

Maurice Stenzel

IDENTITÄTEN IM NETZ

Performative Strategien in
kollaborativer Online-Musikproduktion



Maurice Stenzel

Identitäten im Netz

MusikmachDinge. ((audio))
Ästhetische Strategien und Sound-Kulturen

herausgegeben von Rolf Großmann und Johannes S. Ismaiel-Wendt

Band 10

Maurice Stenzel

Identitäten im Netz

Performative Strategien in kollaborativer Online-Musikproduktion

UW
Universitätsverlag
Hildesheim

2024

Maurice Stenzel

Identitäten im Netz

Performative Strategien in kollaborativer Online-Musikproduktion

UV Universitätsverlag
Hildesheim

2024

Das Werk ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Das Dokument steht im Internet kostenfrei als elektronische Publikation (Open Access) zur Verfügung unter: <https://doi.org/10.18442/mmd-10>

Dieses Werk ist mit der Creative-Commons-Nutzungslizenz »Namensnennung – Nicht kommerziell – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International« versehen.

Weitere Informationen finden sich unter:
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/legalcode.de>

Hochschulschriftenvermerk:
Zgl.: Leuphana Universität Lüneburg, Dissertation, 2023

Gedruckt auf säurefreiem, alterungsbeständigem Papier
Layout: Jan Jäger, Hildesheim
Satz: Isabel Kaboth, Hildesheim
Umschlaggestaltung: Inga Günther, Hildesheim, fortgeführt von Isabel Kaboth
Umschlaggrafik: Die Titelgrafik wurde zum Teil mit Ressourcen von Freepik.com erstellt.
Druck: CPI Druckdienstleistungen GmbH, Ferdinand-Jühlke-Straße 7, 99095 Erfurt
© Maurice Stenzel
Universitätsverlag Hildesheim, Hildesheim 2024
www.uni-hildesheim.de/bibliothek/universitaetsverlag/
ISSN 2703-0601
ISBN 978-3-96424-112-2

Editorial

Musikmachdinge können Rasseln, Schildkrötenpanzer, aber auch Violinen oder Digital Audio Workstations (DAWs) sein. Aktivitäten mit solchen Dingen führen zu musikalischen Resultaten, die wiederum soziokulturell eingebunden und geformt sind. Eine besondere Situation entsteht dabei, wenn kulturelle Kommunikation nicht nur über, sondern mit den musikalischen Gegenständen stattfindet, und dies auch noch zeitversetzt und nicht in einer gemeinsamen spielerischen Gegenwart, wie etwa beim Ensemblespiel. Hinzu kommt in den Datenwelten der hier behandelten Online-Musikproduktion eine andere Körperlichkeit des Musizierens, die vertraute Mechanismen des Instrumentalspiels transformiert und überschreitet.

Maurice Stenzels empirische Studie »kollaborativer Onlinemusikproduktion« hat es entsprechend mit einer komplexen Problemstellung zu tun, die kaum auf altbewährten Untersuchungsmethoden aufbauen kann. Es geht ihm nicht nur um eine Beschreibung der empirischen Fakten, sondern um den Zusammenhang zwischen Handeln und Bedeutungskonstruktion für das Individuum. Identitäten und performative Strategien dienen dabei als methodische Anker, die nach einer ausführlichen Diskussion ins Zentrum seiner Untersuchung gerückt werden. Damit wird hier ein sehr eigenständiger Weg beschritten, um Präzision und Relevanz zu erzielen.

Gleichzeitig ist das Internet, wie wir es heute nutzen, ein nahezu unerschöpflicher und vieldeutiger Generator der unterschiedlichsten wissenschaftlichen Diskurse. Im Hinblick auf musikalische Online-Kollaboration sind ohne grundlegende Kritik weder diese Diskurse noch ein traditioneller Musikbegriff verwendbar. Daraus folgt, dass neben methodischen auch diskursiv-begriffliche Vorüberlegungen notwendig sind. In diesem Sinne wird auch in einer neuen Perspektive auf »Social Media« und »Musik« Pionierarbeit geleistet.

In der Studie wird etwa präzise herausgearbeitet, wie vage (vor allem im örtlich und hardware-technisch nicht gebundenen Raum der digitalen, browser-basierten Audio Workstation) nur von etwas fixem Seiendem gesprochen und geschrieben werden kann. Hier präsentiert sich audiotool, zum Beispiel, was die Devices angeht, äußerst konservativ: Effekte sind graphisch in Anlehnung an analoge Gitarren-Effektgeräte gestaltet, die fetischisierten analogen Drum Machines und Synthesizer können simuliert verkabelt werden und die User*/Producer*innen verhandeln auch sehr vieles noch in einem (metaphorischen) Sprech, der Hypermedialität und Dynamik in audiotool nur unzureichend bewältigt.

Bemerkenswert ist das Niveau, auf dem sich Maurice Stenzel durch die manchmal undurchsichtigen Untiefen digital vernetzter Musikpraxis bewegt. Erfolgreich riskiert er »einen analytischen Blick auf Wissensprozesse unter den Bedingungen der dritten Form der Schriftlichkeit

von Musik. Nach der Notation von Spielanweisungen und maschinellen Klangschrift entsteht mit der Online-DAW eine Form der Schriftlichkeit, die zugleich mit der Entstehung eines neuen Archivtypus einhergeht.«

Rolf Großmann & Johannes Salim Ismaiel-Wendt

Danksagung

Dieses Buch, das eine gekürzte Fassung meiner Dissertationsschrift ist, wäre ohne das Mitwirken anderer undenkbar. Ihnen und all jenen, die ungenannt bleiben, sei von Herzen gedankt.

Zuvorderst möchte ich Rolf Großmann danken, der meine Promotion als Doktorvater begleitet hat. Sein Einsatz in der Betreuung, die horizontöffnenden Diskussionen, vor allem aber die unermüdliche Bestärkung, meinen Weg fokussiert weiterzugehen, haben mir Mut und Antrieb gegeben. Bei Johannes Ismaiel-Wendt und Michael Ahlers bedanke ich mich herzlich für ihr Interesse an meiner Forschung und für die Bereitschaft zur Begutachtung. Besonderer Dank gilt den Forscher*innen am interdisziplinären Bereich (*audio*) *Ästhetische Strategien* des Instituts für Kultur und Ästhetik Digitaler Medien (ICAM) der Leuphana Universität Lüneburg. Malte Pelleter, Sarah-Indriyati Hardjowirogo, Katharina Alexi, Dennis Mathei, Le Cao und Dong Zhou danke ich für die familiäre Atmosphäre und den wertschätzenden Austausch. Allen Kolleg*innen, denen ich im ICAM-Kolloquium, auf Tagungen oder in Workshops meine Gedanken und Ergebnisse vorstellen durfte, danke ich für die konstruktive Kritik. Den Kommiliton*innen im Promotionskolleg *Wissenskulturen/Digitale Medien* danke ich für ihre ganz unterschiedlichen Blickwinkel auf die wirklich großen Fragen.

Großer Dank für die verbindenden Forschungserfahrungen im LINKED-Projekt gilt Verena Weidner, Marc Godau und Matthias Haenisch. Den Kolleg*innen im MuBiTec-Verbund danke ich für die Perspektiven auf musikalische Praktiken mit digitalen Technologien und die Möglichkeiten ihrer Erforschung. Linus Eusterbrock danke ich für die offenen Gespräche über die Höhen und Tiefen des Promovierens. Für die Unterstützung im und unmittelbar nach dem Masterstudium danke ich Dahlia Borsche. Ohne ihren Zuspruch zum Beginn einer Promotion würde es diese Schrift vermutlich nicht geben.

Besonderer Dank gilt allen audiotool-User*innen, die bereit waren, an dieser Studie mitzuwirken. Ihr Interesse an meinen Fragen und ihre Bereitschaft zum Austausch hat diese Forschung erst möglich gemacht. André Michelle danke ich für seine Offenheit, das Vertrauen und die wertvollen Einblicke, die mir ansonsten verborgen geblieben wären. Allen Freund*innen danke ich für die vielen kleinen und großen Erlebnisse, die mir die nötige Kraft und den Ausgleich für diese Reise gegeben haben.

Der größte Dank gilt meiner Familie. Euer Beitrag ist unermesslich.

Maurice Stenzel

Berlin, Oktober 2023

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	13
1.1	Über Identitäten in Online-Kulturen	15
1.2	Zugänge zu Identitäten in musikalischen Praktiken	25
1.3	Die Plattform audiotool – eine Einführung	33
1.4	Methodologie und empirisches Vorgehen	35
1.5	Übersicht über die Kapitel	42
2	Identitäten, Performativität und musikalische Praxis	45
2.1	Identitätsbegriffe – eine Einführung	48
2.2	Identitäten als performative Hervorbringung	54
2.3	Kollaborative musikalische Praxis im Internet – ein Musikbegriff	61
2.4	Identitäten in musikalischen Praktiken	66
3	audiotool – analytische Zugriffe	79
3.1	Entstehungs- und Transformationsgeschichte entlang konzeptueller Wendepunkte	81
3.2	Einordnung asynchroner, kollaborativer musikalischer Praktiken	97
3.3	Analysen zu audiotool als MusikmachDing	108
3.4	Analysen zu audiotool als Soziales Netzwerk	132
4	<i>Becoming a user: Performative Strategien des User*in-Werdens</i>	151
4.1	Ein*e audiotool-User*in werden	151
4.2	Ein Mitglied der audiotool-Community werden	167
4.3	Sichtbarkeit und Reichweite herstellen	178
4.4	Performative Strategien des User*in-Werdens	187
5	<i>Doing Collabs: Modi und Strategien kollaborativer Track-Produktion</i>	193
5.1	Der Track als hypermediales, dynamisches Medienobjekt	194
5.2	Der Track auf audiotool – empirische Konzepte	203
5.3	Kollaborationsmodi auf audiotool	219
5.4	Gemeinsam Produzieren in der audiotool-DAW	221
5.5	Performative Strategien kollaborativer Track-Produktion	242

6	<i>Doing Knowledge: Kollaborative Wissensproduktion im Netzwerk</i>	249
6.1	Wissensprozesse und epistemische Ressourcen – ein theoretischer Zugriff	250
6.2	Ästhetische Strategien teilen und entziehen	261
6.3	Klänge und Klang(vor)einstellungen teilen	284
6.4	Kollaborative Wissensprozesse und Identitäten in der Online-DAW – eine Einordnung	297
7	Fazit	303
7.1	<i>Growing</i> : Modus performativer Hervorbringung von Identitäten auf audiotool	304
7.2	Zusammenfassung der Ergebnisse	320
	Literaturverzeichnis	339
	Anhang	375
	Anhang 1 – Forschungsethische Leitlinie	375
	Anhang 2 – Anonymisierung der Forschungsdaten	378
	Anhang 3 – Aufnahme und Transkription der Interviews	381

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1	<i>On the Internet nobody knows you're a dog</i> (Steiner, 1993).	22
Abbildung 2	<i>Aus Liebe zur Maschine</i> . Frühe digitale Nachbildungen der Drum Machine Roland TR-909 und des Bass Synthesizers Roland TB-303 von André Michelle.	85
Abbildung 3	Das Interface der hobnox audiotool-DAW (Raaphorst, 2008).	86
Abbildung 4	Das Interface von audiotool Firestarter 1.0 (Abbildung generiert über den Snapshot des Web Archive vom 20.6.2020).	89
Abbildung 5	Das Interface des Sample-Editors <i>Probe</i> .	94
Abbildung 6	Ausschnitt des Desktops der audiotool-DAW.	115
Abbildung 7	Das Formular von Avid Pro Tools (V17joabr, 2017).	116
Abbildung 8	Das Interface der audiotool-DAW.	117
Abbildung 9	Devices, Samples und Presets in der audiotool-DAW.	118
Abbildung 10	Der Loop Browser von Steinberg Cubase.	125
Abbildung 11	Clearance-Level <i>Safe</i> .	128
Abbildung 12	Clearance-Level <i>Trustworthy</i> .	129
Abbildung 13	Clearance-Level <i>Unsafe</i> .	130
Abbildung 14	Auszug aus der Sample-Liste im Medienarchiv.	131
Abbildung 15	Das Profil auf audiotool.	141
Abbildung 16	Der Registrierungsdialog auf audiotool.	153
Abbildung 17	Kernkonzepte der Communities of Musical Practice (Kenny, 2016: 16).	170
Abbildung 18	<i>Tracks auf Walls posten</i> .	183
Abbildung 19	Die <i>Track</i> -Seite auf audiotool.	201
Abbildung 20	Kooperation und Kollaboration (Bornemann, 2012: 78).	220
Abbildung 21	Der Desktop eines Tracks auf höchster Zoom-Stufe.	264
Abbildung 22	#percussion101 in der <i>Audioschool</i> .	278
Abbildung 23	Die Sample-Seite auf audiotool.	285

1 Einleitung

Fortschreitende Digitalisierungsprozesse haben das globale soziale, kulturelle und wirtschaftliche Geschehen auf allen Ebenen fundamental verändert und es gibt wenig Grund anzunehmen, dass diese Entwicklungen nicht auch weiterhin anhalten, zunehmen und sich ausdifferenzieren werden. Dabei sind gerade die Kontingenz und die Unvorhersehbarkeit der Durchsetzung von Innovationen bzw. ihren kulturellen Aneignungs- und Übersetzungsprozessen elementare Kennzeichen von Digitalisierungsdynamiken, die eine Beschäftigung mit der kulturellen Bedeutung und den Implikationen gegenwärtig relevanter Technologien notwendig machen. Ohne Frage ist eine Begleitung von Durchsetzungsprozessen disruptiver technischer Innovationen nicht erst seit dem Aufkommen *digitaler* Technologien in den vergangenen 75 Jahren erkenntnisbringend. Stellvertretend sei an dieser Stelle etwa an die 1878 von Thomas Alva Edison patentierte Erfindung mit dem Titel *Improvement In Phonograph Or Speaking Machines* (Pat.-Nr. 200,521) erinnert. Diese Maschine zur analogen Schallaufzeichnung wurde zunächst wenig erfolgreich als Diktiergerät vermarktet, um Sekretär*innen die Arbeit im Büro zu erleichtern. Ihren Siegeszug sollte sie schließlich durch die Nutzung zur Aufzeichnung von Musik antreten. Ihre Durchsetzung führte in der Folge zu fundamentalen musikstrukturellen, ästhetischen, sozialen und ökonomischen Umwälzungen (vgl. Wicke, 2019: 4).

Als 1946 in Philadelphia mit dem raumfüllenden *ENIAC* der erste vollelektronische, programmierbare digitale Computer vorgestellt wurde, der dem amerikanischen Militär zur Berechnung ballistischer Tabellen diente, waren die weitreichenden Folgen in keiner Weise vorhersehbar. Etwa 20 Jahre später sollte mit dem ebenfalls militärisch finanzierten *ARPANET* ein translokales Kommunikationsnetz entstehen, welches die interaktive Nutzung von (damals noch äußerst kostenintensiven und nur eingeschränkt zugänglichen) Zentralcomputern erlauben sollte (vgl. Warnke, 2011: 30 ff.). Die Grundlage für all das, was wir heute unter dem Begriff *Internet-Technologien* subsumieren – also jenen Technologien, mithilfe derer wir online Schuhe kaufen, Emails oder Kurznachrichten schreiben, uns über Neuigkeiten informieren, mit denen sich selbstfahrende Kraftfahrzeuge orientieren, Gefahren einschätzen und Entscheidungen treffen, mit denen sich Produktionsmaschinen über Standorte hinweg abstimmen und vieles mehr – war geschaffen. Die immensen Auswirkungen der Vertiefung komplexer Infrastrukturen aus sich kontinuierlich weiterentwickelnden, vernetzten

digitalen Computern auf sämtliche Bereiche des Lebens pointierte Manuel Castells in seiner Zeitdiagnose bereits vor zwanzig Jahren:

»The Internet is the fabric of our lives.« (Castells, 2001: 1)

Der Computer in seinen vielgestaltigen Erscheinungsformen ist – unter anderem auch als technische Grundlage des Internets sowie hinsichtlich der oben beispielhaft genannten Anwendungsgebiete – eine *Universalmaschine*. Diese ist dazu in der Lage, einen an ein Programm übergebenen *Input* entsprechend den im Programmcode festgelegten Verarbeitungsregeln zu prozessieren und in einen *Output* zu überführen. Medientechnische Relevanz kommt dem Computer insofern zu, als ihn diese Eigenschaft zu einem technischen Gerät macht, »das in der Lage ist, auf digitalem Wege alle anderen Medien zu simulieren« (Münker, 2009: 64). Dadurch unterliegt auch die Natur kreativer Prozesse sowie dessen Ausführung und Wahrnehmung grundlegenden Umwälzungsprozessen (Prior, 2018). Der digitale Computer ist nunmehr auch »*the locus for creativity*« (Strachan, 2017: 1; H.i.O.).

Die Konvergenz von Technologien für ästhetische kulturelle Praktiken in *einem* digitalen Endgerät ist auch für musikalische Praktiken so bemerkenswert wie folgenreich. So kann etwa das Smartphone neben dem Fotoapparat, der Videokamera und dem Diktiergerät nun auch ganze Musikproduktionsanwendungen bereitstellen. Durch die Ubiquität digitaler Vernetzung bleiben potentielle Nutzungsweisen jedoch nicht bloß auf individuelle kulturelle Praktiken beschränkt. Insbesondere durch sich stetig weiterentwickelnde Internettechnologien werden über Online-Plattformen mit integrierten Produktionsanwendungen, auf die von überall auf der Welt zugegriffen werden kann, neuartige Formen vernetzter, gemeinschaftlicher musikalischer Praktiken möglich (Ruth, 2018). Der Einzug des Computers *als Medium* in kreative Prozesse begründete fundamentale Transformationen der Grundzüge von Musik, denn »[d]amit ist Musik nicht mehr genau das, was sie bis jetzt immer war, sondern das Resultat komplexer technischer, medialer und symbolischer Interaktionen« (Harenberg, 2012: 10).

An diese Diagnose schließt diese Studie an und richtet den Blick auf eine Form musikalischer Praxis, die in besonderer Weise durch Medien vermittelt ist. Sie ist dadurch gekennzeichnet, dass die beteiligten Musiker*innen nicht in räumlicher und temporaler Kopräsenz interagieren, sondern unter den medientechnischen Bedingungen eines *Being With* (Zhao/Elesh, 2008). Es geht um ein von den Bedingungen des syn-

chronen Zusammenspiels entbundenes asynchrones Produzieren von Klängen über das grafische Interface eines Internetbrowsers. Diese Klänge werden in der Folge im online jederzeit erreichbaren generativen Medienarchiv der Plattform bereitgestellt und im integrierten Sozialen Netzwerk zugänglich gemacht. Betrachtet wird in dieser Studie ergo eine Ausprägung von *Netzmusik* (Föllmer, 2005) einer kulturellen Gemeinschaft, die nicht lokal konzentriert, sondern online situiert ist. Im Zentrum steht eine Community, die sich nicht entlang traditionell verbindender Charakteristika, wie etwa einen bestimmten Musikstil, Ethnizität, Klasse, Religion oder Race, organisiert, sondern um ein geteiltes Interesse an einer spezifischen Musikproduktionstechnologie im Internet.

Die vorliegende Studie geht von der medienkonstitutiven Prämisse aus, dass solche Formen kultureller Gemeinschaften und die von ihren Mitgliedern vollzogenen Praktiken in ihrer konkreten Ausprägung erst durch ihre Medien und ihrer jeweiligen medientechnischen Bedingungen entstehen können: »Medien erzeugen Öffentlichkeiten; das ist ein Aspekt ihres sozialen Charakters« (Münker, 2009: 29). Es wäre jedoch verkürzt, daraus ein einseitiges Abhängigkeitsverhältnis oder gar eine medientechnische Determination kulturellen Handelns abzuleiten, denn Medien und Kultur stehen in einem wechselseitigen, sich gegenseitig bedingenden und formenden Verhältnis (Castells, 2017). Medienwelten sind gleichermaßen auch Lebenswelten (Baacke/Sander/Vollbrecht, 1990). Durch die veränderten Bedingungen einer Kultur der Digitalität (Stalder, 2016) eröffnet sich mit dem Blick auf ein derartiges Phänomen die Möglichkeit, nach den Wechselwirkungen von Kultur und digitalen Medien zu fragen. In den Blick genommen werden im Folgenden dabei insbesondere die Zusammenhänge zwischen musikalischer Praxis und digitalen Technologien im Hinblick auf ihr transformatives Potential für elementare Bereiche von Individualität, Subjektivität und Gemeinschaft.

1.1 Über Identitäten in Online-Kulturen

Aufgrund der medientechnischen Bedingungen unterliegt die Art und Weise, wie Identitäten im Internet und insbesondere auch in Sozialen Netzwerken hervorgebracht werden, massiven Transformationsprozessen (Pint, 2019). Für die Frage nach Spezifik der Hervorbringung von Identitäten in diesen technisch vermittelten Lebenswelten ist die Auseinandersetzung mit den Plattformen und ihrer technisch-funktionellen Gegebenheiten insofern fruchtbar, als »[t]he medium itself is that

which shapes and transforms the limits and possibilities for identity performed online« (Bollmer, 2018: 131). In dieser Studie rückt eine Online-Community, eine digitale Öffentlichkeit und Lebenswelt im Internet in den Blick, die in dieser Form erst durch die Bedingungen ihrer Medientechnologien entstehen konnte. Vor dem Hintergrund der medienkonstitutiven Prämisse wird in dieser Studie der Frage nachgegangen, *wie* Identitäten in dieser digital vernetzten Form musikalischer Praxis im Internet hervorgebracht werden.

Die Forschungsfrage zielt damit explizit nicht auf die Erarbeitung und Festschreibung einer essentialistischen Identitätsvorstellung in der untersuchten Kultur. Diese Studie geht davon aus, dass eine empirisch begründete Antwort auf die Frage nach Identität kein Rahmenwerk sein kann, welches mit einem Wort hinreichend erklären könnte, dass Musiker*innen im Vollzug musikalischer Praktiken im Internet *eine* wie auch immer geartete Form (z.B. ethnischer, nationalistischer oder post-nationalistischer Identität, eine Gender-Identität oder kulturelle Identitäten wie *Blackness* oder *Whiteness* etc.) hervorbringen würden. Diese traditionellen Identitätskategorien im Singular werden der Diversität und Komplexität gegenwärtiger Lebenswelten, insbesondere auch in Online-Räumen, nicht ausreichend gerecht. Die leitende Forschungsfrage stellt daher auf die Modi der Hervorbringung von Identitäten im Sinne von idealen und utopischen Orientierungsclustern für Partizipation und Zugehörigkeit ab und rückt das an- und wiedererkennbar Werden *als ein bestimmter Jemand*¹ in kulturellen Gemeinschaften vor der Folie ihrer medialen Bedingungen in den Vordergrund. Die in dieser Studie empirisch erschlossene Form musikalischer Praxis soll ferner als Linse für die Analyse übergeordneter kultureller Prozesse dienen, denn »a viable understanding of culture requires an understanding of its articulation through music just as much as a viable understanding of music requires an understanding of its place in culture« (Shepherd/Wicke, 1997: 34).

Die Annahme, dass Musik als kulturelle Praxis auf vielschichtige Weise identitätsstiftend wirken könne, ist durch den Diskurs hinreichend gedeckt (vgl. dazu Altenburg/Bayreuther, 2012; Bennett, 2015; DeNora, 2000; Frith, 1996; Gilroy, 1993; MacDonald

¹ Auf eine genderneutrale Schreibweise dieses Begriffs wird verzichtet, um die konzeptuellen Bezüge zu den Subjektivierungsansätzen von Louis Althusser, Michel Foucault und Judith Butler sichtbar zu machen. Diese fragen geschlechtsunabhängig danach, »wie und in welchen Formen aus »etwas« bzw. einem »niemand« (>nobody<) ein »jemand« (>somebody<) gemacht wird, der als mündig, handlungsfähig und erinnerungswürdig anerkannt wird und sich auch selbst so versteht« (Alkemeyer, 2013: 37).

et al., 2002, 2017; Rösing, 2002). Innerhalb musik- und kulturwissenschaftlich orientierter Forschungsarbeiten ist mit Identität jedoch keineswegs immer das Gleiche gemeint. Die Bedeutungsvielfalt des Terminus liegt in seiner Etymologie begründet, denn der Begriff ist paradox: Identität bedeutet dem lateinischen Wortstamm nach zugleich absolute Entsprechung *und* Unterscheidbarkeit (Buckingham, 2007). Ausgehend von dieser Paradoxie wurde der Begriff in der bis in die Antike zurückreichenden Diskursgeschichte in verschiedenen Disziplinen – wie bspw. in der Soziologie, Anthropologie, Philosophie, Psychologie oder auch der Kulturwissenschaft – ambivalent gedacht. Zu diesem komplexen Geflecht aus Bedeutungszuschreibungen und Begriffskonnotationen kommt hinzu, dass angrenzende Konzepte wie das Selbst, Ich, Subjekt, Rolle, Persona, Kategorie oder Identifikation nahezu synonym verwendet werden, was eine Anwendung im Rahmen wissenschaftlicher Untersuchungen durch die konzeptuelle Unschärfe im Diskurs zu einer komplexen Aufgabe werden lässt.

Die Problematik der Konjunktur des Identitätsbegriffs und der breiten disziplinären Zugriffe sowie unterschiedlicher Foki auf einzelne Begriffsdimensionen bei verschiedenen Fragerichtungen ist nicht vollständig auflösbar. Benjamin Jörissen weist darauf hin, dass ein umfassendes interdisziplinäres Inbeziehungsetzen verschiedener Identitätsbegriffe bereits im Ansatz problematisch sei. Disziplinen müssten zwangsläufig »den für sie relevanten Aspekt [isolieren], woraus bisweilen eine zwar partikulare, jedoch geschärfte Identitätsbegrifflichkeit entsteht, die überhaupt erst eine fachspezifische Forschung möglich macht« (Jörissen, 2000: 10). Bei der Arbeit am Begriff mit dem Ziel eines übergreifenden Meta-Konzepts von Identität würden konzeptuelle Details und fachspezifische Terminologien in der Breite verschiedener Identitätsbegriffe im Diskurs derart konfliktieren, dass eine Bezugnahme zueinander nicht erkenntnisführend sei.

Aufgrund der in der etymologischen Grundproblematik angelegten Paradoxie wird der Identitätsbegriff daher massiv kritisiert: Rogers Brubaker und Frederick Cooper unterstellen dem Begriff etwa »to mean too much (when understood in a strong sense), too little (when understood in a weak sense), or nothing at all (because of its sheer ambiguity)« (Brubaker/Cooper, 2000: 1). Der Historiker Philip Gleason sprach der Frage nach der Bedeutung des Begriffs durch den verallgemeinerten Gebrauch und der damit einhergehenden Diffusion sogar jeglichen Mehrwert ab (Gleason, 1983). Doch wäre der Begriff tatsächlich nichts weiter als eine »Problemwolke mit Nebelbildung« (Marquard, 1979), nur ein bloßes Symbol, welches – so die Kritik von Jürgen Straub zusammengefasst – »wuchernde, unkontrollierbare Konnotationen und Asso-

ziationen wecke, aber keinen definierten oder wenigstens einigermaßen klar bestimmten semantischen Gehalt besitze« (Straub, 2011: 277), so wäre es schwer erklärbar, weshalb Fragen rund um den Begriff Identität bis heute eine der kategorialen Leitlinien kulturwissenschaftlicher Fragestellungen darstellen. Straub wendet die Frage um die Bedeutung des Identitätsbegriffes jedoch entgegen der oben umrissenen Kritikpunkte, indem er bemerkt, dass *gerade* sein Umstritten-Sein ein Indiz *für* die Bedeutung des theoretischen Begriffes der Identität darstellt (ebd.).

Welche Möglichkeiten eröffnet der Identitätsbegriff also für die Auseinandersetzung mit einem kulturellen Feld? Der Identitätsbegriff, an den hier als sowohl soziologische als auch kulturwissenschaftliche Basiskategorie angeschlossen werden soll, dient im Folgenden als Linse für die analytische Rekonstruktion von Kultur und ihren Hervorbringungs- und Ordnungsmechanismen. Identitäten spielen eine zentrale Rolle für das Erleben und Verstehen unserer Welt, denn sie sind »strukturelle Voraussetzung des subjektiven Handlungspotentials und insbesondere der Autonomie eines Handlungssubjekts [...], welches sein Leben selbstbestimmt zu führen imstande ist« (ebd.: 288). Dadurch stehen sie unmittelbar und unauflösbar in Wechselwirkung mit symbolischen Ordnungen, Macht, Ideologien, Repräsentationen und den Wertesystemen kultureller Phänomene. Den Identitätsbegriff als analytische Linse ins Zentrum der empirischen Arbeit zu stellen bedeutet dann auch, den Bedingungen von Kultur, ihren großen Ideen, Wissenssystemen und ihren technischen Bedingungen auf den Grund zu gehen. Die Frage nach Identität, nach dem *Wer bin ich?* in einer bestimmten kulturellen Gemeinschaft, stellt zugleich ganz fundamental die Frage danach wie Kultur hervorgebracht und organisiert wird. Die Frage nach Identität ist damit eine Frage nach den Wechselwirkungen von Individuum und Gemeinschaft unter spezifischen kulturellen Bedingungen, Möglichkeiten, Beschränkungen und Herausforderungen. In dieser Hinsicht ist eine Beschäftigung mit Identität in digital vernetzten musikalischen Praktiken eine Frage nach Kultur unter den Bedingungen ihrer medialen Vermittlung im Spannungsfeld zwischen einem technologisch umgrenzten Möglichkeitsraum und musikalischen Praktiken als Formen der Auseinandersetzung mit übergreifenden kulturellen Fragestellungen.

Dieser Studie liegt ein anti-essentialistisches, performatives Verständnis von Identität zugrunde: »It is a process – *identification* – not a ›thing‹. It is not something that one can *have*, or not; it is something that one *does*« (Jenkins, 2008: 5; H.i.O.). Identitäten werden hier als plurale und situativ divergente kulturelle Rollen-, Deutungs- und Handlungsorientierungen sowie als Relationierungen auf Cluster aus Werten, Nor-

men, Einstellungen und Weltansichten verstanden, die in musikalischen Praktiken in Gemeinschaften performativ hervorgebracht werden. Identitäten ermöglichen Individuen in Gemeinschaften, für sich selbst und andere wiedererkennbar zu werden und Handlungsfähigkeit zu erlangen. Identitäten in Gemeinschaften hervorzubringen bedeutet, in einem kulturellen Kontext *als ein bestimmter Jemand* an- und wiedererkennbar erkennbar zu werden. Performative Praktiken sind somit auch Relationierungen auf die in einem kulturellen Kontext zirkulierenden Orientierungen und haben ein transformatives Moment. Identitäten sind nie final oder fix, sondern verbleiben als Ideale, als normativer Horizont stets utopisch und unerreichbar. Musikalische Praktiken spiegeln entgegen einem repräsentationalen oder homologen Verständnis keine außerhalb von ihr liegenden Identitäten wider. Identitäten werden im jeweiligen kulturellen Kontext überhaupt erst performativ hervorgebracht.

Die in dieser Studie untersuchte musikalische Praxis lässt sich als eine Form von *Netzmusik* fassen. Diese definiert Golo Föllmer wie folgt: »Mit dem Begriff ›Netzmusik‹ wird [...] Musik bezeichnet, die spezifische Eigenschaften des Internets strukturell reflektiert [...] Die Strukturen des Internets dienen nicht nur der Verbreitung oder Darstellung von Musik, sondern gehen in sie ein und prägen sie« (Föllmer, 2005: 1). Eine empirische Untersuchung von Netzmusik muss sich den Bedingungen medientechnischer Vermittlung im kulturellen Kontext insbesondere vor der Frage nach dem Zusammenhang von Musik und Identität stellen, denn »what identity is becomes an effect of how we encounter each other through the varied materialities of mediation we use to communicate and perform identity« (Bollmer, 2018: 122). In den hier betrachteten musikalischen Praktiken treten User*innen nahezu ausschließlich als Avatare über die dabei generierten, auf Servern gespeicherten Daten in Erscheinung, mithin als »data selves« that are configured by the bits of information we generate and collect« (Lindgren, 2017: 224). Aus diesem Grund muss hier ein gerichtetes Identitätsverständnis angelegt werden, nämlich »one based less on physical context [...] and more on intentional self-creation« (Bollmer, 2018: 121). Im Zentrum der Vorstellung einer performativen Hervorbringung von Identität in musikalischen Praktiken im Internet stehen damit auch dezidierte Formen der Schriftlichkeit, über die Musiker*innen Identitäten online hervorbringen: »Writing online is writing oneself into being« (Barton/Lee, 2013: 84).

In der Frühphase des *World Wide Web* erschienen die Versprechungen des sich-selbst-Generierens-im-Netz und die Möglichkeiten zur uneingeschränkten Selbstgestaltung über medientechnisch vermittelte symbolische Ordnungen geradezu grenzenlos.

Leitend war dabei die Vorstellung eines *Cyberspace* als »Projektionsfläche für utopische Besetzungen« (Kergel, 2018: 94) und als uneingeschränkter Freiheitsraum, deren *Cyberkultur* sich jenseits der *echten, realen* Welt abspielte (vgl. Cover, 2016: 8ff.). Der Science-Fiction Autor William Gibson hat den Neologismus *Cyberspace* 1984 in seinem Roman *Neuromancer* als Verbindung von *Cybernetics* und *Space* geprägt. Als Gegenentwurf zu gesellschaftlich-normativen Zwängen und gouvernementalen Kontrollmechanismen rekurrierte der *Cyberspace* auf grundlegend andere ideologische und kulturelle Überzeugungen. Beispielhaft für dieses Selbstverständnis steht die 1996 von John Perry Barlow veröffentlichte sog. *Declaration of the Independence of Cyberspace* (Barlow, 1996). Barlow vertrat damals die *Electronic Frontier Foundation* (EFF), eine Nichtregierungsorganisation, die sich für die Wahrung der Grundrechte des Menschen im Internet einsetzte. Die Unabhängigkeitserklärung konstruiert in einem aus heutiger Sicht geradezu überschwänglichem Ton einen semiotisch kodierten post-nationalistischen Freiheitsraum, in dem sich User*innen durch die »Implosion des Raums« (Kergel, 2018: 95) sämtlichen Fixierungen entziehen können: »Ours is a world that is both everywhere and nowhere, but it is not where bodies live« (Barlow, 1996: Abs. 6).

Die in der *Declaration of the Independence of Cyberspace* formulierte Idee einer *virtuellen* Welt im Internet, die von der *echten* abgekoppelt ist, wirkte sich auch auf das lange Zeit vorherrschende Bild von Identitäten im Netz aus. Die daran anschließende akademische Konzeption eines dichotomen Verständnisses disparater Identitäten wurde insbesondere durch die amerikanische Soziologin Sherry Turkle (dies., 1995) geprägt (vgl. dazu auch Poster, 1995; Stone, 1995): auf der einen Seite, so die damalige Auffassung, gebe es reale, verkörperte Identitäten in der *echten* Welt. Auf der anderen stünden unechte, virtuelle Identitäten, die im Internet unabhängig von ihren Offline-Pendants über die Erstellung von Avataren, und das bedeutet: frei gestaltbaren symbolischen Repräsentationen, hervorgebracht werden würden. Internetplattformen wurden damals verstanden als »provid[ing] worlds for anonymous social interaction in which one can play a role as close to or as far away from one's ›real self‹ as one chooses« (Turkle, 1995: 12).

Dieser Sichtweise, und insbesondere auch der Position von Sherry Turkle, ist in der Folge vielfach widersprochen worden. Kern der Kritik war, dass sie mit ihrem dekonstruktivistischen Ansatz von falschen Grundannahmen wie der Unterscheidung vom *Realen* und vom *Virtuellen*, dem *Sozialen* und dem *Technischen* sowie dem *Öffentlichen* und dem *Privaten* ausgehe (vgl. Miller, 2011: 165ff.). Eleanor Wynn und James E.

Katz haben kritisiert, dass Turkle Identität stark essentialistisch und nicht als Prozess sozialer Kräfte versteht und damit auch den wechselseitigen Einfluss von Kollektivzusammenhängen nicht ausreichend berücksichtigt.² Die Idee einer performativen Hervorbringung im Internet zielt insofern in die gleiche Richtung, als Identitäten zwar intentionales und strategisches Handeln von Individuen in einer kulturellen Gemeinschaft orientieren, diese aber aufgrund der entstehenden Dynamiken der wechselseitigen Eigen- und Fremdhervorbringung nie nur als freier Selbstentwurf und damit losgelöst von den sie umgebenden kulturellen Mechanismen verstanden werden können.

Für die Hervorbringung von Identitäten im Internet ist die Materialisierung der User*innen in der symbolischen Form eines Avatars jedoch bis heute von großer Bedeutung. Ein Avatar ist zunächst eine »interactive social representation of a user« (Meadows, 2008: 13). Die ubiquitäre Zugänglichkeit dieser »digital bodies« (boyd, 2007: 129) durch digitale Archivierung und öffentliche (auch rückwirkende) Bereitstellung sämtlicher Interaktionsdaten macht Identitäten im Internet ständig adressier- und abrufbar: sie sind »always on« (Cover, 2016: X). Identitäten und Avatare stehen in einem engen Verhältnis, denn erst über Avatare werden performative Akte für andere User*innen sichtbar, vor allem aber (je nach Plattform mehr oder weniger eindeutig und persistent) *zuordenbar*. Die ästhetische, strukturelle und performative Form von Avataren ist jedoch stark von der strategischen Konzeption und ihrer technischen Implementierung sowie den Handlungsmöglichkeiten und -beschränkungen der Plattformen abhängig.

Emblematisch pointiert wird das Verständnis disparater Online- und Offline-Identitäten in Peter Steiners bekannten Cartoon im *The New Yorker* aus dem Jahr 1993, in dem zwei vor einem Computer sitzende Hunde dargestellt werden. Der Cartoon *On the Internet, nobody know you're a dog* (Steiner, 1993) entstand zu einer Zeit, in der das World Wide Web noch in den Kinderschuhen steckte, und karikiert die Verheißung, durch einen Avatar beliebige Identitäten oder sogar Entitäten annehmen zu können: selbst Hunde können hier *online* etwas sein, das sie *offline* niemals werden könnten (vor allem aber würde ohnehin niemand in der Lage sein, einen Unterschied

² Wynn und Katz haben in ihrer Studie zu persönlichen Homepages gezeigt, dass Identitäten im Internet stark an kontextunabhängiger Kohärenz orientiert sind und somit nicht von einem »plausibly disembodied, depoliticized, fragmented »self«« (Wynn/Katz, 1997: 297) ausgegangen werden kann. Homepages sind daher nicht als utopischer Freiraum zu betrachten, sondern als »attempt to pull together a cohesive presentation of self across eclectic social contexts in which individuals participate« (ebd.: 324).

festzustellen). Der Cartoon ist die weltweit am meisten nachgedruckte Illustration des Magazins (Fleishman, 2013) und diente als Vorlage für zahlreiche Bezugnahmen. So wird der Cartoon bis heute in Diskussionen um globale digitale Überwachung und Datenschutz aufgegriffen und verweist ikonisch auf die nüchterne Entzauberung der träumerischen Vorstellungen vergangener Tage, die von den hochauflösenden digitalen Überwachungsstrukturen der Gegenwart gänzlich konterkariert werden.³



“On the Internet, nobody knows you’re a dog.”

Abbildung 1: *On the Internet nobody knows you’re a dog* (Steiner, 1993).

Vincent Miller fasst die vier Grundannahmen, welche diese dichotome Trennung von *realen*, *verkörperten* und *virtuellen*, über *Avatare* vermittelte Identitäten stützten, wie folgt zusammen (vgl. Miller, 2011: 163 f.): Erstens erlaube die Anonymität und das Auftreten über Avatare in Online-Umgebungen eine Freiheit für das sog. *identity play* (Poster

3 Abgehoben wird dabei auf den Umstand, dass heute sämtliche Nutzungsdaten gespeichert und mit anderen Daten in Beziehung gesetzt werden können, was nicht zuletzt durch die NSA-Affäre und die Enthüllungen von Edward Snowden im Jahr 2013 mit Wucht ins öffentliche Bewusstsein getreten ist. Aufgrund der komplexen Analysemethoden zur Auswertung riesiger Datenmengen bleiben frei gewählte, multiple Identitäten damit ein Relikt vergangener Zeiten, denn »[e]ven if you do perform multiple identities online, data analytics companies attempt to identify and control the ›real you‹ beyond your awareness and intention« (Bollmer, 2018: 23).

1995; Rheingold, 1993; Stone 1995; Turkle, 1995), das in der Offline-Welt nicht zugänglich sei. Zweitens können Identitäten vollkommen beliebig gewählt werden, da sie über Selbstbeschreibungen entsprechend der intendierten Selbstpräsentation hergestellt werden können. Drittens können multiple Identitäten parallel, etwa in verschiedenen Browserfenstern oder Online-Spielen, exploriert werden, denn »[w]hen we run a multimedia program on our desktop computer, each windowed space [...] offers us a different mediation of the subject« (Bolter/Grusin, 2000: 232). Und viertens würden Identitäten in Online-Räumen ermöglicht, welche offline gänzlich unzugänglich wären.

Diese Annahmen zu Online-Identitäten haben sich in den vergangenen 30 Jahren grundlegend umgekehrt. Vorstellungen von experimentellen, der Realität entkoppelten Identitäten im Internet – etwa in Form online gehender Hunde – sind heute überholt. Nichtsdestotrotz führen gängige Termini wie *Online-Identitäten*, *virtuelle Identitäten*, *digitale Identitäten* oder *Cyberidentitäten* auch weiterhin die Differenz zu *Offline-Identitäten* implizit mit sich und schreiben damit die dichotome Unterscheidung zwischen *real* und *virtuell* fort. Heute muss jedoch anerkannt werden, dass eine Grenzziehung zwischen beiden Bereichen nicht länger haltbar ist (Urry, 2007). Das Internet und insbesondere auch Soziale Netzwerke sind längst ein integraler Bestandteil des hybriden täglichen Lebens und damit »für ihre User eben in vielen Fällen kein alternatives Selbstdarstellungsmedium« (Münker, 2009: 77), sondern schlicht eine Lebenswelt.

Das potentiell höhere Maß an Anonymität und die gesteigerten Möglichkeiten kreativer Selbstgestaltung sind bei der Nutzung von Internettechnologien ohne Zweifel gegeben. Dies führt Michael Hardey zufolge jedoch gerade nicht zu einem fantasievolleren Umgang mit Online-Identitäten (Hardey, 2002). Lena Pint zufolge sind unsere »allgemeinen Konzepte von Subjektivität und Individualität« (Pint, 2019: 312) auch in Zeiten medienvermittelter Interaktionen stabil. Digitale Medien bilden anstelle der Erstellung *beliebiger* Identitäten vielmehr eine Basis zum kontextübergreifenden Herstellen und Aufrechterhalten sozialer Verbindungen (Ellison et al., 2010; Lindgren, 2017). Um diese Diagnose auch terminologisch zu stützen und die Dichotomie zwischen *Realen* und *Virtuellem* in Bezug auf Identitäten und das Internet zu überwinden und deren situativ-kontextuellen Charakter zu unterstreichen, plädieren Crispin Thurlow et al. dafür, anstelle von *Online-Identitäten* eher von *Identitäten online* zu sprechen (vgl. Thurlow et al., 2004: 104f.). Das Internet im Allgemeinen und Soziale Netzwerke im Speziellen sind demzufolge kein »virtueller Ort für Multirollenexisten-

zen in der Virtualität als Gegenentwurf zur Realität [...] Das Internet ist *kein* anderer Raum« (Eickelmann, 2019: 171; H.i.O.).

Erkennt man diesen Befund an, so nähert sich eine empirische Untersuchung von musikalischen Praktiken im Hinblick auf die Frage nach der Hervorbringung von Identitäten keinem artifiziellen Gegenstand. Auch die medientechnischen Besonderheiten des Internets bzw. der untersuchten Plattformen müssen als grundlegende Bedingungen kultureller Praktiken in den Blick genommen werden, da sie die performative Hervorbringung von Identitäten als Weichen für Handlungsmöglichkeiten und -beschränkungen unter besondere Bedingungen stellen. Dass sich die Bedingungen von Medientechnologien auf die Hervorbringung von Identitäten auswirken, ist jedoch keineswegs ein Umstand, der erst mit dem Internetzeitalter auftritt, denn »[o]ur performances (and thus our identities) have always been about the materiality of technology and how it mediates our interactions« (Bollmer, 2018: 121f.). Die Frage nach der Hervorbringung von Identitäten im Internet lässt sich mithin nur in Bezug auf die medialen Bedingungen des betrachteten Kontexts beantworten. Dies – und damit schließt sich die Klammer der Kritik am lange vorherrschenden Ton im Diskurs – impliziert jedoch mitnichten auch gleichermaßen eine hierarchisierende Abwertung von online hervorgebrachten Identitäten:

»The identities you perform may be different depending on context. You appear to others, and that appearance matters. [...] The point here is not to say that one of these [identity; Anm. d. Verf.] performances is more >you< than another. Rather, they're all part of you. We break part and parcel out who we are depending on context, which is about how we encounter others and present ourselves to them.« (Bollmer, 2018: 117f.)

Daran anschließend wird diese Studie nicht von der Frage geleitet, ob die in musikalischen Praktiken online hervorgebrachten Identitäten *echt* oder *beliebig* sind, in welcher Weise diese auf traditionelle Identitätskategorien rekurrieren und inwieweit sie damit ein legitimer Gegenstand einer kulturwissenschaftlich orientierten Auseinandersetzung sind (Georgalou, 2017; Hine, 2015). Es gilt vielmehr, die Praktiken und ihre medientechnischen Bedingungen *als solche* anzuerkennen und den empirischen Fokus auf die Frage zu lenken, *wie* und *unter welchen Bedingungen* Identitäten in den Praktiken *dieser* Gemeinschaft hervorgebracht werden.

1.2 Zugänge zu Identitäten in musikalischen Praktiken

Der Zusammenhang von Musik und Identität ist in den verschiedenen (Teil-)Disziplinen musik- und kulturwissenschaftlich orientierter Forschung eingehend beleuchtet worden (vgl. dazu etwa Altenburg/Bayreuther, 2012; MacDonald/Hargreaves/Miell, 2002, 2017). Nichtsdestotrotz spiegelt sich die oben umrissene Problematik der Heterogenität und Ambivalenz der verschiedenen soziologisch, psychologisch und philosophisch fundierten Identitätsbegriffe auch in der Forschung zu Identitäten in musikalischen Praktiken wider. Eine Vergleichbarkeit der Konzepte ist daher lediglich partiell gegeben. Der Diskurs zu Musik und Identität lässt sich im Hinblick auf das Forschungsinteresse und die betrachteten Phänomene in verschiedene Kernbereiche unterteilen, deren unterschiedliche Foki im Folgenden aufgezeigt werden sollen. Dieser Zugang ist für einen Umriss des Forschungsstands erkenntnisfördernd, da das vielen Arbeiten zugrunde liegende Begriffsverständnis und der Verweis auf die theoretische(n) Denkschule(n) häufig nicht ausreichend kenntlich gemacht werden. Es scheint vielmehr, als würde ein geteiltes Verständnis des Identitätsbegriffs im Diskurs implizit vorausgesetzt. Eine breit angelegte, komparative Meta-Studie zu den verschiedenen Identitätsbegriffen, die in Studien zu musikalischen Praktiken Anwendung finden, ist zum gegenwärtigen Zeitpunkt nicht bekannt.⁴

Ein Forschungsschwerpunkt liegt bis heute auf der Untersuchung des Zusammenhangs von Musik und Identität in subkulturellen Zusammenhängen und in oppositionellen Agenden zu hegemonialen und repressiven Ordnungen, wie sie in den *Cultural Studies* rund um die Forscher*innen am *Centre for Contemporary Cultural Studies* (CCCS) in Birmingham ab den späten 1970er-Jahren ihren Anfang nahmen. In den Cultural Studies wird Identität als ein kontinuierlicher Prozess der Identifikation im Sinne einer überdeterminierten Artikulation begriffen, die über das Herstellen von Differenz wirksam wird (Hall, 1996). Insbesondere Dick Hebdiges Forschungen zu subkulturellen Zusammenhängen im Punk (Hebdige, 1979) bzw. in afro-karibischen Musikkulturen (ders., 1987) und ihrem semiotisch aufgeladenen *Style* haben bedeutend dazu beigetragen, Identitäten über symbolische Ordnungen als Markierungen von Differenz zu orthodoxen kulturellen Formationen in den Blick zu nehmen. Untersuchungen der kulturellen Zusammenhänge populärer Musikformen fokussieren

⁴ In weitaus kleinerem Rahmen vergleicht und systematisiert Julie Derges (dies., 2020) die Identitätskonzepte aus 23 empirischen Studien, die den Zusammenhang von Musik, Identität und Social Media untersuchen.

die Zusammenhänge von Musik und Identität dabei neben ihrer Einbettung in politische Agenden, wie sie etwa in Punk und Hardcore verfolgt werden (Haenfler, 2006; Hannerz, 2013), insbesondere auch in Verbindung zu traditionellen Identitätsankern wie Ethnizität und Race, vor allem in Bezug auf Rap und Hip-Hop, sowie deren Einbettung in minorisierten Gruppen in urbanen Kontexten (Mitchell, 1996; Rose, 1994).

Daneben kommt Musik bei der Konstruktion nationaler Identitäten eine besondere Bedeutung zu (Biddle/Knights, 2007), wengleich Konzepte nationaler Identitäten aufgrund der Heterogenität moderner Gesellschaften und der politischen und nicht zuletzt geografischen Transformation nationalstaatlicher Konstrukte im historischen Verlauf ideologische Konstrukte darstellen. Nach Benedict Anderson sind Nationen als *imagined communities* (Anderson, 1983) durch Diskurse, Überzeugungen und Verhaltensweisen sozial konstruiert. Als Konstruktion rekurren diese auf mitunter problematische und gewaltvolle Abgrenzungen der eigenen imaginierten Essenz von anderen nationalen und kulturellen Gemeinschaften als deren konstitutivem Anderen (Bauman, 2004). David Miller definiert nationale Identitäten über fünf Charakteristika (Miller, 1995): Nationale Identitäten werden erstens als Folge von geteilten Überzeugungen gedacht. Diese werden zweitens in ihrer Verkörperung historischer Kontinuität begründet, auch wenn die Geschichte in diesem Sinne selbst ein imaginierter Prozess ist. Drittens sind nationale Identitäten aktiv, denn Nationen »do things together« (ebd.: 24). Dies ist jedoch über Institutionen oder andere verkörperte Identifikationsanker wie bspw. Musiker*innen oder auch Sportler*innen als symbolisch vermittelt zu verstehen. Viertens sind nationale Identitäten in besonderer Weise an einen explizit begrenzten geografischen Bereich geknüpft. Und fünftens bedarf es nach Miller einem geteilten »set of characteristics that in the past was often referred to as a ›national character‹« (ebd.: 25), wengleich ein solcher nationaler Charakter lediglich ein essentialistisches Idealbild sein kann.

Auf der symbolischen Ebene kommt Musik insbesondere in Gestalt von Nationalhymnen bzw. von Instrumentalisierungen national bedeutsamer Musiken im Kontext offizieller Anlässe, Sportveranstaltungen bzw. anderen kulturellen oder politischen Zusammenhängen als historisch situierte, identitätsstiftende *klingende Staatssymbole* (Schurdel, 2006) besondere Bedeutung zu (Folkestad, 2002, 2017; Stokes, 1994; Winston/Witherspoon, 2015). Hinsichtlich der Gemeinschaftsbildung und der Imagination einer Nationalidentität fungieren diese als »series of aural signifiers through which listeners articulate a sense of identity as inherently linked to nation« (Bennett, 2015: 144). Die Problematik der Fest- und damit Fortschreibung von vermeintlich

übergeordnet rekonstruierbaren musikalischen Charakteristika, Kompositionsstilen oder klanglichen Merkmalen sowie den Modi ihrer diskursiven Konstruktionen, wie sie sich etwa in dem den Dresdner Philharmonikern zugeschriebenen ›Deutschen Klang‹ manifestieren, sind selbst Gegenstand einer kritischen Diskussion im Kontext von Musik, Identität und Nation (Potter/Applegate, 2002; Wißmann, 2015). Daneben werden in den Popular Music Studies die (mit Ausnahme explizit nationalistischer Musiken) in populären Musikformen häufig unterschwellig Verweise auf das Nationale kritisch in Beziehung zu Internationalität und Globalismus als zentrale Parameter von Popmusik gesetzt (Ahlers/Jacke, 2018; von Appen/Hindrichs, 2020, Dörfler, 2020; Kahn-Harris, 2020; Schiller, 2018a, 2018b).

Das identitätsstiftende Potential von Musik als »signifier of »community« at local, trans-local and affective levels« (Bennett, 2015: 145) geht jedoch weit über die an territorialen Grenzen orientierten ideologischen Formationen nationaler Identitäten hinaus. Die rapide Zirkulation von Menschen und Dingen, aber auch von kulturellen Gütern wie Musik stehen in der globalisierten Welt vor gänzlichen neuen Herausforderungen, sodass tradierte Konzepte kultureller Gemeinschaften herausgefordert werden. In diesem Zuge werden auch Fragen nach dem Zusammenhang von Musik und Identität in Bezug auf Lokalität unter den Bedingungen globaler Mobilität und dem Fluss kultureller Güter, Zeichen und Praktiken neu gestellt (Biddle/Knights, 2007; Connell/Gibson, 2002). Im Hinblick auf Musik und Identität rückt damit eine Unterscheidung von *Lokalität*, *Translokalität* und *Virtualität* in den Fokus. *Lokale* Szenen fasst Bennett als »focused social activity that takes place in a delimited space and over a specific span of time in which clusters of producers, musicians, and fans realize their common musical taste, collectively distinguishing themselves from others by using music and cultural signs often appropriated from other places, but recombined and developed in ways that come to represent the local scene« (Peterson/Bennett, 2004: 8). Im Zentrum lokal situierter Identitäten, wie sie Bennett in seinen Arbeiten zu populären Musikformen im Kontext von Jugendkulturen empirisch an Phänomenen wie der *New Asian Dance Music* in Newcastle oder der Frankfurter Hip-Hop-Szene bearbeitet hat, stehen kollektive Produktions- und Aneignungsweisen kultureller Zeichensysteme in Rekurs auf lokale Bedingungen und Charakteristika (Bennett, 2000; Bennett/Peterson, 2004).

Jenseits eines lokal begrenzten Rahmens operieren *translokale* Gemeinschaften. Diese sind in besonderer Weise durch vielschichtige Verbindungen und den Austausch von Symbolen und materiellen Gütern über Distanzen hinweg gekennzeichnet, denn

»while they are local, they are also connected with groups of kindred spirits many miles away« (Peterson/Bennett, 2004: 8). Identitäten geraten hier im Spannungsfeld komplexer Bezugnahmen auf verschiedene, miteinander verwobene Lokalitäten ins Blickfeld, die insbesondere durch fortschreitende Globalisierungsprozesse herausgefordert werden. Verschiedene Studien haben die Arten und Weisen aufgearbeitet, wie Musik in translokalen Kulturen, in Migrationsbewegungen diasporischer Kulturen bzw. Flucht praktiziert wird und welche elementare Rolle sie bei der Aufrechterhaltung und Weiterentwicklung von Traditionen und kultureller Zugehörigkeit einnimmt. Dabei werden auch Effekte kultureller Hybridisierung erkennbar, über die Vorstellungen von Identität im Spannungsfeld eines (in Teilen idealisierten) Ursprungsortes und eines kulturellen Zwischenraums unter den soziokulturellen und politischen Bedingungen *vor Ort* musikalisch verhandelt werden (Corona/Madrid, 2007; Karlsen, 2013; Leopold, 2013; Maier, 2020; O’Hagin/Harnish, 2006).

Im Gegensatz zu lokal situierten Gemeinschaften, bei denen Identitäten mitunter in hohem Maße auf Vorstellungen von konkreten Orten bzw. spezifischen Konzepten von Lokalität einhergehen (Hudson, 2006; Whitely/Bennett/Hawkins, 2004) bzw. translokalen Gemeinschaften, die sich trotz eines höheren Grades an räumlicher Zerstreuung durch explizite lokale Verankerungen bei gleichzeitiger Verbindung zu anderen Szenen kennzeichnen (Peterson/Bennett, 2004) stehen physische Orte als kulturelle Bezugsräume für reine Online-Gemeinschaften nicht in gleichem Maße zur Verfügung.⁵ Dies bedeutet jedoch keineswegs, dass Online-Communities sich nicht auch dezidiert mit bestimmten Lokalitäten auseinandersetzen. Andy Bennett (Bennett, 2002; 2004) hat am Beispiel des Revivals des sog. *Canterbury Sound*⁶ der 1960er- und 70er-Jahre, das in einer global dispersen Online-Community rund um einige wenige Webseiten in den 1990er-Jahren begann, eindrucksvoll gezeigt, wie online Narrative über Orte und die Modi der Repräsentationen ihrer Lokalität in der Gemeinschaft verhandelt und im Zuge der Konstruktion von Identitäten als *Bezugsort* neu konstruiert werden (vgl. dazu auch Draganova/Blackman/Bennett, 2021). Für

⁵ Für eine ausführliche differenzierende Gegenüberstellung der Charakteristika lokaler und virtueller Szenen siehe Lee & Peterson (dies., 2004).

⁶ Unter dem sog. *Canterbury Sound* wird ein Subgenre des Progressive Rock verstanden, welches in der englischen Stadt Canterbury Anfang der 1960er-Jahre rund um ein überschaubares Netzwerk lokaler Musiker*innen entstanden ist. Distinkte Genreeigenschaften des *Canterbury Sound* festzuschreiben ist aufgrund der Breite musikalischer Ausdrucksformen unter diesem Begriff problematisch, es lässt sich aber eine Nähe zum Jazz feststellen (Macan, 1997; Stump, 1997).

die Differenz zwischen *translokalen* und *virtuellen*⁷ Gemeinschaften ist die globale Verstreuung und die aus diesem Grund erforderliche mediale Vermittlung sämtlicher Interaktionen in der Gemeinschaften entscheidend: »virtual scene participants around the world come together in a single scene-making conversation via the Internet« (Bennett, 2004: 10).

Bedeutend für die initiale Erschließung vernetzter musikalischer Praktiken über das Internet waren Golo Föllmers Untersuchungen zu *Netzmusik* (Föllmer, 1999; 2004; 2005). Dabei geht es, anders als etwa beim Revival des *Canterbury Sound*, nicht um die bloße Veränderung der Kommunikations- und Distributionsmodi in Online-Gemeinschaften und die Imagination eines Ortes. Im Fokus stehen vielmehr medientechnische Transformationen ästhetischer Praxis, wodurch sich die Bedingungen für die Hervorbringung von Identitäten in Gemeinschaften grundlegend verändern. Musikbezogene Online-Gemeinschaften, die sich nicht nur *über* Musik austauschen, sondern darüber hinaus auch produktiv mit Klang umgehen, sind jedoch – nicht zuletzt aufgrund der relativen Neuartigkeit der Plattformen – auch über einen dezidiert identitätsbezogenen Zusammenhang hinaus bislang wenig erforscht. In aktuellen Arbeiten liegt der Schwerpunkt vornehmlich auf den Implikationen medienvermittelten synchronen Musizierens in Echtzeit über räumliche Distanzen hinweg (vgl. Gabrielli/Squartini, 2016; Mills, 2019; Mills/Slawaig/Utermöhlen, 2016; Rottondi et al., 2016).

Die Ethnografie von Trevor Pinch und Katherine Athanasiades ist eine frühe Empirie asynchroner kollaborativer Praktiken, die für diese Studie in besonderer Weise relevant ist (Pinch/Athanasiades, 2012). Pinch und Athanasiades nahmen mit der von der Firma Sony betriebenen (und inzwischen eingestellten) Plattform ACIDplanet.com eine Online-Gemeinschaft in den Blick, die sich um *eine* spezifische Musikproduktionssoftware herum organisiert.⁸ Im Fokus der Auseinandersetzung mit dieser »sonic sociotechnical community« (ebd.: 498) stand die Frage, wie Reputation online her-

⁷ Der Begriff des Virtuellen wird hier in Bezug auf seine Verwendung bei Bennett (ders., 2004) in Abgrenzung zu den Konzepten *lokaler* und *translokaler* Gemeinschaften aufgegriffen, welcher die oben angeführte Kritik an einer impliziten Dichotomie des *Realen* und des *Virtuellen* nicht konterkarieren soll.

⁸ Von der in dieser Studie betrachteten Musikproduktionsanwendung der Plattform audiotool unterscheidet sich die bei Pinch und Athanasiades (dies., 2012) betrachtete Software *ACID Pro* jedoch dahingehend, dass sie keine Online-Anwendung war, sondern auf der lokalen Festplatte installiert werden musste. Gegenstand der Auseinandersetzungen auf der Plattform waren lediglich die mit dieser Software produzierten Tracks.

gestellt wird, wie musikalische Identitäten verhandelt werden und inwieweit in Bezug auf Reputation und Identitäten online und offline Gemeinsamkeiten erkennbar werden. Das Ergebnis ist weitreichend:

»Online music of this sort is capable of not only *radically reconfiguring* the ways musicians can form identities and reputations but also *building upon and reinforcing* rather conventional forms of musical identity and ways of allocating status (such as charts and contests).« (ebd.: 499; H.i.O.)

Abgehoben wird auf eine medientechnisch konstituierte Konvergenz musikalischer Rollen, die in die Praktiken hineinwirkt, denn »[w]hat is ultimately unique about this community is that producers are consumers and vice versa, and, as we have seen, this directly affects the norms, identities, and reputations by means of which the community operates« (ebd.: 498f.). Problematisch an der Studie ist jedoch, dass in der Frage »how much, if anything, there is in common between the online and offline world of musical identities and reputations« (ebd.: 481) die oben kritisierte dichotome Unterscheidung von Online- und Offline-Identitäten mitgeführt und fortgeschrieben wird.

Für die in dieser Studie betrachtete asynchrone Form gemeinschaftlicher musikalischer Praxis sind darüber hinaus die Arbeiten von Martin Koszolko von Relevanz (Koszolko, 2015; 2016; 2017a; 2017b). Im Rahmen qualitativer Forschungen hat dieser sich mit dem Einfluss von Online-Technologien auf Prozesse musikalischer Kollaboration auf Online-Produktionsplattformen auseinandergesetzt. Erarbeitet wurden unter anderem eine Klassifikation verschiedener Modi kollaborativer Arbeit mit Online-Produktionsumgebungen (ders., 2017a, 2017b), eine Adaption des *Jamming*-Begriffs an die Bedingungen medientechnischer Vermittlung (ders., 2015) und die Auswirkungen online-basierter Produktionstechnologien auf elektronische Musikformen (ders., 2016).

Darüber hinaus sind Studien, die sich mit Identitäten in musikalischen Praktiken im Internet befassen, hauptsächlich musikpädagogisch orientiert (Cayari, 2011; 2015; O'Flynn, 2015; Partti/Karlsen, 2010; Partti/Westerlund, 2013; Salavuo, 2008; Waldron, 2009; 2013; 2017; 2018). Die musikpädagogische Hinwendung zu Online-Gemeinschaften und die Verschränkung von kollaborativem Lernen und identitätsrelevanten Aspekten begründet sich in den vielschichtigen Qualitäten Sozialer Netzwerke: »Social media is not only a site where people express aspects of themselves and connect with others; it is also a space for rich learning experiences« (Derges, 2020: 327). Bearbeitet werden dabei häufig Prozesse des gemeinschaftsorientierten sowie des

selbstgesteuerten Lehrens und Lernens über wechselseitigen Austausch und das gemeinschaftliche Entwickeln von Problemlösungsstrategien, der Kritik an geteilten Medieninhalten und der Kollaboration in musikalischen Projekten (Salavuo, 2008; Waldron, 2013a; 2013b; Waldron/Veblen, 2008).

Auffällig ist jedoch, wie Julie Derges in ihrer Meta-Studie zu Identitätsbegriffen in musikpädagogischen Studien herausarbeitet, dass das den Arbeiten zugrunde liegende Identitätskonzept größtenteils stark umgrenzt ist (Derges, 2020). In ihrer Untersuchung hat sie 23 empirische Studien zum Zusammenhang von Musik, Identität und Sozialen Netzwerken inhaltsanalytisch und in Bezug auf den theoretischen Hintergrund verglichen. Ergebnis ihrer Analysen ist, dass sich das, was in diesen Studien unter Identität verstanden wird, bei einem Großteil des Studienkorpus auf das Theoriekonstrukt der *Community of Practice* (Wenger, 1998; 2009) beschränkt. Während der Identitätsbegriff in frühen Arbeiten noch implizit verwendet wird (Lave/Wenger, 1991), wird der Begriff später explizit auf Lernen bezogen (Wenger, 1998; 2009). Wenger versteht *Lernen* als »production of identity« (Wenger, 2010: 2) und Identität als »integral aspect of a social theory of learning [...] thus inseparable from issues of practice, community, and meaning« (Wenger, 1998: 145). In Wengers Verständnis ist Lernen insofern identitätsrelevant, als es sich nicht auf den Erwerb von Fähigkeiten und Wissen reduzieren lasse: »it is becoming a certain person – a knower in a context where what it means to know is negotiated with respect to the regime of competence of a community« (Wenger, 2010: 2). Das Identitätskonzept im Kontext der *Community of Practice* (CoP) rekuriert damit jedoch streng genommen nicht auf eine kulturwissenschaftlich fundierte Identitätstheorie, sondern auf eine pädagogische Lerntheorie, in der mit *Practice*, *Community* und *Meaning* neben Identität noch drei weitere Säulen bedeutend sind. Studien, deren Identitätsbegriff im Anschluss an CoP eng an Lernprozesse angebunden wird, verbleiben mithin entgegen theoretisch differenzierterer Ansätze eingeschränkt(er).

Der hier fächerartig dargestellte, thematisch und theoretisch differenzierte Umriss disziplinärer Zugänge zur Erforschung von Musik und Identität soll zwei Punkte verdeutlichen: Erstens bildet eine fundierte empirische Untersuchung kollaborativer musikalischer Praktiken im Internet, die an einen musik- und kulturwissenschaftlich begründeten Identitätsbegriff anschließt, bislang ein Desiderat. Diese Studie soll daher auch dazu beitragen, kollaborative musikalische Praktiken im Internet an einem exemplarischen Fallbeispiel unter besonderer Berücksichtigung der medientechnischen Bedingungen empirisch zu erschließen. Zweitens hat der Umriss auch in theo-

retischer Hinsicht das Grundproblem verdeutlicht. Im Forschungsdiskurs entfaltet sich ein ganzes Spektrum unterschiedlicher Begriffsverständnisse und thematischer Anwendungsbereiche, deren individuelle Schwerpunktsetzung und die dafür versammelten Ansätze ein heterogenes und mitunter ambivalentes Feld erzeugen. Die Theoretisierung nationaler Identitäten über Musiken im Kontext hegemonialer politischer Agenden operiert mit einem anderen Identitätsverständnis, als der Begriff etwa in Bezug auf Subkulturen oder Hybridisierungsprozesse marginalisierter Gruppen gedacht wird. Während nationale Identitäten eng an einen ideologisch fundierten, essentialistisch aufgeladenen *nationalen Charakter* sowie einen territorialen Bezugsraum geknüpft sind, die über Institutionen und verkörperte Identifikationsanker symbolisch vermittelt werden, werden Identitäten im Kontext musikalischer Praktiken in einem an die *Cultural Studies* angelehnten Verständnis als kollektivierende, aber widerständige Differenzmarkierungen gegenüber dominanten Formationen gefasst. Identitäten in *lokal* situierten Gemeinschaften, deren Produktions- und Aneignungsweisen kultureller Zeichensysteme auf die jeweils spezifischen lokalen Bedingungen rekurren, verweisen mitunter auf andere Konzepte von *Space* und *Place* als dies in *translokalen* oder *virtuellen* Gemeinschaften der Fall ist. Studien, die sich mit Musik und Identität auseinandersetzen, nehmen ergo bei der Arbeit mit dem theoretischen Konzept grundlegend verschiedene Perspektiven ein oder setzen andere Schwerpunkte für die analytische Betrachtung der Zusammenhänge.

Ein geteiltes Begriffsverständnis wird jedoch oftmals implizit vorausgesetzt und die theoretische(n) Denkschule(n) nicht hinreichend kenntlich gemacht: »most did not provide an operational definition or conceptualization of identity« (Derges, 2020: 330). Dass das terminologische Grundproblem vielfach lediglich als Dilemma benannt, jedoch kein Versuch unternommen wird, mit dem Problem produktiv umzugehen bzw. den Anwendungsbereich und den analytischen Mehrwert des jeweiligen Ansatzes zu markieren, verschärft die Brisanz der Heterogenität und Ambivalenz nebeneinander stehender Identitätsbegriffe. In dieser Hinsicht soll mit dieser Schrift auch ein Beitrag zum Diskurs geleistet werden, indem das zugrunde liegende Identitätskonzept ausführlich theoretisch angebonden wird, um es für den Forschungsbereich musikalischer Praxis im Internet nutzbar zu machen.

1.3 Die Plattform audiotool – eine Einführung

Als Fallbeispiel kollaborativer musikalischer Praxis im Internet dient die Plattform audiotool, die über die URL www.audiotool.com öffentlich erreichbar ist (Stand: Oktober 2023). Die Online-Plattform mit dem Slogan »Produce music online« (audiotool, o.D. a) verbindet eine *Digital Audio Workstation* Software (DAW) mit einem Sozialen Netzwerk. Dies ist dahingehend bemerkenswert, dass DAW-Software aufgrund der hohen technischen Anforderungen bislang (in der hier vorliegenden Komplexität) weitestgehend auf eine Ausführung auf lokal operierenden Systemen beschränkt war. Die Überführung einer Musikproduktionsanwendung in eine browserbasierte Plattform verschiebt durch die daraus resultierende Unabhängigkeit von einzelnen Endgeräten, die ubiquitäre Verfügbarkeit der Daten durch zentrale Speicherung auf adressierbaren Servern sowie vollständige Kompatibilität durch Schaffung eines geteilten Handlungsrahmens zentrale Koordinaten musikalischer Praxis. Die Musikproduktionsanwendung sowie die Interaktionsfunktionen im Sozialen Netzwerk können erst nach einer kostenlosen Registrierung⁹ zum Erstellen eigener Inhalte genutzt werden. Der Aufruf von Profilen und die Wiedergabe von Tracks ist jedoch auch ohne Account möglich, da diese Seiten öffentlich zugänglich sind.

Unter dem Sammelbegriff DAW werden verschiedene Formen digitaler Musikproduktionssoftware zusammengefasst, die sich in Bezug auf den Funktionsumfang, den Grad der Komplexität klanglicher Gestaltung sowie die Qualität der Audioproduktion voneinander unterscheiden. DAWs ist jedoch in der Regel gemein, dass sie »einen vollständigen Prozess, von der Aufnahme, über das Arrangement und Editing, bis hin zu der Abmischung und dem Mastering innerhalb von Software ermöglichen« (Ahlers, 2018: 424 f.). Die Musikproduktionsanwendung auf audiotool stellt hierfür Funktionen zur separierten Klangproduktion und -bearbeitung durch Mehrspurtechnik sowie verschiedene Editoren und eine Vielzahl verschiedener simulierter *Devices* bereit. Diese sind sowohl konzeptuell als auch grafisch Klangerzeugern und -manipulatoren, wie bspw. Drum Machines, Synthesizern, Effektgeräten und Dynamikprozessoren, nachempfunden. Ferner besteht Zugriff auf ein umfangreiches Medienarchiv, in dem Samples und Presets für die integrierten MusikmachDinge (Ismaiel-Wendt, 2016) ab-

⁹ Auf die Kostenstruktur der Nutzung wird später genauer eingegangen. Die Registrierung und damit die Nutzung der Software ist zwar kostenlos möglich, einzelne Zusatz-Funktionen können jedoch erst durch das Entrichten eines frei wählbaren monatlichen Betrages freigeschaltet werden (siehe dazu Kapitel 3.1).

rufbar sind. Das Medienarchiv speist sich nahezu ausschließlich durch *user-generated content*, das bedeutet durch Beiträge von User*innen. Darüber hinaus stellt audiotool mit der Anwendung *Probe* einen Sample-Editor bereit, der unabhängig von der Produktionsumgebung auch ohne vorherige Registrierung allen Internetnutzer*innen zur Verfügung steht. *Probe* bietet Werkzeuge zur Bearbeitung von Audio-Samples, die entweder direkt in das audiotool-Medienarchiv importiert werden können oder für die offline-Nutzung in verschiedenen digitalen Audioformaten heruntergeladen werden können.

Zusätzlich verfügt audiotool neben der Musikproduktionsanwendung über ein Soziales Netzwerk, in dem registrierte User*innen die mit der audiotool-DAW produzierten Tracks publizieren und so einer (Teil-)Öffentlichkeit zugänglich machen können. Als Soziale Netzwerke, unter denen Plattformen wie Instagram, TikTok, YouTube oder Facebook (zum gegenwärtigen Zeitpunkt) zu den bekanntesten zählen, werden Internetportale zum Austausch von Informationen sowie dem Aufbau und der Pflege sozialer Beziehungen verstanden. Nach Ellison und boyd kann eine Internetplattform anhand der folgenden Kriterien als Soziales Netzwerk bezeichnet werden:

»A social network site is a *networked communication platform* in which participants 1) have *uniquely identifiable profiles* that consist of user-supplied content, content provided by other users, and/or system-level data; 2) can *publicly articulate connections* that can be viewed and traversed by others; and 3) can consume, produce, and/or interact with *streams of user-generated content* provided by their connections on the site.« (Ellison/boyd, 2013: 158f.; H.i.O.)

Die Online-Plattform audiotool kann dementsprechend als Soziales Netzwerk klassifiziert werden, da die Profile der User*innen auch bei wechselndem Alias eindeutig und unverwechselbar über eine permanente und unveränderliche URL erreichbar sind. Zu den Inhalten von Profilen können sowohl die Profilinehaber*innen, als auch andere User*innen beitragen. Verbindungen mit anderen User*innen über die *Follow*-Funktion werden öffentlich dargestellt. User*innen haben die Möglichkeit über eine Pinnwand (*Wall*) mit anderen User*innen öffentlich zu kommunizieren sowie die veröffentlichten Tracks zu rezipieren und darauf Bezug zu nehmen. Im Gegensatz zu vielen anderen Sozialen Netzwerken gibt es auf der Plattform audiotool keine privaten Nachrichten. Sämtliche Kommunikationsvorgänge zwischen User*innen auf der Plattform sind öffentlich einsehbar.

Die Plattform audiotool bietet durch die Verschmelzung einer Technologie zur browserbasierten Musikproduktion mit einem Sozialen Netzwerk das Potential zur Bildung einer digitalen Öffentlichkeit im Sinne von *networked publics* (boyd, 2010). Gemeint sind damit digitale Öffentlichkeiten, welche durch Netzwerktechnologien restrukturiert werden. Als solche umspannen sie gleichzeitig »(1) the space constructed through networked technologies and (2) the imagined collective that emerges as a result of the intersection of people, technology, and practice« (ebd.: 39). Mit der Plattform audiotool rückt damit nicht bloß eine digitale Musiktechnologie in den Fokus, sondern vielmehr eine medientechnisch vermittelte Lebenswelt, eine »vibrant sociocultural arena« (Georgalou, 2017: 3). Innerhalb dieser Zusammenhänge gruppieren und organisieren sich User*innen als »sonic sociotechnical community« (Pinch/Athanasidiades, 2012: 498). Die Online-Plattform audiotool eröffnet einen Zugang zu einem Kulturbereich, in dem vernetztes Muskmachen und digitale Lebenswelten geradezu exemplarisch zusammenlaufen und stellt somit einen fruchtbaren Ausgangspunkt für die Frage nach der Hervorbringung von Identitäten in ästhetischen kulturellen Praktiken unter den medientechnischen Bedingungen digitaler Vernetzung durch das Internet dar.

1.4 Methodologie und empirisches Vorgehen

Die Frage, wie Identitäten in bestimmten Kontexten vor dem Hintergrund ihrer sozialen, kulturellen, technischen und ökonomischen Bedingungen hervorgebracht werden, kann nur empirisch beantwortet werden. Wo wissenschaftliche Forschung Individuen und ihre Praktiken, Werte und Vorstellungen in alltagsweltlichen Zusammenhängen in den Blick nimmt, können die notwendigen Zugänge zu den Lebenswelten nur durch eine unmittelbare Auseinandersetzung mit den Individuen sowie durch Immersion ins kulturelle Feld erschlossen werden. Die Grundprinzipien empirischer Sozial- und Kulturforschung leiteten auch diese Studie. Für die Realisierung des Forschungsvorhabens wurde daher ein qualitatives Forschungsdesign entwickelt, mithilfe dessen die Prozesse im Feld in situ rekonstruiert wurden. Die multimedialen qualitativen Forschungsdaten wurden auf audiotool im Rahmen eines mehrjährigen online-ethnografischen Feldaufenthaltes (Boellstorff et al., 2012; Hine, 2000; 2015) erhoben und mithilfe der Grounded Theory (Charmaz, 2014) in einem iterativen Prozess ausgewertet. Das Design der Studie soll im Folgenden kurz dargestellt werden.

Die konstruktivistische Grounded Theory

Mit der konstruktivistischen Grounded Theory folgt diese Studie einem systematischen und komparativen Ansatz zur Bearbeitung qualitativer Forschungsvorhaben. Forschen mit der Grounded Theory zielt darauf ab, die Weltwahrnehmungen und Deutungen von Individuen von Grund auf *ausgehend von den gesammelten Daten* zu rekonstruieren. Die besondere Stärke der Grounded Theory liegt in der hohen Adaptabilität der vorgeschlagenen Forschungspraktiken »as a set of principles and practices, not as prescriptions or packages« (Charmaz, 2006: 9) sowie in ihrer Offenheit:

»While there can be no hard and fast rules governing qualitative analysis – given the diversity of social settings, research projects, individual research styles, and unexpected contingencies that affect the research – it is possible to lay out general guidelines and rules of thumb to effective analysis.« (Strauss, 1987: 1)

Aufgrund ihrer breiten Anwendbarkeit auf verschiedenste Forschungskontexte und Fragestellungen ist die Grounded Theory heute zu einem der am weitesten verbreiteten Verfahren der interpretativen Sozialforschung geworden. Die Grounded Theory zielt »gleichermaßen auf *Prozess und Ergebnis*, auf *problemlösendes Forschungs-handeln* und auf die dabei *hervorgebrachten gegenstandsbezogenen Theorien*« (Strübing, 2019: 525; H.i.O.). Dementsprechend ist ein auf diese Weise erarbeitetes Forschungsergebnis nur »aus dem Arbeitsprozess heraus zu verstehen [...], in dem es produziert wurde« (ebd.: 526). Die hohe Rückbindung der sich entwickelnden Theorie an den Gegenstand resultiert aus dem »iterativ-zyklischen Charakter [des Forschungsprozesses; Anm. d. Verf.], der mit dem hermeneutischen Gedanken der Spiralförmigkeit der Erkenntnisentwicklung korrespondiert« (Breuer, 2010: 55). Der Prozess des Theoretisierens als Praxis der Konstruktion einer Theorie meint hierbei »the practical activity of engaging the world and of constructing abstract understandings about and within it« (Charmaz, 2006: 128). Grounded Theory ist nicht thesenprüfend, sondern thesengenerierend, denn das Ziel des Forschungsprozesses ist die Entwicklung eines »theoretical account of the general features of a topic while simultaneously grounding the account in empirical observations or data« (Martin/Turner, 1986: 141).

Seit den 1960er Jahren wurde die Grounded Theory kontinuierlich weiterentwickelt. Janice M. Morse arbeitete in ihrer Genealogie der Grounded Theory fünf unterschiedliche Ausrichtungen heraus (vgl. Morse, 2009: 16f.). Hierzu zählen neben dem ursprünglichen Ansatz (Glaser/Strauss, 1967) die Weiterentwicklungen von Glaser

(Glaser, 1992) bzw. Strauss in Zusammenarbeit mit Juliet Corbin (Strauss/Corbin, 1996) sowie Schatzmanns *Dimensionale Analyse* (ders., 1991). Die Soziologin Kathy Charmaz entwickelte die *konstruktivistische Grounded Theory* in enger Auseinandersetzung mit sowohl Glasers als auch Strauss' Ansatz (Charmaz, 2006; 2014). Zuletzt legte Adele Clarke mit der *Situationsanalyse* eine postmodernistische Erweiterung der Grounded Theory vor (Clarke, 2012). Für diese Studie liefert die konstruktivistische Grounded Theory nach Charmaz (Charmaz, 2006; 2014) eine geeignete Methodologie, da konstruktivistische Denkansätze von der Annahme geleitet werden, dass menschliches Erkennen vom Betrachtenden selbst erst *konstruiert* wird, nämlich »through their own situated perspective« (Clarke, 2019: 5). Insbesondere bei hochgradig aufgeladenen Themenbereichen wie dem Sujet der Identitäten ist es entscheidend, die beobachtete Rekonstruktion einer individuellen Wirklichkeit, die unterschiedlichen Positionen und Betrachtungsweisen sowie die eigenen Annahmen und Interpretationsschemata zu reflektieren.

Die konstruktivistische Grounded Theory beruht auf folgenden Prämissen: Es wird erstens davon ausgegangen, dass multiple Wirklichkeiten unsere Lebenswelten konstruieren. Zweitens werden Daten erst in der Interaktion zwischen Forschungsteilnehmer*innen und Forscher*innen konstruiert (vgl. Charmaz, 2011: 196). Diese werden durch die individuellen Sichtweisen, Werte, Positionen und Handlungen geformt, denn »[n]either observer nor observed come to a scene untouched by the world« (Charmaz/Mitchell, 2001: 162). Die aus den Daten abgeleiteten Kategorien sind diesen drittens nicht inhärent, sondern werden durch die Forscher*innen im Prozess generiert. Viertens ist die Präsentation von Daten bei der Darstellung von Forschungsergebnissen ganz grundsätzlich problematisch, da der situative Hintergrund empirischer Daten im Text in der Regel lediglich unvollständig abgebildet werden kann.

Aus diesen Grundannahmen leitet Charmaz folgende Konsequenzen ab: Subjektivität und Reflexivität durchziehen als integrale Bestandteile sämtliche Aspekte des Prozesses der Datenauswertung. Zur Explikation der Analysen sollen insbesondere die »Stimmen« (Charmaz, 2011: 196) des Feldes und weniger die der Forscher*innen dienen. Eine Verallgemeinerbarkeit der Ergebnisse über den untersuchten Kontext hinaus wird nicht angestrebt. Abstraktionen im Rahmen der entwickelten Theorie verbleiben grundsätzlich unvollständig und werden »als situiert in Zeit, Raum, Positionen, Handlungen und Interaktionen« (ebd.) verstanden. Das erklärte Ziel einer konstruktivistischen Grounded Theory ist es, »eine Theorie zu entwickeln, die glaubwürdig, originär, resonant und nützlich ist« (ebd.).

Online-ethnografische Feldforschung

Für die Erhebung der Daten wurde ein ethnografischer Ansatz gewählt. Ethnografie bezeichnet ein empirisches Forschungsprogramm, mithilfe dessen »mehr oder weniger unbekannte ethnische, kulturelle oder soziale Gruppen, Gemeinschaften, Institutionen oder andere soziale Einheiten und deren Handlungsweisen, Wissensformen und materiale Kulturen« (Knoblauch/Vollmer, 2019: 599) erforscht werden. Das Ziel dieses der Ethnologie (Völkerkunde) bzw. Anthropologie (Menschenkunde) entstammenden Ansatzes ist die Erforschung von Individuen »in their own time and space, in their own everyday lives« (Burawoy et al., 1991: 2) durch Rekonstruktion, Beschreibung und Nachvollzug des Zusammenlebens und der sozialen Organisation einer Kultur in ihrer Alltagswelt als »soziale Wirklichkeit im Vollzug« (Knoblauch/Vollmer, 2019: 603).

Für eine erkenntnisreiche Ethnografie ist es entscheidend, die Lebenswirklichkeit des Feldes in der unmittelbaren Eigenerfahrung kennenzulernen. Der Mehrwert eines ethnografischen Forschungsansatzes liegt in seiner »einzigartigen Nähe zum Forschungsgegenstand« (Knoblauch/Vollmer, 2019: 599). Ethnografische Forschung leitet das »commitment to the first-hand experience and exploration of a particular social or cultural setting on the basis of (though not exclusively) participant observation« (Atkinson et al., 2001: 4). In der Fachgeschichte lassen sich eine Vielzahl verschiedener Traditionen und Ansätze identifizieren, die jeweils unterschiedliche Schwerpunkte setzen.¹⁰ Die Ethnografie stellt »Instrumentarien und Verfahrensweisen zur methodisch angeleiteten und reflektierten Kartografierung kultureller Welten sozialer Gruppen« (Thomas, 2019: 1) bereit. Neben der Teilnehmenden Beobachtung umfasst das Spektrum eine Vielzahl weiterer Methoden zum Sammeln sowohl qualitativer als auch quantitativer Daten mit einer entsprechenden Breite an daraus resultierenden Datensorten.

Die Teilnehmende Beobachtung (Boellstorff et al., 2012; Müntz, 2010) ist auch für Ethnografien auf Online-Plattformen eine geeignete Methode zur Entwicklung eines tiefen Verständnisses über die untersuchte Kultur. Im Zuge der Immersion ins Feld

¹⁰ Einen Überblick über die Fachgeschichte der Anthropologie bietet etwa Pattersons *Social History of Anthropology* (ders., 2001). Ethnologische Grundbegriffe sowie Unterschiede zwischen den verschiedenen Fachtraditionen und Strömungen werden bei Hans Peter Hahn (ders., 2013), Bettina Beer und Hans Fischer (ders., 2013) oder Stefan Thomas (ders., 2019) diskutiert.

werden Spezifika der Praktiken erschlossen und in Beobachtungsprotokollen festgehalten sowie Feldkontakte geknüpft. Das qualitative Interview (Hermanns, 2005; Heyl, 2001; Hopf, 2005) bildet die zweite Säule der Datenerhebung online-ethnografischer Forschung. Durch den Austausch mit dem Feld können besondere Einblicke in die Lebenswirklichkeiten der User*innen gewonnen und forschungsrelevante Themenbereiche vertieft werden. Den dritten Kernbereich bildet das Sammeln von Dokumenten im Feld. Diese drei Instrumente für die Datenerhebung bilden den Kern der online-ethnografischen Feldarbeit unter einer partizipativen Grundprämisse. Mithilfe der erhobenen Daten können die Praktiken des Feldes auf der Online-Plattform rekonstruiert und analytisch erschlossen werden.

Ethnologische Forschung lässt sich aufgrund der Dynamiken kultureller Prozesse nicht linear konzipieren und stringent durchführen. Eine grundsätzliche Offenheit hinsichtlich des Ablaufs des Forschungsprozesses ist daher zwingend erforderlich, denn selbst bei gründlichster Planung eröffnet sich im Verlauf nicht selten ein »Abgrund zwischen theoretischer Planskizze und realer Feldstruktur« (Benkel/Meitzler, 2015: 234). Bei der Ethnografie handelt es sich um eine »boot-strapping method, which builds itself afresh in each location, based upon the ethnographer's emerging understanding of the situation« (Hine, 2015: 5). Die Herausforderungen ethnografischer Feldforschung erschöpfen sich damit nicht bloß in der korrekten Anwendung der Methoden, sondern in der iterativen Reflexion und kontinuierlichen Evaluierung der Methodenwahl und -durchführung im Hinblick auf die Mikro- und Makroebene der untersuchten Kultur. Mit der adaptiven Forschungshaltung und der Anerkennung, »that in some circumstances living with a lack of certainty and an enduring ambiguity about what things mean« (ebd.), rückt die Unsicherheit als unhintergehbare, dabei jedoch produktive Bedingung ethnografischer Forschung in den Vordergrund:

»The paradox then slips away – an ethnographer can focus best on understanding modes of life through immersion in them, learning their values and practices from the inside, and focusing on making active and strategic choices about what to study and how to study it.« (ebd.)

Die Allgegenwart des Digitalen hat auch die Ethnografie vor neue Herausforderungen gestellt. Winfried Marotzki titulierte die Hinwendung zur ethnografischen Exploration kultureller Praktiken im Internet nach der »Rückwendung des ethnografischen Blicks auf das Fremde in der eigenen Kultur« (Zinnecker, 2000: 383) in den Sozialwissenschaften als die »zweite Transformation« (Marotzki, 2017: 150) der Ethnogra-

fie. Die Hauptaufgabe bestehe nun darin, »die neuen Kulturräume des Internets zu explorieren, d. h. den ethnographischen Blick auf virtuelle Welten zu richten« (ebd.). Bei ethnografischen Ansätzen zur Online-Forschung besticht zunächst die Vielfalt im Diskurs, die eine trennscharfe Unterscheidung der verschiedenen Konzepte erschwert (Udenze, 2019). Bekannt geworden ist etwa die ursprünglich auf Konsumforschung zielende *Netnography* als »new qualitative research methodology that adapts ethnographic research techniques to study cultures and communities that are emerging through computer-mediated communications« (Kozinets, 1998: 366). Gängige Bezeichnungen im Diskurs sind darüber hinaus *Online Ethnography* (Hart, 2017), *Cyber Ethnography* (Hallett/Barber, 2013), *Virtual Ethnography* (Hine, 2000) oder *Webnography* (Puri, 2007). Isomäki und Silvennoinen unterscheiden in ihrer Typologie insgesamt 16 verschiedene Ausprägungen ethnografischer Forschungsansätze, bei denen in verschiedener Weise und zu einem unterschiedlichen Grad ein Interesse auf der Erforschung von Online-Praktiken liegt (Isomäki/Silvennoinen, 2012: 5 f.). Die sich aus der Spezifik des Mediums ergebenden Herausforderungen erfordern je nach konkreter Ausgestaltung gegenstandsbezogene Strategien, um mit den inhärenten Herausforderungen einer online-ethnografischen Feldarbeit umzugehen. Dies betrifft insbesondere auch forschungsethische Fragestellungen, die sich in Online-Kontexten auf besondere Weise stellen.¹¹

Feldzugang, Datenerhebung und Auswertung

Am Beginn dieses Forschungsvorhabens stand zunächst die Frage nach dem Zusammenhang von Musik und Identität in zu diesem Zeitpunkt noch nicht enger eingekreisten gemeinschaftlichen musikalischen Praktiken im Internet. Die bottom-up Exploration dieses weiten Feldes begann mit einer Frage in einer Facebook-Gruppe zu musikalischen Praktiken mit digitalen Technologien: »Hi, I'm looking for apps for some kind of online collaboration music making. What are you using and why?« (2018-03_FB). Durch die zahlreichen Vorschläge gerieten neben audiotool auch Online-Plattformen wie *BandLab*, *Amped Studio* oder *SongTree* in den Blick. Im Zuge der tieferen Auseinandersetzung mit den verschiedenen Anwendungen und der Schärfung der Fragestellung kristallisierte sich audiotool als besonders vielverspre-

¹¹ Zur forschungsethischen Leitlinie dieser Studie vgl. Anhang 1.

chend heraus. In der Konsequenz wurde das Forschungsdesign als *single site* Untersuchung einer Online-Plattform konzipiert (vgl. Tuncalp, 2014: 15).

Der erste Schritt zum Feldzugang bestand in der Erstellung eines Profils auf audiotool. Aus forschungsethischen Überlegungen wurde besonderes Augenmerk darauf gelegt, den User*innen das Forschungsinteresse über die sog. *short description* des Profils transparent zu kommunizieren. Die Frühphase des Feldaufenthalts war geprägt von der Exploration der Plattform und ihren Funktionen, der Analyse der Kommunikationsmodi sowie den in der Community verhandelten Themen. Hier war neben der Auseinandersetzung mit den Funktionen der Plattform eine fortlaufende Beobachtung und Auswertung von Kommunikationszusammenhängen im plattformeigenen Forum (dem sog. *Board*). Da darin auch frühere, archivierte Kommunikationen abrufbar sind, konnte auf eine Vielzahl nicht-reaktiv generierter Daten zugegriffen werden. Unter diesen *Spurendaten* werden all jene Daten gefasst, die »nicht für eine bestimmte Fragestellung erhoben (Interview, Befragung etc.) [worden sind], sondern [...] »Spuren« von Interaktionen und Kommunikationen, die nun erneut befragt werden« (Meißner, 2015: 38). Durch gezieltes Nachfragen in Diskussionen im *Board* sowie dem Erstellen eigener Themen wurden darüber hinaus auch generativ Daten erhoben. Diese Interaktionen mit anderen User*innen unterstützten ferner die Bildung von Feldkontakten und die Rekrutierung von Forschungsteilnehmer*innen für Einzelinterviews. Aufgrund der räumlichen Distanzen wurden alle Interviews über Videotelefonie geführt, aufgezeichnet und für die Analyse transkribiert.¹² Über das sich stetig ausdifferenzierende Netzwerk entstanden zudem Kollaborationsprojekte mit anderen User*innen, bei denen die Produktionspraktiken des Feldes teilnehmend beobachtend erforscht werden konnten.

Das Sampling der Forschungsteilnehmer*innen erfolgte anfangs explorativ, um zunächst ein möglichst breites Verständnis über die Praktiken des Feldes zu entwickeln. Im späteren Forschungsverlauf erfolgte die Auswahl differenzierter im Hinblick auf den Stand der Theoriebildung und den sich daraus ergebenden Fragestellungen. Die Einzelinterviews orientierten sich an den im Vorfeld ausgearbeiteten Leitfäden. Weniger als starres Gerüst denn als thematischer Rahmen entlang einiger Kernfragen ließen diese genügend Raum, um inhaltliche Schwerpunktsetzungen seitens der Forschungsteilnehmer*innen aufgreifen und in der Studie abbilden zu können. Im Sinne des

¹² Die Mitschnitte der Interviews wurden mit der Transkriptionssoftware F5 transkribiert. Die Transkriptionsregeln, denen bei der Umschrift des Gesprochenen gefolgt wurde, sind in Anhang 3 aufgeführt.

iterativ-zyklischen Vorgehens im Forschungsprozess einer Grounded Theory waren auch die Leitfäden zu Beginn eher breit angelegt. Im fortschreitenden Prozess wurden diese dann konkretisiert und an den Stand der Theoriegenese angepasst.

Daten über Online-Interaktionen Dritter wurden händisch nach individueller Abwägung erhoben. Ein automatisiertes Sammeln von Online-Daten ohne Prüfung im Einzelfall, etwa durch Web-Scraping, erfolgte nicht. Dies wäre sowohl datenschutzrechtlich als auch ethisch problematisch und sowohl mit der forschungsethischen Leitlinie dieser Studie als auch dem Paradigma der Beschränkung der Datenerhebung (vgl. Hewson/Vogel/Laurent, 2016: 59) schwer in Einklang zu bringen. Die erhobenen Online-Daten wurden als PDF-Dokumente aus dem Webbrowser exportiert. Der Vorteil dieses Vorgehens liegt darin, dass neben den primär für die Analyse relevanten Inhalten, wie bspw. Profilbeschreibungen oder Kommentare, auch die weiteren Inhalte der Webseite archiviert werden und in die Auswertung eingehen können. Nichtsdestotrotz fixiert ein solcher Export lediglich einen Snapshot zum Zeitpunkt des Abrufs, sodass etwa Threads im Board fortlaufend beobachtet und kontinuierlich archiviert werden mussten, um der asynchronen Kommunikation der User*innen über große Zeiträume hinweg folgen und den Kommunikationszusammenhang bestmöglich rekonstruieren und analysieren zu können. Zusätzlich wurden während des Feldaufenthaltes Gedanken, Beobachtungen, Irritationen etc. in einem Forschungstagebuch festgehalten. Alle qualitativen Forschungsdaten, die Transkriptionen der geführten Interviews, die Online-Interaktionsdaten sowie die Protokolle der teilnehmenden Beobachtungen, wurden mithilfe der Analyse-Software MaxQDA ausgewertet.

1.5 Übersicht über die Kapitel

Diese Studie ist in fünf Kapitel gegliedert, die von einer Einleitung und einem Fazit gerahmt werden. Kapitel 2 widmet sich der Entwicklung eines theoretisch fundierten Identitätskonzepts. Dazu erfolgt zunächst eine kritische Annäherung an den Begriff, um anschließend in die Theorie der Performativität einzuführen. Über den leitenden Musikbegriff wird sodann die Brücke zum Identitätsbegriff geschlagen, der in sechs Thesen formuliert wird. Der hier vorgestellte Zugriff fungiert zum einen als heuristischer Rahmen für die Analyse der empirischen Daten. Zum anderen ist dieser Zugriff aber auch als ein Angebot an den Diskurs gedacht, die dem Identitätsbegriff zugrunde liegende Problematik nicht auszublenden, sondern mit den Grenzen und der inhärenten Ambivalenz produktiv umzugehen.

In Kapitel 3 wird der Forschungsgegenstand audiotool in den Blick genommen. Dafür wird im ersten Schritt die Entwicklung der Plattform entlang konzeptueller Wendepunkte aufgearbeitet und vor der Folie der Innovationsgeschichte von Technologien für Musik- und Klangproduktion im Netz medienhistorisch eingeordnet. Anschließend erfolgt der konzeptuelle Umriss der beiden Kernparadigmen Asynchronität und Kollaboration in Bezug auf die untersuchte musikalische Praxis. Nachfolgend wird der Forschungsgegenstand aus zwei verschiedenen Perspektiven tiefergehend in den Blick genommen: Die Analyse von audiotool *als MusikmachDing* fragt, *womit, auf welche Weise* und *unter welchen Bedingungen* auf dieser Plattform Musik gemacht wird. Der Zugriff auf audiotool *als Soziales Netzwerk* beleuchtet, *inwieweit* und *in welcher Weise* die Bedingungen, Anforderungen und Wechselwirkungen des medientechnisch formierten Handlungsraums in die Praktiken des Feldes hineinwirken.

Kapitel 4 stellt scharf auf die kulturelle Gemeinschaft der User*innen auf audiotool. Im Zentrum dieses Abschnittes steht die empirische Rekonstruktion performativer Strategien des User*in-Werdens, also *wie* und *unter welchen Bedingungen* User*innen an dieser Online-Gemeinschaft partizipieren können. Herausgearbeitet werden dafür zunächst die performativen Strategien der (Selbst-)Bezeichnung sowie der Profilgenerierung unter den Bedingungen auf audiotool. Anschließend werden die kulturellen Leitlinien und Paradigmen, die Konventionen und das Selbstverständnis der audiotool-Community rekonstruiert, die als Anforderungsgefüge in die performative Hervorbringung von Identitäten hineinwirken. Abschließend wird entlang von zwei ambivalenten Anforderungen das leitende partizipative Fortschrittsparadigma im Feld herausgearbeitet. In diesem Zuge werden auch Disziplinierungsmechanismen aufgezeigt, in denen die audiotool-Community als Korrektiv fungiert.

In Kapitel 5 werden Praktiken kollaborativer Musikproduktion auf audiotool beleuchtet. Dafür wird zuerst der *Track* als zentrales ästhetisches Objekt der Prozesse im Feld in den Blick genommen, um anschließend die performativen Strategien seiner Hervorbringung zu rekonstruieren. Dafür ist zunächst eine kritische Auseinandersetzung mit bestehenden Track-Begriffen im Diskurs erforderlich, um entlang der medientechnischen Spezifika des Tracks auf audiotool einen erweiterten Begriff des Tracks im Internet zu entwickeln. Im Anschluss daran wird über die zwei empirisch rekonstruierten Track-Konzepte auf audiotool auf die verschiedenen Umgangsweisen des Feldes mit diesen kulturellen Objekten abgehoben. Über die Darlegung der im Feld zirkulierenden Binnendifferenzierung zweier Kollaborationsmodi wird nachfolgend das *Doing Collabs* rekonstruiert. Entlang der Fragen, *was* und *in welcher Weise*

User*innen auf audiotool gemeinsam produzieren, werden über den Track als kulturelles Objekt verschiedene performative Strategien der wechselseitigen Hervorbringung von Identitäten in kollaborativen Produktionspraktiken herausgearbeitet.

In Kapitel 6 erfolgt eine Rekonstruktion kollaborativer Wissensprozesse auf audiotool und der sich in diesem *Doing Knowledge* vollziehenden performativen Dynamiken. Dafür wird zunächst der Zugriff auf Wissensprozesse im Internet über den Begriff der Wissenskulturen, der Entwicklung des Konzepts der epistemischen Ressource und dem Umriss von Partizipation an Online-Kultur als epistemische Praxis vor dem Hintergrund der medientechnischen Bedingungen theoretisch fundiert. Im Anschluss daran erfolgt eine empirische Rekonstruktion von Prozessen kollaborativer Wissensproduktion im audiotool-Netzwerk. Über einen heuristischen Dreischritt werden entlang der Frage, *welches Wissen auf welche Weise* vor dem Hintergrund *welcher Strategien* bereitgestellt, angeeignet und mitunter auch wieder entzogen wird, performative Strategien in kollaborativen Wissensprozessen rekonstruiert. Abschließend werden Wissensprozesse im audiotool-Netzwerk vor der Folie der Transformationsprozesse von Wissen in den historischen Entwicklungslinien der Phonographie als dritte Form der Schriftlichkeit verortet und darüber Praktiken kollaborativer Wissensproduktion mit der performativen Hervorbringung von Identitäten im Internet verbunden.

Das Fazit stellt die Kernkategorie *Growing* als zentralen Modus performativer Hervorbringung von Identitäten auf audiotool vor. Dieser Modus wirkt als Imperativ kulturellen Handelns und damit als Modus von Welterzeugung sowohl als Verheißung als auch Anforderung in die drei umrissenen Dimensionen kollaborativer musikalischer Praktiken auf audiotool – *Becoming a user*, *Doing Collabs* und *Doing Knowledge* – hinein. Abschließend werden die Ergebnisse dieser Studie zusammengefasst.

2 Identitäten, Performativität und musikalische Praxis

Kaum ein Begriff ist in den geisteswissenschaftlichen Disziplinen seit dem Beginn der Überlegungen zu seiner Bedeutung im 17. Jahrhundert (vgl. Robins, 2005) so kontrovers diskutiert worden wie der Terminus *Identität*. Die scheinbar einfache und alltagsnahe Frage »Who Am I?« (Chatman et al. 2005: 117), die wir stellen, wenn wir nach Identität fragen, erscheint bei näherer Betrachtung vielschichtig, mitunter sogar paradox. Bereits Versuche einer basalen Systematisierung fördern eine Vielzahl verschiedener Typen formaler Konzeptionen von Identität zutage, die heterogenen Grundannahmen und grundverschiedenen Zugängen unterliegen (vgl. Zirfas, 2010). Es ist jedoch die Zentralität von Identität für das Selbstverständnis von Individuen, deren tägliches Leben und kulturellen Praktiken, aufgrund dessen der Terminus Einzug in verschiedenste akademische Disziplinen der Geistes- und Sozialwissenschaften gehalten hat. Die Frage nach Identität stellt sich überall dort, wo Individuen in Gemeinschaften *als Individuen* mit spezifischen Eigenschaften, Interessen und Fertigkeiten agieren. Identitäten ermöglichen es, sich sowohl von anderen abgrenzen, um Individuum zu sein, als auch Anschlüsse an die Gemeinschaft bilden, um Zugehörigkeit herzustellen.

Seit den frühen Überlegungen zum Identitätsbegriff wurden eine Vielzahl verschiedener Perspektiven auf das Konzept entwickelt. George Herbert Mead hat den soziologischen Identitätsdiskurs im 20. Jahrhundert mit seinem posthum veröffentlichten Werk *Geist, Identität und Gesellschaft aus Sicht des Sozialbehaviorismus* (Mead, 1968) maßgeblich geprägt. Bemerkenswert ist, dass Mead darin anstelle des Identitätsbegriffs mit dem Konzept des *Self* arbeitet, womit er jedoch »nicht die sich herausbildende Persönlichkeit bezeichne[t], sondern eine Struktur der Selbstbeziehung der Person« (Liebsch, 2016: 82). Das *Self* unterteilt Mead in das *Me* (das soziale *Self*) und das *I* (das personale *Self*), welche sich interdependent innerhalb von Symbolsystemen durch Sprache, Spiel und Wettkampf herausbilden. Durch den inneren Dialog beider Instanzen und den Wechselwirkungen mit der Gesellschaft wird das *Self* als prozessuale (und damit in der Folge grundsätzlich wieder veränderbaren) Einheit im Vollzug der symbolischen Interaktion hervorgebracht. Mead legte mit seiner Theorie der Identitätsbildung über das *Self* einen Zugang vor, der Identität als durch soziale Prozesse konstruiert versteht, als »a product of relations with others« (Jackson, 2010: 124).

Neben Mead sind bis heute die Arbeiten des Psychoanalytikers Erik H. Erikson bedeutend (Erikson, 1966; 1988). Als Teil seiner Theorie der lebenslangen Entwicklung hat Erikson in der Tradition Meads und in vertiefter Auseinandersetzung mit Freuds Psychoanalyse eine Theorie der Herausbildung einer *Ich-Identität* vorgelegt. Erikson versteht Identität als eine »wechselseitige Beziehung, [...] ein dauerndes inneres Sich-Selbst-Gleichsein wie ein dauerndes Teilhaben an bestimmten gruppenspezifischen Charakterzügen« (Erikson, 1966: 124). Im Kern ging es um die Frage, auf welche Weise Individuen Kontinuität und Kohärenz im Prozess der Ich-Synthese herstellen. Kennzeichnend für Eriksons Ansatz ist, dass Identität als »ständiger Prozess des Aus-tarierens und Angleichens unterschiedlicher Einflüsse und Erwartungen« (Liebsch, 2016: 83) in der Kindheit und im Jugendalter entsteht und mit dem Eintritt in das Erwachsenenalter als »Zeitpunkt zum *Eintritt in das Leben*« (Descombes, 2013: 35; H.i.O.) abgeschlossen wird. Eriksons *Ich-Identität* »lebt von dem ständigen Anspruch, soziale Erwartungen und eigene Überzeugungen, die Blicke der anderen auf uns und unser Selbstbild, das Bild der anderen von uns und unsere Biographie *selbstbewusst* zu verbinden« (Abels, 2007: 324; H.i.O.). Durch die Popularität seiner Theorie hat Erikson in besonderem Maße zur Konjunktur des Identitätsbegriffs im akademischen Diskurs beigetragen, wenngleich sein von überzeitlicher Kontinuität bzw. übersituativer Konsistenz geprägtes Identitätsverständnis heute nicht mehr zeitgemäß ist (Glomb, 2005).

Erving Goffman hat ein kontingentes, multiples und fluides Verständnis von Identität formuliert. Er versteht Identität als zusammengesetzt aus *social identity*, *personal identity* und *ego identity* (Goffman, 1967; 1969). Goffman fasst das soziale Leben als Bühne. Identitäten werden darauf im Sinne einer theatralen Selbstpräsentation aufgeführt, wobei »die Identitätsdarstellung jeweils davon abhängt, in welcher Rolle sich eine Person befindet« (Kneidinger-Müller, 2017: 65). Dabei orientiert sich die aufführende Person an normativen Rollenerwartungen, Selbstbildern und dem Publikum: »Wir tun so, *als ob*, und schaffen uns damit einen Freiraum für unsere Identität und erlauben den anderen, so zu tun, *als ob* sie genau dieses Schauspiel für die Wahrheit hielten« (Abels, 2007: 324; H.i.O.). Die soziale Wechselseitigkeit nimmt bei Goffmans Ansatz eine zentrale konstitutive Funktion ein (von Engelhardt, 2010). Goffman wendet sich damit grundlegend gegen die Vorstellung einer *tatsächlichen* Identität bzw. eines fixen Kerns, der kontinuierlich und beständig bleibt und von anderen *als Kern* erfahrbar werden kann.

Neben diesen prominenten theoretischen Ansätzen haben sich im Laufe des 20. Jahrhunderts eine Vielzahl soziologischer, kulturalanthropologischer und sozialpsychologischer Perspektiven auf den Begriff entwickelt. Mit Komposita wie *Identität der Moderne* (Willems/Hahn, 1999), Formen *nationaler*, *ethnischer* und *kultureller Identität* (Bizeul/Rufold, 2020; Giesen, 1996; Hall/du Gay, 1996; Jullien, 2017), *geschlechtsspezifischer Identität* (Butler, 1991; 1997) oder Identität »als (kognitives) Selbstbild, als habituelle Prägung, als soziale Rolle oder Zuschreibung, als performative Leistung, als konstruierte Erzählung usw.« (Zirfas, 2010: 9) wird sowohl die immense konzeptuelle Breite verschiedener Zugänge als auch die Grundverschiedenheit zirkulierender Identitätsbegriffe sichtbar.

Zusätzlich zu dieser konzeptionellen Breite des Terminus erschwert seine Allgegenwart die kritische Auseinandersetzung, weil bei der »Verwendung des Identitätsbegriffs [...] oftmals davon ausgegangen [wird], dass alle selbstverständlich wüssten, was gemeint ist« (Müller, 2011: 13). Eine umfassende und kritische Auseinandersetzung und Differenzierung dieser schier unüberschaubaren Vielzahl verschiedener Identitätsbegriffe ist durch den, wie manche Beobachter*innen kritisch anmerken, »geradezu inflationäre[n] Gebrauch des Wortes ›Identität‹« (Mollenhauer, 1983: 156) schwierig geworden.¹³ Wenngleich angenommen werden kann, dass jede*r zumindest eine rudimentäre, alltagsnahe Vorstellung über grundlegende Bedeutungsdimensionen des Identitätsbegriffs haben dürfte, sieht sich die wissenschaftliche Auseinandersetzung mit dem »Inflationsbegriff Nr. 1« (Brunner, 1987: 63) mit der Unmöglichkeit konfrontiert, »to provide a single, overarching definition of what it [die Identität; Anm. d. Verf.] is, how it is developed and how it works« (Lawler, 2014: 7). Zielführend für eine konzeptuelle Annäherung an den Begriff erscheint mithin eine diskurs- und gegenstandsbezogen begründete Erarbeitung einer Definition, welche für die empirische Arbeit nutzbar gemacht werden kann.

¹³ Eine breit angelegte Rekonstruktion historischer Entwicklungslinien, eine Darstellung verschiedener Identitätstheorien sowie einen überzeugenden analytischen Ordnungsversuch versucht Bernadette Müller (dies., 2011).

2.1 Identitätsbegriffe – eine Einführung

Etymologisch rekurriert Identität, abgeleitet von lat. *īdem* als *derselbe* bzw. *dasselbe*, zunächst auf vollständige Entsprechung. Diese wird als Kongruenz im Sinne einer »Echtheit« oder »Gleichheit«, einer »völlige[n] Übereinstimmung [einer Person oder Sache] mit dem, was sie ist oder als was sie bezeichnet wird« (Duden, 2023) verstanden. Aus diesem allgemeinen Verständnis resultiert die Ambivalenz des Terminus: *identisch* zu sein meint, *mit sich selbst*, zugleich aber auch *mit anderen* gleich zu sein. Der Ausgangspunkt für die Feststellung einer Entsprechung mit sich selbst und anderen liegt im reflexiven Moment, in dem »sich das Individuum selbst zum *Objekt* seiner eigenen Wahrnehmung macht« (Abels, 2017: 208; H.i.O.).

Im Zentrum dieser Überlegungen steht die *Differenz*, denn Identität kann erst durch ihr Exklusionspotential als Anknüpfungspunkt für die Verortung in der Welt fungieren (vgl. Hall, 1996: 5). Identität markiert in diesem Sinne immer auch ihr Anderes, das was sie *nicht* ist. Erst durch den Anderen und dem Sich-selbst-Erkennen durch Unterscheiden können Identitäten entstehen: »Identität gewinnt ihre Konturen und bestätigt sich allemal in der Differenz« (Bohn/Hahn, 1999: 38). Diese Konturen sind jedoch keineswegs natürlich gegeben oder schlicht *da*, sondern werden erst durch die Bildung von Differenzen geschärft (vgl. Lawler, 2014: 12). Das Andere ist als Überschuss an den Rändern für Identitäten insofern entscheidend, als es die *vorgestellte* Einheit des Inneren durch die Grenzziehung zum Äußeren konstitutiv bedingt:

»Every identity has at its ›margin‹ an excess, something more. The unity, the internal homogeneity, which the term identity treats as foundational is not a natural, but a constructed form of closure, every identity naming as its necessary, even if silenced and unspoken other, that which it ›lacks‹. [...] So the ›unities‹ which identities proclaim are, in fact, constructed within the play of power and exclusion, and are the result, not of a natural and inevitable or primordial totality but of the naturalized, overdetermined process of ›closure‹.« (Hall, 1996: 5)

Ein erster Zugang zum Verständnis des Identitätsbegriffs dieser Studie erfolgt ergo über zwei ambivalente Modi: »people are understood as being simultaneously the same and different« (Lawler, 2014: 10). In diesem Spannungsverhältnis, dem Entgegenlaufen des Konzepts gegen die eigene Bedeutung im Wortsinn, begründet sich ein Identitätsverständnis, nach dem »Identität als Ausdruck besonderer Merkmale einer Person gesehen werden kann, die das Individuum einerseits von anderen Individuen

unterscheidbar machen, andererseits aber auch eine Zuordnung des Individuums zu gewissen sozialen Gruppen ausdrücken [kann]« (Kneidinger-Müller, 2017: 63).

Warum aber überhaupt über Identitäten nachdenken? Identität wird häufig erst in Krisensituationen zum Thema, wenn Individuen oder Gemeinschaften existentielle Schwierigkeiten haben, die Identitätsfrage für sich und andere zu beantworten. Dies ist etwa dann der Fall, »when something assumed to be fixed, coherent and stable is displaced by the experience of doubt and uncertainty« (Mercer, 1990: 43). Dies meint jedoch mitnichten bloß pathologische Zustände, wie etwa (temporärer oder dauerhafter) Gedächtnisschwund, Formen geistiger Verwirrung oder sonstige Unwägbarkeiten in Interaktionszusammenhängen, sodass die Frage *Wer bin ich?* tatsächlich nicht eindeutig beantwortbar ist (denken wir an die Hunde in Fleishmans Cartoon). Für Erikson, der den Begriff der *Identitätskrise* gegen Ende des Zweiten Weltkrieges prägte, ist der Verlust eines Identitätsempfindens zentral, welches auf Kontinuität und Wiedererkennbarkeit des eigenen Selbst beruht. In einer Identitätskrise haben Individuen demnach das dramatische Empfinden »als ob ihr Leben subjektiv nicht mehr zusammenhänge – und nie wieder zusammenhängen könnte« (Erikson, 1971: 36). Die Identitätskrise bei Erikson ist eine Situation, in der ein Individuum innerhalb einer symbolischen Ordnung »etwas verliert oder [...] ihm etwas abgesprochen wird, was ihm unbedingt zukommt« (Abels, 2017: 195), sodass Identitäten ins Wanken geraten. Steph Lawler verweist jedoch auf die reduktionistische Kehrseite dieser Betrachtungsweise, da bei einer Fokussierung von Identitäten *als Krise* bzw. *in der Krise* nicht nur *unkrisenhaft* verbleibende, als selbstverständlich angesehene Identitätsdimensionen unbeachtet bleiben würden (Lawler, 2014). Lawler kritisiert die in dieser Perspektivierung implizit mitgeführte Unterscheidung von normalen und abnormalen Identitätsformen, welche ihre fundamentale Konstruiertheit verkenne: »There is no silent, untroubled, normal or natural identity« (ebd.: 2).

Kulturwissenschaftliche Perspektiven auf Identität

Stuart Halls kulturwissenschaftlichen Perspektive zufolge steht hinter der Problematik der Beantwortung der Identitätsfrage kein krisenhafter Status Quo, sondern vielmehr ein Kennzeichen der Moderne: »moderne Identitäten [sind] >dezentriert<, >zerstreut< und fragmentiert« (Hall, 2012: 180). Hall rekonstruiert die Dezentrierung des cartesianischen Subjekts und die Fragmentierung von Identitäten entlang von fünf Denkschulen und Diskursen, die zu dieser Zerstreung beigetragen haben. Ers-

tens habe das marxistische Denken die Vorstellung des individuellen Handelns des Subjekts dahingehend revidiert, dass Individuen »nicht unter selbstgewählten, sondern unmittelbar vorgefundenen, gegebenen und überlieferten Umständen« (MEW, 18: 115, zitiert nach Hall, 2012: 193) Handlungsfähigkeit erlangen können. Möglich ist dies lediglich im Rahmen der jeweiligen historischen und kontextuellen Bedingungen. Zweitens habe Freuds Theorie der Formierung von Identitäten über Prozesse im Unbewussten die Grundfesten des wissenden und vernünftigen cartesianischen Subjekts weiter destabilisiert. Drittens würde jede Bedeutungsproduktion qua Bezeichnung auf das symbolische System der Sprache zurückgreifen und damit erst unter den Bedingungen der Regeln der Sprache wirksam werden.

Für Identität ist die Differenzbeziehung in der Bedeutungsproduktion von entscheidender Relevanz. Derrida (ders., 1974, 1976) fasst Identitäten im Anschluss an Saussure als temporäre und instabile Effekte, als Konstruktionen durch Praktiken der Bezeichnung, denn »Ich weiß, wer ›Ich‹ bin in Relation zu ›dem Anderen‹, z. B. der Mutter, die ich nicht sein kann« (Hall, 2012: 197). Die vierte große Dezentrierung wird mit der Genealogie des modernen Subjekts in den Arbeiten von Michel Foucault entwickelt, insbesondere in der darin herausgearbeiteten Disziplinarmacht, die sich im neunzehnten Jahrhundert herausbildet (Foucault, 1969; 1973; 1976; 1994). Foucault zufolge werden Identitätskategorien in historisch situierten und institutionalisierten Diskursen konstruiert, wodurch diese untrennbar von Machtstrukturen durchzogen sind (Thomas, 2009). Diese Identitätskategorien sind jedoch keineswegs essentiell und fix, sondern grundsätzlich veränderlich. Über Institutionen, wie bspw. Gefängnisse, Bildungseinrichtungen oder Krankenhäuser, reguliert, kontrolliert und überwacht die Disziplinarmacht die Menschheit, Bevölkerungen bis hin zu Individuen und deren Körpern und bringen damit den Menschen als »fügsame[n] Körper« (Foucault, 1976: 176) hervor. Die fünfte Dezentrierung verortet Hall sowohl in theoretischer als auch in aktivistischer Hinsicht im Einfluss des Feminismus. Darin wurde die Formung geschlechtlicher Subjekte zu einer politischen Frage und informierte damit ganz entscheidend die Politisierung von Subjektivität und Identität.

Den Dezentrierungsgedanken entwickelt Hall entlang von drei verschiedenen Auffassungen des Identitätsbegriffes über die Konzeptionen des Subjekts in der Kulturgeschichte¹⁴: dem *Subjekt der Aufklärung*, dem *soziologischen Subjekt* und dem *post-modernen Subjekt*. Das *Subjekt der Aufklärung* fußt auf einer Identitätsvorstellung

¹⁴ Eine ausführliche Diskussion der verschiedenen geisteswissenschaftlichen Subjektkonzepte findet sich bei Raphael Beer (ders., 2014) oder Andreas Reckwitz (ders., 2008).

der »menschlichen Person als vollkommen zentriertem und vereinheitlichtem Individuum« (Hall, 2012: 181), dessen »>Zentrum« [...] aus einem inneren Kern [besteht], der mit der Geburt des Subjekts entstand und sich mit ihm entfaltete, aber im Wesentlichen während der ganzen Existenz des Individuums derselbe blieb« (ebd.). Ausgehend vom cartesianischen *cogito ergo sum* entstand ein humanistischer Identitätsbegriff, der von einer Vorstellung eines »autonomous, coherent, unified self« (Cover, 2016: 5) geprägt war, vom menschlichen Subjekt »as having unquestioned certainty, truth, and presence« (ebd.). Die Vorstellung einer *natürlich* gegebenen Identität des autonomen Subjekts, welche auf einem fixen und integralen inneren Kern beruht, bildet den Kern eines lange vorherrschenden essentialistischen Verständnisses von Identität. Für dieses ist ferner die Vorstellung einer Kontinuität von Identität kennzeichnend, wodurch sie gegenüber zeitlichen und sozio-kulturellen Transformationen *im Kern* grundsätzlich persistent bleibe.

Der Umriss eines *soziologischen Subjekts* reagiert kritisch auf die Zuschreibung einer Autonomie, die dem Subjekt der Aufklärung beigemessen wird. Hall verankert die Entwicklung des soziologischen Subjekts im Soziologieverständnis der sog. *Chicago School* und der Denktradition des symbolischen Interaktionismus mit ihren Vertretern G. H. Mead und G. C. Cooley. Im Zentrum steht hier die Verschränkung der Beobachtung wachsender Komplexität in der Moderne mit einer »interaktiven Konzeption von Identität [...], die im Wechselverhältnis von Ich und Gesellschaft entsteht« (Hepp, 2015: 259). Damit wird die (Mit-)Formung des Subjekts durch das Verhältnis zu »>bedeutenden Anderen« [...], die dem Subjekt die Werte, Bedeutungen und Symbole vermitteln« (Hall, 2012: 182) anerkannt. Identität wird diesem Verständnis zufolge in einem Wechselverhältnis zwischen Ich und Gesellschaft, in einem »kontinuierlichen Dialog mit den kulturellen Welten >außerhalb« und den Identitäten, die sie anbieten, gebildet und modifiziert« (ebd.). Nichtsdestotrotz beinhaltet auch diese Vorstellung letztlich »einen inneren Kern, ein Wesen, das >das wirkliche Ich« ist« (ebd.).

Das *postmoderne Subjekt* unterscheidet sich grundlegend von beiden zuvor genannten Vorstellungen. Dieses fragmentierte Subjekt ist nunmehr »nicht aus einer einzigen, sondern aus mehreren, sich manchmal widersprechenden oder ungelösten Identitäten zusammengesetzt« (ebd.). Von Frankreich ausgehend setzten sich in den späten 1960er und frühen 1970er Jahren mit dem Aufkommen des Poststrukturalismus und Theorien zur Postmoderne, insbesondere durch Theoretiker wie Jacques Derrida, Roland Barthes, Jacques Lacan, Michel Foucault, Gilles Deleuze und Félix Guattari,

anti-essentialistische Denkweisen durch, welche die Existenz eines kohärenten und persistenten inneren Kerns ablehnten. Identitäten wurden plural und prozessual gedacht, hervorgebracht in einem »fortlaufenden Prozess der Artikulation von Identifikationen auf Basis verschiedener, insbesondere auch medial vermittelter kultureller Ressourcen« (Hepp, 2015: 259). Daraus folgt, dass »[i]n uns [...] widersprüchliche Identitäten [wirken], die in verschiedene Richtungen drängen, so dass unsere Identifikationen beständig wechseln [...] Die völlig vereinheitlichte, vervollkommnete, sichere und kohärente Identität ist eine Illusion« (Hall, 2012: 183).

Die von Hall umrissenen Verschiebungen der Zugänge zu Identität – vom *Subjekt der Aufklärung* über das *soziologische Subjekt* hin zum *postmodernen Subjekt* – schließt an einen grundlegenden Wandel kultureller Leitlinien an: War der »strukturelle Kern der klassischen Moderne, wie sie sich seit dem 18. Jahrhundert zunächst in Westeuropa ausgebildet hat, [...] zunächst eine soziale Logik des Allgemeinen, die auf eine Standardisierung, Formalisierung und Generalisierung sämtlicher Einheiten des Sozialen drängt« (Reckwitz, 2019: 28; H.i.O.), haben seitdem »gesellschaftliche Prozesse der Differenzierung, Individualisierung und Pluralisierung, die [...] traditionelle[n] Formen der Vergemeinschaftung [...] kontinuierlich weggeschmolzen« (Eickelpasch/Rademacher, 2004: 6; H.i.O.).

Zygmunt Bauman argumentiert, dass die im Laufe dieses kontinuierlichen Differenzierungsprozesses zunehmenden Instabilitäten in der Welt sowie der Zusammenfall von bis dahin als stabil erachteten Identitätskategorien nach dem Zweiten Weltkrieg durch die massiven Unsicherheiten an Bedeutung gewonnen haben (Bauman, 2004). Als Beleg nennt er etwa die Infragestellung der als natürlich gegeben angenommenen, binären Geschlechtsidentität als Differenzmarker zwischen zentralen Identitätskategorien oder das Herausfordern von nationalidentitären Konstruktionen im Zuge des Postkolonialismus, dessen primärer politisch-ideologischer »raison d'être was the drawing, tightening and policing of the boundary between ›us‹ and ›them‹« (Bauman, 2004: 21; H. i. O.). Die resultierenden Unwägbarkeiten traditioneller menschlicher Vergemeinschaftungsanker und Leerstellen erfordern in der Konsequenz die Herstellung neuer Formen der Zugehörigkeit für Individuen. Identitäten rücken in dieser Weise sowohl als Bedingung als auch Bestandteil von Partizipation in Vergemeinschaftungsprozessen in den Fokus: »›identification‹ becomes ever more important for the individuals desperately seeking a ›we‹ to which they may bid for access« (ebd.: 24).

Überlegungen zur Konzeptualisierung von Identitäten

Aus diesen Überlegungen ergeben sich folgende Schlussfolgerungen: Erkennt man die Dezentrierung, Fragmentierung und Zerstreuung des Subjekts an, so folgt daraus erstens, dass aus einer anti-essentialistischen Perspektive heraus Identität nicht *singulär*, sondern nur *plural* gedacht werden kann. Dementsprechend muss von Identitäten gesprochen werden, denn »identities cross categories (no one belongs to only one category), and different forms of categorical identity must be managed« (Lawler, 2014: 7). Cornelia Bohn und Alois Hahn verweisen darauf, dass die in einem Moment aktualisierten Identitäten andere jedoch keineswegs außer Kraft setzen oder überschreiben. Sie rücken diese jedoch (temporär) in den Hintergrund: »Identifikation über eine Reihe von Identitäten impliziert also stets eine Pluralität von in Anspruch genommenen Selbsten« (Bohn/Hahn, 1999: 37).

An die Pluralität schließt zweitens an, dass Identitäten *situativ* und *kontextuell divergent* sind. Das bedeutet, dass ihre Hervorbringung von den Bedingungen in Gemeinschaften abhängt. Erst unter den jeweiligen situativen und kontextuellen Bedingungen können differenzierte Verhältnisse Gültigkeit erlangen, in denen sich das Individuum von anderen unterscheidbar machen und zugleich Zugehörigkeit herstellen kann (vgl. Kneidinger-Müller, 2017: 68f.). Identitäten orientieren so Handeln an der Schnittstelle von Individuum und Gemeinschaft unter den Bedingungen des kulturellen Handlungsrahmens.

Drittens lassen sich Identitäten nicht als fix, abgeschlossen oder stabil begreifen. Sie sind *prozessual* und damit stets *im Werden*: »identity is [...] a process not a thing, a becoming not a being« (Frith, 1998: 109). Identitäten sind nicht bereits vorhanden, sondern müssen von Individuen hervorgebracht, aktualisiert und aufrechterhalten werden. Der performative Vollzug kultureller Praktiken ermöglicht es, Identitäten als situativ und kontextgebunden gültige Handlungsorientierungen hervorzubringen, die es Individuen ermöglichen, für sich und andere wiedererkennbar zu werden. Dieser stetige, unabgeschlossene und ambivalente Prozess muss durch kontinuierliche Aktualisierung aufrechterhalten werden.

2.2 Identitäten als performative Hervorbringung

Ein wegweisender Ansatz zum Verständnis von Identitäten ist das Konzept der Performativität. Identitäten werden nicht als etwas begriffen, das Individuen *haben*, sondern als in Praktiken durch Verhalten, Kommunikation und Artikulation *hervorgebracht*. Im Zuge des *performative turn*, infolgedessen der Begriff des Performativen bzw. der Performanz¹⁵ »von einem *terminus technicus* der Sprechakttheorie zu einem *umbrella term* der Kulturwissenschaften« (Wirth, 2002: 10; H.i.O.) und zu einem zentralen Konzept in den Geisteswissenschaften avancierte, geriet die »irreduzible Prozesshaftigkeit kultureller Phänomene« (Hempfer/Volbers, 2011: 7) in den Blick. Performativität rekurriert jedoch nicht auf eine umfassende Theorie oder ein Paradigma, sondern meint eine »theoretische Blickhilfe, ein[en] Betrachtungswinkel, von dem aus kulturelle Phänomene angesehen werden (können)« (Volbers, 2014: 4). Kulturelle Phänomene als performativ hervorgebracht zu verstehen, greift zurück auf die Vorstellung, dass »Sinn oder symbolische Bedeutung konstitutiv an den materialen Vollzug ihrer (Wieder-)Aufführung gebunden sind« (Hempfer/Volbers, 2011: 8). Ein performativer Akt wird als »eine wirkende Kraft anerkannt, die als situiertes Ereignis in die Welt eingreift und sie zu verändern vermag« (ebd.: 9). Der Gedanke, Kultur in diesem Sinne als *performativ* zu begreifen, leitete in den 1990er-Jahren die Abkehr vom Verständnis von *Kultur als Text* (vgl. Fischer-Lichte, 2004: 37).

Das Konzept des *Performativen* wurde von John Langshaw Austin entwickelt, der gemeinsam mit John Searle zu den Begründern der Sprechakttheorie zählt. In *How to do Things with Words* (Austin, 1962) entwickelt Austin den Neologismus zur Bezeichnung »eine[r] spezifischen Klasse von Sprachverwendungen [...], bei denen durch das Äußern bestimmter Worte ›conventional procedures‹ vollzogen werden« (Wirth, 2002: 10). Im Unterschied zu rein *konstativen* Beschreibungen von Zuständen, welche

¹⁵ Was unter dem Begriff des *Performativen* bzw. der *Performanz* zu verstehen ist, wird in geisteswissenschaftlichen Disziplinen verschieden beantwortet. Je nach Perspektive wird der Blick etwa »auf das *ernsthafte Ausführen* von Sprechakten, das *inszenierende Aufführen* von theatralen oder rituellen Handlungen, das *materiale Verkörpern* von Botschaften im ›Akt des Schreibens‹ oder auf die *Konstitution von Imaginationen* im ›Akt des Lesens‹« (Wirth, 2002: 9; H.i.O.) gerichtet. Eine differenzierte Strukturierung des Theoriefeldes um Performance, Performanz und Performativität legen Hempfer (ders., 2011) oder Carlson (ders., 1996) vor.

lediglich wahr oder falsch sein können, haben *performative* Sprechakte¹⁶ ein transformatives Potential. Das wohl geläufigste Beispiel für einen solchen Sprechakt stellt der Vermählungsakt zweier Eheleute dar, bei dem über das beiderseitige Jawort und der Vollzugsformel des Standesbeamten die Ehe *geschlossen* wird. Die Eheleute befinden sich nach dem Vollzug dieser Sprechakte in einem anderen Zustand als zuvor, nämlich in einem Eheverhältnis. Für performative Sprechakte ist folgender Punkt entscheidend: »sie beschreiben keine Tatsachen, sondern sie schaffen soziale Tatsachen« (ebd.: 11).

Judith Butler hat das Performativitätskonzept für den Identitätsbegriff in ihren Arbeiten zur Geschlechtsidentität nutzbar gemacht. Bereits in ihren frühen Schriften *Das Unbehagen der Geschlechter* (dies., 1991) und *Körper von Gewicht* (dies., 1997) positioniert sich Butler gegen essentialistische Vorstellungen fixer Geschlechtsidentitäten. Diese würden auf der Idee einer natürlich gegebenen, inneren Identität beruhen, die jedoch verborgen bleibt, da es kein vordiskursives Ich gibt, welches diese Identität bedingen könnte. Für den Transfer des Butler'schen Konzepts der Performativität von Identität ist entscheidend, dass diese nicht auf das Geschlecht beschränkt bleibt. Aus ihren Arbeiten lässt sich ableiten, dass »Geschlechtsidentität (*gender*) – wie Identität überhaupt – nicht vorgängig, d.h. ontologisch oder biologisch gegeben ist, sondern das Ergebnis spezifischer kultureller Konstitutionsleistungen darstellt« (Fischer-Lichte: 2004: 37; H.i.O.).

Die kritische »Genealogie der Geschlechter-Ontologie« (Butler, 1991: 60) zielt auf eine Rekonstruktion diskursiver Naturalisierungen der binären Geschlechterdifferenz, um darüber Vorstellungen einer Essenz radikal zu reformulieren. Im Anschluss an post-strukturalistische und anti-fundamentalistische Theorien versteht sie Identität und Subjektivität nicht als einen ontologischen Status des Seins, sondern als ein *Werden*, das sich über eine Reihe von Akten vollzieht. Wie Austin verweist Butler auf die produktive Kraft von Sprache und versteht »eine performative Äußerung [als] diejenige diskursive Praxis, die das vollzieht oder produziert, was sie benennt« (Butler,

¹⁶ Austin ersetzt die Dichotomie aus *konstativen* und *performativen* in der späteren Ausarbeitung seiner Theorie der Sprechakte mit der Trias aus *lokutionären*, *illokutionären* und *perlokutionären* Akten. Handlungen werden bei lokutionären Sprechakten vollzogen, »*indem* man etwas sagt« (Austin, 1979: 117, H.i.O.) und bei illokutionären dadurch, »*dass* man etwas sagt« (ebd.; H.i.O.). Bei perlokutionären Sprechakten steht die »kürzere oder längere Kette von >Wirkungen« (ebd.: 124; H.i.O.), die ein Sprechakt im Hörer hervorbringt, im Fokus, etwa das Überzeugen, Überraschen oder auch in die Irre Führen.

1997: 36). Butler erweitert Austins Performativitätskonzept aber dahingehend, dass symbolische Ordnungen nicht mehr nur über den Gebrauch von Wörtern hervorgebracht werden. In den Mittelpunkt rücken die performativ-symbolischen Praktiken des menschlichen Körpers. Performativität meint bei Butler ergo »keine Eigenschaft sprachlicher Akte mehr, sondern eine konstitutive Komponente sozialer Praxis überhaupt« (Volbers, 2011: 145).

Diese Wirkungsweise entwickelt Butler in Rekurs auf Konzept der *Interpellation*, das der marxistische Philosoph Louis Althusser in seinen Studien zu Ideologie und Staatsapparaten entwarf (Althusser, 1977). Butler übersetzt die bei Althusser beschriebene »Urszene der Subjektivierung« (Saar, 2013: 19) auf die Normalisierung binärer Geschlechtsidentität. Bei Althusser ruft ein Polizist einem Passanten *He, Sie da!* nach, woraufhin dieser sich »in dem Glauben, der Ahnung, dem Wissen, es sei gemeint« (Althusser, 1977: 143) umdreht und die Anrufung damit anerkennt. Durch den Akt der Bezeichnung eines neugeborenen Kindes *Es ist ein Mädchen!* seitens der Hebamme »wechselt das Kleinkind von einem ›es‹ zu einer ›sie‹ [...] und mit dieser Bezeichnung wird das Mädchen ›mädchenhaft‹ gemacht« (Butler, 1997: 29). Die Adressierung einer eindeutigen Geschlechtsidentität im normativen Rahmen eines auf binärer Differenz beruhenden Systems stellt »eine unausweichliche Zwangsdiskursivierung des Selbst-Verhältnisses« (Villa, 2017: 5) dar, wodurch »auch alle Gesten, Akte, Praxen, die geschlechtlich relevant sind, sich in dieser Normativität bewegen [werden]« (ebd.).

Mit der analytischen Kategorie der Anerkennung gerät in den Blick, in welcher Weise sich Individuen im Kontext ihrer Praktiken in ihrer Differenz wahrnehmen, stiften oder bestätigen (Alkemeyer, 2013). Anerkennung erschöpft sich jedoch nicht auf der allgemeinen Bedeutungsebene im Sinne sozialer Wertschätzung oder Renommee und meint »gerade nicht bloße positive Bestätigung und Affirmation« (Ricken, 2013b: 89). Anerkennung wird als performatives Anerkennungs*geschehen* subjektivierungstheoretisch verstanden. Das bedeutet, dass Individuen im Zuge wechselseitiger Prozesse *zu jemandem werden*, indem sie sich in Auseinandersetzung mit den Dynamiken des kulturellen Gefüges hervorbringen und anerkannt werden: »man ist nicht erst jemand, der dann auf andere stößt, sondern man wird erst jemand durch andere und von anderen her – ohne dass man deswegen vorher niemand war« (Balzer/Ricken, 2010: 63). Das verbindende Element gegenwärtiger Anerkennungstheorien¹⁷,

¹⁷ Ausführliche Systematisierungen der verschiedenen Anerkennungstheorien haben etwa Ilona Cwielong (dies., 2015) sowie Cathrin Reisenauer und Nadine Ulseß-Schurda (dies.,

etwa von Axel Honneth (ders., 1992), Jessica Benjamin (dies., 1993) oder Judith Butler (dies., 2001; 2009), ist, dass Anerkennung ein »identitätsstiftender und transformierender Charakter innewohnt« (Reisenhauer/Ulseß-Schurda, 2016: 3).

Anerkennung vollzieht sich in der Interaktion als wechselseitiges Adressierungsgeschehen, indem »einer gegenüber einem anderen etwas »tut« und sich dieser dazu verhält« (ebd.: 29). Im Zuge dieses Adressierungsgeschehens, aus Adressierungen und Re-Adressierungen, entsteht ein »öffentliches Geflecht kommunikativer Akte, in deren Vollzug ein »irgendjemand« vor Dritten zu »jemandem« gemacht wird und sich selbst dazu macht« (Alkemeyer, 2013: 64). Judith Butler hat den Begriff der Anerkennung seit dem Beginn der 2000er-Jahre neu konturiert, indem sie die Bezugnahme auf Normen qua Anrufung in Adressierungsprozessen in den Mittelpunkt einer anerkennungstheoretischen Genese des Selbst stellt. Anerkennung wird Subjektivation und ist damit eine Machtform, »weil und wenn in ihr/ihm Subjekte als spezifische, anerkennbare bezeichnet, positioniert und (Normen) unterworfen werden« (Balzer, 2013: 582). Dabei ist entscheidend, dass das Individuum für das Werden zu einem *bestimmten Jemand* nicht nur von der Anerkennung des Anderen, sondern auch von Macht abhängig ist. Anerkennung muss in Begriffen, Namen und Kategorien gesucht werden, die das Subjekt nicht selbst hervorgebracht hat: »Damit sucht es [das Subjekt; Anm. d. Verf.] das Zeichen seiner eigenen Existenz außerhalb seiner selbst« (Butler, 2001: 25). Anerkennung geht dem wechselseitigen Adressierungsgeschehen jedoch nicht voraus, denn »[a]ngesprochen werden bedeutet also nicht nur, in dem, was man bereits ist, anerkannt zu werden; sondern jene Bezeichnung zu erhalten, durch die die Anerkennung der Existenz möglich wird« (Butler, 2006: 15).

Entscheidend ist, dass das *existent Werden, um zu sein* hier nicht als einmaliger Vollzug gedacht wird, infolgedessen man *ist*. Werden ist ein reiterativer Prozess, also »die ständig wiederholende und zitierende Praxis, durch die der Diskurs die Wirkungen erzeugt, die er benennt« (Butler, 1997: 23). Dies geschieht nicht als »einmalige Verkörperung oder bewusste Entscheidung der Realisierung« (Villa, 2017: 5), sondern »durch die andauernde, niemals beendete, performative Praxis der somatischen und sprachlichen Wiederholung« (ebd.). Die Wiederholung, die *Reiteration* birgt transformatives Potential, denn »jede Reartikulation ist mehr oder weniger verschieden von der vorherigen oder der in einem anderen Kontext und eine eigentliche oder abschließende Artikulation gibt es nicht« (Villa, 2017: 6). Mit Derrida argumentiert

2016) in ihren Arbeiten vorgelegt.

Butler, dass jeder Wiederholung stets ein Moment der Abweichung, der Verschiebung von Bedeutung inhärent ist: »Die Möglichkeiten zur Veränderung der Geschlechtsidentität sind gerade in dieser arbiträren Beziehung zwischen den Akten zu sehen, d. h. in der Möglichkeit, die Wiederholung zu verfehlen bzw. in einer De-Formation oder parodistischen Wiederholung, die den phantasmatischen Identitätseffekt als eine politisch schwache Konstruktion entlarvt« (Butler, 1997: 207). Subjekte artikulieren mithin keine bereits gültigen inneren Wahrheiten oder bestehenden Identitäten. Vielmehr erzeugen erst wiederholte »Akte, Gesten und Begehren [...] den Effekt eines inneren Kerns oder einer inneren Substanz« (ebd.: 200) durch das sich ständig wiederholende Zitieren von Normen, Attributen und Kodes von kohärentem Verhalten.

Butlers post-strukturalistisch fundierte Theorie der Performativität ist für das hier zugrunde liegende Identitätsverständnis insofern fruchtbar, als es den Fokus auf die performativen Praktiken der Hervorbringung von Identitäten lenkt. So kann rekonstruiert werden, wie Strukturen der Signifikation und Bedeutungen durch Praktiken hervorgebracht werden. Dadurch kann Identität *als Illusion* eines handlungsorientierenden Kerns verstanden werden, der durch Reiteration generiert wird. Identität wird somit nicht als Essenz oder metaphysische Entität gefasst, sondern als »normative ideal [which] is the resultant effect of regimentary discursive practices« (Cover, 2015: 7). Die Anwendbarkeit in dieser Studie begründet sich darauf, dass performative Praktiken nicht bloß über ihren Vollzug mithilfe beobachtbarer physischer Körper rekonstruierbar werden, sondern durch ihre Situiertheit in multimodalen Zeichensystemen auch in Online-Interaktionen (Hutchinson, 2013). Damit kann die Theorie für das hier untersuchte Feld erkenntnisbringend nutzbar gemacht werden:

»Where Butler's theories provide an important perspective for the study of social networking and identity construction is in extending the very idea of performance from the bodily, the experiential, the affective into the field of online acts; in other words, online social networking behaviour is just as much a performance as any other ›real life‹ act, and just as equally constitutes a sense of self and identity; online behaviour should not be understood as an activity separate from those more ostensibly embodied performances of identity categories.« (Cover 2012: 178f.)

Der Schluss von performativen Akten beobachtbarer Körper zu jenen, die erst über digitale Daten in Verbindung mit Avataren sichtbar werden, bedarf einer Einordnung: Frühe Überlegungen zum Zusammenhang von Identität im Zeitalter des *Web 1.0* (vgl. Stone, 1995; Turkle, 1995) gingen davon aus, dass das Internet einen entkörperlichten Handlungsraum darstellen würde: »identities were thought of to be fluid and flexible,

with our physical bodies replaced with self-fashioned avatars that reflected a playful and transgressive approach to embodiment and identity« (Bollmer, 2018: 22) – denken wir einmal mehr an die beiden Hunde in Fleishmans Cartoon. Diese Vorstellung beruht jedoch auf einer problematischen dichotomen Trennung von Geist und Körper entsprechend des cartesianischen Dualismus. Übertragen würde dies bedeuten, dass der menschliche Körper bei Eintritt in Online-Räume zurückgelassen werden könne »while an imagined astral projection of the subject's mind traveled, surfed, or associated through a conception of cyberspace« (Cover, 2015: 103).

Online-Räume sind jedoch schlicht Räume mediatisierter Kommunikationen und als solche untrennbar mit dem Körper verbunden. Christina Schachtner argumentiert im Anschluss an Merleau-Ponty, dass »Kommunikation [...] auf unser körperliches Potenzial angewiesen [ist]« (Schachtner, 2010: 130), denn »[d]er Leib ist es, der [...] auch Kulturgegenständen, wie Worte es sind, ihren Sinn gibt« (Merleau-Ponty, 1966: 275). Dieses Verhältnis unterliegt einer wechselseitigen Dynamik, denn ausgehend von den fundamentalen Verschiebungen in der Konzeptualisierung des Körpers in feministischen Theorien (vgl. Grosz, 1994; Butler, 1997) ist dieser keineswegs ein von Kultur, Sprache und sozialem Diskurs unabhängiger biologischer Organismus. Der Körper wird erst durch kulturelle Praktiken, Formationen und Diskurse produziert. Zunächst ist es jedoch tatsächlich so, dass User*innen von Online-Interaktionsräumen »nicht als sichtbare und prinzipiell nicht als anfassbare Körperwesen präsent [sind]« (Schachtner, 2010: 130f.), denn selbst bei Videotelefonie handelt es sich lediglich um übertragene Abbildungen. Haptisch erfahrbar sind dabei nicht die Körper selbst, sondern lediglich das Display des Endgeräts.

Nimmt man den Kulturraum Internet jedoch als solchen ernst, dann geht es bei Online-Praktiken nicht darum, wie in traditionellen Interaktionssituationen eine Präsenz physischer Körper als Idealzustand menschlicher Relationierungen möglichst nachzubilden. Mittels performativer Online-Praktiken über Avatare, Beschreibungen und Artikulationen kultureller Produktion werden alternative Formen von Präsenz hergestellt »[that] are put there by embodied people acting in geographic locations embedded in face-to-face social relationships and multimedia environments that shape the meaning and consequences of those online practices« (Baym, 2009: 712). Es gilt mithin, jenen performativen Praktiken nachzuspüren, mit denen Identitäten in ihren jeweiligen medialen Kontexten hervorgebracht und sichtbar gemacht werden, und diese als spezifische *Form* im Rahmen ihrer medientechnischen Bedingungen anzuerkennen. Eine Untersuchung, inwieweit oder in welchen graduellen Abstufungen

Identitäten online *real* (im Sinne einer Äquivalenz zum Körper) oder *virtuell* (im Sinne einer Kreation) sind, würde die (technische) Spezifität medienvermittelter Interaktionen und deren wechselseitige Wirkungsweisen im Kontext performativer Hervorbringung grundlegend verkennen:

»The identities you perform may be different depending on context. You appear to others, and that appearance matters [...] but its specific form depends on the platform or technology we may be using, along with the techniques demanded by that platform or technology. [...] The medium itself is that which shapes and transforms the limits and possibilities for identity performed online.« (Bollmer, 2018: 117, 128, 131)

Im Anschluss an Rob Cover, der in seinen Arbeiten eindrucksvoll die Anwendbarkeit des Performativitätskonzepts aufgezeigt hat, lassen sich vier signifikante Kernbereiche von Butlers Theorie in Bezug auf die Hervorbringung von Identitäten im Internet zusammenfassen (Cover, 2004; 2012; 2015). Demnach trägt ein performativer Ansatz erstens zu einem Verständnis bei, wie User*innen durch aufeinander Bezug nehmende performative Praktiken *als User*innen* hervorgebracht werden. Performativität nach Butler negiert ein rein repräsentationales Verständnis, sodass Identität »nicht durch Handlungen, Gesten oder Sprache ›ausgedrückt‹ wird« (Butler, 2001: 135). Es gibt kein inneres Selbst, das vorausgeht. Übertragen bedeutet dies, dass eine bereits vorhandene Offline-Identität durch Online-Aktivitäten nicht ausgedrückt wird, sondern erlaubt eine Perspektive »how identities and practices of using online communication in everyday life are interwoven and cocreative« (Cover, 2015: 2).

Zweitens geraten Online-Artikulationen im reiterativen Prozess des Zitierens von diskursiv vorgegebenen Normen in den Blick (Cover, 2012: 180). Dabei spielen insbesondere die vorgegebenen Profil-Kategorien sowie individuelle Äußerungen in Posts eine Rolle. Diese erscheinen vordergründig als Wahlmöglichkeiten, sind jedoch diskursiv präkonfiguriert. Diese diskursiven Arrangements können jedoch drittens durch das Hinzufügen neuer Kategorien oder alternativer Identitätsnormen rekonstituiert und rekonfiguriert werden. Diese Identitätskoordinaten können online durch performative Handlungen, wie etwa »the decision to add or ›like‹ a fan page [...] which might reconstitute a coordinate of that user's identity« (Cover, 2015: 13), hervorgebracht und sichtbar gemacht werden. Und viertens wird die Prozesshaftigkeit der performativen Hervorbringung innerhalb eines Kohärenz-Narratives im zeitlichen Verlauf verortet, dessen treibende Kraft der kulturelle Imperativ nach Intelligibilität und Wiederer-

kennbarkeit ist. Erst durch Anerkennung wird Partizipation und Zugehörigkeit möglich:

»We perform our identities [...] »in accord« with cultural demands for recognizable, unified, and coherent norms of identity as a tendency that responds to the broad cultural demands for intelligible selves necessary for social participation and belonging. [...] we also perform those identities in how we articulate ourselves online [...] through designing and maintaining a social-networking profile, contributing to discussions on a blog, editing and distributing a self-image or selfie, or selectively encountering information on Wikipedia, among many other forms of »identity work« [...] online.« (ebd.: xiv)

Die hier exemplarisch genannten performativen Online-Praktiken, durch die sich ein Individuum *als ein bestimmter Jemand* in einer Online-Gemeinschaft hervorbringt, sind nicht kontextspezifisch, sondern in einer Vielzahl verschiedener Online-Kulturen zu finden. Für den Transfer zu den Praktiken des Feldes wird im Folgenden der diese Forschung leitende Musikbegriff eingeführt, um anschließend die Stränge zu einer Konzeptualisierung von Musik und Identität zusammenzuführen.

2.3 Kollaborative musikalische Praxis im Internet – ein Musikbegriff

Musikalische Praxis ist seit jeher ein bedeutender Bestandteil menschlicher Interaktion, Kommunikation und des kreativen Ausdrucks (Hargreaves/MacDonald/Miell, 2005). Bei der hier untersuchten gemeinschaftlichen musikalischen Praxis handelt es sich um eine spezifische Form, bei der die Musiker*innen anders als in traditionellen Bandkontexten, Orchesteraufführungen oder anderen Szenarien des Zusammenspiels über das Internet interagieren. Entscheidend ist, dass die global verteilten Akteur*innen gemeinsam Musik machen können, ohne dabei notwendigerweise physisch kopräsent sein zu müssen. Kompensiert wird dies durch die Nutzung von Online-Kommunikationstechnologien, wodurch sich Kollaboration organisieren und strukturieren lässt.

Nun mag diese Form musikalischer Praxis, bei der das browserbasierte Produzieren einen ebenso zentralen Bestandteil darstellt wie das Pflegen des Online-Profiles oder das Posten im Forum, mit einer traditionellen Vorstellung gemeinsamer musikalischer Praxis im Sinne einer gemeinschaftlichen, kopräsenten Hervorbringung von

»humanly organized sound« (Blacking, 1973: 10) wenig vereinbar erscheinen.¹⁸ Digitale Technologien haben musikalische Praktiken jedoch derart tiefgreifend durchdrungen, dass sich bestehende Praktiken ausdifferenzierten und medientechnisch transformierten (Prior, 2018; Strachan, 2017): »There are multiple technologies for listening to, storing and searching digital recordings of music, whilst the internet provides a social forum for discussion, discovery and sharing of musical recordings« (Fencott, 2012: 17). All diese Praktiken sollen hier gleichermaßen unter einem Begriff als Formen musikalischer Praxis betrachtet werden.

Aus diesem Grund wird Musik als *Musikmachen*, als *Musicking*¹⁹ im Sinne von Christopher Small verstanden (Small, 1998). Small war keineswegs der erste, der Musik *als Praxis* zu greifen versuchte. Die bis in die Gegenwart bestehende Unterscheidung von Musik in Theorie und Praxis wurde bereits in der Antike vom Aristotelesschüler Aristoxenos in der *Elementa harmonica* (um 300 v. Chr.) eingeführt. Darin beschreibt er die klassifikatorische Grundunterscheidung von Musik in die theoretische Musiklehre (*μουσική θεωρητική*) und in die praktische Musikübung (*μουσική πρακτική*). Small geht es bei seinem Konzept jedoch um etwas anderes: das Paradigma »[t]here is no such thing as music« (Small, 1998: 2) formuliert die Abkehr von jeglicher Dinghaftigkeit von Musik.

Negiert wird damit ein objektivierendes Verständnis von Musik, das sich zum Beispiel in Form einer Gleichsetzung von Musik mit einer medial fixierten, abstrahierten Repräsentation wie der Notenschrift manifestiert. Die transformative Wendung zu einer Konzeptualisierung von Musik als einen aktiven Prozess, als »an activity, something

¹⁸ Auch wenn hier exemplarisch lediglich *ein* (ohne Zweifel prominenter) Musikbegriff zur konzeptuellen Abgrenzung herangezogen wird, soll nicht außer Acht gelassen werden, dass konzeptuellen Überlegungen zu Musik entsprechend ihrer kulturspezifischen Bedingungen im historischen Kontext verortet werden müssen. Viele Kulturen haben kein äquivalentes Konzept zur westlichen Vorstellung von Musik. Konzeptualisierungen und terminologische Umrissungen können mithin kein vollkommenes Gesamtbild vom »Wesens- und Seinsgrund der Musik« abbilden, sie lassen lediglich Rückschlüsse auf fragmentierte Relevanzsetzungen und ein situiertes Verständnis darüber zu, was im jeweiligen kulturhistorischen Kontext *als Musik* verstanden wurde (vgl. MGG Musik).

¹⁹ Smalls *Musicking* sollte nicht mit dem ähnlich bezeichneten *Musicing*-Konzept verwechselt werden, welches der Musikpädagoge David Elliot nur drei Jahre vor Small vorgelegt hat (Elliot, 1995). Dabei handelt es sich jedoch um einen deutlich engeren Musikbegriff, der mit dem Aufführen, Improvisieren, Komponieren, Arrangieren und Dirigieren lediglich fünf fest umrissene Bereiche umfasst.

that people do« (ebd.), greift Small unter dem von ihm eingeführten Neologismus *Musicking*. Dieser soll als Verbindung des altenglischen *music* und des fiktiven Gerundium *to music* verstanden werden (ebd.: 9). Im Zentrum des Konzepts steht die Performativität musikalischer Praxis und die Emphase »that >music< is at heart an *activity* through which we bond with one another and by which we explore our environment and our own identities in relation to a group« (Borgo, 2007: 92; H.i.O.).

Das Musicking-Konzept wurde in den vergangenen Jahren sowohl im musikwissenschaftlichen als auch im musikpädagogischen Diskurs rezipiert (Boele, 2013; Reily/Brucher, 2018; Weidner et al., 2021). Dass das Konzept eine weite Verbreitung fand, ist jedoch in mehrfacher Hinsicht bemerkenswert. Dies liegt zum einen in der Biografie Smalls begründet, den Wolfgang Fuhrmann als »akademischen Außenseiter, der niemals promoviert wurde, nur zeitweise (vor 1986) an Hochschulen unterrichtet hatte« (Fuhrmann, 2018: 65) beschreibt. Zum anderen, so Fuhrmanns Kritik, würde dieser mit den Qualitätskriterien guter wissenschaftlicher Praxis eher »nonchalant« (ebd.) umgehen. Die breite Rezeption des Konzepts erkläre sich jedoch weniger aus einer radikalen Transformation gültiger Paradigmen, sondern aus einer konzeptuellen Zuspitzung im Zeitgeist einer sich neu orientierenden Disziplin. Forschungsprioritäten begannen sich durch eine Abkehr von positivistischen oder werkzentrierten Analyseansätzen im Kontext aufkommender Strömungen wie der *New Musicology* zu verschieben. Small definiert das Konzept wie folgt:

»*To music is to take part, in any capacity, in a musical performance, whether by performing, by listening, by rehearsing or practicing, by providing material for performance (what is called composing), or by dancing.* We might at times even extend its meaning to what the person is doing who takes the tickets at the door and or the hefty men who shift the piano [...] or the cleaners who clean up after everyone else has gone. They, too, are all contributing to the nature of the event that is a musical performance.« (Small, 1998: 9; H.i.O.)

Neben der Vorstellung vom Musikmachen als Partizipation an der Hervorbringung von Musik im Rahmen eines Aufführungskontextes erfahren bei Small auf einer ersten Ebene jene Praktiken eine hierarchische Gleichstellung, welche nicht unmittelbar zur Hervorbringung von Klang beitragen. Dies schließt bspw. Praktiken des Hörens – auch von technischen Reproduktionen einer musikalischen Aufführung auf einem Trägermedium – ebenso mit ein wie Praktiken der Komposition oder das Herstellen medientechnisch fixierter Spielanweisungen in Schriftform. Entscheidend für die Subsumierung von Praktiken unter den hier vorgeschlagenen Begriff ist, dass sie zur

Gesamtsituation der musikalischen Aufführung beitragen. Musikalische Praxis wird damit konzeptuell weitreichend geöffnet: Auch die aus einer engeren Begriffsdeutung zu einer Aufführungssituation eher peripher beitragenden Akteur*innen – von den Einlassenden über die Bühnentechniker*innen bis hin zu den Reinigungskräften – werden als konstitutiv für die Herstellung dieser Gesamtsituation betrachtet und in die analytische Betrachtung einbezogen.

Denkt man musikalische Praxis diesem Verständnis folgend als prozesshaft, so rücken neben den beteiligten menschlichen Akteur*innen insbesondere auch nicht-menschliche Akteure in den Blick. Hvidtfeldt und Tanggaard betonen in diesem Sinne im Anschluss an Small: »Music is not a tangible ›thing‹, but rather a socio-material ›process‹« (Hvidtfeldt/Tanggaard, 2018: 631). Mit dem Blick auf die Soziomaterialität musikalischer Praxis wird der Einbezug von kulturellen Artefakten und Dingen als heterogene Akteure in die Betrachtung musikalischer Praktiken vor neue Herausforderungen gestellt. In gegenwärtigen Formen musikalischer Praktiken begegnet man nicht mehr nur materiellen Dingen wie etwa dem Taktstock für das Dirigat oder dem Schlägel für das Orchesterschlagwerk, dessen spezielle Oberflächenstruktur bereits einen Unterschied machen kann. Die Praktiken des in dieser Studie untersuchten Feldes sind hingegen durch sich mitunter kontinuierlich verändernde und der unmittelbaren Einflussnahme entzogene digitale Technologien, Algorithmen und Netzwerktechnologien konstituiert und geprägt.

Seit der Entwicklung des Musicking-Begriffs sind die musikkulturellen Transformationen durch den Einfluss digitaler Vernetzung der letzten knapp 25 Jahre »in which social actors and technology, specifically internet technologies, have altered the course of how this one art form, music, is created, produced, consumed, worshipped, and ultimately perceived« (Ayers, 2006: 2) zwangsläufig nicht berücksichtigt. Dies ist dahingehend von Bedeutung, dass Smalls Musicking-Konzept in erster Linie auf Praktiken unter den Bedingungen räumlicher und temporaler Kopräsenz rekurriert. Dies ist jedoch bei Online-Praktiken nicht mehr notwendigerweise gegeben, da räumliche und zeitliche Kopräsenz durch medientechnische Vermittlung und Archivierung ersetzt wird.

David Borgo hat auf diesen Umstand mit dem multimodalen Modell *Metamusicking* (Borgo, 2007) bzw. dem daran anschließenden *Transmusicking* (ders., 2013) reagiert. Borgo hat damit die Verbindung von Small zu medienvermittelten musikalischen Praktiken jenseits traditioneller Aufführungsordnungen unter den situationsbestimmenden Grundbedingungen von Synchronizität und Kopräsenz hergestellt. Kon-

kret bezieht er sich hierbei auf hochgradig medienvermittelte Praktiken wie »virtual music, network music, generative music, reactive music, interactive music, navigable music, telematic music and sound art« (ebd.: 322). Diese operieren im Unterschied zum Performance-Begriff bei Small etwa mit »sound sources or data flows from artists musicking, ambient sounds or archives, all blended, transformed and transmitted over any distance, obscuring categorial distinctions between real-time and recorded or between sites of creation and sites of (re)production« (ebd.: 329). Fruchtbar ist dieser erweiterte Zugriff auf den Musicking-Begriff insofern, als damit einerseits wechselseitige Verschmelzungen traditionell disparater Rollenkonzepte durch den gesteigerten Grad digitaler Vernetzung in den Blick genommen werden können. Andererseits wird die Diversität der individuellen Erfahrungen und Verstrickungen beim Musicking anerkannt:

»These practices and communities differ in significant ways, but they often share an orientation that questions presupposed boundaries between composers, performers and listeners, or those between music conceived as product or process. Rather than seeking to generate a shared experience – a customary goal of much conventional music performance – transmusicking practices frequently accept or aim to produce a more diffuse engagement in which everyone has a different experience or subsequent experiences are dramatically different. The »performative« activity associated with transmusicking is often interactive, immersive, even co-creative, and it frequently involves a distributed or co-located aspect.« (ebd.: 322)

Borgo hat mit der Anerkennung der veränderten Produktions-, Rezeptions- und Aneignungsweisen in digital vernetzten Praktiken das Konzept erweitert, indem so neben den Produktionspraktiken auch das Erstellen und Bereitstellen von Samples für das generative Medienarchiv der Plattform, das Verfassen von Kommentaren und Bewerten von Tracks sowie das Anlegen und Kuratieren eines Profils zur kollaborativen musikalischen Praxis zählen.

Beim Musicking geht es jedoch nicht bloß um die Legitimierung eines erweiterten Analysefokus. Es würde zu kurz greifen, Musicking resp. die daran anschließenden konzeptuellen Erweiterungen auf ein unscharfes (weil im Grunde nahezu grenzenloses) Konzept von *Musik machen* im Sinne einer simplen Handlungstheorie zu reduzieren. Small geht es insbesondere um die Beziehungen zwischen allen Beteiligten, denn »[t]he act of musicking establishes in the place where it is happening a set of relationships, and it is in those relationships that the meaning of the act lies« (Small, 1998: 13). Die hervorgebrachten sozialen Beziehungen »repräsentieren das soziale Idealbild, das

sich die Menschen von ihrem Tun machen« (Fuhrmann, 2018: 63). Abgehoben wird damit auf die Hervorbringung einer Idealvorstellung sozialer Beziehungen im Kontext gesamtgesellschaftlich-kultureller Zusammenhänge, die in musikalischen Praktiken erlebbar wird:

»They are to be found not only between those organized sounds which are conventionally thought of as being the stuff of musical meaning but also between the people who are taking part, in whatever capacity, in the performance; and they model, or stand as metaphor for, ideal relationships as the participants in the performance imagine them to be: relationships between person and person, between individual and society, between humanity and the natural world and even perhaps the supernatural world.« (Small, 1998: 13)

Die Verbindung zur Hervorbringung von Identitäten lässt sich über die sozialen Beziehungen und die darin zum Ausdruck kommenden Vorstellungen herstellen. Identitätsrelevant sind diese Beziehungen, da sie zugleich kollektive Manifestationen der Zugehörigkeit darstellen: »Those taking part in a musical performance are in effect saying – to themselves, to one another, and to anyone else who may be watching or listening – *This is who we are*« (ebd.: 134; H.i.O.). Über die Relationen aller an einer Gesamtsituation Beteiligten werden im Zuge ihrer Artikulationen in musikalischer Praxis gleichsam performative Affirmationen der Identitätsfrage *als Idealvorstellungen* hervorgebracht – unabhängig davon, ob sich dies in räumlicher und temporaler Kopräsenz oder über medientechnisch vermittelten Austausch in Online-Räumen vollzieht.

2.4 Identitäten in musikalischen Praktiken

Der Kulturosoziologe und Musikforscher Andy Bennett konstatiert stellvertretend für den Diskurs um Musik und Identität: »There is little doubt that music, in each of its myriad forms, plays a *key part* in the formation and articulation of identity« (Bennett, 2015: 143; H.i.O.). Daran anschließend liegt dieser Studie die Annahme zugrunde, *dass* Musik als kulturelle Praxis identitätsstiftend wirken könne. Die Performativität von Identitäten anzuerkennen, also die Hervorbringung und kontinuierliche Aktualisierung verschiedener, situativ divergenter Identitäten innerhalb kultureller Gemeinschaften, bedeutet jedoch auch, dass Identitäten in musikalischen Praktiken unter den jeweiligen sozialen, kulturellen und medialen Bedingungen auch auf verschiedene Arten und Weisen hervorgebracht werden.

Wie am Forschungsstand argumentiert, ist die konzeptuelle Breite wissenschaftlicher Auseinandersetzungen mit Musik und Identität immens. Das gesamte Spektrum der verschiedenen theoretischen Zugänge zum Identitätsbegriff spiegelt sich darin vollumfänglich wider. Was in diesen Arbeiten unter Identitäten jedoch genau verstanden wird unterscheidet sich mitunter eklatant. Da Identitätsbegriffe über die Grenzen von Theorieschulen, Denktraditionen und empirischer Herangehensweisen ohnehin kaum fruchtbar aufeinander bezogen werden können (vgl. Jörissen, 2000: 10f.), erscheint die Formulierung eines meta-theoretisch abstrahierten Identitätsbegriffes nicht zielführend: Einen für das Spektrum musikalischer Praktiken übergreifend gültigen, empirisch anwendbaren Begriff zu entwickeln, ist utopisch und könnte die Spezifika musikalischer Praktiken nicht ausreichend hoch auflösen. Erkenntnisfördernd erscheint hingegen die Entwicklung eines geschärften, theoretisch fundierten, dabei jedoch womöglich partikularen Identitätskonzepts, das für die empirische Arbeit am konkreten Fallbeispiel nutzbar gemacht werden kann.

Tia DeNora zufolge lassen sich die Qualitäten von Musik als identitätsstiftendes Agens wie folgt beschreiben:

»First, [...] musical tastes and practices serve as proxies for social standing, status, and lifestyle stances [...] Second, [...] music is not merely a badge of social affiliation but also performs its consumer, re-mediating that consumer and her/his music simultaneously [...] music is used by individuals [...] *to do things* such as organize, appropriate, and generally configure identity and subjectivity in relation to situational and pragmatic circumstances, requirements, and aspirations.« (DeNora, 2017: 49; H.i.O.)

DeNora betont die Zentralität von Musik in wechselseitigen Aushandlungsprozessen zwischen Individuum und Gesellschaft und den kreativ-ästhetischen Zugang zum Selbstverständnis und Selbstbild, den sie in Rekurs auf Bourdieu (ders., 1987), Bryson (ders., 1996) und Savage (ders., 2006) entwickelt. Musik schafft mediale Projektionsflächen und »Identitätsangebote als Vorlage zur reflexiven Auseinandersetzung mit der eigenen Person im Sozialisationsprozess« (Wegener, 2010: 58). Zugleich kommt im Sich-ins-Verhältnis-Setzen der Modus der Differenz zum Tragen (Hennion, 2014; Martin, 1995). Wie Robert Seifert im Anschluss an Simon Frith (1987) argumentiert, gehören zu diesen performativ hervorgebrachten Relationierungen, den »Identifikationsleistungen [...] aber auch immer die Nichtidentifikation oder die Distinktion, denn gerade bei Musik spielt nicht nur das, was gemocht wird, eine wichtige Rolle, sondern eben auch das, was persönlich abgelehnt wird« (Seifert, 2018: 171). Und zwei-

tens, so DeNora, bringe sich das Subjekt durch musikalische Praxis erst hervor, so dass diese grundlegend in die Konfiguration von Identitäten unter den situationalen Umständen hineinwirken (DeNora, 2000). Musikalische Praktiken fungieren »as a resource through which individuals negotiate such structural forces and engage in the co-production of their social-cultural identities« (Bennett, 2015: 144).

Die Frage nach der Hervorbringung von Identitäten in musikalischer Praxis eröffnet einen Zugang zur Frage nach den Bedingungen, Prozessen und Wirkungsweisen der Produktion von Kultur, denn »a viable understanding of culture requires an understanding of its articulation through music just as much as a viable understanding of music requires an understanding of its place in culture« (Shepherd/Wicke, 1997: 34). Musikalische Praktiken sind damit auch ein Brennglas für Kulturanalyse, da über Musik ein bestimmter kultureller Erfahrungsraum zugänglich wird:

»the issue is not how a particular piece of music or a performance reflects the people, but how it produces them, how it creates and constructs an experience – a musical experience, an aesthetic experience – that we can only make sense of by *taking on* both a subjective and a collective identity. The aesthetic, to put this another way, describes the quality of an experience (not the quality of an object); it means experiencing *ourselves* (not just the world) in a different way.« (Frith, 1996: 109; H.i.O.)

Im Anschluss an die in diesem Kapitel geleistete Theoretiearbeit soll im Folgenden das leitende Identitätsverständnis in Bezug auf musikalische Praktiken in Thesenform dargelegt werden.²⁰ Dies hat erstens den Vorteil, dass so die Leitlinien und Grenzen des entwickelten Konzepts deutlich gemacht werden können. Der sukzessiv ausgestaltete Umriss erlaubt dann die pointierte Formulierung einer Heuristik für die empirische Arbeit. Zweitens vermag es die Thesenform, gerade *keinen* Anspruch auf Vollständigkeit zu formulieren. Dies ist gemessen an der Fülle verschiedener theoretischer Zugänge, Denkschulen und Traditionen nur folgerichtig, denn nur durch ein eng umrissenes (und damit zwangsläufig partikulares) Verständnis kann der Identitätsbegriff zielführend anwendbar gemacht werden.

²⁰ Das Format zur Darstellung des Identitätsverständnisses in Thesenform habe ich dem Musikwissenschaftler Helmut Rösing entlehnt. Die bei Rösing formulierten Thesen unterscheiden sich von den hier dargelegten jedoch deutlich, da sich sein Umriss des Identitätsbegriffs vorwiegend an den Kategorien Ethnizität und Lokalität abarbeitet (Rösing, 2002).

Es liegt in der Paradoxie des Begriffs begründet, dass keine allgemein gültige und fixe, über Feld- und Diskursgrenzen hinaus argumentierbare Definition vorgelegt werden kann. Die konzeptimmanenten Probleme anerkennend erlaubt die hier gewählte Form jene notwendige Offenheit, die erforderlich ist, um einen Identitätsbegriff her-zuleiten sowie diesen für die empirische Arbeit nutzbar zu machen; einen Begriff »in Thesenform, ohne Anspruch auf Vollständigkeit und ohne die Option auf endgültige Antworten« (Rösing, 2002: 12).

– 1. Identitäten sind plural und heterogen.

Identität, so lautet die erste sozialkonstruktivistisch fundierte These, kann nicht als monolithische Einheit gedacht werden kann. Sie muss vielmehr in ihrer Pluralität anerkannt werden. Wolfgang Welsch schreibt: »Leben unter heutigen Bedingungen ist Leben im Plural, will sagen: Leben im Übergang zwischen unterschiedlichen Lebensformen« (Welsch 1990: 171). In ähnlicher Weise rekurriert auch Anthony Giddens (ders., 1991) in seinen Ausführungen zur Segmentierung des modernen sozialen Lebens und der Pluralisierung im Öffentlichen wie im Privaten auf die Beobachtung der »Pluralization of Social Life-Worlds« (Berger/Berger/Kellner, 1974: 62) der Soziolog*innen Berger, Berger und Kellner. Identitäten gewinnen in Zeiten zunehmender Individualisierung und Pluralisierung insofern an Bedeutung, als ihre Hervorbringung als Strategie zum Umgang mit den differenzierten Anforderungen segmentierter sozialer Zusammenhänge notwendig wird (Keupp/Bilden, 1989). Anstelle von Identität (im homogenen und essentialistischen Singular) muss ergo von Identitäten im Plural gesprochen werden.

Im Kontext musikalischer Praktiken bildet sich diese Pluralität etwa in verschiedenen Ausprägungen von Präferenzen in Bezug auf das Musizieren und Musikhören, dem Nebeneinander unterschiedlicher solitärer oder kollektiver musikalischer Praktiken sowie Partizipation in verschiedenen lokalen, translokalen oder virtuellen Gemeinschaften ab: »a musician can be a >different person< on stage than when in solitary rehearsals, and be different again when engaged in each of a number of non-musical activities [...] identities are also always evolving and shifting – each interaction can lead to new constructions« (Hargreaves et al., 2002: 10). Die Anerkennung der *Pluralität* und *Heterogenität* von Identitäten impliziert die Abkehr von der Vorstellung einer Essenz. Anstelle eines fixen, inneren Kerns sind Identitäten fluid und kontingent. Kurz: In musikalischen Praktiken werden heterogene Identitäten in den nebenläufigen und

mitunter ambivalenten Arten und Weisen hervorgebracht, in denen Individuen (im Sinne eines Musicking) Musik *machen* und damit Musik als Ressource in die Koproduktion von Kultur mit einbeziehen.

– 2. Identitäten sind situativ und kontextuell divergent.

An die oben angeführte These zur *Pluralität* und *Heterogenität* von Identitäten schließt sich an, dass diese von den spezifischen Bedingungen desjenigen Kontexts abhängen, in dem sie hervorgebracht werden. Identitäten sind *situativ und kontextuell divergent*. Die Arten und Weisen, wie Identitäten in musikalischen Praktiken hervorgebracht und aktualisiert werden können, sind kontingent und fluid und damit »in relation to our musical and personal interactions, contexts, and the affordances that musical experiences provide« (Elliot/Silverman, 2017: 32). Aus diesem Grund rücken die sozialen, kulturellen, materiellen, politischen und medialen Bedingungen in den Fokus, die den Interaktionszusammenhang formen und auf diese Weise identitätsrelevant werden (Hargreaves/MacDonald/Miell, 2017). Identitäten können erst in Interaktion mit anderen, das heißt: in Gemeinschaften, hervorgebracht werden. Erst durch die Differenz zum Anderen als das konstitutive Außen (Hall, 1996) wird eine reflexive Relationierung möglich:

»identities are not straightforward descriptions of who we are or of how we are located in patterns of social relations. Rather, identities are what we *do* as we live our lives in interactions with others, and within the social and cultural contexts that we inhabit.« (McKinlay/McVittie, 2017: 138; H.i.O.)

Interaktionen bringen fortlaufend Unterschiede hervor. Sich in einem Interaktionskontext *für* etwas zu entscheiden bedeutet auch, andere Möglichkeiten, die ebenfalls zur Verfügung standen, *nicht* zu verfolgen. In musikalischen Praktiken meint dies beispielsweise kompositorische, klangästhetische oder produktionsstrategische Entscheidungen, das Markieren von Hörpräferenzen oder Geschmacks- und Werturteilen über symbolische Ordnungssysteme (Hargreaves/Miell/MacDonald, 2002: 10). Nicholas Cook pointiert den Zusammenhang der Identitätsfrage *Wer bin ich?* mit Entscheidungsprozessen in musikalischen Praktiken, die immer auch eine Entscheidung *gegen* etwas anderes sind: »deciding what music to listen to is a significant part of deciding and announcing to people not just who you >want to be<, [...] but who you *are*« (Cook, 1998: 5; H.i.O.).

Dass sich Cook hier explizit auf Hörpraktiken bezieht, soll die Hervorbringung von Identitäten jedoch nicht auf das Fällen individueller Werturteile reduziert werden. Es ist die performative Dimension des Entscheidens selbst, über die Differenz hergestellt und Identitäten hervorgebracht werden: »It is in deciding – playing and hearing what sounds *right* [...] – that we both express ourselves, our own sense of rightness, and suborn ourselves, lose ourselves, in an act of participation« (Frith, 1996: 110; H.i.O.).

– 3. Identitäten werden performativ in Praktiken hervorgebracht und sind damit prozesshaft.

Identitäten als *plural* und *heterogen* sowie als *situativ* und *kontextuell divergent* zu begreifen bedeutet auch, dass diese nicht meta-physisch außerhalb situierter Praktiken bestehen können. Die Hervorbringung von Identitäten erfordert Partizipation als praktisches Teilnehmen in Interaktion mit anderen. Sie sind daher nicht als etwas denkbar, das bereits vorhanden ist und dann lediglich repräsentiert bzw. von innen nach außen artikuliert wird. Identitäten sind *performativ*:

»musical identities are performative and social – they represent something that we *do*, rather than something that we *have*, namely, the ways in which we jointly engage with music in everyday life.« (Hargreaves/MacDonald/Miell, 2017: 4f.; H.i.O.)

Diesem Verständnis folgend und im Anschluss an das oben umrissene Konzept der Performativität wird die Hervorbringung von Identitäten als reiterativer Prozess verstanden. Das bedeutet, dass Identitäten keinen finalen Zustand erreichen können. Identitäten müssen in Praktiken *hervorgebracht* und *kontinuierlich aufrecht erhalten* werden. Dies meint jedoch kein pures Konservieren, sondern ein fortwährendes Reiterieren und damit potentiell Transformation. In jeder Wiederholung liegt ein Moment der Abweichung, sodass sich Identitäten über den zeitlichen Verlauf hinweg verändern (Butler, 1991; 1997).

Das performative Hervorbringen von Identitäten ist kein jedoch grenzenloses Entwerfen *im praktischen Vollzug*. In der Reiteration werden die in einem kulturellen Kontext vorherrschenden einheitlichen (und vereinheitlichenden) Identitätsnormen zitiert, um den Forderungen nach Intelligibilität, Kohärenz und Wiedererkennbarkeit gerecht zu werden (Cover, 2012; 2015). In diesem Sinne ist auch die Hervorbringung von Identitäten in musikalischen Praktiken als prozesshaft zu verstehen: Man *ist* nicht

einfach *ein bestimmter Jemand*, etwa ein*e Instrumentalist*in, ein*e Musikproduzent*in, ein Mitglied einer lokalen Szene etc. Man *macht* sich zu jemandem und wird zugleich zu jemandem *gemacht*, indem man *als dieser Jemand* anerkannt wird. Werden ist das Wechselspiel aus Hervorbringen und Aufrechterhalten in der kontinuierlichen Aushandlung von Erwartungen und Verhalten sowie in der Übernahme und Herausforderung von kulturellen Leitlinien und Paradigmen in der Interaktion mit anderen. Identitäten sind performativ und damit prozesshaft, ein stetes Werden anstelle eines Seins. Frith verbindet die Prozesshaftigkeit des Werdens in musikalischen Praktiken mit dem Hervorbringen von Identitäten als Selbsterfahrungen: »My argument here, in short, rests on two premises: first, that identity is *mobile*, a process not a thing, a becoming not a being; second, that our experience of music – of music making and music listening – is best understood as an experience of this *self-in-process*« (Frith, 1996: 109; H.i.O.).

– 4. Identitäten verbleiben als utopische Ideale stets unerreicht.

Nimmt man die Prozesshaftigkeit von performativ hervorgebrachten Identitäten ernst und verneint damit jede Vorstellung eines Identitätskernes bzw. einer inneren Essenz, so folgt daraus eine radikale Konsequenz: Wenn Identitäten immer im Moment des Übergangs und der kontinuierlichen Veränderung begriffen sind, ein »process of moving toward with no necessary arrival at some fixed sense of selfhood« (Cover, 2015: xii), so kann ein finaler Status niemals erreicht werden. Identitäten verbleiben damit stets vorläufig und unabgeschlossen:

»identity is always already an ideal, what we would like to be, not what we are. [...] But if musical identity is, then, always fantastic, idealizing not just oneself but also the social world one inhabits, it is, secondly, always also real, enacted in musical activities. Music making and music listening, that is to say, are bodily matters, involve what one might call *social movements*. In this respect, musical pleasure is not derived *from* fantasy – it is not *mediated* by daydreams – but is experienced directly: music gives us a real experience of what the ideal could be.« (Frith, 1996: 123; H.i.O.)

Identitäten sind aufgrund ihrer unauflösbaren Unerreichbarkeit idealtypisch. Als optimistisch-fantastische Ideale verbleiben sie jedoch Utopien, also »Perfektionierungen oder Umkehrungen [...], die ohne wirklichen Ort bleiben« (Frank, 2005: 63). Utopien erlauben eine kritische Perspektive auf die Gegenwart und die Zukunft als »die Kritik

dessen, was ist, und die Darstellung dessen, was sein soll« (Horkheimer, 1986: 186). Sie sind *Denken nach vorn* und wirken insofern auf die Gegenwart, als sie Denk- und Handlungshorizonte eröffnen. Als solche sind sie »gerichtet auf das Noch-Nicht und somit Hilfsmittel für den Prozess der menschlichen Erschaffung von Kultur, Geschichte, einer besseren Welt« (Maahs, 2019: 62). Utopien können produktive und transformative Potentiale im Prozess der Hervorbringung von Identitäten entfalten, indem sie eine Vorstellung dessen ermöglichen, was sein, final jedoch nie erreicht werden kann. Identitäten sind immer fantastisch, ein unerreichbares Idealbild, dabei jedoch verfasst in realen körperlichen Handlungen musikalischer Praxis. Entscheidend ist die sich daraus ergebende Konsequenz: über den Vollzug musikalischer Praktiken werden Identitäten innerhalb von Gemeinschaften hervorgebracht und in diesem Prozess *als Ideale* unmittelbar erleb- und affektiv erfahrbar.

– 5. Identitäten sind Selbsterfahrungen, die durch Musik überhaupt erst erlebbar werden.

Musikalische Praktiken eröffnen einen ästhetischen Zugang zur Selbsterfahrung, nämlich »the simultaneous projecting and dissolving of the self in *performance*« (Slobin, 1993: 41; H.i.O.). Simon Frith schließt an Slobins Postulat der Qualitäten von Musik in Bezug auf die Hervorbringung von Identitäten an und beschreibt dies als Prozess der *Selbsterfahrung*:

»in talking about identity we are talking about a particular kind of experience, or a way of dealing with a particular kind of experience. Identity is not a thing but a process – an experiential process which is most vividly grasped *as music*. Music seems to be a key to identity because it offers, so intensely, a sense of both self and others, of the subjective in the collective.« (Frith, 1996: 110; H.i.O.)

Musikalische Praxis ist reflexiv und ermöglicht Relationierungen in Gemeinschaften *als Selbsterfahrungen* von Anerkennung und Differenz (DeNora, 2000). Diese Selbsterfahrungen sind jedoch nicht als einseitige Positionierungen eines Individuums, sondern als ein wechselseitiger Relationierungsprozess zu verstehen, der in musikalischen Praktiken erfahrbar wird: »Music, like identity, is both performance and story, describes the social in the individual and the individual in the social, the mind in the body and the body in the mind; identity, like music, is a matter of both ethics and aesthetics« (Frith, 1996: 109). Heraus sticht, dass Frith die Verbindung von mu-

sikalischen Praktiken und Identitäten durch die Betrachtung von Ethik *und* Ästhetik umfassend denkt. Die Beziehung der ethischen und ästhetischen Dimensionen ist jedoch nicht homolog im Sinne einer »Entsprechung spezifischer Gegenstände oder Praktiken einer sozialen Gruppe in ihrer Struktur und dem Gehalt ihrer Struktur« (Hepp, 2010: 274). Diese Verstrickungen sind insofern als ein wechselseitiger Prozess der Selbsterfahrung zu verstehen, als ethische Kodes und Ideologien musikalischen Praktiken nicht vorausgehen und in bzw. über diese Praktiken artikuliert werden. Entscheidend ist: »music, an aesthetic practice, articulates *in itself* an understanding of both group relations and individuality, on the basis of which ethical codes and social ideologies are understood« (Frith, 1996: 110f.; H.i.O.).

– 6. Identitäten sind Relationierungen auf Cluster aus Werten, Normen, Einstellungen und Weltsichten.

Individuen bringen insbesondere auch in musikalischen Praktiken in Gemeinschaften Cluster mit Werten, Normen, Einstellungen und Weltsichten hervor (Hargreaves/Miell/MacDonald, 2002). An diesem Cluster richtet sich das Verständnis ethischer Grundorientierungen und sozialer Ideologien aus, das in die Praktiken der Gemeinschaft hineinwirkt. Für die Hervorbringung von Identitäten ist dies relevant, da dieses stetig in Aushandlungsprozessen begriffene Cluster den normativen Rahmen für das setzt, was in kulturellen Gemeinschaften als aner kennbar gilt. Darin eingeschlossen sind Vorstellungen geteilter Werte, also die »kollektiven Vorstellungen des Guten und Richtigen« (Abels, 2007: 15), die einen »allgemeinen Orientierungsrahmen für Denken und Handeln ab[geben]« (ebd.). Werte informieren – stark vereinfacht mit Matthias Kettner gesprochen – »dasjenige, wofür oder wogegen wir uns entscheiden, wenn wir abwägen müssen, *was wir vorziehen wollen*« (Kettner, 2011: 221; H.i.O.).

Etwas auf eine bestimmte Weise zu werten bedeutet auch, eine Unterscheidung gegenüber etwas anderem zu treffen, sodass der Wert »dann im weitesten Sinne das [ist], was wir wollen, der Unwert das, was wir nicht wollen« (ebd.). Werte lassen Rückschlüsse darauf zu, was und wer in einer Gemeinschaft zu einem bestimmten Zeitpunkt als erstrebenswert und damit auch als aner kennbar gilt. Sie zu vertreten und damit zu aktualisieren, ist zugleich die kontinuierliche performative Hervorbringung von Differenz. Normen sind soziale Regeln und wirken als »approbierte Verfahrensmuster (»patterns of procedure«) [...], als Anweisungen oder Standards des Denkens und Handelns« (ebd.: 222) auf die Gemeinschaft.

Als Verhaltensregel bezeichnet eine Norm nicht das, »was wir tun sollten, sondern das, was wir tun sollen: Sie formuliert nicht eine Möglichkeit, sich zu verhalten, sondern schreibt ein Verhalten vor« (Maiwald/Sürig, 2018: 119). Normkonformität wird durch Sanktionierungen und damit durch Macht durchgesetzt und aufrechterhalten. Dies kann sowohl durch negative Sanktionen anderer Individuen einer Gemeinschaft erfolgen als auch deutlich unterschwelliger, indem uns »Normen im Prozess der *Sozialisation* als »normal« nahegebracht werden, dass wir sie als vernünftige Regelungen *internalisieren* und sie im täglichen Handeln als »selbstverständlich« bestätigen« (Abels, 2007: 16; H.i.O.). Eine Norm wirkt handlungsleitend, indem sie den Grund liefert, »aus dem das, was eine Person in einer bestimmten Situation macht (d.h. tut oder unterlässt), etwas ist, das entweder so ist, wie es (unserer Meinung nach) sein sollte, oder nicht so ist« (Kettner, 2011: 222). Sie stellt sowohl eine Legitimation als auch eine Anforderung von sozialen Handlungen dar.

Dieses Cluster ist entsprechend eines performativen Verständnisses von Kultur nicht als fixes Gebilde zu verstehen, sondern als in der Transformation begriffen. Wo einige Werte durch Erziehungs- bzw. Bildungsprozesse an nachfolgende Generationen weitergegeben werden verlieren andere im Zuge von gegenläufigen Prozessen des Wertewandels ihre gesellschaftlich-kulturelle Relevanz. In der Folge treten andere an ihre Stelle. Normen wirken nicht per se handlungsleitend, sondern bedürfen der fortlaufenden Anerkennung der Gemeinschaft, in der sie gelten (sollen). Werden Normen nicht weiter behauptet und aufrechterhalten, verlieren sie ihr regulatives Potential. Veränderungen im System aus Werten und Normen sind einem performativen Verständnis von Kultur folgend grundsätzlich möglich, da in jeder Reiteration, in jedem Zitieren einer Norm ein Moment der Abweichung liegt.

Diese dynamischen Cluster sind bedeutend, da sie Bezugspunkte bereitstellen, zu denen sich Individuen bei der Hervorbringung von Identitäten Bezug ins Verhältnis setzen. Sie versammeln, was in einem bestimmten kulturellen Kontext als anerkenbar gilt. Das bedeutet: Welche Werte als Grundlage sozialer Interaktion übereinstimmend akzeptiert werden, welche normativen Leitlinien darin praktischen Vollzug orientieren, welche Kriterien ästhetische Werturteile informieren (dürfen) und wie mit Abweichungen und Differenz umgegangen wird. Das *Sich-Identifizieren mit* bzw. des *Sich-Unterscheidens von* ist das zentrale Spannungsfeld, auf dem Identitäten »als ein System von Werten und Normen ritueller und symbolischer Art« (Rösing, 2002: 15), als Relationierungen zwischen Individuum und Gesellschaft hervorgebracht und wirksam werden und die es ermöglichen, *als ein bestimmter Jemand* an- und wieder-

erkennbar zu werden; mithin, Identitäten zum Herstellen von Zugehörigkeit hervor-zubringen, um an Kultur überhaupt partizipieren zu können.

Musikalische Praktiken bilden Cluster aus Werten, Normen, Einstellungen und Welt-sichten nicht ab, sondern sie ermöglichen einen ästhetisch-kreativen Zugang zu ihrer Hervorbringung. Musikalische Praktiken eröffnen einen Raum für ethische und ästhetische Relationierungen auf diese Cluster (Bennett, 2015; Frith, 1996). In musi-kalischen Praktiken kommen spezifische Verhältnisse von Individuum und Gemein-schaft nicht bloß zum Ausdruck, sondern werden durch ein Sich-in-Beziehung-setzen über ästhetische Praktiken *als Identitäten* in einer Gemeinschaft, die erst durch diese Relationierungen entstehen kann, *erlebbar*:

»What I want to suggest [...] is not that social groups agree on values which are then expressed in their cultural activities (the assumption of the homology models) but that they only get to know themselves *as groups* (as a particular organization of individual and social interests, of sameness and difference) *through* cultural activity, through aesthetic judgement. Making music isn't a way of expressing ideas; it is a way of living them.« (Frith, 1996: III; H.i.O.)

– Identitäten in musikalischen Praktiken

Die aus der Paradoxie des Begriffs resultierende und letztlich unauflösbare Kernpro-blematik anerkennend erscheint eine Formulierung in Thesenform als logische Kon-sequenz, um mit dem Konzept produktiv umgehen zu können, denn das erklärte Ziel eines Umrisses in Thesen sind nicht »endgültige Antworten« (Rösing, 2002: 12). Sie erheben gerade *keinen* Anspruch auf Vollständigkeit, sondern rücken das Partikulare, das Gegenstandsbezogene ins Zentrum. Aus diesen Thesen jedoch eine Definition ab-zuleiten birgt wiederum die Gefahr, ontologisch ein essenzialistisches *Identität ist...* zu behaupten, was in den Thesen selbst prominent abgelehnt werden würde. Dennoch soll der Versuch einer pointierten Formulierung an dieser Stelle unternommen wer-den. Dies ist in Bezug auf die oben im Anschluss an Julie Derges (dies., 2020) formu-lierte Kritik an den Forschungsarbeiten, die ein geteiltes Begriffsverständnis gleicher-maßen suggerieren wie implizit voraussetzen, folgerichtig. Dieser Ansatz beansprucht keine umfassende Gültigkeit und verbleibt (notwendigerweise) partikular. Die hier vorgelegte Begriffsbestimmung soll jedoch zum einen dazu dienen, die spätere ana-

lytische Arbeit zu informieren und zu leiten. Zum anderen soll damit ein Beitrag zur fachbezogenen theoretischen Diskussion um den Terminus geleistet werden.

Identitäten werden als eine fixe, transzendente Essenz, als ein elementarer, konstanter und kontextübergreifender Kern, sondern als eine Vielzahl dynamischer Relationierungen in kulturellen Gemeinschaften verstanden. Identitäten sind grundsätzlich *plural* und *heterogen*. Dementsprechend sind Identitäten als *situativ und kontextuell divergent* zu begreifen, denn kulturelle Gemeinschaften agieren in unterschiedlichen Interaktionszusammenhängen. Identitäten sind ergo nicht universell generalisier- und transferierbar. Identitäten sind nur in ihrem Verhältnis zu den sozialen, kulturellen, materiellen, politischen und medialen Bedingungen zu rekonstruieren, unter denen sich die Interaktionszusammenhänge formieren. Nur vor diesem Hintergrund werden Relationierungen als situative Identifikationen bzw. als Herstellung von Differenz auf eine kulturspezifische Weise möglich. Identitäten *hat* man nicht und repräsentiert sie anschließend, sondern man bringt sie fortlaufend hervor. Dieses Hervorbringen von Identitäten wird performativ vollzogen, und das heißt: *im praktischen Vollzug in kulturellen Gemeinschaften*.

Das performative Hervorbringen unterscheidet sich von Vorstellungen der Konstruktion von Identitäten dahingehend, dass ein Status des Seins niemals erreicht werden kann. Das Hervorbringen und Aufrechterhalten von Identitäten ist ein fortlaufendes Werden durch reiteratives Zitieren. Da das Werden als Prozess infinit und damit ungeschlossen verbleibt, sind Identitäten utopische Idealtypen und ergo unerreichbar. Utopien eröffnen eine kritische Perspektive auf das, was sein kann, und wirken durch die entstehenden Denk- und Handlungshorizonte transformativ auf die Relationierungen ein.

Performative Relationierungen sind dabei jedoch nicht fantastisch, sondern stets verfasst im praktischen Tun, im »nexus of doings and sayings« (Schatzki, 2002: 77). Musikalische Praktiken in Gemeinschaften eröffnen – online wie offline, kopräsent wie medienvermittelt – in besonderer Weise einen ästhetisch-kreativen Zugang zu einem Erfahrungsraum, in dem heterogene und kontextuell divergente Identitäten *als Selbsterfahrungen*, als »*self-in-process*« (Frith, 1996: 109) unmittelbar erfahrbar werden. Das Verhältnis der ethischen und ästhetischen Dimensionen der Relationierungen in musikalischen Praktiken in Gemeinschaften ist nicht homolog, sondern wechselseitig und kodependent. In musikalischen Praktiken werden Cluster aus Werten, Normen, Einstellungen und Weltansichten nicht bloß artikuliert bzw. repräsentiert, sondern sie bilden selbst den Raum für deren Hervorbringung in und für eine Ge-

meinschaft im praktischen Vollzug. Das Sich-in-Beziehung-setzen durch Identifikation und Differenz eröffnet das Spannungsfeld, auf dem Identitäten hervorgebracht werden können. Diese verbinden Ambivalenzen und Widersprüchlichkeiten, orientieren Handeln und machen Kultur erlebbar. Identitäten ermöglichen es Individuen, in musikalischen Praktiken in Gemeinschaften sowohl von anderen unterscheidbar zu werden als auch Zugehörigkeit herzustellen und *als ein bestimmter Jemand* an- und wiedererkennbar zu werden.

Identitäten dem oben hergeleiteten Verständnis entsprechend zu begreifen ermöglicht es, das Konzept als heuristische Linse für empirische Kulturanalyse zu nutzen. Über den ins Zentrum gestellten Terminus und die Performativität seiner Hervorbringung eröffnet sich ein Zugang für die analytische Rekonstruktion der grundlegenden Ordnungsmechanismen von Kulturen, der komplexen Interaktionsdynamiken und der Wechselseitigkeit kultureller Praktiken. Die Beantwortung der Identitätsfrage *Wer bin ich?* ist immer auch eine Frage der kulturellen Bedingungen, der symbolischen Ordnungen, der Wissenssysteme und -ordnungen sowie von Macht, Hierarchie, Subversion und Widerstand. Identitäten hervorbringen heißt, in einem kulturellen Kontext *als ein bestimmter Jemand an- und wiedererkennbar werden*. Im praktischen Vollzug, in den performativen Dynamiken dieses *sich zu diesem Jemand machen und durch Andere(s) zu diesem Jemand gemacht werden* spiegeln sich zugleich die kulturellen Paradigmen, sozialen Normen und Konventionen, Ideale und Machthierarchien, nicht zuletzt aber auch die technischen Bedingungen als normativer Umriss eines Möglichkeitsraums jener kulturellen Gemeinschaften, in denen sie vollzogen werden.

3 audiotool – analytische Zugriffe

Audiotool ist eine Plattform, die es ermöglicht, online mit einer Digital Audio Workstation (DAW) kostenlos Musik zu produzieren. User*innen können die mit der audiotool-DAW produzierten Tracks über das plattformeigene Soziale Netzwerk veröffentlichen. Dort sind diese Tracks nicht bloß registrierten audiotool-User*innen, sondern auch allen interessierten Internetnutzer*innen frei zugänglich. Die Anfänge von audiotool reichen zurück in eine Zeit, in der Schlagwörter wie *Web 2.0*, *Soziales Netzwerk* oder *user-generated content* weder Teil des alltäglichen Sprachgebrauchs noch des wissenschaftlichen Diskurses gewesen sind. In der Anfangszeit vor etwa 20 Jahren war audiotool jedoch keineswegs schon als Plattform mit Online-DAW und Sozialem Netzwerk gedacht. Die Plattform ist in ihrer heutigen Form vielmehr das sich fortlaufend verändernde Produkt kontinuierlicher (Weiter-)Entwicklungsarbeiten im Spannungsfeld verfügbarer Online-Technologien und den sich ebenfalls stetig wandelnden Anforderungen digitaler Musikproduktion (Hugill, 2019).

Zuvorderst ist audiotool besonders, da sich die Plattform ausschließlich im Browser nutzen lässt. Daraus folgt, dass ihre Verwendung einen Computer mit einer stabilen und übertragungsstarken Internetverbindung voraussetzt. Im Gegensatz zu anderen DAW-Anwendungen – wie etwa Steinberg Cubase, Ableton Live oder Avid Pro Tools – wird audiotool nicht auf der lokalen Festplatte installiert, auf der in der Folge die Produktionsdaten gespeichert werden. Sämtliche Programm- und Nutzungsdaten werden von den audiotool-Servern abgerufen. Die Konsequenzen dessen, was auf den ersten Blick lediglich wie eine veränderte Zugriffsweise auf identische Programmfunktionen scheint, sind weitreichend: Online-Anwendungen unterliegen grundlegend anderen technischen Voraussetzungen als ihre Offline-Pendants.

Eine Überführung von lokaler DAW-Software zu einer Browserlösung ist insbesondere deshalb schwierig, weil im Hinblick auf die Rechenleistung in grundverschiedenen Maßstäben gedacht werden muss: Der einzelne Computer kann entsprechend der individuellen Anforderungen eine*r User*in konfiguriert und optimiert werden. Auch wenn online durch die Skalierbarkeit der Serverkapazitäten weitaus mehr Rechenkapazität zur Verfügung steht, um die dynamischen Anforderungen einer Vielzahl von User*innen bewältigen zu können, müssen die Daten weltweit übertragen werden. Damit diese komplexen vernetzten Prozesse überhaupt praktikabel und ohne spürbare Verzögerungen ablaufen können, müssen die Datenpakete entsprechend klein sein.

Aus diesem Grund werden Algorithmen zur Klangsynthese weniger rechenintensiv implementiert. Darüber hinaus ist die für eine Online-DAW wichtige Web-Audio-API nicht auf hochauflösendes Audio Processing ausgelegt, das mit der Klangtreue professioneller Audiowandler konkurrieren könnte. Dies kann zur Folge haben, dass browsergenerierte Klänge lokalen Äquivalenten ab einem gewissen Komplexitätsgrad qualitativ nachstehen.

Der Blick richtet sich im Folgenden jedoch nicht auf mögliche Unterschiede in der Klangqualität, sondern auf die kulturellen Implikationen technisch begründeter Entscheidungen im Entwicklungsprozess und deren Auswirkungen für die kulturellen Zusammenhänge von Online-Musikkultur: Da die DAW nicht lokal installiert und für ein spezifisches Gerät registriert wird und sämtliche Projektdaten auf den Servern archiviert werden, sind Tracks von jedem mit dem Internet verbundenen Computer auf der Welt abruf- und bearbeitbar. Dies soll jedoch nicht den Eindruck eines unkritischen Bejubelns eines unbeschränkten Zugriffs *für alle* und *von überall* erwecken. Es steht außer Frage, dass aufgrund des *Digital Divide*²¹ ein bedeutender Teil der Weltbevölkerung nach wie vor gar nicht oder nur sehr eingeschränkt auf das Internet zugreifen kann. Partizipation an Online-Kultur ist mitnichten allen Menschen in gleicher Weise möglich (Pick/Sarkar, 2015; Ragnedda/Muschert, 2018). Nichtsdestotrotz entstehen dadurch für diejenigen, die über die notwendigen Technologien und die entsprechende Infrastruktur verfügen, umfassendere Zugriffsmöglichkeiten. Mit dem Einzug des Internets verschieben sich grundlegende Koordinaten digitaler Musikproduktion.

Die durch die Zentralisierung von sowohl Programmcode als auch Produktionsdaten entstehenden Möglichkeiten reichen weit über eine bloß bequemere Handhabung hinaus: Mit der zentralen Archivierung und der damit einhergehenden Abkehr von lokal installierter Software hin zu einer hochgradig standardisierten Anwendung in der Cloud werden Formen kollaborativer Musikproduktion in der hier betrachteten Form erst möglich. Auch wenn audiotool nicht die erste Anwendung ist, mit der Musikproduktion im Internet möglich wird,²² bietet die Plattform als Forschungsgegenstand *und* -feld in vielerlei Hinsicht einen fruchtbaren Zugang für die analytische Aus-

²¹ Für eine ausführlichere Kontextualisierung des *Digital Divide* siehe Lupač (ders., 2018) bzw. Zillien (dies., 2009) für den Zusammenhang von Medien und soziokulturellem Anschluss.

²² Alvaro Mendes Barbosa (ders., 2006) und William Duckworth (ders., 2005) haben die Entwicklungslinien von Musikkultur im Internet detailliert nachgezeichnet.

einandersetzung. Durch die Verbindung einer DAW mit einem Sozialen Netzwerk eröffnet sich ein kultureller Raum für gemeinschaftliche musikalische Praktiken im Internet und die sich darum vollziehenden Prozesse vor dem Hintergrund ihrer technischen Bedingungen.

Nachfolgend soll audiotool zunächst über die Genese der Plattform entlang zentraler Meilensteine rekonstruiert und die Implikationen ihrer medientechnischen Bedingungen für die Praktiken herausgearbeitet werden. Anschließend werden die zwei zentralen Kennlinien musikalischer Praktiken auf audiotool – *Kollaboration* und *Asynchronität* – erörtert. Im dritten Abschnitt werden die drei Paradigmen von audiotool als MusikmachDing (Ismail-Wendt, 2016) vor der Frage erschlossen, womit, auf welche Weise und unter welchen Bedingungen damit Musik gemacht wird. Abschließend wird audiotool als Soziales Netzwerk in den Blick genommen, um den kulturellen Rahmen analytisch zu umreißen und den Boden für die nachfolgenden Analysen zu bereiten.

3.1 Entstehungs- und Transformationsgeschichte entlang konzeptueller Wendepunkte

Audiotool ist das Produkt eines Entwicklungsprozesses, der in den frühen 2000er-Jahren begann. Im Laufe dieses Prozesses erwuchs aus einzelnen Software-Simulationen populärer Synthesizer und Drummachines eine Multitrack-DAW im Browser. Initiiert wurde die Anwendung von André Michelle, der als »creative mind and pioneer of audiotool« (audiotool facebook, 2014) die Entwicklung seit jeher maßgeblich verantwortete.

Von Beginn an waren die ersten von Michelle programmierten Nachbildungen bekannter Klangerzeuger im Browser kostenlos und ohne vorherige Registrierung zugänglich.²³ Diese Leitlinie wird in einen paradigmatischen Zusammenhang für die Bereitstellung von niederschweligen Zugängen zu musikalischen Praktiken gestellt: »It has been a life-long dream of mine [André Michelle, Anm. d. Verf.] that everybody should be able to make music« (ebd.). Das Ermöglichen ästhetischer kultureller Praktiken durch Online-Angebote wie audiotool schließt an tiefgreifende Transfor-

²³ Die frühen Flash-Emulationen sind noch heute über das Archiv auf lab.andre-michelle.com abrufbar (Stand: Oktober 2023).

mationsprozesse kultureller Produktion an. Der Übergang zum sog. *Web 2.0* markiert einen Wendepunkt für Online-Kultur, denn für Internetangebote fungiert nun Partizipation als »key concept that explains the difference between ›old‹ web and ›new‹ social media« (Effing et al., 2011: 28). Ferner rekuriert ein frei zugängliches und kostenloses Angebot, mithilfe dessen kreative Erzeugnisse als informationelle Gemeingüter für Aneignungsprozesse Dritter zur Verfügung gestellt werden können, auf den bis heute zirkulierenden Freiheitsgedanken im Internet (Stalder, 2016). Auch wenn es beim hier betrachteten Phänomen nicht um das Entwickeln von freier Software geht, sondern um die Produktion von Tracks, wird der ideologisch im *Free Software Movement* (Söderberg, 2007) begründete, freiheitliche Grundgedanke von Internetkultur ebenfalls als zentrales Charakteristikum des Feldes auf audiotool erkennbar.

Zur Genese der Idee und ersten Schritten

Ein Schlüsselmoment in der Entstehung dessen, was später einmal audiotool werden sollte, war das Verbinden von Softwareentwicklung und der Leidenschaft für Musik. Als Katalysator für die Entwicklung erster eigener Simulationen von Klangerzeugern fungierten die sich um die Jahrtausendwende rasant entwickelnden Musiktechnologien, die bei André Michelle eine intensive Auseinandersetzung mit der Thematik motivierten:

André Michelle #00:06:51.7#: »Ende [JAHRESZAHL] habe ich dann angefangen ich glaube mit [ALTER IN JAHREN] dann erst also noch drei Jahre später irgendwie ja programmieren zu lernen und dann gab es auch Reason von Propellerhead²⁴ und da wurde mir dann so langsam klar irgendwie wohin die Reise wahrscheinlich geht nämlich weg von diesen echten Maschinen die man irgendwie für sehr viel Geld kaufen muss hin zu Software ne so und das Internet kam dann ja auch noch mit dazu ne und ja ich hab dann schon bevor es überhaupt möglich war damals noch mit dem Flashplugin [...] eigenen Sound zu erstellen ne also Digital Audio DSP [Digital Sound Processing; Anm. d. Verf.] sozusagen zu machen und zur Soundkarte zu senden man konnte halt ein paar Samples abspielen [...] ich kann mich dran erinnern irgendwie diese Kabel von dem Reason-Rack [...] habe ich halt nachgebaut [...] alles noch so wirtt irgendwie also es gab nicht so den

²⁴ Reason ist eine DAW-Software der schwedischen Firma Propellerhead, die bereits Mitte der 90er-Jahre digitale Simulationen von Synthesizern entwickelten. Die erste Version von Reason (1.0) wurde im November 2000 in den Markt eingeführt und wird seitdem weiterentwickelt (Future Music, 2011).

Superplan irgendwie oder so schon zu verstehen hey ich könnte ja das Internet (.) dazu nutzen um das zu machen was ich damals eigentlich mir so selber versprochen hatte«

In diesem Datum werden zwei bedeutende Punkte sichtbar: Erstens zeigt sich, dass sich die Relevanz von audiotool nicht bloß in der Entwicklung einer Online-DAW im Rahmen der zur Verfügung stehenden Webtechnologien erschöpft. Bei der Entwicklung wurde bereits früh versucht, die Grenzen des technisch Möglichen zu erweitern und damit an der Weiterentwicklung von Webtechnologien für die Prozessierung digitaler Klänge im Browser mitzuwirken.²⁵ Zweitens wird mit dem Verweis auf die Nachbildung des Reason-Interface deutlich, dass die grafische Gestaltung von Software-Instrumenten und der Peripherie (Kabel, Hardwaregeräte, etc.) von Beginn an einem skeuomorphistischen Konzept folgte (Duignan et al., 2005). Damit wird ein Gestaltungskonzept für Artefakte bezeichnet, »that once had a functional purpose but in a successor artifact loses its functionality and is retained as a design motif or decorative element« (Hayles, 2002: 119). Skeuomorphistische Gestaltung, die heute durch andere Paradigmen weitestgehend abgelöst worden ist,²⁶ schließt ikonografisch an kulturelle Symboliken in Medientechnologien sowie an habitualisierte Umgangsweisen mit bestimmten Gerätetypen an.

Die Herausbildung des Internets als Medium interaktiver kultureller Produktion ist eng mit der Entwicklung des Adobe Flash Player verknüpft, welcher in dieser Hinsicht als Katalysator wirkte (Salter/Murray, 2014a). Als universelle Entwicklungsumgebung ermöglichte es Adobe Flash, Unterschiede in der Interpretation von Anwendungen zwischen verschiedenen Browsern zu nivellieren und erlaubte durch die kross-kompatible Einbindung des Plugins die Bereitstellung interaktiver Multimediaanwendungen (Bedingfield, 2019). Zeitweise war das Adobe Flash Plugin auf über 99% aller ans Internet angeschlossenen Computer installiert (Salter/Murray, 2014b). Zum Niedergang haben jedoch teils gravierende Sicherheitsprobleme sowie die rasante Verbreitung mobiler Endgeräte beigetragen. Im Zuge dieser Entwicklungen wurde insbeson-

²⁵ William Duckworth hat die Trajektorien der Entwicklungsprozesse von Internettechnologien zur Audioverarbeitung detailliert rekonstruiert (ders., 2005).

²⁶ Im Interfacedesign hat sich in den vergangenen Jahren das sog. *Flat Design* als bestimmendes Gestaltungskonzept etabliert. Dabei wird aus Gründen der Reduktion auf die Nachbildung von Texturen und Plastizität verzichtet. Kritiker verweisen auf eine Abnahme der intuitiven Nutzbarkeit unbekannter Software, da der Verzicht auf bewährte Interaktionskonzepte nicht mehr auf verbreitete Wissensbestände der Bedienung rekurriert (Hornor, 2015).

dere die Kompatibilität der verschiedenen Gerätetypen und mobilen Betriebssysteme vor Herausforderungen gestellt, die mit dem Adobe Flash Player nicht mehr ausreichend gelöst werden konnten (vgl. Choi, 2016: 8). Die Verbreitung nahm nicht zuletzt aufgrund der Durchsetzung alternativer Standards – wie HTML5, WebGL oder WebAssembly – rapide ab, sodass Adobe im Juli 2017 die Einstellung der Verbreitung und Aktualisierung des Flash Player zum 31. Dezember 2020 ankündigte (Adobe Corporate Communications, 2017).

Für die Weiterentwicklung des Adobe Flash Player waren die Ansätze von audiotool zur Verarbeitung digitaler Klänge zum damaligen Zeitpunkt nichtsdestotrotz bedeutend. Die Grundlage für Audioprozessierung in Adobe Flash ist digitale Kodierung, mithilfe dessen »analoge Signale auf der Basis eines arbiträren Codes (Gestalt des Signals und des codierten Signals sind voneinander unabhängig)« (Großmann, 2005: 243) rekonstruiert werden können. Mit der entsprechenden Schnittstelle wird es möglich, Daten in Flash-Anwendungen zu importieren und darin digitale Klänge zu verarbeiten. Mithilfe dieser Technologie wurden, wie hier in Form simulierter Klangerzeuger, auch eine Vielzahl von Angeboten ästhetischer Produktionen im Bereich von Foto- und Videoplattformen geschaffen (Salter/Murray, 2014a). Michelle reflektiert die Bedeutung des Adobe Flash Player wie folgt:

André Michelle #00:07:46.7#: »2005 da gab es dann den Flashplayer 9 [...] wenn du aus deinem Programm heraus ein SWF [ShockWave Flash, Dateiformat für den Adobe Flash Player; Anm. d. Verf.] erzeugen kannst dann kannst du natürlich auch sagen ich packe da Sound rein ne und dann war noch ja die Herausforderung war dann noch im Prinzip einen dauerhaften Stream zu haben dass ich also wirklich permanent Sound generiere ne dass man halt eben auch an Knobs drehen kann und das dann halt entsprechend verändern kann [...] und dann irgendwann wurde mir schlagartig klar nachdem dann auch wirklich sehr viele Leute auf meiner Seite waren sich das anzugucken um damit rumzuspielen das eigentlich genau jetzt plötzlich kommt alles zusammen die Technik ist da ich kann endlich das machen [...] und dann ging alles eigentlich relativ schnell irgendwie ne dann kam halt jemand aus Köln (.) Firma Hobnox [...] die gerade halt irgendwie ein dickes Budget an den Start bekommen haben und ja dann konnte ich dann im Prinzip bezahlt daran arbeiten vorher hab ich halt gefreelant«

3.1 ENTSTEHUNGS- UND TRANSFORMATIONSGESCHICHTE ENTLANG KONZEPTUELLER WENDEPUNKTE



Abbildung 2: *Aus Liebe zur Maschine*. Frühe digitale Nachbildungen der Drum Machine Roland TR-909 und des Bass Synthesizers Roland TB-303 von André Michelle.

Die Angliederung an Hobnox bedeutete einen weiteren bedeutenden Schritt der Entwicklung und Professionalisierung von audiotool. Das 2006 gegründete, zuletzt in Köln und München ansässige Multimedia-Unternehmen strebte danach, das »Entertainment-Netzwerk für Kreative und ihre Fans« (t3n, 2009) zu werden. Das Angebot umfasste neben WebTV-Kanälen, Live Streaming-Angeboten und einer Kreativ-Community auch ein umfangreiches Medienarchiv. Hobnox' Interesse an audiotool begründete sich darin, dass diese »ein sehr großes Netzwerk ähnlich ja Facebook [...] also ein GROßES Artist Network aufbauen« (Peter #00:28:28.3#) wollten. Die Eingliederung in ein aufstrebendes Unternehmen unter dem neuen Namen *Hobnox Audiotool* eröffnete neben der zunächst gesicherten Finanzierung auch die Möglichkeit, an der Weiterentwicklung der für das eigene Produkt notwendigen Technologien mitzuwirken. So erklärte Alexander Gorny, der ehemalige Geschäftsführer von Hobnox, dass es bei der Entwicklung des Flash Player 10 eine enge Zusammenarbeit von audiotool mit Adobe gegeben habe: »Das audiotool hat dazu geführt, dass uns Adobe alles gibt und uns total unterstützt« (t3n, 2009).

Am 24. Februar 2008 erfolgte der Launch der ersten Version des Hobnox Audiotool, bei der bereits die noch heute bestimmenden konzeptionellen und ästhetischen Leit-

linien des Interface angelegt waren. Mit der frei belegbaren Arbeitsfläche und den mit Kabeln verbundenen Geräten unterscheiden sich die bereits in dieser frühen Version implementierten Gestaltungsprinzipien kaum von der aktuellen Version. Im Vergleich zum heutigen Entwicklungsstand war diese jedoch weitaus weniger komplex.



Abbildung 3: Das Interface der hobnox audiotool-DAW (Raaphorst, 2008).

Audiotool Firestarter 1.0 und die partizipative Wende

2010 war Hobnox aufgrund von Zahlungsunfähigkeit gezwungen, den Betrieb einzustellen. Die Insolvenz von Hobnox bedeutete allerdings nicht das Ende von audiotool, da eine Anschlussfinanzierung realisiert und der Betrieb zunächst eigenständig weitergeführt werden konnte. Unter audiotool.com erfolgte am 1. März 2010 der Launch einer neuen Version der Plattform unter dem Namen *audiotool Firestarter 1.0*, der von folgender Mitteilung begleitet wurde:

»We are proud to release audiotool 1.0 *Firestarter*, a music making online platform.

Two years ago we started with a simple idea: Everyone should be able to make music online through their browser without the need to install any additional software. This proof

of concept was a great success and since then we have continually updated audiotool with new features, as well as, pocketing a Red-Dot Award and a German Design Award.

However we have never considered any of the updates worthy of the being the 1.0 release, until now.

Version 1.0 *Firestarter*

We have spent the last year developing the technical breakthroughs necessary for the release of 1.0. Try new devices like the amazing Pulverisateur synthesizer to enhance the spectrum of your tracks and even create audio tracks with high-quality loops delivered by LoopMasters.com. Publish your tracks to the new audiotool community or work on them privately for as long as you like. Publish them after finalising and let other musicians remix your tracks, depending on the license you specify.« (audiotool Tumblr Blog, 2010a; H.i.O.)

Bemerkenswert an der Version audiotool 1.0 Firestarter ist die konzeptionelle Neuausrichtung, die den Startpunkt ihrer heutigen Form als Plattform markiert. Neben der Erweiterung der zur Verfügung stehenden Klangerzeuger sowie dem Zugriff auf Samples über das Medienarchiv wird mit der Veröffentlichungsfunktion die partizipative Wende vollzogen: Audiotool wird zu einer Web 2.0-Anwendung. Der Terminus Web 2.0 bezeichnet die zweite Generation von Inhalten des World Wide Web²⁷ und wurde von Tim O'Reilly (ders., 2005a, 2005b) verbreitet²⁸ »to distinguish contemporary

²⁷ In den folgenden Jahren wurden mit dem *Web 3.0* und *Web 4.0* nachfolgende Konzepte diskutiert. Das Web 3.0 oder auch *Semantic Web* bezeichnet intelligente, adaptive Webtechnologien »that can automatically manipulate Web services (read-write-execute) and help firms react to changes quickly« (Hendler, 2009: 112). Diese Technologien können Beziehungen zwischen Daten verschiedener Quellen automatisiert ableiten und auf dieser Grundlage Entscheidungen über Prozesse treffen. Das auch als *Symbiotic Web* bezeichnete Web 4.0 baut auf der automatisierten Organisation von Metadaten auf, sodass Mensch und Maschine symbiotisch interagieren können: »It will be able to »Think and make decisions« with regard to user searches and content« (Nath/Isary/Borah, 2015: 3).

²⁸ Auch wenn er ihm häufig zugeschrieben wird, hat Tim O'Reilly den Begriff Web 2.0 nicht erfunden. Die Autorin und Webdesignerin Darcy DiNucci verwendete ihn bereits 1999 in einem Artikel, in dem sie künftige Entwicklungslinien des Internets umriss: »The Web we know now, which loads into a browser window in essentially static screenfuls, is only an embryo of the Web to come. [...] The Web will be understood not as screenfuls of text and graphics but as a transport mechanism, the ether through which interactivity happens« (DiNucci, 1999: 32).

social media (wikis, blogs, embedded videos) from their immediate predecessors, the static web pages and message forums that had characterized what was retroactively dubbed Web 1.0 technologies« (Coleman, 2010: 489). Der Übergang von statischen zu partizipativen Internetangeboten markiert eine online-kulturelle Zäsur:

»Web 2.0 is the network as platform, spanning all connected devices; Web 2.0 applications are those that make the most of the intrinsic advantages of that platform: delivering software as a continually updated service that gets better the more people use it, consuming and remixing data from multiple sources, including individual users, while providing their own data and services in a form that allows remixing by others, creating network effects through an »architecture of participation«, and going beyond the page metaphor of Web 1.0 to deliver rich user experiences.« (O'Reilly 2005b)

Mit den in audiotool 1.0 Firestarter eingeführten Funktionen zur Erstellung von Profilen, zur Interaktion mit anderen User*innen sowie der Produktion, Veröffentlichung und zum Remixen von Tracks wurden partizipative Komponenten implementiert. Audiotool wurde zur partizipativen Plattform im Sinne eines »massively connected, fluid, interactive, participatory, collaborative space where content is constantly in flux an under revision« (Hewson/Vogel/Laurent, 2016: 6f.). Kulturgeschichtlich ist dieser transformative Moment bedeutend, da sich dadurch im Internet ein Kulturraum eröffnet, welcher in einem zuvor noch nicht dagewesenem Maße die Produktion von Selbst- und Weltverhältnissen ermöglicht (Carstensen et al., 2014). Bis dahin war die *Produktion* von Onlineinhalten lediglich einigen wenigen mit den entsprechenden Programmierkenntnissen vorbehalten. Von nun an können User*innen jedoch als Produzent*innen von Inhalten an Internetkultur partizipieren. Produktion und Rezeption fallen bei der Nutzung nun in einem Prozess zusammen.

Die in diesem Zuge entstehenden Produkte – der sog. *user-generated Content* (manchmal auch *user-created content*) – sind entgegen vorheriger Inhalte nicht mehr statisch, sondern unterliegen einer ständigen Modifikation durch Interaktivität (Thimm, 2017). Die Ermächtigung von User*innen, die nun zu Produzent*innen, zu *Prosumer*innen* (Blättel-Mink/Hellmann, 2010; Bruns, 2008) werden, hat bedeutsame kulturelle Implikationen: »Fortan gelten Internetanwendungen des >Web 2.0< als Mittel zur Subjekt-konstitution – nicht mehr als Gegenentwurf zu realen Subjektivitäten, sondern als konstitutiver Teil der Arbeit am realen Selbst« (Eickelmann, 2019: 171).

Mit der Implementierung der neuen Funktionen in 1.0 Firestarter geht noch ein weiterer entscheidender Entwicklungsschritt einher. Wo audiotool anfangs »einfach nur

ein paar Instrumente die man bedienen konnte nicht mal speichern konnte« (Karsten #00:02:32.5#) war, entsteht »2010 [...] dann im Prinzip die Version mit Community Timeline so wie man es halt heute schon kennt« (Peter #00:09:49.8#). Die Archivierung user-generierter Inhalte legt den Grundstein für die Bildung einer Community auf audiotool. Erst durch die Speicherung von Produktionen und ihre Veröffentlichung als Tracks über ein Profil können User*innen Sichtbarkeit und Anerkennung erlangen. Erst durch die Archivierung von Interaktionen können soziale Bindungen entstehen und sich verfestigen. Die Archivierung sämtlicher Aktivitäten auf der Plattform begründet ergo einen fundamentalen Wandel: Aus zuvor flüchtigen Produktionen werden abrufbare Tracks, die durch andere User*innen angeeignet werden können. Mit audiotool 1.0 Firestarter entsteht die bis heute bestehende Verschränkung der browserbasierten DAW mit einem Sozialen Netzwerk, wodurch User*innen gemeinsam Musik machen und miteinander interagieren können.

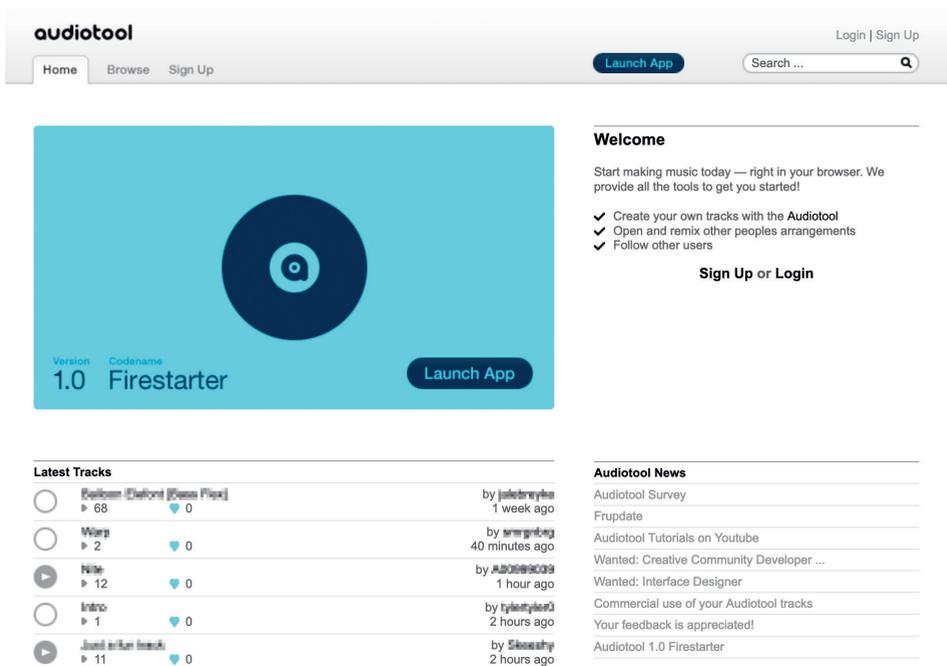


Abbildung 4: Das Interface von audiotool Firestarter 1.0 (Abbildung generiert über den Snapshot des Web Archive vom 20.6.2020).

In der Folge wurden regelmäßig neue Versionen veröffentlicht. Am Entwicklungsprozess ist bemerkenswert, dass Vorschläge aus der Community in die Konzeption

von Updates aufgenommen und in die Entscheidung über Funktionserweiterungen einbezogen wurden. In einer Mitteilung wurde bereits 2010 der Aufruf verbreitet, sich aktiv einzubringen: »We [das audiotool-Team, Anm. d. Verf.] definitely discuss **every** request we get and are pretty sure that every reasonable request will be implemented sooner or later« (audiotool, 2010b; H.i.O.). Neben dem Zugang zu digitaler Musikproduktion im Kontext einer Community bedeutet Partizipation hier auch die Möglichkeit zur Mitgestaltung einer Musikproduktionsanwendung.

Audiotool 1.1 Ping Pong und die Transformation des Tracks

Im Juli 2010 folgte die Version *audiotool 1.1 Ping Pong*, in die unter anderem eine Downloadfunktion für Tracks implementiert wurde. Dafür ist jedoch das Einverständnis der Produzent*innen erforderlich, die diese Funktion aktivieren müssen. Darüber hinaus wurde es mit Version 1.1 möglich, Tracks ein Cover hinzuzufügen, was zusätzlichen Raum zur kreativen Entfaltung eröffnete. Vor allem wurden bei diesem Update aber zwei neue Datentypen eingeführt:

»Another new feature is the use of templates. Under File/Save As Template you are able to save your audiotool arrangement as a template. You can also save a template as public so that other users as well as yourself can open it and use it as a springboard to create new tracks.« (audiotool Tumblr Blog, 2010c)

Mit dem *Template* können habitualisierte Produktionsroutinen über eine beliebig komplexe Geräteauswahl und -verschaltung in einer bestimmten Anordnung in ein Formular überführt und gespeichert werden. Individuelle Konfigurationen in der DAW werden so archivierbar. Diese können zum einen von den User*innen selbst aufgerufen werden, um den wiederkehrenden Konfigurationsaufwand bei der Einrichtung der Arbeitsfläche zu reduzieren. Zum anderen können diese jedoch auch von anderen genutzt werden, um auf Basis dieser Voreinstellungen zu produzieren. Gerätekonfigurationen und Einstellungen werden somit innerhalb von audiotool archivier- und transferierbar. Zweitens wurde der Datentyp *Draft* eingeführt, wodurch die bis dahin bestehende Unterscheidung von privaten und veröffentlichten Tracks abgelöst wurde. Mit dem Draft wird es nun möglich, Tracks auch nach der Veröffentlichung auf audiotool unabhängig von der bereits publizierten Version zu bearbeiten. Der veröffentlichte Track wird davon nicht berührt, denn ein Draft ist eine kopierte, zusätzlich angelegte Instanz einer Produktionsdatei, die unabhängig vom veröffent-

lichten Track vorhanden ist. Diese erlaubt es User*innen, »[to] make changes and create a new version of the track without destroying the original« (ebd.).

Mit diesem Update erfährt der Track auf audiotool entscheidende Umformungen, welche für das Track-Konzept des Feldes von zentraler Bedeutung sind: Der Track auf audiotool wird erstens multiplizier- und instanzierbar. Das bedeutet, dass durch das Nebeneinander eines nicht öffentlich einsehbaren Drafts und dem veröffentlichten Track mehrere *Instanzen* eines Tracks zugänglich gemacht werden können. Verschiedene Instanzen eines Tracks können in der Folge entweder getrennt voneinander (als Remixe) veröffentlicht oder die temporär finale Version überschrieben werden. Letzteres bedeutet, dass die Versionen im Bearbeitungsprozess unter derselben Instanz, nämlich der fortlaufend aktualisierten Erstveröffentlichung, archiviert werden. Daraus folgt zweitens, dass der Track auf audiotool nicht notwendigerweise als *ein* Track fixiert²⁹, sondern als digitales Medienobjekt fluid ist. Dieses fluide Medienobjekt vermittelt dabei jedoch gleichermaßen den Eindruck von Abgeschlossenheit als *ein* Track.

Das fortlaufende Bearbeiten und Veröffentlichens *eines* Tracks auf audiotool stellt im Vergleich zu anderen Online-Angeboten eine Besonderheit dar. Entscheidend ist, dass das fluide Medienobjekt ungeachtet des Überschreibens weiterhin unter derselben Bezeichnung, den Meta-Daten (z. B. Zugriffszahlen, Kommentaren etc.) firmiert und unter derselben URL erreichbar bleibt. Das musikalische Material eines Tracks ist im Bearbeitungsprozesses jedoch beliebig austauschbar. Derzeit (Stand: Oktober 2023) bietet lediglich die kostenpflichtige *Next Pro*-Mitgliedschaft bei SoundCloud die Möglichkeit, die Audiodatei eines Titels zu ersetzen. Bei anderen Online-Plattformen ist ein äquivalenter Austausch nicht möglich. In der Regel wäre dies mit einem erneuten Hochladen verbunden, wodurch plattformseitig automatisch ein *neues* Medienobjekt generiert wird. Die Meta-Daten, Kommentare, Playlist-Platzierungen und numerischen Kennzahlen werden nicht importiert und der Zugriff erfolgt über eine andere URL.

Diese Besonderheit des Tracks auf audiotool erlaubt die fortlaufende und stets vorläufige Transformation des musikalischen Materials. Die an einem Track vorgenom-

²⁹ Analog dazu erscheint die materielle Fixierung von Tracks auf Tonträgern wie etwa der Vinyl-Schallplatte oder der Audio-CD, wobei im Prozess der Herstellung des materiellen Trägers eine Fixierung im Medium stattfindet. Diese bleiben etwa auch bei verschiedenen Produktversionen oder Pressungen als *Instanzen* eindeutig zuordenbar.

men Veränderungen können über eine Notiz am Track kommuniziert werden. Auf eine solche Beschreibung kann jedoch auch verzichtet werden, sodass musikalische Veränderungen ausschließlich durch das Hören erkannt werden können. Vor dem Hintergrund der Hervorbringung von Identitäten in musikalischen Praktiken ist die fortlaufende Veränderbarkeit von Tracks *als derselbe Track* insofern bedeutend, als ein kontinuierliches Werden durch eine spezifische Form der medientechnischen Archivierung zugänglich wird: In der Vorläufigkeit des sukzessiven Modifizierens, im stetigen Werden des Tracks ist bei aller Veränderlichkeit eine Kontinuität als das Gleiche, das Wiedererkennbare angelegt, die es erlaubt, zugleich identisch und dennoch anders zu werden.

Audiotool 2.0 und die sequentielle Kollaboration

Mit dem Update auf die Version audiotool 2.0 am 16. April 2012 wurden weitere bedeutende Erweiterungen implementiert (audiotool Tumblr Blog, 2012). Zu nennen sind hier zum einen zusätzliche Effektgeräte sowie der neu entwickelte Synthesizer *Heisenberg*, der sich von den skeuomorphistisch gestalteten Simulationen der bereits vorhandenen Klangerzeuger grundlegend unterscheidet. Zum anderen erlaubt es die neu eingeführte Funktion zum Speichern und Aufrufen von Presets, klangästhetische Vorstellungen über gerätespezifische Parameter dauerhaft in das Medienarchiv und von dort aus in andere Produktionen zu überführen. Diese user-generierten Presets können von allen audiotool-User*innen aufgerufen und in Tracks verwendet werden. Nach Umgestaltungen am Interface sowohl der DAW als auch des Sample-Editors im Juni 2013 (audiotool Tumblr Blog, 2013a) folgte Ende Juli 2013 ein Update, welches die Produktionsweise auf audiotool grundlegend verändern sollte:

»It is now possible to invite other users to collaborate on your drafts!« (audiotool Tumblr Blog, 2013b)

Mit dieser Version von audiotool wurde die gemeinsame Produktion von Tracks durch einen geteilten Zugriff auf die Projektdateien möglich. Die Implementierung formalisierte den Produktionsmodus jedoch grundlegend: »es konnte nur einer öffnen du hast die Datei öffnest die kannst dran arbeiten wenn der andere versucht gleichzeitig drauf zuzugreifen hieß es ehm es ist gerade geöffnet du kannst nicht dran arbeiten (.) so haben wir eigentlich die meisten Tracks erstellt« (Robin #01:44:16.2#). Gemeinsam

auf audiotool an Tracks zu arbeiten bedeutete ergo, sequentiell zu kollaborieren. Bemerkenswert ist die Realisierung eines kollaborativen Zugriffs dessen ungeachtet dahingehend, dass allen Beteiligten ausnahmslos die gleichen Zugriffsrechte auf sämtliche Komponenten einer Produktion eingeräumt werden. Das musikalische Material, sämtliche in eine Produktion integrierten Melodie- oder Harmoniefragmente, Loops, Samples und Devices, ihre Verschaltung auf der Arbeitsfläche sowie die Meta-Daten eines Tracks sind von allen beteiligten User*innen gleichberechtigt veränderbar.

Im Februar 2015 wurde die Beta-Version von *Audiotool Next* angekündigt, wofür die DAW grundlegend überarbeitet werden sollte (audiotool Tumblr Blog, 2015a). Mit der Abkehr von Adobe Flash und einer revidierten Implementierung in HTML5 markiert das Update eine Zäsur in der technischen Architektur der Software. Die Spezifikationen der fünften Generation der *Hypertext Markup Language* (HTML), welche die Kernsprache zur Darstellung von Webinhalten darstellt, wurden im Oktober 2014 vom *World Wide Web Consortium* (W3C) veröffentlicht (W3C, 2014). HTML5 stellt Entwickler*innen umfangreiche Komponenten bereit, um Audio- oder Videodaten im Browser zu verarbeiten. Das `<audio>`-Element erlaubt Audio-Streaming Playback, ohne auf zusätzliche Plugins wie den Adobe Flash Player angewiesen zu sein. Mithilfe der sog. Web-Audio-API und Web-MIDI-API wurden umfangreiche Schnittstellen für die Entwicklung entwickelt, welche die Generierung von Audiosignalen im Browser sowie die Verarbeitung von MIDI-Steuerungsbefehlen ausgehend von lokaler Hardware auf eine neue Stufe hoben.

Während der Arbeiten an Audiotool Next wurde am 21. Dezember 2016 mit dem HTML5-Sample-Editor *Probe* eine weitere Anwendung im audiotool-Kosmos gelauncht. Im Gegensatz zur audiotool-DAW, deren Nutzung eine (kostenlose) Registrierung erfordert, steht Probe allen Internetnutzer*innen ohne vorherige Anmeldung offen: »Audiotool users can export samples directly into the audiotool cloud, however, Probe can also be used by anyone who's not registered with audiotool.« (audiotool Tumblr Blog, 2016). Probe umfasst umfangreiche Funktionen zum Bearbeiten von digitalen Audiodateien und erlaubt den Export im Lossless-WAV-Format bis zu einer Auflösung von 32-Bit. Die Anbindung an das audiotool-Medienarchiv ermöglicht die Bearbeitung und den Import eigener Samples in Produktionen sowie die Bereitstellung von Samples für andere.

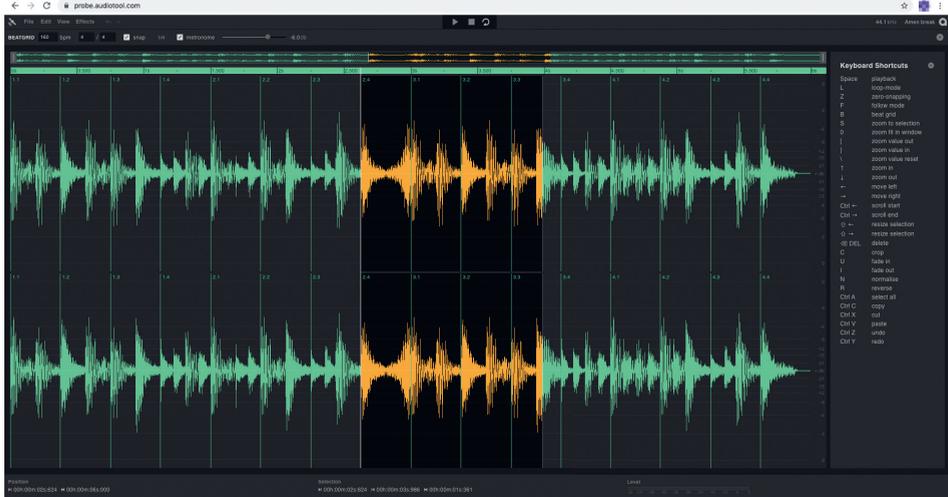


Abbildung 5: Das Interface des Sample-Editors *Probe*.

Audiotool Next und die Live-Kollaboration

Nachdem die Beta-Version bereits etwa ein Jahr parallel zum Testen zur Verfügung stand, wurde das Update auf Audiotool Next 1.0 am 1. Oktober 2018 ausgerollt. Mit diesem Update wurden weitere Devices und Funktionen implementiert, darunter die sog. Piano-Rolle zum Setzen und Editieren von Noten sowie Funktionen zum Bearbeiten von Audiodateien. Das Medienarchiv wurde unter der Prämisse des sog. *Tag Everything*-Paradigmas überarbeitet. Samples und Presets konnten von User*innen in der Folge umfangreicher verschlagwortet werden. Die *Searchability* (boyd, 2011), die Durchsuchbarkeit des Archivs wurde dadurch grundlegend transformiert, da der Zugang zu Informationen von diesem Zeitpunkt an primär durch user-generierte Meta-Daten geleitet wurde. Ganz entscheidend ist jedoch eine weitere Änderung:

»The biggest challenge however and at the same time one of the most amazing feature of **Audiotool Next** is *live-collaboration*. It took quite some time to figure out on how we could actually approach this. We wanted to have the most stable solution but also the most concurrent one. Users should be able to work on a tracks at different locations simultaneously without getting conflicts.« (audiotool Tumblr Blog, 2015b; H.i.O.)

Die technisch bedingten Zugriffsbeschränkungen bei gemeinschaftlichen Produktionen, die zuvor lediglich sequentielles Kollaborieren erlaubten, entfielen. Seit Audiotool Next können alle an einer Produktion beteiligten User*innen simultan zugreifen. Sequentielle Kollaboration wird abgelöst durch Live Kollaboration. Dabei geht es jedoch nicht um die Synchronisation verschiedener Audiostreams, sodass Musiker*innen auf der ganzen Welt über das Internet störungsfrei und synchron miteinander im engen musikalischen Wortsinn zusammenspielen können.³⁰ Im Kern geht es um einen technisch formierten Handlungsraum, in dem mehrere User*innen zeitgleich an einer *Track-Produktion* mitwirken, in Gestaltungsprozesse anderer instantan eingreifen, sich gegenseitig beim Produzieren beobachten und Ideen und Strategien zeigen können.

Einführung des Freemium-Modells und die Segmentierung der User*innen

Im April 2020 wurde eine Funktion zum Export von Tracks im unkomprimierten wav-Format implementiert. In der Konsequenz geht es jedoch um mehr als um eine qualitative Verbesserung der Ausgabequalität, denn darin manifestiert sich eine Abkehr des bis dahin bestehenden User*innen-Modells. Während bis zum Launch dieser Funktion alle audiotool-User*innen die gleichen Funktionen nutzen konnten,³¹ steht der wav-Export lediglich denjenigen zur Verfügung, die über den Social-Payment-Service Patreon mindestens einen Euro pro Monat an audiotool entrichten. User*innen werden dadurch zu sog. *Audiotool Patreon supporters*. Durch die Einführung einer Bezahlschranke für zusätzliche Funktionen erfolgte eine Segmentierung der User*innen hinsichtlich ihrer Handlungsmöglichkeiten. Bei einem solchen Freemium-Modell ist die kostenlose Nutzung eines Angebots mit einem begrenzten Funktionsumfang möglich, zusätzliche Inhalte oder Funktionen müssen jedoch gesondert freigeschaltet werden.

³⁰ Die konzeptuellen Unterschiede zwischen Synchronizität, Asynchronizität und Simultaneität werden im nachfolgenden Kapitel 3.2 erörtert.

³¹ Gemeint sind damit alle Funktionen, die mit einer Nutzung der Plattform zur Musikproduktion und Interaktion mit anderen User*innen erforderlich sind. Besondere Lese- und Schreibrechte, die lediglich Moderator*innen oder Administrator*innen zukommen, sind davon ausgenommen.

Die Möglichkeit zur freiwilligen monetären Unterstützung der Plattform über den Dienst Patreon bestand zwar auch schon vor der Einführung der wav-Export-Funktion, war jedoch nicht mit exklusiven Funktionen verbunden. User*innen, die einen monatlichen Beitrag leisteten, wurden bis dahin lediglich durch einen blauen Stern neben ihrem Profilbild als *Supporter* markiert. Diese Markierung kennzeichnete, dass sie einen Beitrag zur Aufrechterhaltung und Weiterentwicklung einer Anwendung leisten, die alle in gleicher Weise nutzen können. Die Anerkennung in Form eines blauen Sterns honorierte bis zur Einführung des Freemium-Modells Altruismus, danach markiert sie jedoch ein Mehr an Möglichkeiten.

Dieser Segmentierung wird damit begegnet, dass sich die zusätzlichen Möglichkeiten für Supporter lediglich auf Pro-Funktionen beschränken. In den Erläuterungen zu diesem Schritt wird darauf verwiesen, dass auf audiotool keine Devices oder Gestaltungsfunktionen der DAW von der Bezahlschranke betroffen sein würden. In Rekurs auf das eigene ideologische Leitbild, das die Entwicklung der Anwendung von Beginn an prägte, sollten sich finanzielle Möglichkeiten nicht auf die Möglichkeiten kreativer Entfaltung auswirken: »Money should never be a reason that some users can make better music than others.« (2020-04_AT_FAQ).

audiotool im Status von *perpetual beta*

Eine solch chronologische Rekonstruktion der Entwicklungsgeschichte der Plattform kann aufgrund der Komplexität und der Dynamiken von Softwareentwicklung lediglich Schlaglichter auf die Genese werfen und verbleibt damit fragmentarisch. Den Entstehungsprozess entlang einer Versionsgeschichte zu erzählen darf jedoch nicht darüber hinwegtäuschen, dass die Plattform neben den großen Veränderungen mit griffigen Bezeichnungen und Versionsnummern einem konstanten, dabei jedoch weitestgehend unbemerkbarem Wandel unterliegt. Bei Internetanwendungen vom Typ *Software as a service* sind kontinuierliche Anpassungen nicht nur problemlos möglich, da sie über die zentralen Server eingespeist werden und nicht durch ihre User*innen installiert werden müssen. Durch die sich stetig verändernden Anforderungen der Endgeräte sind Anpassungen auch regelmäßig nötig, um einen störungsfreien Betrieb des Angebots zu gewährleisten. Als Plattform verbleibt damit auch audiotool in einem Prozess des kontinuierlichen Werdens durch Weiterentwicklung, der letztlich abgeschlossen bleibt – in einem Status von *perpetual beta*.

Der vorangegangene Abriss hat gezeigt, dass audiotool nicht von Beginn an als eine Online-DAW mit Sozialem Netzwerk konzipiert und stringent auf dieses Ziel hin entwickelt worden war. Die Plattform ist über den Zeitraum von vielen Jahren und insbesondere auch durch Auseinandersetzung mit den von User*innen eingebrachten Ideen und artikulierten Bedarfen gewachsen. Die Rekonstruktion der Genese hat aufgezeigt, dass die in dieser Studie erforschte Praxis eng an Innovationsprozesse im Bereich von Internettechnologien und digitaler Audioprozessierung gebunden war und mit diesen in einem wechselseitigen Verhältnis steht.

Die enge Verschränkung von Technologie(n) und Praxis lässt jedoch nicht den mediendeterministischen Schluss zu, dass diese Form musikalischer Praxis erst aufgrund dieser digitalen Medientechnologien entstehen konnte. Es geht bei Aneignungsprozessen digitaler Technologien »gerade nicht einfach um das Auftreten »neuer« Instrumente (Sampler, Synthesizer), Produktionsmittel (Studio, Laptop), Rollenklischees (»Bedroom Producer«) oder gar um digitale gesellschaftliche Revolutionen (»Demokratisierung der Musikkultur«) [...], sondern um grundlegende und historisch analysierbare Veränderungen in der Schriftkultur und der performativen Instrument-Körperverhältnisse in der Musik« (Großmann, 2013: 300). Musikalische Praktiken geraten damit nicht als mit neuen technischen Möglichkeiten entstehende kulturelle Formen in den Blick, sondern als das (vorläufige Zwischen-)Resultat von sukzessiven Übersetzungs-, Überführungs- und Verbindungsprozessen unter den Bedingungen technischen Fortschritts. Von Interesse sind daher die Transformationen kultureller Praktiken durch technische Vermittlung, die dazu beigetragen haben, dass sich asynchrone, kollaborative Praktiken musikalische Praktiken im Browser in dieser spezifischen Form herausgebildet haben. Vor diesem Hintergrund sollen im folgenden Kapitel die zwei zentralen Kennzeichen gemeinschaftlicher musikalischer Praxis auf audiotool – Kollaboration und Asynchronität – erörtert werden.

3.2 Einordnung asynchroner, kollaborativer musikalischer Praktiken

Technische Innovationen haben Vorstellungen von Musikinstrumenten und deren Spielweisen, von Klangästhetiken und den Möglichkeiten ihrer Manipulation sowie von ihrer Fixierung in Formen der Schriftlichkeit herausgefordert und Umbrüche im Denken über Musik evoziert (Hardjowirogo, 2023). Im Folgenden werden musi-

kalische Praktiken auf audiotool als Formen asynchroner, kollaborativer Musikproduktion im Internet verortet und eingeordnet. Dazu werden mit der *Asynchronität* musikalischer Praxis zunächst die temporalen Interaktionbedingungen in den Blick genommen. Anschließend wird *Kollaboration* als Modus gemeinschaftlicher musikalischer Praxis beleuchtet.

Asynchronität in musikalischer Praxis

Interaktion vollzieht sich entweder synchron oder asynchron. Etymologisch hebt dies auf die Unterscheidung der relativen Gleichzeitigkeit von mindestens zwei Elementen auf einem zeitlichen Kontinuum ab. Diese sind synchron, wenn sich ihr Fortschreiten »gleichzeitig; mit gleicher Geschwindigkeit laufend« (Duden, 2023) vollzieht. Asynchron zueinander sind sie immer dann, wenn die Gleichzeitigkeit ihres Ablaufens nicht gegeben ist. Eine trennscharfe Unterscheidung ist in der Praxis jedoch problematisch, da Synchronität einen Idealzustand beschreibt. Für die Bewertung ist nicht zuletzt auch der Auflösungsgrad des Analyserasters von Bedeutung und in welchem Rahmen Abweichungen toleriert werden.

In musikalischer Praxis geht synchrones Zusammenspiel traditionell mit räumlicher und zeitlicher Kopräsenz aller Beteiligten einher. Mithilfe digitaler Technologien wird es jedoch möglich, ein Zusammenspiel von Musiker*innen an verschiedenen Orten zu realisieren (Choi, 2016; Mills, 2019; Prior et al., 2017). Der Einsatz solcher Tools stellt die Beteiligten jedoch vor technische Herausforderungen, welche ohne den Zugriff auf besonders leistungsfähige Infrastrukturen bis heute nur schwer lösbar sind. Grund dafür ist die durch medientechnische Vermittlung entstehende Latenz, also die Verzögerung zwischen der Hervorbringung eines klanglichen Ereignisses und dessen Wiedergabe am Ort des Empfängers nach der Übermittlung.

Klang wird durch eine Reihe algorithmisierter Wandlungsprozesse digital transportabel. Dazu muss das analoge Signal zunächst mithilfe einer Analog-Digital-Wandlung in eine prozessierbare Zeichenkette kodiert werden. Diese wird anschließend von der CPU verarbeitet und mithilfe des *Transmission Control Protocol* (TCP) für die Übermittlung in IP-Pakete zerlegt. Diese nehmen jedoch nicht zwangsläufig den kürzesten Weg zum Empfänger, sondern werden über eine Vielzahl global verteilter Netzwerkknoten umgeleitet. Zusätzlich ergeben sich Verzögerungen in der Signalübertragung durch physische Widerstände in den Übertragungskabeln. Beim Empfänger muss die

Zeichenkette in ein analoges Signal übersetzt und durch eine Membran wiedergegeben werden. Trotz des Fortschritts bei Prozessor- und Netzwerktechnologien summieren sich die verschiedenen Operationen des Kodierens, Zerlegens, Übertragens und Kompilierens zu einer Latenz, die ein koordiniertes synchrones Zusammenspiel über das Internet ausgesprochen schwierig macht.³²

Beim hier zugrunde liegenden Begriff asynchroner musikalischer Praxis geht es nicht darum, inwiefern Musiker*innen in der Lage sind, synchron zusammen zu spielen (oder nicht). Asynchronität interessiert hier *als Modus* von Interaktionszusammenhängen. Interaktionen mit dem Interface einer Webseite werden zunächst reduziert und abstrahiert, damit diese anschließend an den Server übermittelt und archiviert werden können. Wird dabei Bezug auf Interaktionen anderer User*innen genommen, vollziehen sich diese Prozesse asynchron (Donelan, 2010). Dies ist bedeutsam, da eine räumlich-zeitliche Kopräsenz von Musiker*innen durch medientechnische Vermittlung somit keine notwendige Bedingung mehr darstellt: gemeinsames Musikmachen wird zum Musikmachen »Beyond Being There« (Borgo, 2013: 8).

Die Bedingung für die Emanzipation musikalischer Praxis von einem räumlich und zeitlich situierten Phänomen ist die Überführung eines klingenden Ereignisses in Schriftform. Akustischer Schall ist zeitlich an den Moment seiner Hervorbringung und räumlich an den unmittelbaren Umkreis der Schallquelle gebunden. Die Übersetzung in eine *Klangschrift* erfordert Übersetzungsprozesse in kulturell kodierte Zeichensysteme sowie deren Fixierung auf einem Speichermedium.³³ Die Abstraktion von Klangereignissen und ihre Fixierung auf einem Medium hat eine entscheidende

³² Selbst unter den zum gegenwärtigen Zeitpunkt realisierbaren Idealbedingungen entstünde bei einer direkten Verbindung zwischen London und New York mit einer Strecke von 5567 km und einer Signalübertragung in Lichtgeschwindigkeit eine Latenz von 18,57 ms (vgl. Rofe/Reuben, 2017: 170). Die tatsächlich erreichbaren Übertragungsgeschwindigkeiten liegen jedoch aufgrund der Eigenschaften der Netzinfrastrukturen sowie weiterer physikalischer Gegebenheiten in der Praxis weit darunter. Chris Chafe et al. haben gezeigt, dass sich Latenzen von mehr als 25 ms bereits deutlich auf das Zusammenspiel mehrerer Musiker*innen auswirken. Im Bereich dieser *Challenging Delays* wird eine rhythmische Verlangsamung erkennbar, auf die mit Milderungsstrategien reagiert wird, um die wahrnehmbaren Effekte im Zusammenspiel abzuschwächen. Ab einer Verzögerung von mehr als 60 ms wird eine deutliche Verschlechterung der Spielgenauigkeit beobachtbar (dies.: 989 f.).

³³ Ansätze für die Verschriftlichung von Spielanweisungen zum Hervorbringen von Klängen, Intervallen, Rhythmen, Artikulationen etc. reichen zurück bis in den antiken Orient,

Konsequenz: Sie löst Musik von ihrem Erklingen (und Verklingen) und macht sie portabel. Zweifelsohne wurde und wird Musik in vielen Kulturen der Welt bis heute zu großen Teilen oder sogar ausschließlich mündlich überliefert. Hier geht es jedoch nicht um die Weitergabe immaterieller Kulturgüter und Traditionen, sondern um die Umgangsweisen mit gespeicherten und prozessierbaren Klängen.

In der Phonographie erfährt die Übersetzung von Klang in eine Schriftform und ihre Fixierung auf einem Speichermedium eine historische Zäsur. Mit ihr entsteht die Möglichkeit, Schallwellen mittels spezieller Apparaturen in ein Speichermedium *ein-zuschreiben*. Die Schrift kann andernorts wieder in Schall überführt werden, sodass transportable Musik von diesem Zeitpunkt an sich nicht mehr nur auf die »geistig ausgearbeitete Idee, die in der Partitur ihren *Ausdruck* findet und in der Aufführung *eine* der möglichen Interpretationen erfährt« (Großmann, 2013: 302; H.i.O.) beschränkt. Klänge werden nun selbst zum Gegenstand einer ästhetischen Auseinandersetzung, woraus ein weiterer radikaler Umbruch resultiert:

»Ihre [die medientechnische Schriftlichkeit von Musik; Anm. d. Verf.] dispositive Einbettung ist nicht mehr die einer Vorlage für menschliches Handeln in einem bestimmten kulturellen Rahmen, sondern die einer präzisen sequenziellen und automatisierten Ausführung von maschinellen Prozessen.« (ebd.: 304)

Wo notierte Musik in Form kulturell kodierter, schriftlich fixierter Spielanweisungen noch Raum für menschliche Interpretation belässt, werden Klangschriften von Technologien zum Klingen gebracht. Die standardisierten Prozesse der Übersetzung und Rückübersetzung von Klang in Schrift und vice versa lassen keinerlei Abweichung mehr zu. Die Entkoppelung von schriftlich fixierten Klängen vom Zeitpunkt und dem Ort ihrer Hervorbringung ermöglicht, dass sie grundsätzlich zu jeder Zeit und an jedem Ort wieder zum Klingen gebracht werden können. Erst durch medientechnische Wandlungsprozesse können Klänge über beliebig große Distanzen hinweg nutzbar gemacht werden.

Technologien zur Überführung von Klang in Klangschrift sind hochgradig normativ. Überall dort, wo mit gespeicherten Klängen umgegangen werden soll, müssen immer auch die technischen Voraussetzungen erfüllt sein, um die (Klang-)Schrift (resp. Dateiformat) auszulesen und in Klang zu übersetzen. Nur wenn Klangschriften *gelesen*

wenngleich sich diese nicht mit einem abendländischen Begriff musikalischer Notation in Einklang bringen lassen (Hickmann et al., 2001).

werden können, können Klänge mithilfe von Produktionstechniken wie dem Overdub- oder Sampling-Verfahren refiguriert bzw. manipuliert werden. Klänge können erst unter den Bedingungen ihrer medientechnischen Fixierung, der Distribution der Trägermedien und der Rücküberführung in Klang zum Ausgangspunkt ästhetischer Gestaltung in asynchronen musikalischen Praktiken werden.

Was bedeuten diese Überlegungen für asynchrone Praktiken auf audiotool? Bis zur Version Audiotool Next war die sequentielle Produktionsweise durch den Zugriff auf die gemeinsamen Projektdateien in die Software eingeschrieben. Die Bearbeitung eines Tracks in der audiotool-DAW war lediglich für ein*e User*in möglich. Für alle anderen war der Zugriff in dieser Zeit gesperrt. Nach dem Update auf Audiotool Next konnten schließlich mehrere User*innen gleichzeitig auf eine Produktion zugreifen und Änderungen vornehmen. Darüber hinaus sind die Handlungen aller User*innen auf der Arbeitsfläche der DAW zu verfolgen. Bei solchen Formen des gemeinschaftlichen Zugriffs, bei denen Aktivitäten anderer User*innen über das Interface instantan beobachtbar werden, spricht man von *Near Real-Time Collaboration* (NRT). Mit dieser Einschränkung wird die Beobachtung von Gleichzeitigkeit terminologisch dahingehend geschärft, dass etwa die durch Netzwerklatenzen zwangsläufig entstehenden Verzögerungen bei der Vorstellung von Echtzeit berücksichtigt sind.

Die Auseinandersetzung mit den Interaktionsmodi auf audiotool zielt auf eine Abgrenzung gegenüber anderen Formen gemeinschaftlicher musikalischer Praktiken im Internet. Selbst wenn seit dem Update auf Audiotool Next ein gleichzeitiger Zugriff auf die DAW für mehrere User*innen möglich ist, kann hier nicht von synchroner musikalischer Praxis im engen Sinne gesprochen werden. Im Gegensatz zu anderen Software-Lösungen – wie etwa *Ninjam*, *jamLink* oder *jamkazam*, die auf die Realisierung eines synchronen Zusammenspiels verschiedener Musiker*innen über das Internet abzielen – werden Audiostreams auf audiotool nicht synchronisiert. Die Wiedergabe der Timeline in der audiotool-DAW ist nicht mit der Wiedergabe auf anderen Endgeräten gekoppelt. Das Setzen von musikalischem Material oder das Abspielen der Produktion bleibt ohne Auswirkung auf andere User*innen. Alle User*innen, die zeitgleich an einem Track arbeiten, sind von einer synchronisierten Wiedergabe technisch entkoppelt und behalten Autonomie über das bei ihnen Erklingende.

Bei kollaborativen Praktiken auf audiotool geht es dementsprechend von vornherein nicht um die Frage nach Lösungsstrategien zur Kompensation der Latenzproblematik wie bei anderen Formen gemeinschaftlicher Musikpraxis im Internet. Das Ziel besteht nicht darin, über Distanzen hinweg in Echtzeit zu interagieren, sondern im Umgang

mit gespeichertem Klangmaterial in aufeinander folgenden Schritten. Die Möglichkeit zum *simultanen* Zugriff bei Live Kollaborationen ist jedoch insofern bedeutend, als sie durch die relative Gleichzeitigkeit auf die Dynamiken kollaborativer Musikproduktion beschleunigend einwirken kann. Der Interaktionsmodus des gemeinschaftlichen Musikmachens auf audiotool verbleibt dabei jedoch entsprechend des oben dargelegten Verständnisses asynchron.

Kollaboration als Modus gemeinschaftlicher musikalischer Praxis

In der auf der audiotool-Startseite prominent platzierten Leitlinie wird die Anwendung als »collaborative online music production studio right in your browser« (audiotool, o.D. a) eingeführt. Neben dem Umriss, worum es sich handelt (eine Musikproduktionsanwendung) und wie auf sie zugegriffen wird (über den Browser), wird musikalische Praxis als gemeinschaftlich vorgestellt: User*innen interagieren auf audiotool kollaborativ. Damit schließt audiotool an eine ganze Reihe von Internetanwendungen an, die Kollaboration als formierendes Charakteristikum benennen. Unter Software aus dem Kosmos der sog. *Computer-Supported Cooperative Work* (CSCW) werden sowohl Programme für kollaborative als auch kooperative Arbeitsweisen gefasst, auch wenn sich dies in der Bezeichnung CSCW nicht unmittelbar widerspiegelt (Olson/Olson, 2010).

Die zum gegenwärtigen Zeitpunkt bekanntesten kollaborativen Online-Anwendungen sind unter dem Dach von Google Workspace versammelt. Über die zahlreichen browserbasierten Office-Anwendungen (zur Textverarbeitung, Tabellenkalkulation etc.) erhalten User*innen online einen geteilten Lese- und Schreibzugriff auf Dokumente. Ein weiteres Beispiel kollaborativer Online-Plattformen sind die sog. *Wikis* als Räume »kollaborativer Wissensproduktion« (Schmalz, 2007: 1), deren wohl bekanntester Vertreter die Online-Enzyklopädie Wikipedia ist (Pentzold, 2016). Auch für musikalische Praktiken sind in den vergangenen Jahren zahlreiche Internetplattformen entwickelt worden, die Kollaboration in den Mittelpunkt der Zusammenarbeit ihrer User*innen stellen. Bei der Online-DAW *BandLab* steht Kollaboration im Claim »Create, collaborate and sync across platforms, all with unlimited cloud storage« (BandLab, 2023) ebenso im Zentrum wie bei *Kompoz* mit »Collaborate with musicians across the world or across the street« (Kompoz, 2023).

Als Modus gemeinschaftlicher kultureller Produktion im Internet markiert Kollaboration eine der Leitlinien von Internetkultur. David Kergel beschreibt, dass kollaborative Zusammenarbeit bereits seit der Entwicklung des ARPANET kennzeichnend für digitale Kulturen waren. Für die Entwicklung des Internets selbst war Online-Kollaboration insofern konstitutiv, als sich »entscheidende Entwicklungen aus der kommunikativen Offenheit ergaben, die das Internet eröffnet« (Kergel, 2017: 17). Für partizipative Web 2.0 Angebote und insbesondere Soziale Netzwerke gilt dies im Besonderen, denn diese bilden einen »space for in-depth social interaction, community formation, and the tackling of collaborative projects« (Bruhns/Bahnisch, 2009: 5). Wie sich auch am Begriff der CSCW-Software zeigt, die beide Modi der Zusammenarbeit umfasst, jedoch nur Kooperation im Namen nennt, ist eine trennscharfe terminologische und konzeptuelle Unterscheidung zwischen Kooperation und Kollaboration schwierig:

»It is wonderfully ironic that the term collaboration is not well understood because it is used to describe so many kinds of relationships and activities. In a way, it suffers not from a lack of meaning – a malaise of some agnostics and existentialists – but from too much meaning! Indeed, it is often used interchangeably with its neighbor, cooperation, as if whatever differences exist between them is irrelevant.« (Himmelmann, 1997: 4)

Himmelmann deutet mit dem Verweis auf den Bedeutungsüberschuss auf ein terminologisches Grundproblem, denn im allgemeinen Sprachgebrauch bezeichnen die Begriffe Kollaboration und Kooperation beide eine zielorientierte Zusammenarbeit von zwei oder mehr Beteiligten. Diese tragen mit ihren jeweiligen Kenntnissen und Fertigkeiten unter Aufwendung zeitlicher, materieller, finanzieller oder sonstiger Ressourcen zu einem Projekt bei. Betrachtet man jedoch die vom Duden angegebenen Bedeutungen dieser Termini, so treten gravierende konnotative Unterschiede zutage. Demnach bezeichnet ›kollaborieren‹ laut Duden im ersten Wortsinn, »mit dem Gegner, der Besatzungsmacht gegen die Interessen des eigenen Landes zusammen[zu]arbeiten« (Duden, 2023). Erst als zweite Bedeutung wird »zusammenarbeiten« (ebd.) aufgeführt. ›Kooperieren‹ hingegen verweist auf das »(besonders auf politischem oder wirtschaftlichem Gebiet) [Z]usammenarbeiten« (ebd.) und zielt damit unmittelbar auf gemeinschaftliches Schaffen. Beide Definitionen verbindet, dass mehrere Beteiligte einen Beitrag zum Erreichen eines gemeinsamen Ziels leisten. Daraus lassen sich jedoch noch keine Rückschlüsse auf die spezifische Organisation der Zusammenarbeit ziehen.

Patricia Arnold schärft beide Termini in ihrer Untersuchung von Lernen im Internet. *Cooperative learning* rekurriert auf eine »Zusammenarbeit beim Lernen, die durch hohe Arbeitsteilung vorstrukturiert ist« (Arnold, 2003: 33). *Collaborative learning* ist hingegen durch eine »enge, unmittelbare, auf geringer Arbeitsteilung basierende Zusammenarbeit« (ebd.) gekennzeichnet. Auch Melanie Stadermann betont das strukturierte Zusammenführen individuell erarbeiteter Segmente zu einem neuen Ganzen als Charakteristikum kooperativer Formen der Zusammenarbeit (Stadermann, 2011). Als Kennzeichen kollaborativer Formen hebt sie die soziale Wissenskonstruktion durch einen »überwiegend selbst gesteuerte[n] interaktive[n] Austauschprozess zwischen den Gruppenmitgliedern« (ebd.: 45) hervor. Bei diesem findet »[e]ine separate Aufgabenteilung [...] nur in geringem Ausmaß statt« (ebd.). In dieser Weise greift auch Stefan Bornemann die konzeptuellen Unterschiede zwischen Kooperation und Kollaboration:

»Man kann Kooperation daher als die verabredete und arbeitsteilige *Wissensteilung* von zwei oder mehreren Personen für die Lösung eines Problems definieren. Synergie ist dabei ein mögliches, aber kein notwendiges Kriterium. Der Begriff Kollaboration bezeichnet dagegen den synchronisierten Prozess der konstruktiven *Wissensgenerierung* von zwei oder mehr Personen. Die einzelnen Schritte der Wissensgenerierung durch Kollaboration lassen sich dabei nicht bestimmten Beteiligten zuschreiben, sondern sind ein untrennbar ko-konstruktiver Prozess. Bei diesem Vorgang werden nonsummativ Prozesse befördert, die im Ergebnis mehr beinhalten können, als die reine Addition der Einzelleistungen.« (Bornemann, 2012: 77 f.; H.i.O.)

Eine weitere Trennlinie beider Organisationsprinzipien verläuft entlang der Relationen der Beteiligten sowie ihrer Hierarchie. Mit der Zerlegung des Prozesses geht bei kooperativen Arbeitsformen eine Zuweisung von Aufgaben sowie die Übernahme von Verantwortung für die übertragenen Teilbereiche einher, wobei »[d]ie Grundlage der Zusammenarbeit [...] dabei *sowohl* eine hierarchische *als auch* eine heterarchische Struktur sein [kann]« (Schmalz, 2007: 9; H.i.O.). Bei einer hierarchischen Struktur unterscheiden sich die Beteiligten hinsichtlich der ihrer Position im Machtgefüge entsprechenden Weisungsbefugnisse voneinander. Bei einer heterarchischen Struktur verfügen alle in dieser Hinsicht über dieselben Möglichkeiten, sodass Entscheidungen ausgehandelt werden müssen. Hierarchische und heterarchische Kooperationen unterscheiden sich jedoch nicht in Bezug auf individuelle Verpflichtungen und der damit einhergehenden Verantwortung für einzelne Teilbereiche.

Jan Sebastian Schmalz verortet die Unterschiede zwischen beiden Formen im Verhältnis von Über- bzw. Unterordnung der Beteiligten. Kennzeichnend für kollaborative Formen sei demnach, dass die »Grundlage der Zusammenarbeit [...] in jedem Fall eine heterarchische Struktur [ist], die Akteure sind vollkommen gleichberechtigt« (ebd.: 10). Die Zuweisung bzw. Übernahme von Aufgaben erfolgt bei diesem Modus dynamisch. Beide Konzepte unterscheiden sich ergo hinsichtlich der entstehenden Erwartungen der anderen beteiligten Akteur*innen voneinander:

»Der entscheidende Unterschied [der Kollaboration; Anm. d. Verf.] zur Kooperation ist also, dass die Verteilung der Aufgaben stets den individuellen Fähigkeiten angepasst werden kann und nicht auf einer vorhergehenden Antizipation dieser Fähigkeiten beruht.« (ebd.)

Radio Cremata und Bryan Powell zufolge sind gemeinschaftliche musikalische Online-Praktiken dann als dezidiert kollaborativ zu bezeichnen, wenn »knowledge workers collaborate and share in internal transparency, communicate directly rather than through hierarchies, and innovate and work toward common goals in self-organization instead of being ordered to do so« (Cremata/Powell, 2017: 304). Auch wenn sich beide Formen von Zusammenarbeit theoretisch grundsätzlich scharf umreißen lassen, so ist dies in der Praxis weitaus komplexer: »Die Übergänge der beiden Formen von Zusammenarbeit sind fließend und fluktuativ« (Bornemann, 2012: 79). So enthält »[j]ede Kooperation [...] zwangsläufig auch kollaborative Momente« (Stadermann, 2011: 47), wie etwa bei Prozessen kollaborativer Entscheidungsfindung für die Organisation und Zuweisung von Teilaufgaben. Im Gegensatz dazu kann bei Kollaborationen auf eine Zerlegung in disparate Teilelemente verzichtet werden, sodass »Kollaboration bei Teamprozessen [...] also nicht zwangsläufig auch kooperative Arbeitsformen [integriert]« (Bornemann, 2012: 79).

Bei medienvermittelten kollaborativen Praktiken rücken die Eigenschaften der zum Einsatz kommenden Technologien besonders in den Fokus. Die Modalitäten von Software zur Projektorganisation oder für Praktiken ästhetischer Gestaltung können auf die Qualität und den Grad der entstehenden ko-konstruktiven Prozesse entscheidend einwirken. Die verwendeten sog. *Groupware*-Tools, also »computer-based systems that support groups of people engaged in a common task (or goal) and that provide an interface to a shared environment« (Ellis/Gibbs/Rein, 1991: 40), setzen mit den angebotenen Funktionen zur Zusammenarbeit einen Rahmen, innerhalb dessen Kollaboration sowohl gefördert als auch erschwert werden kann.

Die Plattform audiotool fördert das Entstehen kollaborativer Prozesse aufgrund spezifischer Eigenschaften ihrer Implementierung. Entscheidend ist hierbei vor allem, dass eine explizite Zuweisung von Aufgaben und Verantwortlichkeiten im Sinne kooperativer Zusammenarbeit durch die Kompatibilität der Produktionsdaten nicht notwendigerweise aufgrund technischer Bedingungen erfolgen muss. Dies wäre bei gemeinschaftlicher Musikproduktion automatisch der Fall, wenn zueinander inkompatible Technologien verwendet werden. Werden etwa lizenzierte Software-Plugins genutzt, könnte selbst bei einem geteilten Zugriff auf die Produktionsdaten nicht von allen in gleicher Weise in die Klanggestaltung eingegriffen werden. Das Plugin würde auf einem anderen Computer schlicht nicht zur Verfügung stehen. Lizenzrechtliche Beschränkungen bringen in diesem Fall eine implizite Aufgabenverteilung hervor (Bennett, 2014). Die Zuweisung von Aufgaben orientiert sich dann nicht im Sinne kollaborativen Handelns an den individuellen Fähigkeiten einzelner Projektbeteiligter, sondern am Zugriff auf Technologien.

Auf audiotool können alle an einem Track beteiligten User*innen sämtliche Devices, Parameter der Klanggestaltung sowie jede gesetzte Note verändern. Sie können Neues hinzufügen oder bereits Bestehendes entfernen. Mithilfe der zur Verfügung stehenden Kommunikationsfunktionen, insbesondere über die Walls oder die Chatfunktion im Interface der DAW, können Aushandlungsprozesse über die Arbeitsteilung, die strategische Planung sowie den Fortschritt von Produktionen vollzogen werden. Eingriffe in die Produktion bedeuten jedoch kein unwiederbringliches Überschreiben des Bestehenden. Sämtliche Änderungen – vom Verschieben eines Device auf dem *Desktop* über das Ändern eines Intervalls in einer Tonfolge bis zum Eingreifen in Geräteparameter – werden als Arbeitsschritte gespeichert. Über die sog. *History* werden Produktionen auf audiotool detailliert in ihrer Genese verfolgbar und lassen sich jederzeit auf einen vorherigen Zustand zurücksetzen.

Auf audiotool wird Kollaboration als ko-konstruktiver Prozess sowohl durch den hohen Kompatibilitätsgrad als auch durch die zur Verfügung stehenden Kommunikationstechnologien gefördert. Durch die browserbasierte Anwendung wird Zusammenarbeit von den Beschränkungen lokal operierender Systeme befreit, sodass sich Prozesse der Wissensgenerierung wechselseitig und ko-konstruktiv vollziehen können. Dabei wirken die Kommunikationstechnologien insofern unterstützend, als sie notwendige Abstimmungsprozesse im Produktionsverlauf unmittelbar ermöglichen. Aus den aufeinander bezogenen Produktionsprozessen, in denen die Übernahme bzw. Zuweisung von Aufgabenteilen nicht zwangsläufig antizipiert werden muss, sondern dy-

namisch erfolgen kann, resultieren Ergebnisse, die »mehr beinhalten können, als die reine Addition der Einzelleistungen« (Bornemann, 2012: 78). Diese ko-konstruktiven Prozesse beziehen sich immer auch reflexiv auf die gesamte Produktion, die über ihre *History* rekonstruierbar wird.

Internetanwendungen ermöglichen nicht nur die kollaborative Generierung von Inhalten, sondern machen die Erzeugnisse sowohl umfassend rekonstruier- als auch revidierbar. Dies hat, wie Ramon Reichert am Beispiel kollaborativer Praktiken interaktiver Kartografie im Internet feststellt, bedeutende Konsequenzen für die Dynamiken kultureller Produktion:

»Die auf Navigationsplattformen kollaborativ erstellten Geovisualisierungen sorgen dafür, dass die Bedeutungskonstruktionen des Sozialen dynamisch, ungeschlossen und veränderlich werden und dass permanent ein neues Kartenhandeln in sozialen Ausverhandlungsprozessen entsteht, das nicht mehr so einfach differenziert werden kann.« (Reichert, 2013: 31)

Reichert bezieht sich hier auf kollaborative Kartenplattformen wie *Crime Mapping* als ein Projekt zur »Schaffung eines kollektiv codierten Kontrollraums« (Reichert, 2013: 31). Mithilfe dieser Plattform können Bürger*innen amerikanischer Städte die Polizeibehörden bei der kollaborativen Verbrechenskartierung unterstützen. Was sich hier auf das Setzen, Bezeichnen, Annotieren und Löschen von Kartennadeln mit den dazugehörigen Verbrechensinformationen bezieht, ist für kollaborative Internetplattformen generalisierbar: Wenn Daten auf digitalen Servern gespeichert werden und User*innen mit diesen Daten umgehen können, ist ihr Inhalt für kollaborative Interaktionsprozesse nicht entscheidend. Die Dynamiken kollaborativer Praktiken sind nicht davon abhängig, ob es sich um die gemeinschaftliche Sammlung digitaler Stecknadeln auf *Crime Mapping*, um die gemeinsame Erarbeitung von Texten in Google Docs oder die Produktion von Tracks auf einer Plattform wie audiotool handelt. Die im Zuge kollaborativer Zusammenarbeit auf Online-Plattformen entstehenden Prozesse sind grundsätzlich dynamisch und variabel.

Bei audiotool zeigt sich dies auch an den Eigenschaften des Tracks, um den sich die kollaborativen Prozesse organisieren. An diesen kann auch neben der primären Veröffentlichung gemeinschaftlich als *Draft* und *Remix* angeschlossen und kommunikativ Bezug hergestellt werden. Der Track wird durch die medientechnischen Bedingungen, die ihn veränderbar machen, sowie durch die vollständige Kompatibilität seiner Produktionsdaten fluide und die sich darum vollziehenden kollaborativen Pro-

zesse verbleiben potentiell unabgeschlossen. Durch die Heterarchie aller beteiligten User*innen kann ein Track auf audiotool nicht als final bezeichnet werden, denn ein Anschluss an kollaborativ generierte Daten ist in verschiedener Weise stets möglich.

3.3 Analysen zu audiotool als MusikmachDing

Michael Harenberg konstatiert, dass computerbasierte Musikproduktion die Umgangsweisen mit Musik, also »[w]ie wir Musik hören, wie wir sie produzieren und in welchen Formen und Kanälen sie verbreitet wird« (Harenberg, 2012: 7), fundamental transformiert. Audiotool ist insofern eine geeignete Linse, um sich dieser These anzunähern, als durch die Verbindung einer Online-DAW mit einem Sozialen Netzwerk zwei Dimensionen zugleich beleuchtet werden können: Musikproduktion mit der DAW sowie die Rezeption der produzierten Tracks, die im Sozialen Netzwerk einer Öffentlichkeit zugänglich gemacht werden. Diese werden im Folgenden vor der Folie der produktionstechnischen Bedingungen sowie der Spezifika digital vernetzter musikalischer Praxis beleuchtet.

Auf audiotool können sämtliche Prozesse musikalischer Produktion – von der Komposition einzelner Stimmen, dem Arrangement und dem Sound Design über das Mixing und Mastering bis hin zur Veröffentlichung mit Titel, Cover sowie allen weiteren Meta-Daten inklusive einer Lizenz – realisiert werden. Die kreativen Prozesse sind jedoch hochgradig standardisiert, da alle User*innen für die Track-Produktion auf die gleiche Produktionssoftware mit den gleichen Instrumenten, den gleichen Effekten, den gleichen Tools zur Komposition und dem gleichen Medienarchiv zurückgreifen. Eine Möglichkeit zur Einbindung zusätzlicher Devices über VST-Plugins besteht nicht, da die Schnittstellen nicht zur Verfügung stehen. Alle User*innen produzieren unter identischen Bedingungen und unterliegen ergo denselben Möglichkeiten und Limitierungen.

Dennoch sind die Bedingungen aus zwei Gründen lediglich nahezu identisch. Erstens erlaubt es der Upload von Audiodateien, mithilfe externer DAW-Software generierte Klänge als Sample in audiotool-Produktionen zu verwenden. Dieses Vorgehen wird im Feld jedoch kritisch betrachtet, da ein Import extern generierter Klänge der Prämisse der kreativen Entfaltung im Rahmen der durch die Technologie gesetzten Möglichkeiten entgegenlaufe und zudem Zugänglichkeit und Vergleichbarkeit erschwere. Zweitens können externe analoge oder digitale Klangerzeuger mithilfe der *Audio Live*

Recording Funktion in Produktionen integriert werden. Hierfür muss lediglich ein Audiointerface genutzt werden, über dessen Input verschiedenste Klangerzeuger in Tracks integriert werden können.

Eine Annäherung an die Praktiken des Feldes erfordert zunächst eine eingehende Auseinandersetzung mit dem Gegenstand: Audiotool ist zum einen eine DAW mit Software-Instrumenten und Editoren sowie einem sich stetig erweiternden Medienarchiv. Zum anderen ist audiotool eine Plattform, auf der Tracks veröffentlicht werden können, woran sich Praktiken des Kommentierens, Bewertens, Dekonstruierens und Adaptierens anschließen. Anknüpfend an die Beobachtung, dass elementare Kategorien traditioneller Klassifikationssysteme der Dinge musikalischer Praxis durch die Transformationsprozesse der vergangenen eineinhalb Jahrhunderte zunehmend verschwimmen (Bovermann et al., 2017), stellt sich nicht zuletzt durch die besondere Verschränkung von Produktion und Rezeption auf einer Plattform die Frage, *womit, auf welche Weise* und *unter welchen Bedingungen* auf audiotool Musik gemacht wird:

»The usage of recorded sounds, the synthesis of sounds that are physically irreproducible, playing instruments that are purely virtual, or having instruments communicate among each other via a network, identify milestones in the history of musical instruments. Yet, at the same time, they blur the boundaries between something we are prone to call ›instrument‹ and other categories such as ›medium‹, ›system‹, ›configuration‹, ›machine‹.« (Hardjowirogo, 2017: 10)

Eine des produktionstechnischen Bedingungsgefüges erfordert daher eine Heuristik, die der Komplexität des Gegenstandsbereiches gerecht werden kann, ohne dabei in reduktionistische Zuschreibungen tradierter Kategorien zu verfallen. Entgegen etwa der von Hornbostel im Rahmen seiner organologisch ausgerichteten Arbeiten vorgelegten Definition des Musikinstruments, wonach »everything must count as a musical instrument with which sound can be produced intentionally« (Hornbostel, 1933: 129), werden mit dem Konzept der *MusikmachDinge* (Ismail-Wendt, 2016) Dinge, Apparate und Infrastrukturen in den Blick genommen, mit denen »Musik GEMACHT [sic!] werden kann« (ebd.: 3). MusikmachDinge sind Dinge, »die auf neuen Materialien basieren [...], die neue musikalische Designs einführen [...], die digitale musikalische Herangehensweisen provozieren (Loops, Algorithmen, Sounddesign) und teilweise auch klassische Instrumentenkonzepte mit digitalen Logiken verschmelzen« (Jörissen et al., 2019: 109). Ihren Status als MusikmachDinge erlangen die Dinge jedoch nicht erst durch eine intentionale Inanspruchnahme ihrer Nutzer*innen. Die

emanzipatorische Konzeptualisierung der MusikmachDinge ermöglicht es, diese als »eigenständige Musikmachende« (ebd.) zu fassen:

»Sie [die MusikmachDinge; Anm. d. Verf.] rastern, bestimmen die Formung von Klang oder Rhythmus, sie archivieren oftmals dermaßen viel MUSIK(-KULTUR) und geben diese aus, sodass eher davon ausgegangen werden muss, dass sie in bestimmten Kompositions- und Aufführungsmomenten mehr MUSIK MACHEN als etwa involvierte humane Akteur*innen.« (Ismaiel-Wendt, 2016: 4; H.i.O.)

Auf digitale Technologien angewandt ermöglicht es das Konzept der MusikmachDinge, die »konstitutive Verstrickung« (Roberge/Seyfert, 2017: 9) von User*innen und Technologie entgegen einem rein intentionalen Verständnis der Dinge musikalischer Praxis zu betrachten. Eine solche Perspektive ist erkenntnisfördernd, denn damit gerät audiotool als Netz verschiedener Algorithmen, als mehr als ein bloßes *Ding* in den Fokus. In welcher Weise Identitäten in musikalischen Praktiken hervorgebracht werden, ist immer auch eine Frage von Technologien, denn diese beeinflussen, wer wir sein *können*, *wollen* und *sollen*: »it is not only us that make them [technologies; Anm. d. Verf.], they also make us« (Introna/Hayes, 2011: 108).

Die eingenommene Perspektive fragt damit nach einer Rekonstruktion der Modi des *Prozessierens* im Sinne der »Verarbeitung und Formveränderungen von Daten, Informationen oder Wissen« (Roberge/Seyfert, 2017: 19). Damit geraten Übersetzungsprozesse von menschlichen Problemen an Technologien über veränderte Symbolsysteme vor der Frage in den Blick, in welcher Weise ein bestimmter Umgang mit einem Problem in die musikalischen Praktiken des Feldes hineinwirkt. Eine funktional-deskriptive Rekonstruktion der technischen Komponenten, die sich auf audiotool verbinden, wäre in dieser Hinsicht wenig zielführend, denn sie würde als instrumenteller Zugriff die entscheidende Dimension verkennen:

»Eine Auffassung von Instrumenten und Apparaten, die diese nur als Werkzeuge (*tools*) mit unterschiedlichen Potenzialen für den musikalischen Umgang oder für die Klangerzeugung versteht, ist zu einengend, wenn die materielle und symbolische Dimension im Sinne einer kulturwissenschaftlichen/kultursoziologischen Forschung anvisiert wird.« (Ismaiel-Wendt, 2016: 18; H.i.O.)

Technologien werden hier als »Artefakte, Dinge und sozio-technische Netzwerke« (ebd.) gefasst, die als »soziotechnische oder kulturelle Konstruktionen« (ebd.) verstanden werden. Diese Konstruktionen interessieren hinsichtlich ihrer Performativi-

tät, der kulturellen Sedimentierungen sowie der in Technologie eingeschriebenen kulturellen Logiken und Werte, ihre spezifischen Kodierungen und Operationen sowie idiosynkratischen Welterzeugungen. Die Frage lautet: *Womit* wird hier *auf welche Weise* und *unter welchen Bedingungen* Musik gemacht? Die Analyse der Wechselwirkungen zwischen Technologie und musikalischer Praxis soll entlang von drei Dimensionen entfaltet werden, der *cloudbasierten Musikproduktion*, der *modularen Struktur* sowie *Samples und Presets* (audiotool, o. D. b).

Musikproduktion in der Wolke

Ausgehend von einem konstruktivistischen Performativitätsbegriff, wonach das MusikmachDing »nicht von sich aus – gleichsam naturgemäß – [ist] was es ist, sondern [...] vor allem durch den Vollzug ritueller Benennungen, Bezeichnungen und sein Design« (Ismail-Wendt, 2016: 26) hervorgebracht wird, rücken begriffliche und gestalterische Aspekte in den Fokus. Auf der Startseite wird audiotool wie folgt eingeführt:

»Audiotool is an award-winning, online digital audio workstation (DAW) that runs right in your browser. [...] audiotool is built to connect creative minds. Share your music and projects with talented people from all over the world and collaborate on your tracks [...] And because audiotool is cloud based you can access your songs from anywhere at any time.« (audiotool, o. D. a)

In diesem Umriss wird die Plattform als eine Anwendung zur Musik*produktion* vorgestellt, bei der *kollaborative* Nutzungsweisen als Modus gemeinschaftlichen Schaffens im Mittelpunkt stehen. Als Tonstudio im Browser unterliegt die Plattform jedoch einigen Grundprinzipien, wodurch sich die Nutzungsweisen von denen lokal installierte DAWs mitunter gravierend unterscheiden.

Als eines der drei Paradigmen musikalischer Praxis auf audiotool rekurriert »Cloud Production« (audiotool, o. D. b) begrifflich auf das sog. *Cloud Computing*, dem »Schlagwort zur Lösung sämtlicher Kapazitäts- und Leistungsengpässe« (Hentschel/Leyh, 2018: 4) im Internet- und Digitalisierungsdiskurs. Eine allgemein gültige Definition von Cloud Computing gibt es bislang jedoch nicht. Die verschiedenen Begriffsdeutungen stimmen jedoch darin überein, dass »alle Dienste von einem Provider im Internet oder Intranet erbracht werden« (ebd.). Weitere Kennzeichen sind eine flexible und skalierbare technische Infrastruktur (Rittinghouse/Ransome, 2009), die Il-

lusion unbegrenzter Ressourcen sowie einer nutzenbasierten Abrechnung (Armbrust et al., 2009). Die Symbolik der Wolke, der *Cloud*, geht zurück auf frühe Visualisierungen des Internets in den 1990er-Jahren. Dies symbolisierte bereits in den Kindertagen des World Wide Web die Verarbeitung von Daten, die an unterschiedlichen Orten gespeichert sind (Rittinghouse/Ransome, 2009).

Auch audiotool-Daten sind in dieser Hinsicht *in der Wolke*, denn »[a]ll track assets are stored on the audiotool servers« (audiotool, o.D. b). Die zentrale Speicherung sämtlicher Daten auf den Servern des Providers macht es möglich, dass User*innen von überall darauf zugreifen können, solange sie mit dem Internet verbunden sind. Computer sind bei Cloud Computing nicht mehr nur dahingehend *Universalmaschinen*, dass sie festgelegten Regeln folgen und nach dem Prozessieren eines Inputs einen Output ausgeben können. Auch als Artefakte sind Computer nun im anderen Wortsinn universal: Welches Gerät (der heimische Desktop-Rechner, der Dienstlaptop, der öffentliche PC im Internet-Café etc.) für eine Cloud-Anwendung genutzt wird, macht für die Nutzung keinen signifikanten Unterschied. Entscheidend ist lediglich, dass ein Browser vorhanden ist, der ausgeben kann was zum Großteil von anderen Maschinen berechnet wird.

Die Konsequenzen für digitale Musikproduktion sind weitreichend. Die Zentralisierung von Programmcode und Programmdateien führt dazu, dass die Möglichkeiten zur Individualisierung geringer werden. Wo die Einbindung von VST-Plugins oder Sample-Libraries in lokale DAWs Musiker*innen nahezu unendliche Möglichkeiten zur kreativen Entfaltung bietet, schränkt dies die plattformübergreifende Weitergabe der Produktionsdaten erheblich ein. Sind die genutzten Programme bzw. Programmkomponenten an anderer Stelle nicht vorhanden, können Spuren nicht bearbeitet oder Projektdateien nicht geöffnet werden. Plattformübergreifende Kompatibilitätschancen durch Individualisierungsprozesse bedeuten einen mitunter gravierenden Einschnitt in die Bearbeitungsmöglichkeiten, sodass Musiker*innen bei der gemeinsamen Arbeit an einem Track nicht immer in gleicher Weise mit dem musikalischen Material umgehen können.

Die Lösung für diese Herausforderung liegt in der Herstellung von Kompatibilität, womit zunächst die größtmögliche Rekombinierbarkeit von Daten bezeichnet wird (Nassehi, 2019). Zwei technische Systeme sind zueinander kompatibel, wenn sie durch ihre Programmstrukturen in der Lage sind, Daten interoperabel und systemübergreifend zu prozessieren. Kompatibilität verweist damit sowohl auf eine Übersetzungs- als auch eine Verstehensleistung technischer Systeme. Die Bedingung für Kompatibilität

ist ein hoher Standardisierungsgrad. Die Individualisierung von Programmarchitekturen erhöht jedoch die Komplexität der zu übersetzenden Daten und erschwert ihre systemübergreifende Ausführbarkeit. Bei gemeinschaftlicher Musikproduktion an verschiedenen Computern reduziert sich durch Individualisierung der Programmbestandteile die Möglichkeit zum wechselseitigen Austausch, da die Kompatibilität abnimmt. Dieses Kernproblem wird bei cloudbasierten DAWs gelöst, indem Individualisierung plattformseitig beschränkt wird. Erstens sind alle User*innen von vornherein auf eine DAW festgelegt, sodass eine Übersetzung zwischen verschiedenen Programmen gar nicht erfolgen muss. Zweitens sind keine Schnittstellen zur Erweiterung vorhanden, sodass die Komplexität bereits plattformseitig begrenzt wird. Drittens sind sämtliche Produktionsdaten zentral gespeichert, sodass der Zugriff über verschiedene technische Systeme stets sichergestellt ist. Kompatibilität durch Cloud Computing hat eine entscheidende Konsequenz: »This makes international collaborations possible regardless of hardware/software compatibility« (audiotool, o. D. b).

Dass ort-, raum- und systemübergreifende Musikproduktion durch Kompatibilität im Rahmen der gesetzten Bedingungen möglich wird, ist auf einer weiteren Ebene von Bedeutung: Tracks werden nicht mehr nur in einem »brick and mortar« recording studio« (Théberge, 2004: 760), sondern in einer Produktionsanwendung *in der Wolke* produziert. Dies markiert die nächste kulturhistorische Zäsur in der Transformationsgeschichte von Musikproduktion. Als ursprünglich »very specific kind of place, made up of carefully engineered acoustic spaces, in which a variety of actors (artists, session musicians, producers and engineers), working with sophisticated technologies, come together to create a sound recording« (ebd.) verlagerte sich das Tonstudio zunächst auf die heimische Festplatte (Seifert, 2018). In diesem Zuge bildete sich das »Network Studio« (Théberge, 2004: 760) als neues Ideal in der Musikproduktion heraus. Die Verlagerung von einem lokal situierten Ensemble aus Klangräumen und Geräten in Software hat jedoch zu einer »Auflösung und Neuordnung von [...] etablierten Aufteilungen zwischen Komponist*innen, Instrumentalist*innen, Tontechniker*innen, Performer*innen« (Ismaiel-Wendt, 2016: 28) geführt. Diese zuvor disparaten Aufteilungen mit ihren Rollen- und Handlungserwartungen, Verantwortlichkeiten sowie dem dafür erforderlichen Wissen konvergieren. User*innen sind nun gleichermaßen eine Produktion in allen Bereichen maßgeblich leitende Produzent*innen.

Der durch die Rollenkonvergenz entstehenden Eigenverantwortlichkeit wird auf audiotool durch Kollaboration begegnet. Musikproduktion kann dabei ko-konstruktiv vollzogen werden, sodass »nonsummative Prozesse befördert [werden], die

im Ergebnis mehr beinhalten können, als die reine Addition der Einzelleistungen« (Bornemann, 2012: 77 f.). Das MusikmachDing audiotool wird performativ als Netzwerk zur Musikproduktion hervorgebracht, innerhalb dessen ko-konstruktive Potentiale durch die Verlagerung der technischen Infrastrukturen *in die Wolke* nutzbar gemacht werden können. Die Komplexität der Anforderungen an Produzent*innen und der Grad der Verantwortlichkeiten durch das Verschmelzen multipler Rollen in digitaler Musikproduktion werden auf audiotool insofern produktiv gewendet, als Kollaboration in einem gesetzten Rahmen zur Verfügung stehender Möglichkeiten zugänglich wird.

Das MusikmachDing audiotool und seine modulare Struktur

Modularität ist Lev Manovich zufolge eines der Grundprinzipien digitaler Medien (Manovich, 2001). Digitale Objekte können aufgrund der »fractal structure of new media« (ebd.: 51) nahezu beliebig (re-)kombiniert werden, ohne dabei ihren Status aufgeben zu müssen. Der modulare Aufbau der audiotool-DAW ermöglicht es, Devices auf der zweidimensionalen, frei belegbaren Arbeitsfläche (*Desktop*) sowohl manuell zu positionieren als auch beliebig miteinander zu kombinieren. Durch die Verbindung von grafisch simulierten Klangerzeugern, -prozessoren und -manipulationsgeräten lassen sich ästhetische Strategien realisieren und Devices entsprechend der jeweiligen Produktionsroutinen und habitualisierten Umgangsweisen auf dem Desktop organisieren.

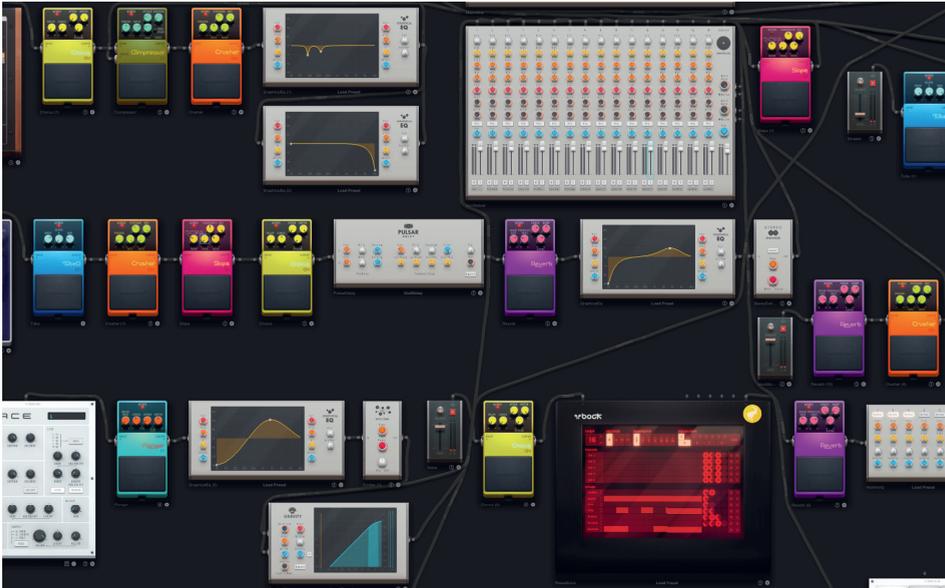


Abbildung 6: Ausschnitt des Desktops der audiotool-DAW.

Der Desktop der DAW präsentiert sich zunächst als Freifläche, auf dem eine Ordnung durch Auswahl und Kombination der Devices hervorgebracht werden muss. Das Designkonzept des audiotool-Interface unterscheidet sich mit der zweidimensionalen, zoombaren Draufsicht, der Ablage von und Navigation zwischen den Geräten von den Gestaltungsansätzen der Wettbewerber grundlegend (Abb. 6). Die Interfacekonzepte anderer DAWs sind durch etwas anderes gekennzeichnet, denn diese »erscheinen nach den allgemeinen wie den verwaltungswissenschaftlichen Definitionen im besten Sinne als Formulare« (Ismail-Wendt, 2016: 128). Formulare standardisieren und optimieren die Prozesse sich wiederholender Routinen, da ihre Inhalte in einer wiederkehrenden systematisierten und einheitlichen Ordnung zugänglich gemacht werden.

Das nebenstehende Beispiel verdeutlicht das Formular- bzw. Tabellenhafte am Beispiel von Avid Pro Tools (Abb. 7). Die Programmoberfläche ist über abgegrenzte Spalten und Zeilen organisiert, die eine Übersicht über die Struktur der Produktion geben. Durch die Größenverhältnisse der Spalten und Zeilen wird der Fokus zunächst auf die vertikal geschichteten Spuren gelenkt, der die Abfolge des musikalischen Materials im horizontalen zeitlichen Verlauf erfassen lässt. Darüber hinaus informieren verschiedene Eingabefelder mit numerischen (Meta-)Daten über weitere Parameter

der Produktion. Mithilfe von Werteingaben werden Spuren beziffert, Tempoangaben fixiert, Positionsmarkierungen auf Taktzahlen und Zählzeiten umgerechnet oder Verweise auf Send/Return-Kanäle zum Routing in Signalketten angegeben. Digitale Musikproduktion unterscheidet sich durch den Umgang mit numerischen Werten damit wenig von anderen Arten der Tabellenverwaltung. Musikproduktion mithilfe von Tabellen und Formularen ist standardisiert und starr, denn »[e]s gibt kein Durchstreichen, kein Über-Ränder-hinaus-Schreiben, alles bleibt penibel übersichtlich« (ebd.: 129).



Abbildung 7: Das Formular von Avid Pro Tools (V17joabr, 2017).

Bereits ein grober Blick auf das Interface der audiotool-DAW lässt grundlegende konzeptuelle Unterschiede erkennbar werden (Abb. 8). Die Bedienoberfläche besteht mit dem *Desktop* (1), dem *Panel* (2) und der *Timeline* (3) aus drei Bereichen. Der Desktop ist die Arbeitsfläche, auf der Devices abgelegt, angeordnet, konfiguriert und miteinander verbunden werden können. Arbeitsbereiche, die außerhalb des Sichtfensters liegen, werden durch Scrollen erreicht. Einstellungen an den Parametern der Devices werden auf dieser Arbeitsfläche vorgenommen. Auf dem Desktop lassen sich auf die individuellen Arbeitsroutinen zugeschnittene Device-Infrastrukturen zur Produktion von Tracks herstellen. Die modular verketteten und durch grafisch simulierte Kabel verbundenen Devices werden in einem oder mehreren Mischpulven zusammengeführt und im *StereoOutput*-Device summiert.

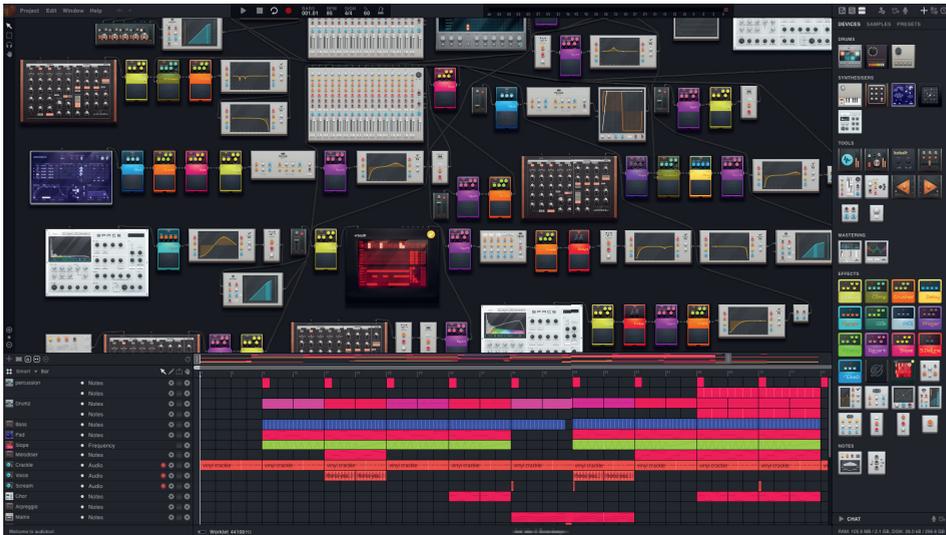


Abbildung 8: Das Interface der audiotool-DAW.

Über die Subnavigation im Panel (2) kann auf *Devices*, *Samples* und *Presets* zugegriffen werden. Diese können auf die Arbeitsfläche gezogen bzw. den jeweiligen Devices zugewiesen werden. Die Simulationen von Klangerzeugern und -manipulationsgeräten werden entlang der Kategorien *Drums*, *Synthesizers*, *Tools*, *Mastering*, *Effects* und *Notes* unterschieden. Die Samples im Medienarchiv werden als Liste aufgeführt, aus der sie in eine Produktion integriert werden können. Wo Samples bei Wettbewerbern in der Regel direkt aus einem Medienbrowser einer Spur zugeordnet und in der entsprechenden Zeile der Tabelle angeordnet werden, muss bei audiotool zunächst das Device *Audio Track* in das Setup integriert werden. Presets können ebenfalls über eine Liste ausgewählt werden. Die Listenform unterscheidet sich dahingehend von gängigen Nutzungsparadigmen anderer DAWs, dass Presets bei VST-Plugins in der Regel unmittelbar im Plugin-Fenster anwählbar sind. Auf audiotool muss ein Preset aus der Gesamtliste ausgewählt und dem Device auf der Arbeitsfläche zugewiesen werden.

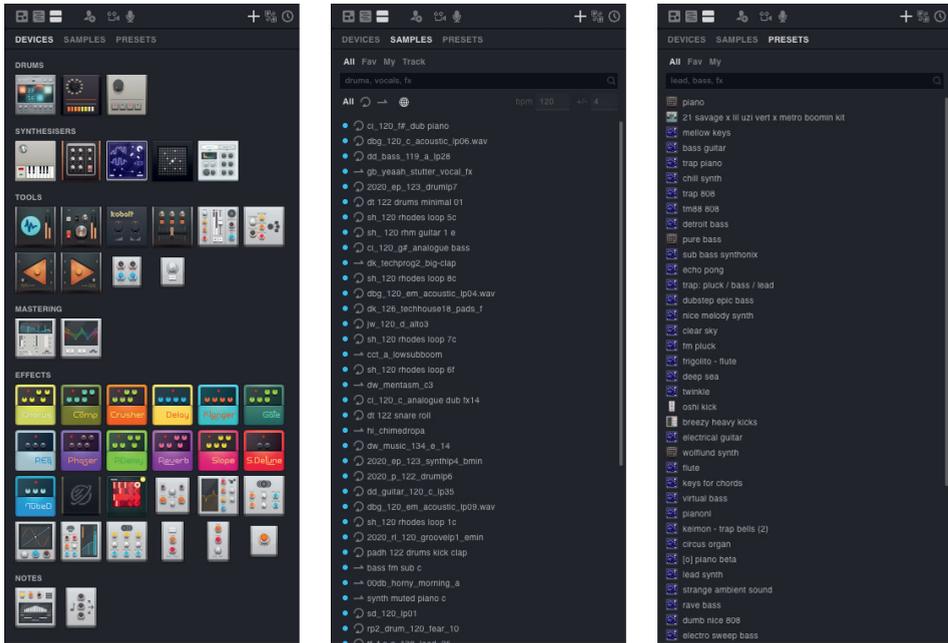


Abbildung 9: Devices, Samples und Presets in der audiotool-DAW.

Die *Timeline* (3) stellt den Inhalt des Sequencers dar und erlaubt den Zugriff auf Klangelemente über grafische Wellenkurven oder Tonhöhen. Die Devices sind in der Timeline vertikal organisiert, die zugeordneten Loops bzw. MIDI-Noten sind nebeneinander horizontal im Sequencer angeordnet. Über die *Timeline* kann auch der Noten-Editor angewählt werden, mithilfe dessen in die Tonstruktur programmierter Sequenzen eingegriffen werden kann. Von der tabellarischen Gestaltung des Interfaces anderer DAW-Software unterscheidet sich die Timeline konzeptuell kaum. Wo die Timeline bspw. bei Pro Tools das zentrale Element darstellt (Abb. 7), nimmt diese in der Default-Konfiguration der audiotool-DAW lediglich wenig Raum ein und ist zudem funktional reduzierter (Abb. 8). Die Größenverhältnisse der drei Bereiche sind jedoch grundsätzlich variabel. Die Default-Einstellung von Software ist aber dahingehend relevant, dass sie als Standard keineswegs neutral ist. Die in die Programmstruktur eingeschriebenen Einstellungen behaupten ihre Gültigkeit bis zu dem Zeitpunkt, an dem sie durch die User*innen geändert werden. Voreinstellungen bilden eine intendierte Gebrauchsweise ab und formieren damit als normative Setzungen die Praxis: »Defaults are not just technical but also ideological maneuverings; if changing

a default takes effort, users are more likely to conform to the site's decision architecture« (van Dijk, 2013: 32).

Auf dem Desktop-Bereich liegt bereits durch die Größenverhältnisse der drei Bereiche der Fokus. Sowohl die Geräte auf dem Desktop als auch die in der Timeline organisierten Repräsentationen von Klangereignissen und Steuerungsbefehlen erlauben keinen unmittelbaren Zugriff auf das Klanggeschehen. Es handelt sich dabei also lediglich um »Ansichten (»Views«)« (Ismail-Wendt, 2016: 129) von Aufschreibesystemen. Als symbolische Repräsentationen stellen diese auch keine Ansichten auf Musik oder ein Klanggeschehen dar, sie »bezeugen vielmehr Ansichten und Vorstellungen darüber, wie mit Musik umgegangen werden kann/soll« (ebd.). In dieser Hinsicht ist die Abkehr vom traditionellen Interfacekonzept von DAW-Software, das sich am Tabellarischen und Statischen orientiert, hin zu einer frei gestaltbaren Arbeitsfläche bemerkenswert: Das Primat des Desktops auf audiotool übersetzt die Vorstellung eines immersiven Beugens über die Geräte in die DAW. Im Zentrum stehen hier weniger abstrahierte Repräsentationen von Klang, sondern die modularen Devices, mit denen sie erzeugt werden. Im Sinne eines Hands-on-Ansatzes wird damit an weniger computervermittelte Formen musikalischer Praxis angeschlossen, sodass weniger die Verwaltung von Klangereignissen im rigiden tabellarischen Formular im Vordergrund steht, sondern dass die Geräte den User*innen *vor Augen* und per Mausclick unmittelbar zugänglich sind.

Im Gegensatz zur rigiden und standardisierten tabellarischen Logik können User*innen auf der Arbeitsfläche genau jene Konfiguration generieren, die ihren Produktionsroutinen entspricht. Die modulare Konzeption des MusikmachDings audiotool ermöglicht eine endlose Fülle an Verknüpfungen zur Realisierung klangästhetischer Gestaltungsstrategien. Das Interface-Konzept der audiotool-DAW weicht insofern vom vorherrschenden Paradigma von DAW-Software ab, als die Verknüpfung von Klangquellen und -prozessoren nicht über numerische Verweise hergestellt wird, sondern über simulierte Kabel, die an den Devices andocken. Das resultierende Konglomerat von Devices und Kabeln spielt jedoch mitnichten bloß mit einer alternativen grafischen Darstellungsform. Über diese spezielle Form der *Ansicht* des Aufschreibesystems werden kulturelle Sedimentierungen aufgerufen, mit denen über einen nostalgischen Verweis auf den Workflow vor-digitaler Praktiken eine kritische Position gegenüber Digitalisierungsprozessen eingenommen wird:

»All of the audiotool devices can freely be added to the app's desktop where cables can be manually dragged from input to output mirroring the workflow of early electronic

musicians. This approach gives full freedom when it comes to the routing, splitting or merging of the different synthesizers outputs.« (audiotool, o.D. b)

Das modulare Konzept der DAW ermöglicht eine freie Positionierung der Devices sowie ihre Rekombinierbarkeit. Das modulare Konzept wird an die kulturelle Tradition früher elektronischer Musikpraxis rückgekoppelt, die hier in eine Musikproduktionsanwendung überführt wird. Das modulare Konzept zielt darüber hinaus jedoch auch auf Niederschwelligkeit durch die Verringerung von Abstraktion bei der Produktion, die Reduktion notwendigen Wissens über digitales Audiorouting mittels numerischer Verweise sowie den Abbau von Komplexität:

André Michelle #01:00:21.2#: »wenn man sich andere Software anguckt wie Ableton oder Fruity Loops (.) auch Cubase und so weiter wenn man jetzt erstmal die VST Instrumente weglässt dann habe ich [...] eine ABSTRAKTE Oberfläche ne also ich habe sozusagen ja auf möglichst wenig Space UNglaublich viele Möglichkeiten ne und es ist (..) ja du findest halt keine keine Sachen mehr wieder wie in der echten Welt also ne fängt eben mit Geräten an geht über Kabel und so weiter du hast im Prinzip nur noch Schaltflächen wo du dein Routing machen kannst und das ist natürlich für einen Einsteiger schwierig [...] ich finde es sehr unterstützend wenn ich nicht vor einer abstrakten fast Tabellenansicht sitze«

Das Primat des Desktops sowie das modulare Konzept der audiotool-DAW machen Klangerzeugung und -manipulation *als Signalweg* aus miteinander verschalteten Modulen sichtbar. Ästhetische Strategien werden als Konglomerat modularer, miteinander verbundener Devices, Vermittler und Klangprozessoren über ein grafisches Interface erfahrbar und in ihren Operationsweisen rekonstruierbar. Die Konstruier- und rekonstruierbarkeit ästhetischer Strategien bedarf dabei nicht der Herstellung und dem Nachvollzug abstrakter numerischer Verweise, sondern erfolgt linear entlang der mit Kabeln verbundenen Module.

Ordnungen im generativen Medienarchiv

Ein zentraler Bestandteil von audiotool ist das plattformeigene Medienarchiv, in dem Samples und Presets als sog. *Assets* gespeichert werden. Die Leitlinie gemeinschaftlichen Handelns auf audiotool spiegelt sich auch in diesem Archiv, denn der überwiegende Teil der Assets wird nicht anwenderseitig, sondern von User*innen als

user-generated content bereitgestellt. Die archivierten Samples sind darin insofern dekontextualisiert, als sie »keine kompletten Medienprodukte mit ihren dazugehörigen Werkstrukturen mehr [enthalten]« (Großmann, 2005: 248). Auch Presets verweisen als »Voreinstellungen von Parametern zur analogen und digitalen Klangbildung, Filtern, vorgegebenen Quantisierungsrastern« (Fabian/Ismaiel-Wendt, 2018: 3a) weder auf einen Kontext, noch können sie als Klang eigenständig hörbar gemacht werden. Erst im Zuge ihrer Verfügbarmachung im Archiv, für die Bezeichnungen zur Klassifizierung gewählt werden müssen, können Anschlüsse an (Klang-)Phänomene, kulturelle Konventionen und Logiken hergestellt werden (Meerhoff, 2018).

Die Regeln und Verfahrensweisen des Sammelns, Katalogisierens und Bereitstellens der Assets sind in das Ordnungssystem dieser »generativen Materialsammlung« (Großmann, 2005: 248) eingeschrieben. Dieses Ordnungssystem ist bedeutend, da es formiert, wie musikalische Materialien zum Ausgangspunkt kultureller Produktion werden können. Die eingeschriebenen Paradigmen wirken so unmittelbar in das *Processing* kulturellen Wissens hinein, also in die »Wechselbeziehung von Archivnutzung und Transformation von medial gespeicherten ästhetischen Artefakten« (Großmann, 2005: 243). Das Ordnungssystem emanzipiert das Medienarchiv von seiner traditionellen Aufgabe, »das zu Archivierende vor dem Verfall und dem Vergessen, aber auch vor unautorisiertem Zugriff zu schützen« (Warnke, 2002: 269), indem es Regeln und Kategorien für die Aneignung der Assets bereitstellt. Vor dieser Folie ist eine Analyse von Ordnungssystemen generativer Medienarchive aufschlussreich, »weil sich hinter ihnen kulturell anerkannte Praxen, Normvorstellungen, Konventionen, Logiken und Werte verbergen« (Ismaiel-Wendt, 2016: 31). Diese sollen im Folgenden rekonstruiert werden.

Audiotool führt das plattformeigene generative Medienarchiv als dynamisch, sich stetig erweiternd und ausdifferenzierend ein: »Enjoy an ever growing, community fed cloud based library of over 1,000,000 samples. There are also over 200,000 device presets accessible through the various device's preset browsers« (audiotool, o. D. b).³⁴ Dieses Medienarchiv ist dezidiert anwendungsbezogen und die Presets sind notwen-

³⁴ Bei dieser Angabe handelt es sich um eine statische Angabe und nicht um eine dynamische Momentaufnahme der sich durch kontinuierlichen Upload im Sekundentakt ändernden Gesamtzahl. Bedenkt man, dass die Materialien dieses Archivs größtenteils user-generiert sind und nicht aus kommerziellen Bibliotheken mit mehreren zehntausend Einzelkomponenten bestehen, so erscheint die Fülle gespeicherter Assets in jeder Hinsicht bemerkenswert.

digerweise gerätespezifisch. Ein Preset für den auf audiotool simulierten Synthesizer Roland TB-303 kann nicht auf ein VST-Plugin übertragen werden, das den gleichen Klangerzeuger simuliert. Die Datenformate sind inkompatibel. Eine Export-Funktion für Presets besteht daher nicht. Presets im Medienarchiv können lediglich aus der DAW heraus generiert und für die Nutzung mit einem spezifischen Device auf audiotool bereitgestellt werden.

Im Gegensatz dazu werden Samples nicht wie Presets in der audiotool-DAW generiert, sondern von der Festplatte in das Medienarchiv importiert. Da sie dafür bereits in einem digital kodierten Dateiformat vorliegen müssen, ist die Überführung in andere DAWs und Online-Libraries grundsätzlich möglich. Samples auf audiotool sind somit nicht exklusiv auf eine Nutzung auf *dieser* Plattform beschränkt. Eine plattformübergreifende Nutzung von Samples ist jedoch nur für diejenigen User*innen möglich, welche Zugriff auf die Ursprungsdatei haben. Das Medienarchiv erlaubt zwar den Import, nicht jedoch den Export auf die lokale Festplatte. Was im Medienarchiv vorliegt, kann aus diesem Gefüge nicht herausgelöst und anderweitig genutzt werden.

Das generative Medienarchiv operiert mithin restriktiv und kapselt die Assets nach außen ab. Da die Daten im Archiv nicht als digitale Doublette exportiert und in anderen Produktionskontexten verwendet werden können, bleibt ihre Nutzung auf die audiotool-DAW beschränkt: Produzieren mit *diesen* Klängen und Klangvorstellungen bedeutet Produzieren auf audiotool mit *diesen* Devices und Klangfragmenten. Das Medienarchiv ist damit insofern ein exklusives, als es die Daten nicht bloß vor dem Vergessen schützt, sondern darüber hinaus den Zugriff auf die generierten Wissensbestände radikal einschränkt. Sowohl das im Medienarchiv archivierte als auch das damit generierbare kulturelle Wissen sind hochgradig kontextspezifisches und anwendungsbezogenes (musik-)kulturelles Wissen.

Der Upload oder die Erstellung von Samples und Presets bedeutet immer auch, diese anderen User*innen zur Verfügung zu stellen: Assets sind auf audiotool *Commons* im Sinne informationeller Gemeingüter (Stalder, 2016). Diese stehen unter Wahrung freier Nutzungs- und Verwertungsrichtlinien, wie etwa der sog. *Creative Commons*-Lizenzen, grundsätzlich für Dritte zur Verfügung, sodass eine Überführung in andere Produktionen unproblematisch ist. Im Erstellungsprozess eines Presets besteht zwar die Möglichkeit, die Option *Hide from community* anzuwählen und es so der durchsuchbaren Auflistung im Archiv zu entziehen. Diese Funktion ist jedoch standardmäßig nicht aktiviert, sodass der anwenderseitig vorgegebene Default-Status als formie-

rende Normvorstellung eine Freigabe der Assets durch die erstellenden User*innen nahelegt.

In der Konsequenz geht damit eine Abgabe individueller Kontrolle über das Artefakt einher: Sobald ein Asset in einer Produktion verwendet und als Track veröffentlicht worden ist, kann es durch die erstellende*n User*in nicht mehr eigenständig aus dem Archiv entfernt werden. Auch Änderungen am Medienobjekt, wie bspw. des Sample-Titels, der Meta-Daten etc., sind nicht mehr möglich. Die Artefakte im Medienarchiv sind damit fixe Zeugnisse von Entscheidungen zum Zeitpunkt ihrer Archivierung. Der Grund dafür ist, dass ein Asset nach der Löschung aus dem Archiv in allen Produktionen, in denen es integriert wurde, nicht mehr verfügbar sein würde. Entscheidungen einzelner User*innen, die von ihnen generierten Assets aus dem Medienarchiv zu entfernen, hätten damit gravierende ästhetische Konsequenzen für die Tracks anderer User*innen.

Um solche massiven Eingriffe in musikalische Strukturen und die klangästhetischen Qualitäten einer Produktion zu verhindern, unterliegt die Nutzung des generativen Medienarchivs einer restriktiven Ordnung. Dieses fußt auf dem kollaborativen Paradigma von audiotool und einer daran anschließenden Kultur des Teilens digitaler Medienobjekte (Unger, 2012), wodurch ein nachträglicher Eingriff in Assets durch die generierenden User*innen ausgeschlossen wird. Da ein Entfernen der Assets im normativen Geflecht der Zugriffsregeln nicht vorgesehen ist, ist in die Ordnung des Medienarchivs ein Paradigma des Wachstums eingeschrieben. Samples und Presets sollen durch die User*innen dem Archiv als informationelle Gemeingüter mit allen daraus resultierenden Konsequenzen hinzugefügt werden.

Darüber hinaus ist das Ordnungssystem des Medienarchivs noch in einer weiteren Hinsicht bedeutsam. Die Art und Weise wie Samples im Archiv abgelegt werden unterscheidet sich von den gängigen Paradigmen der Kategorisierung und Systematisierung in anderen DAWs gravierend. Klänge werden im Medienarchiv auf audiotool nicht entlang von musikalisch-ästhetischen Qualitäten geordnet, sondern über ein dreistufiges System. Dieses rekurriert auf ein rechtliches Kernproblem von Online-Kultur und die Modalitäten kultureller Produktion im Netz. Die Zugriffsweisen auf die Klänge im Online-Archiv unterliegen grundlegend anderen Bedingungen und die Archivnutzung folgt anderen Logiken, Konventionen und Routinen als in anderen Produktionsumgebungen. Diese veränderten Bedingungen werden im Folgenden ins Zentrum der Analyse gestellt. Die darauf Bezug nehmenden Praktiken des Feldes werden an anderer Stelle dargestellt.

Das Medienarchiv auf audiotool wird zum überwiegenden Teil durch die Beiträge der User*innen gespeist. An der Bereitstellung von Samples wirken darüber hinaus jedoch auch kommerzielle Anbieter mit. Diese Differenz bildet die Trennlinie der im Ordnungssystem des Archivs angelegten Kategorien. Alle Samples werden hinsichtlich ihres sog. *Clearance Level* unterschieden, je nach Kategorie verschiedenfarbig markiert und qualitativ geordnet. Das sog. *Clearance Level* eines Samples markiert die Freigabestufe und fungiert neben der individuell zuweisbaren Bezeichnung sowie den *Tags* als Filter zur Ordnung und Durchsicherung der Klänge im Medienarchiv. Samples werden in diesem System entweder als *Safe*, *Trustworthy* oder *Unsafe* kategorisiert.

Mit der Priorisierung des *Clearance Level*, deren kategoriale Ordnung sich in keiner anderen DAW findet, wird auf audiotool ein grundlegend anderer Ansatz verfolgt. Exemplarisch für Ordnungsstrukturen in den Medienarchiven kommerzieller DAW-Software steht der sog. Loop Browser in Steinbergs Cubase (Abb. 10). Samples werden darin entlang attribuerter musikalischer Charakteristika unterschieden. Diese beginnen mit der basalen Unterscheidung von Instrumentenkategorien (bspw. *Bass* oder *Drum&Perc*) und daran anschließenden Differenzierungen (z.B. *Synth Bass*,...) bis hin zu stilistischen Zuschreibungen (*Ambient*, *Electronica*, *Rock*,...) oder der Zuordnung zu Genres und ihren Unterklassen (*Americana*, *Bluegrass*, *Western* als Teil von *Country*). Darüber hinaus werden Klänge anhand ihrer klangästhetischen Qualitäten (*akustisch*, *verzerrt*, *clean*,...) sortiert. Das Ordnungssystem erlaubt es, diese Zuordnungen nach Belieben zu verändern. Zusätzlich können Meta-Daten, wie bspw. Tonart- oder Tempoinformationen, für Samples angepasst bzw. hinzugefügt werden.

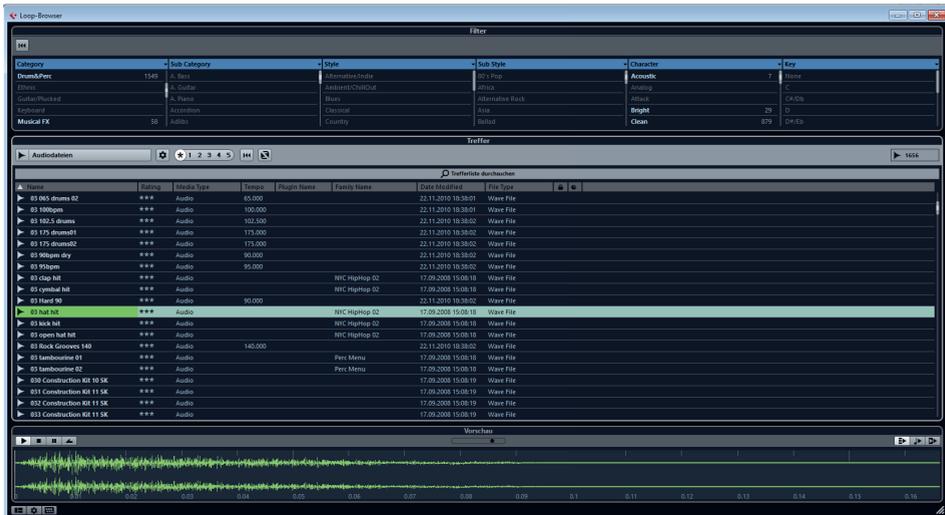


Abbildung 10: Der Loop Browser von Steinberg Cubase.

Das Ordnungssystem auf audiotool recurriert im Gegensatz dazu nicht auf organologische Kategorien, Musikstile oder klangästhetische Qualitäten. Die Kategorien des Archivs markieren Bedingungen und Risiken der Aneignung dekontextualisierter Klänge. Mit diesem Ansatz wird ein Problem bearbeitet, welches sich durch die Modalitäten digitaler Klangkodierung und der damit einhergehenden verlustfreien Überführbarkeit in eine Vielzahl verschiedener Archive massiv verschärft hat. Im digitalen Speicher wird das Klangmaterial von seiner unmittelbaren Kopplung an das physische Trägerobjekt entbunden. Die Folgen sind wesentlich:

»Zugleich entsteht ein neuer Typus des Archivs, das Samplearchiv, in dem kohärente Klangbruchstücke, seien es Einzelklänge oder rhythmische Versatzstücke (*Loops*) gespeichert sind. In dieses Archiv gehen Klänge ohne Rücksicht auf ihre Herkunft ein, selbstgespielte Gitarrenriffs stehen neben E-Piano-Chords einer kommerziellen Sampling-CD, einem Drum-Break von Led Zepelin und einer Funk-Hookline aus einem Hit der 80er.« (Großmann, 2005: 248; H.i.O.)

Die Nutzung digitaler Samplearchive als generative Materialsammlung folgt grundsätzlich anderen Logiken als die Plattenkiste der DJs. Im Gegensatz zu den Schallplattenkisten enthalten digitale Archive »keine kompletten Medienprodukte mit ihren dazugehörigen Werkstrukturen mehr, ihre Materialien sind bereits im Archiv dekontextualisiert« (ebd.). Ins Archiv gelangen die Samples erst durch die kulturelle Praxis

des Samplings, dem Herauslösen von Klängen aus ihrem Kontext. Für das Ordnungssystem auf audiotool ist an dieser Stelle entscheidend, dass die Archivierung digital kodierter, dekontextualisierter Samples aufgrund der besonderen Bedingungen eines Online-Zugriffs eine einschneidende rechtliche Problematik aufwirft (Döhl, 2016; Fischer, 2020).

Als kulturelle Praxis meint Sampling eine »Transport- und Verarbeitungstechnik von Material« (Großmann, 1995: 39), deren »methodisches Prinzip [...] nichts anderes [ist] als der direkte Zugriff aufs Signal« (ebd.). Juristisch wird Sampling jedoch primär »im Sinne einer Bearbeitung bestehender Werke« (Fischer, 2018: 228) bewertet. Das Recht schützt solche Werke, sodass diese »ohne Einwilligung des Urhebers gegen Zahlung einer Lizenzgebühr zwar aufgeführt, nicht aber bearbeitet werden [dürfen]« (ebd.). Im Urheberrechtsgesetz heißt es dazu in § 23 Abs. 1: »Bearbeitungen oder andere Umgestaltungen des Werkes dürfen nur mit Einwilligung des Urhebers des bearbeiteten oder umgestalteten Werkes veröffentlicht oder verwertet werden.« Eine Ausnahme der Genehmigungspflicht ist zwar in den Regelungen zur derivativen Veränderung in § 24 Abs. 1 UrhG angelegt, erfordert aber eine eigene Schöpfungshöhe, einen eigenen *Werkcharakter*.³⁵ Diese Eigenständigkeit ist jedoch nur dann erreicht, wenn das dem Original entnommene Fragment hinter der neuen Schöpfung zurücktritt und nicht mehr wiedererkennbar ist (vgl. Fischer, 2020).

Der Upload bzw. das Hosting von urheberrechtlich geschützten Klängen wird juristisch als Veröffentlichung betrachtet. Sofern von den Rechteinhaber*innen dafür keine Lizenz eingeräumt wird, wird dies als Verstoß gegen das Urheberrecht gewertet. Dies gilt auch für jene Samples, die zwar aus Archiven heruntergeladen und in Produktionen verwendet, jedoch nicht in andere Speichermedien überführt werden dürfen. Mangels einer leichten Identifizierbarkeit von Uploader*innen im Netz werden im Streitfall meist die Betreiber*innen der Plattformen in die Haftung genommen, auf denen urheberrechtlich geschützte Inhalte gehostet werden. Das Verfolgen ihrer

³⁵ Der Streit um das Verwenden von Samples zwischen der Freiheit der Kunst und dem Schutz der Rechte von Urheber*innen beschäftigt seit Jahren die Gerichte. Das in Deutschland wohl bekannteste Beispiel ist die Auseinandersetzung zwischen dem Musikproduzenten Moses Pelham und der Gruppe Kraftwerk um ein 2-sekündiges Sample in dem von Pelham produzierten Song Nur mir. Dieser Fall wurde seit 1999 von verschiedenen Instanzen bis hin zum Europäischen Gerichtshof verschieden bewertet, bis heute ist dieser Streitfall jedoch nicht abgeschlossen.

User*innen, die urheberrechtlich geschütztes Material ohne Lizenz bereitgestellt haben, obliegt dann den Betreiber*innen.

Das Problem liegt jedoch nicht bloß in der aufwändigen Identifizierung von User*innen, die Klangmaterial widerrechtlich im Netz verbreiten, sondern zudem in der häufig schwierigen Identifizierbarkeit der Samples selbst. Dekontextualisierte Klänge bieten als digitale Zeichenketten nur wenig Ansatzpunkte für eine zweifelsfreie Zuordnung, sodass die spezifischen lizenzrechtlichen Bestimmungen eines Klangfragments oft ungeklärt bleiben. Wird auf audiotool ein Verstoß erkannt, muss das Sample von der Plattform vollständig entfernt werden. Dies tangiert dann alle Produktionen, in denen das Sample verwendet worden ist, denn dann sind diese Tracks temporär nicht mehr zugänglich. User*innen haben jedoch die Möglichkeit, den Track entweder ohne das betreffende Sample erneut zu veröffentlichen oder den Track zu überarbeiten und auf die strukturellen und ästhetischen musikalischen Veränderungen zu reagieren. Die Durchsetzung des Urheberrechts und die Ahndung von Lizenzverstößen kann auch noch lange nach der Veröffentlichung in die musikalische Struktur und die Klangästhetik von Tracks auf audiotool verändernd einwirken.³⁶

Die im Ordnungssystem des Medienarchivs angelegte Kategorisierung von Samples ist vor diesem Hintergrund als Strategie zur Bearbeitung dieses juristischen Problems zu betrachten. Die drei Abstufungen – *Safe*, *Trustworthy* und *Unsafe* – bilden ein Cluster, welches die Rechte der Urheber*innen bestmöglich wahren und das Risiko sowohl für die Betreiber*innen der Plattform als auch deren User*innen begrenzen soll. Zugleich beziffern diese Kategorien das Risiko, aufgrund der Löschung eines Samples nachträglich in die musikalische Struktur eingreifen zu müssen und ergo auch die Wahrscheinlichkeit einer unveränderten, persistenten Speicherung der Tracks.

³⁶ Zweifelsohne stellen sich die gleichen rechtlichen Fragen auch bei Produktionen mit lokal operierender DAW-Software. Der Online-Kontext unterscheidet sich davon jedoch insofern, als das Hochladen eines Samples in ein Online-Archiv zugleich als unberechtigte Weitergabe verstanden wird, als ein unerlaubtes zur Verfügung stellen *für Dritte*.



Abbildung 11: Clearance-Level *Safe*.

Mit *Safe*, der höchsten Stufe des *Clearance Level*, werden jene Samples qualifiziert, deren lizenzrechtlicher Status zweifelsfrei geklärt ist. Als *Safe* können daher ausschließlich Samples eingestuft werden, die nicht von User*innen hochgeladen wurden, denn in diesen Fällen lässt sich der Ursprung eines Klangs und damit auch die rechtlichen

Bedingungen einer Weitergabe nie mit absoluter Sicherheit klären. Sichere Samples stammen ausschließlich von institutionellen, kommerziellen Anbietern – darunter audiotool selbst oder *newloops*, einem kommerziellen Anbieter für Sample Packs und Presets – von denen eine Auswahl für die Nutzung auf der Plattform lizenziert wurde. Eine Verwendung dieser Samples ist rechtlich unproblematisch. Im Verhältnis zur Gesamtgröße des Archivs mit mehr als 1.000.000 Samples ist die Anzahl der als *Safe* klassifizierten Klänge jedoch verschwindend gering: Über den audiotool-Account wurden zum gegenwärtigen Zeitpunkt insgesamt 1906 Samples bereitgestellt, *newloops* hat 417 Samples hochgeladen (Stand: Oktober 2023). Auf audiotool rechtlich unbedenkliche Tracks zu produzieren bedeutet ergo, sich auf ein winziges Segment des zur Verfügung stehenden Klangmaterials zu beschränken.

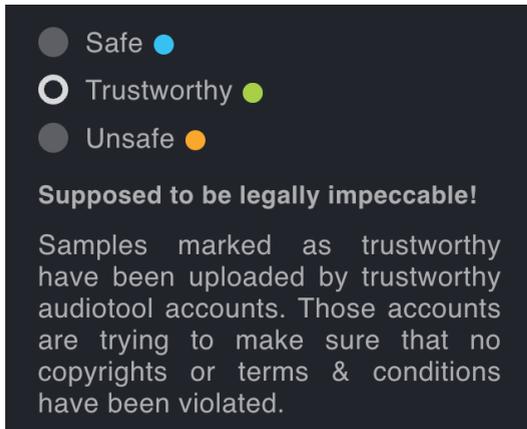


Abbildung 12: Clearance-Level *Trustworthy*.

Samples, die als *Trustworthy* qualifiziert sind, sind user-generierte Inhalte und damit aus den oben genannten Gründen grundsätzlich problembehaftet. Samples dieser Kategorie werden jedoch als rechtlich unbedenklich *angenommen*, da sie von User*innen hochgeladen wurden, die von den Betreiber*innen

als vertrauenswürdig eingestuft werden. Dies ist bemerkenswert, denn darin manifestiert sich eine weitere Form der Unterscheidung in ein Segment der mit der geltenden Rechtslage vertrauten User*innen und einem Rest, für den das nicht in gleicher Weise angenommen wird. Da die lizenzrechtlichen Bestimmungen jedoch auch hier nicht zweifelsfrei geklärt werden können, verbleibt ein Restrisiko, dass Tracks mit diesen Klängen zu einem späteren Zeitpunkt gelöscht bzw. bearbeitet werden müssen. Als vertrauenswürdig gelten Uploads des sog. *Audio Resource Collective (ARC)*, einer »group of artists and sound designers Committed [sic!] to creating free and legal samples and presets« (2019-02_AT_WLL). Zum Veröffentlichen von Samples unter dem Dach des ARC muss einem von der Gruppe eigens entwickelten Regelwerk sowie einem standardisierten Uploadverfahren gefolgt werden.³⁷ Diese normativen Setzungen sind die Bedingung, dass Samples auf audiotool überhaupt als *trustworthy* qualifiziert werden können.

³⁷ Das kollaborative Generieren von Gemeingütern im Kontext des ARC wird in Kapitel 6.3 vor dem Hintergrund ihrer (Wissens-)Praktiken eingehender beleuchtet.

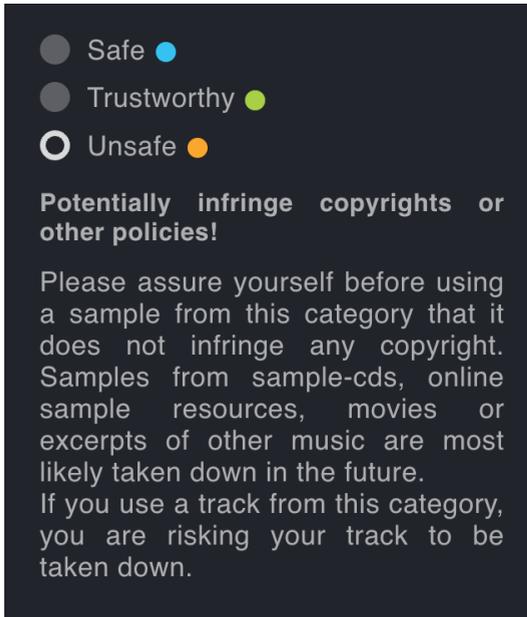


Abbildung 13: Clearance-Level *Unsafe*.

Unter der dritten Kategorie werden all jene Samples versammelt, bei denen ein Lizenzkonflikt angenommen wird, da diese von keiner vertrauenswürdigen Quelle in das Medienarchiv eingespeist wurden. Diese Samples sind *Unsafe*. Als potentiell risikoreich gelten diesem Verständnis nach alle User*innen, die beim Hochladen von Samples keinen Kontrollmechanismen (wie etwa beim ARC) unterliegen. Bei der Nutzung dieser Samples muss davon ausgegangen werden, dass

Lizenzkonflikte auftreten und Produktionen nachträglich verändert werden müssen. Das Fehlen normativer Regulierungen oder Kontrollen hat darüber hinaus weitere Konsequenzen, denn im Gegensatz zu sicheren oder vertrauenswürdigen Samples gibt es keine Standards für ihre Bezeichnung. Für Klänge im digitalen Medienarchiv ist dies dahingehend von Bedeutung, dass Bezeichnungsstandards durchaus Rückschlüsse auf den Ursprung erlauben würden. Die wenigen Informationen, die sich aus den beliebigen Titeln und Tags von Samples herauslesen lassen, erlauben keinerlei Rückschlüsse darüber, *wer* oder *was* dort klingt und *aus welchem Kontext* ein Klang entstammt.³⁸ Genauso wenig kalkulierbar ist damit auch das Risiko eines Verstoßes gegen geltende Lizenzbestimmungen, sodass Tracks möglicherweise bearbeitet werden müssen, um eine nachträgliche Löschung zu vermeiden.

³⁸ Dass sich hinter dem 21-sekündigen Sample mit dem Titel »sample« und dem Tag »HIGA« (sample, 2018) ein abrupt abbrechender Hip-Hop-Loop, im Sample »sam« (sam, 2018) ein artifiziell klingender orchestraler Bläasersatz oder in »nov 1« (nov 1, 2020) ein futuristisch anmutendes rhythmisches Pulsieren verbirgt, lässt sich anhand der Bezeichnungen nicht im Geringsten vermuten.

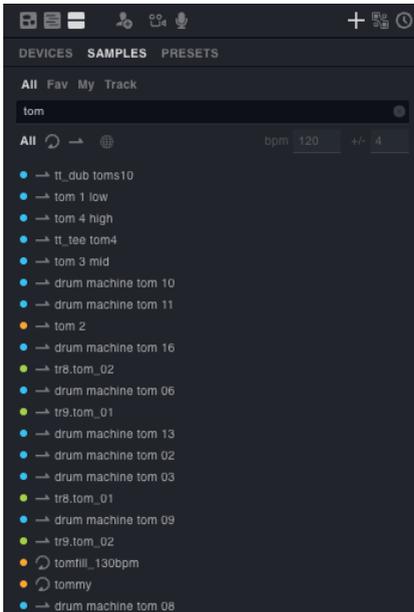


Abbildung 14: Auszug aus der Sample-Liste im Medienarchiv.

Die Kategorisierung von Samples entlang ihres *Clearance Level* begründet sich in den spezifischen Eigenschaften des Mediums und den besonderen Bedingungen des Umgangs mit dem Medienarchiv, die durch die strukturellen Bedingungen des Internets und ihrer rechtlichen Bewertung geformt werden. Das Netz wirkt als Fremdreferenz auf das Medienarchiv und damit in die Praktiken des Feldes hinein. Die auf strukturelle Einwirkungen reagierenden Ordnungssysteme von Archiven entstehen jedoch nicht in einem Vakuum von Bedeutungen, Kategorien oder archivpraktischen Leitlinien. Sie werden *ge-*

macht und rekurren damit auf implizite oder explizite Grundsätze, hinter denen sich »kulturell anerkannte Praxen, Normvorstellungen, Konventionen, Logiken und Werte verbergen« (Ismail-Wendt, 2016: 31).

Die drei Kategorien zur Unterscheidung von Samples bearbeiten das Problem, dass Klänge bei der Archivierung zugleich öffentlich verfügbar gemacht werden. Eine Bereitstellung digital kodierter Klänge im Internet ist eine Verbreitung und verstößt gegen geltendes Recht, sofern die entsprechenden Rechte nicht eingeräumt wurden. Für den Inhalt der Archive sind in Ermangelung der schwierigen Identifizierbarkeit zunächst die Betreiber*innen der Plattformen verantwortlich, die infolge juristischer Auseinandersetzungen mit hohen Schadensersatzforderungen konfrontiert werden können. Einem auf audiotool entdeckten Verstoß folgt in der Regel jedoch zunächst die Löschung, was sich jedoch unmittelbar auf die Produktionen von User*innen auswirkt. Tracks mit geschützten Samples müssen nachbearbeitet werden und sind nicht mehr öffentlich zugänglich. Die rechtliche Kernproblematik user-generierter Medienarchive im Internet wirkt auf diese Weise unmittelbar in die strukturellen und ästhetischen Bedingungen kultureller Produktion hinein. Rechtliche Lizenzbestimmungen haben das Potential, produzierte Musik zu verändern.

Das Ordnungssystem ist in dieser Hinsicht als Teil einer präventiven Strategie zu verstehen, deren Kategorien den Zugriff aufs Klangmaterial orientieren. Die Einführung

der kategorialen Unterscheidung erfolgte als Reaktion auf das Auftreten massiver Lizenzverletzungen durch einen unregulierten Upload und den auf die temporäre Abschaltung des Sample-Uploads folgenden Verwerfungen zwischen Community und Betreiber*innen im Zuge der sog. *Samplepocalypse*³⁹. Das eingeführte Ordnungssystem wird in dem begleitenden Statement über ein normatives Ideal musikalischer Praxis auf audiotool begründet: »The idea is to shift audiotool back to its initial philosophy. Create, share and learn music, built with the provided tools« (2018-03_AT_NWS). Nahegelegt wird damit eine Selbstbeschränkung auf jene Samples, bei denen ein Lizenzkonflikt entweder gänzlich ausgeschlossen (*safe*) oder als unwahrscheinlich angenommen werden kann (*trustworthy*). Das Ordnungssystem fungiert damit als paradigmatische Leitlinie von Musikproduktion auf audiotool, welches die Risiken dekontextualisierter Klänge im Archiv über filterbare Kategorien sowohl für die Betreiber*innen als auch die User*innen aufschlüsselt und zugänglich macht.

3.4 Analysen zu audiotool als Soziales Netzwerk

Auf audiotool fallen Produktion und Rezeption durch die enge Verschränkung der DAW mit dem Sozialen Netzwerk, auf dem im Folgenden der Fokus liegt, in besonderer Weise zusammen. Im Digitalisierungsdiskurs hat der Begriff des *Netzes* bzw. des *Netzwerks* spätestens seit der Jahrtausendwende Konjunktur und wurde zur »Metapher und Signatur des digitalen Zeitalters und der globalen Durchsetzung des Internet« (Schäfers, 2016: 113). Bezogen auf digitale Kultur und das Internet sowie die fortschreitende Technisierung medienvermittelter Interaktionen bezeichnen Soziale Netzwerke Plattformen, die mit der Wende vom Web 1.0 zum partizipativen Web 2.0 entstanden sind. Zu den bekanntesten Sozialen Netzwerken zählen zum gegenwärtigen Zeitpunkt Instagram, TikTok, YouTube und Facebook. Wie die Vergangenheit gezeigt hat, sind die Machtverhältnisse aufgrund der immensen User*innen-Zahlen auf den großen Plattformen und den dadurch möglichen dynamischen Skaleneffekten fragil. Nicht zuletzt der Niedergang der ehemaligen Pionierplattform MySpace oder die Einstellung des Betriebs von Google+ im April 2019 haben gezeigt, wie rasant sich durch die stromartige Abwanderung von User*innen die Kräfteverhältnisse der Plattformen verschieben können.

³⁹ Die Hintergründe der sog. *Samplepocalypse* werden in Kapitel 6.3 beleuchtet.

Die konzeptuellen Grenzen zwischen Sozialen Medien im Allgemeinen als jene »Angebote auf Grundlage digital vernetzter Technologien, die es Menschen ermöglichen, Informationen aller Art zugänglich zu machen und davon ausgehend soziale Beziehungen zu knüpfen und/oder zu pflegen« (Taddicken/Schmidt, 2017: 8; H.i.O.) und Sozialen Netzwerken im Speziellen sind unscharf. Eine trennscharfe Definition ist schon allein aufgrund der rasanten Diversifizierung von Plattformen durch die kontinuierliche (Weiter-)Entwicklung der Angebote im Netz utopisch (Kneidinger, 2010). Nicole Ellison und danah boyd heben in ihrer Definition Sozialer Netzwerke auf drei elementare Bestandteile ab:

»A social network site is a *networked communication platform* in which participants 1) have *uniquely identifiable profiles* that consist of user-supplied content, content provided by other users, and/or system-level data; 2) can *publicly articulate connections* that can be viewed and traversed by others; and 3) can consume, produce, and/or interact with *streams of user-generated content* provided by their connections on the site.« (Ellison/boyd, 2013: 158f.; H.i.O.)

Die Verbreitung Sozialer Netzwerke hat zu einer grundlegenden Rekonfiguration von Online-Kultur geführt, in dessen Folge »the online landscape shifted from being topically organised to being organised around social connections between people« (Lindgren, 2017: 73). Ellison und boyd wählen den Terminus *social network site* anstelle von *social networks*, *social networking*, *online social networks* oder auch *social networking sites* bewusst, um erstens Missverständnisse mit dem soziologischen Netzwerk-begriff zu verhindern. Soziale Netzwerke haben als Gegenstand der Soziologie eine lange Tradition und bezeichnen »identifizierbare Beziehungsmuster von Vernetzungen unter Individuen und sozialen Systemen jeder Art und Größe« (Schäfers, 2016: 114). Als Set von Knoten und Verbindungen können sie eine empirisch fundierte Beschreibung der »Gesamtheit der sozialen Beziehungen, die eine Person (Ego, Fokalsperson, Fokuspersion) mit anderen Menschen (Alteri) unterhält sowie deren Beziehungen untereinander« (Döring, 2003: 409) liefern.

Zweitens wäre *social networking* den Autorinnen zufolge nicht treffend, da über das Gerundium die *Praxis* des Herstellens sozialer Verbindungen in den Vordergrund gerückt wird und sich darin die Spezifik des Online-Kontextes im Gegensatz zum Herstellen von Offline-Verbindungen nicht hinreichend abbildet. Drittens verweise eine Spezifizierung zu *online social networks* lediglich auf die Online-Verbindungen eine*r User*in und nicht auf die Plattformen selbst. Viertens würde bei der Spezifizierung so-

cial networking site das Hervorbringen von Verbindungen zu neuen Bekanntschaften auf den begrifflich mitgeführten Plattformen im Vordergrund stehen (boyd/Ellison, 2007). Das zentrale Unterscheidungskriterium der *social network sites* gegenüber anderen Formen von Online-Interaktionsräumen liegt jedoch auf dem öffentlichen Artikulieren von Verbindungen über die Plattform: »the term »social network site« highlights the role of the network (as a noun) as opposed to the practice of networking (as a verb)« (Ellison/boyd, 2013: 159).

audiotool als Soziales Netzwerk – eine Klassifikation

Audiotool ist entsprechend des obigen Verständnisses als Soziales Netzwerk zu klassifizieren, da es alle drei dafür erforderlichen Eigenschaften aufweist. Erstens wird mit der Registrierung eine*r User*in auf audiotool ein Profil angelegt. Ein Profil ist eine dynamisch generierte Webseite, auf der die über ein Formular übergebenen Eingaben in einer plattformspezifischen Weise aufgeführt werden. Profile in Sozialen Netzwerken sind somit »ein Mittel der mehr oder weniger standardisierten und gleichzeitig standardisierenden Präsentation [...], durch die spezifische, kontextbezogene Formen der Vergleichbarkeit hergestellt werden« (Degeling et al., 2017: 10). Die standardisierten Eingabefelder sowie die dazugehörigen Zeichenbeschränkungen normieren, in welcher Weise User*innen sich auf der Plattform profilieren können. Darüber hinaus wird das Profil auf audiotool aus einem Template generiert, das für alle User*innen in der Regel gleich ist. Das Profil auf audiotool bringt User*innen überhaupt erst *als User*innen* hervor. User*innen werden zu User*innen, indem sie sich innerhalb eines normativ gesetzten Rahmens profilieren und damit *als ein bestimmter Jemand* an- und wiedererkennbar werden. Das Profil ist sowohl die Bedingung für die Nutzung der DAW als auch die zentrale Interaktionsinstanz auf audiotool.

Beim Aufruf eines Profils werden verschiedene Daten abgerufen, darunter vor allem user-generierte Inhalte, wie bspw. Tracks. Darüber hinaus werden mit Kommentaren anderer User*innen sowie systemgenerierter Daten auch Inhalte auf dem Profil abgebildet, auf die die Profilierten nur mittelbar oder sogar überhaupt keinen Einfluss nehmen können. User*innen können zwar eigene Inhalte oder Kommunikationsszusammenhänge anderer User*innen auf ihrem Profil löschen, auf Systemdaten kann jedoch nicht eingewirkt werden. Quantifizierungen von Profilaufrufen oder Follower*innen-Zahlen gehen als Kennziffern in die Profilierung aller User*innen gleichermaßen ein.

Die erste Klassifikationsbedingung ist insofern erfüllt, als User*innen über das Profil unabhängig von möglichen Veränderungen stets eindeutig identifizierbar sind. Selbst bei Änderungen des Usernames, des Profilbilds oder Veränderungen der Selbstbeschreibung bleiben sowohl die URL als auch die ID, über die sämtliche Daten eine*r User*in einem Profil zugeordnet werden, identisch: User*innen werden ein*e andere*r und bleiben dabei zugleich identisch und für andere *als dieser bestimmte Jemand* identifizierbar.

Zweitens wird über das Profil das Netzwerk eine*r User*in öffentlich einsehbar. Gemeint sind damit die Verbindungen zu anderen audiotool-User*innen, die sich über die *Following*-Funktion herstellen lassen. Auf dem Profil wird das Netzwerk in zwei Bereiche unterschieden: Unter den *Followers* werden all jene User*innen aufgeführt, die dieser User*in folgen. Unter *Following* wird ersichtlich, welchen User*innen die Profilierten folgen. Im Gesamtzusammenhang fungiert die nebenstehende Angabe der Gesamtzahl von *Followers* bzw. *Following* zum einen als Popularitätsindikator, der einen Hinweis auf Reputation und Reichweite eine*r User*in in der Community liefert. Zum anderen werden durch das Folgen anderer User*innen und die öffentlich einsehbare Auflistung dieser Verbindungen eigene Relationierungen im Kontext größerer Netzwerkprozesse herausgestellt. Mit dem Netzwerk wird Anerkennung und Partizipation in der kulturellen Gemeinschaft markiert.

Das dritte Kriterium Sozialer Netzwerke ist erfüllt, da sich mit dem audiotool-Profil der Zugang sowohl zu der Herstellung eigener Inhalte als auch zum Umgang mit Inhalten anderer User*innen eröffnet. Die Erstellung eines Profils ist die Bedingung für die Nutzung der DAW, mithilfe dessen Tracks erstellt werden können. Zudem wird basierend auf dem Netzwerk der sog. *Feed* generiert, der User*innen automatisiert über neu veröffentlichte Tracks sowie Interaktionen zwischen anderen User*innen im Netzwerk informiert. Der algorithmisiert generierte, auf das eigene Netzwerk zugeschnittene Newsfeed hält den kontinuierlichen Strom potentieller Anschlussbildung durch Produktion und Rezeption aufrecht.

Dass audiotool im Sinne des oben umrissenen Begriffs als Soziales Netzwerk zu begreifen ist, ist im Hinblick auf die Auswirkungen dieses medientechnisch formierten Handlungsrahmens für die Praktiken bedeutend. Jan-Hinrik Schmidt und Monika Taddicken unterscheiden eine Reihe medientechnischer Funktionen, die für Soziale Netzwerke über Gattungsgrenzen hinweg kennzeichnend sind (vgl. Schmidt/Taddicken, 2017):

- *Erstellen* (das Herstellen oder Einspeisen einer abgrenzbaren Medieneinheit mit grundlegend kollaborativem Potential)
- *Veröffentlichen* (im Sinne eines differenzierten Schaffens von Zugängen für spezifische Zielgruppen)
- *Kommentieren* (gemeint sind Formen kommunikativer Anschlussbildung an mediale Inhalte)
- *Annotieren* (hier werden sowohl Praktiken der Verschlagwortung von Inhalten als auch der Bewertung und Präferenzierung eingeschlossen)
- *Weiterleiten* (im Sinne eines Teilens und Übertragens von Inhalten zur Steigerung der Reichweite und der Generierung von Aufmerksamkeit)
- *Abonnieren* (als automatisiertes Erhalten von Inhalten mithilfe selektiver Verfahren) und *Vernetzen* (im Sinne des Herstellens verschiedener Qualitäten von Verbindungen mit User*innen und Inhalten)

Diese im Grunde technischen Funktionen sind jedoch nicht funktionalistisch als *Ziel* Sozialer Netzwerke zu verstehen, sondern als »Handlungsoptionen, die durch die Medientechnologie eröffnet oder nahegelegt werden« (ebd.: 24). Ob und in welcher Weise aus diesen Affordanzen (Gibson, 1979; Zillien, 2008) Medienhandlungen als Tätigkeiten im körperlichen Vollzug entstehen, hängt den Autor*innen zufolge von drei Bedingungsdimensionen ab: von den situationalen Regeln und Verhaltenserwartungen, von den Relationen, Verknüpfungen und Konnektivitäten sowie von den strukturierenden Qualitäten des Code als technologische Grundlage (vgl. Schmidt/Taddicken, 2017: 29 ff.).

Medienhandlungen hinterlassen digitale Datenspuren, durch die User*innen in Sozialen Netzwerken für andere überhaupt erst an- und wiedererkennbar werden können. Diese Handlungen müssen daher grundsätzlich unter den Bedingungen digitaler Speicherung betrachtet werden. Für Analysen von Online-Kulturen ist dies bedeutend, denn die automatische Verdattung und Speicherung sämtlicher Medienhandlungen in Sozialen Netzwerken resultiert in der Umkehr einer zentralen Prämisse von Kultur: Das Flüchtige wird *persistent*. Diese Umkehr beschreibt danah boyd in ihrem Konzept der *networked publics*, die sie sowohl als »(1) the space constructed through networked technologies and (2) the imagined collective that emerges as a result of the intersection of people, technology, and practice« (boyd, 2011: 39) versteht. Sie identifiziert für diese

Formen medial konstituierter Öffentlichkeiten insgesamt vier strukturelle Affordanzen: *Persistence*, *Replicability*, *Scalability* und *Searchability*.

Die ubiquitäre Verdatung kultureller Prozesse ist insofern hochgradig transformativ, als sich – wie Walter Benjamin bereits mit Blick auf die Fotografie feststellte (Benjamin, 1935) – durch die Verstetigung des Flüchtigen auch das in diesem Zuge medial Fixierte verändert. Online-Kultur steht durch die Bedingungen von Netzwerktechnologien, die eine Speicherung zur Datenübertragung und -verarbeitung notwendigerweise erfordern, unter grundlegend anderen Vorzeichen. Die traditionellen Dynamiken kultureller Prozesse kehren sich um: Die Fixierung des Vergänglichen stellt nun nicht mehr die Ausnahme dar, sondern die Regel. In Sozialen Netzwerken ist Kultur »persistent-by-default, ephemeral-when-necessary« (boyd, 2011: 47).

Praktiken medienvermittelter Interaktion in arbiträr kodierte Zeichenketten zu übersetzen und zu archivieren, macht diese beliebig oft und verlustfrei replizierbar. Die sog. *Krise des Originals* ist Dirk von Gehlen zufolge eine Konsequenz von Digitalisierungsprozessen, denn wenn »Inhalte digital vorliegen, können sie leichter adaptiert, parodiert und geremixt werden als zu rein analogen Zeiten« (von Gehlen, 2011: 19). Die grundsätzliche Replizierbarkeit digitaler Inhalte bedeutet jedoch auch, »that what is replicated may be altered in ways that people do not easily understand« (boyd, 2011: 47). Diese strukturelle Affordanz von Sozialen Netzwerken ist jedoch ambivalent: Zum einen birgt die *Replicability* ein destruktives Potential, wie sich insbesondere an der Verbreitung von Fake-News auf Online-Plattformen zeigt (Götz-Votteler/Hespers, 2019; Köhler, 2020). Zum anderen entstehen durch Replizierbarkeit auch Möglichkeiten für eine kreative Referenzkultur qua Manipulation als »Technik der Bezugnahme, des Zitats und der Adaption, die schon immer Grundlage unseres Kulturverständnisses war« (von Gehlen, 2011: 19).

Die dritte strukturelle Affordanz betrifft die *Skalierbarkeit* der Inhalte. Die Verheißung von grenzenloser Aufmerksamkeit, globaler Reichweite und der Demokratisierung kultureller Produktion hat den Diskurs um Soziale Netzwerke von Beginn an begleitet (Imhof et al., 2012). Auch wenn mit Sozialen Netzwerken zweifelsohne veränderte Formen der Distribution medialer Inhalte entstanden sind und virale Phänomene regelmäßig vorkommen leitet sich daraus kein Automatismus ab: »Scalability in networked publics is about the *possibility* of tremendous visibility, not the guarantee of it« (boyd, 2011: 48; H.i.O.). Die Skalierbarkeit von Inhalten und die Entstehung von Aufmerksamkeit sind am Ende ebenso wenig planbar wie die Größe jener Gruppe, in der ein Status als »micro celebrity« (Senft, 2008) erreicht werden könnte.

Searchability markiert nach danah boyd die vierte strukturelle Affordanz Sozialer Netzwerke. Die Durchsuchbarkeit archivierter Inhalte über Suchmaschinen im Internet hat den Zugang zu Informationen radikal verändert. Neben der Volltextsuche sind dafür insbesondere auch Meta-Daten von Bedeutung, welche als Daten *über* Daten Merkmale der archivierten Inhalte beschreiben, Suchprozesse leiten und ihre Auffindbarkeit erleichtern. Meta-Daten sind jedoch nicht bloß auf ihre strukturierenden Eigenschaften zu beschränken. Die sog. *Hashtags* operieren etwa nicht nur als Instrument zur Verschlagwortung und als Suchkriterium, sondern sie sind auch ein zusätzliches Werkzeug zur Vernetzung von Inhalten und zur kommunikativen Anschlussbildung in medialen Öffentlichkeiten (Bernard, 2018). Die Durchsuchbarkeit Sozialer Netzwerke macht User*innen und die ihnen zugeordneten Inhalte jederzeit und umfassend auffindbar.

Bei der Analyse kultureller Prozesse in Sozialen Netzwerke müssen auch die durch die strukturellen Affordanzen hervorgebrachten Dynamiken mit einbezogen werden. Die medientechnischen Bedingungen Sozialer Netzwerke formen die auf ihnen ablaufenden sozialen Prozesse und machen Strategien erforderlich, um auf die resultierenden Dynamiken adäquat reagieren zu können. Diese sind jedoch nicht grundsätzlich neu, sie werden boyd zufolge aber allgemeiner erlebbar (boyd, 2011). Die erste Herausforderung, zu der sich User*innen in Sozialen Netzwerken ins Verhältnis setzen müssen, ist der Umgang mit den sog. *Invisible Audiences*. Abgehoben wird damit auf den Umstand, dass Inhalte auch von User*innen rezipiert werden können, die als *lurkende* Betrachter*innen selbst unsichtbar bleiben und Feedback somit ausbleibt.

Zu wissen, an wen man sich richtet, ist eine zentrale Koordinate kommunikativen Handelns. Anhand der Adressat*innen lässt sich Kommunikation entsprechend der jeweils gültigen Normen, Werte und Konventionen ausrichten. In anderen Worten: »audience is critical to context« (ebd.: 50). Diese Leerstelle ist im Hinblick auf Soziale Netzwerke eklatant, da – ebenso wie bei Moderator*innen im Radio oder Fernsehen – ein Publikum imaginiert werden muss, an das sich Kommunikation richtet und auf das die Inhalte zugeschnitten sind. Sowohl bei einem unsichtbaren als auch bei einem bekannten Publikum müssen sich User*innen damit auseinandersetzen, dass Kontexte sich überlappen und kollidieren können. User*innen werden bei der Erstellung und Verbreitung ihrer Inhalte mit der Herausforderung konfrontiert, diese an den jeweiligen Normen und Erwartungen auszurichten. Bei zunehmender Größe und Diversifizierung des Publikums wird dies zu einer komplexen Aufgabe, da zwischen verschiedenen Ebenen vermittelt werden muss. Da alle Kontexte jedoch nie ganz ge-

kannt werden (können), verbleibt eine Unbekannte, der strategisch begegnet werden muss. Boyd fasst diese zweite Dynamik als sog. *Collapsed Contexts*.

Drittens entstehen neue Dynamiken durch das Verschwimmen von Öffentlichem und Privaten in Sozialen Netzwerken. Die Vorstellungen darüber, was als privat und damit als schützenswert angesehen wird, haben sich insbesondere vor dem Hintergrund medientechnischer Innovationen in der Vergangenheit mehrfach grundlegend verändert (Jagodzinski, 1999). Das Verhältnis von Privatheit und Öffentlichkeit, von Datenschutz und dem Bedürfnis nach Mitteilung ist durch Digitalisierungsprozesse im Umbruch begriffen (Aldenhoff et al., 2019). Die Definition der Grenze zwischen Privatem und Öffentlichem und die Vermittlung zwischen beiden Kontexten ist auch in Sozialen Netzwerken eine komplexe Aufgabe, da mit der plattformseitigen Kontrolle von Zugängen und Sichtbarkeit Faktoren hineinwirken, die User*innen mitunter nur eingeschränkt durchdringen können (boyd, 2011).

Audiotool ist vor der Frage nach der Hervorbringung von Identitäten im Gegensatz zu anderen, weniger partizipativen Online-Angeboten mit Blick auf die Funktionen, Eigenschaften und Dynamiken in folgender Hinsicht erkenntnisbringend. Die Plattform lässt sich damit als ein medientechnisch formierter Handlungsraum begreifen, dessen Nutzung durch die Eigenschaften der medialen Vermittlung sowie den konstitutiven und normativen Bedingungen einer Reihe von Prämissen, Anforderungen und Wechselwirkungen unterliegt. Für die Forschungsfrage sind diese Faktoren bedeutend, denn Soziale Netzwerke sind »platforms through which we project ourselves to others and back again to ourselves« (Stets/Serpe, 2015: 144). Die Nutzung Sozialer Netzwerke schließt damit an die Kulturtechnik des Schreibens über sich selbst an (Sauter, 2014). Dieser reziproke Prozess unterliegt im partizipativen Netz jedoch einem unhintergehbaren medientechnischen Gefüge, welches performative Praktiken an besondere Bedingungen knüpft. Für die Frage nach der Hervorbringung von Identitäten ist dies entscheidend, denn »identity performance within social media is heavily documented, collaborative, and maintains an archived presence« (Stets/Serpe, 2015: 144).

Das Profil auf audiotool – eine Analyse

Im Folgenden rückt das Profil auf audiotool in den Blick. Das Profil ist zugleich Bedingung und Ausgangspunkt für Partizipation in der Community und die Stelle, an der User*innen für andere sichtbar werden. Damit ist das Profil jene Instanz, über die sich User*innen *als User*innen* performativ hervorbringen, denn »Profile generation is an explicit act of writing oneself into being in a digital environment« (boyd, 2011: 43). Diese Prozesse jedoch ausschließlich den User*innen selbst zuzuschreiben würde zu kurz greifen: Profile sind Schmelzriegel wechselseitiger Einschreibeprozesse von User*innen und Algorithmen. Das Profil dient mit den darauf aufgeführten Zusammenstellungen verschiedenster Inhalte für andere User*innen als Ausgangspunkt, sich mit den Inhalten auseinanderzusetzen und an sie anzuschließen. Jede Form kommunikativer Anschlussbildung wird jedoch erst unter den Bedingungen der standardisierten Abbildung von Inhalten auf dem Profil eine*r User*in möglich. Im Rahmen dieser Normierungen können sich User*innen über ein komplexes Geflecht von Daten verschiedenster Quellen erst *als ein*e bestimmte User*in* hervorbringen und an der Community partizipieren. Das Profil steht im Zentrum performativer Praktiken in Sozialen Netzwerken, da sich an dieser Stelle Anschlussbildung und Anerkennung als ein fortlaufendes Hervorbringen versammeln:

»Profile machen die Profilierten in den entsprechenden Kontexten erst auf anschlussfähige – und das heißt zumeist: nützliche – Weise erkennbar und existent.« (Degeling et al., 2018: 10)

Das Profil auf audiotool besteht aus drei Bereichen: einem *Header* (1), einem *Content-Container* (2) und einer *Sidebar* (3). Es gibt jedoch nicht *ein* Interface des Profils, da die Darstellung responsiv an das Bildschirmformat des Endgeräts angepasst wird. Dies hat zur Konsequenz, dass bei kleineren Bildschirmen einige Header-Daten gar nicht aufgeführt werden. Ferner wird das Layout aufgebrochen und die Spalten vertikal angeordnet. In welcher Weise ein Profil dargestellt wird und welche Daten überhaupt zugänglich sind ist abhängig von den Modalitäten des Zugriffs. Es gibt auf audiotool ergo nicht *das* Profil, sondern dynamisch generierte Versionen, die sich bei unterschiedlichen Zugriffsformen in ihrer Gestalt voneinander unterscheiden können.

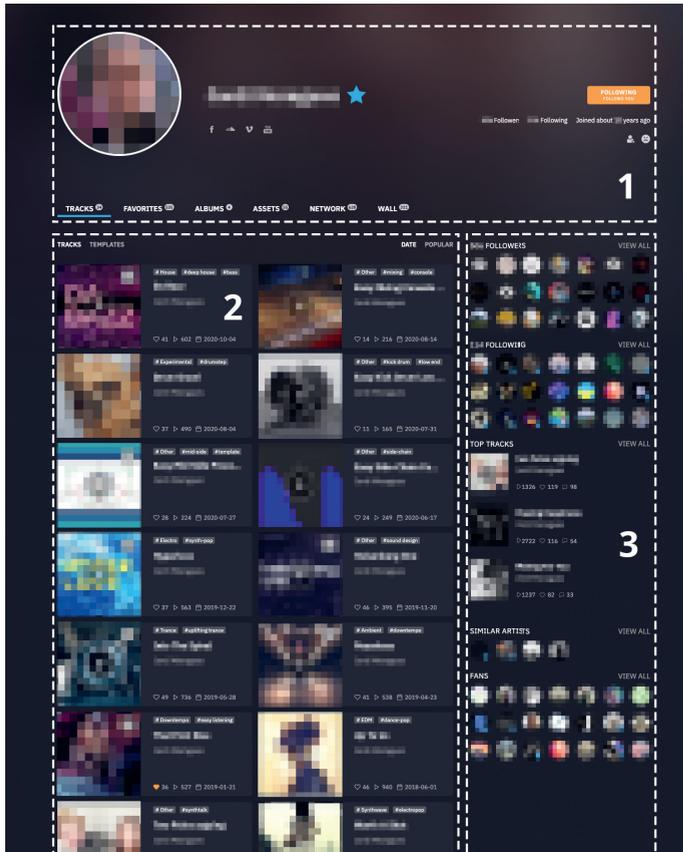


Abbildung 15: Das Profil auf audiotool.

Im Header-Bereich werden mit dem Profilbild (*Avatar Image*), dem Username sowie der Selbstbeschreibung (*Short Description*) die primären Kennzeichen eines Profils dargestellt. Diese Inhalte sind durch die User*innen über ein Formular im Backend editierbar. Auf der rechten Seite des Headers werden algorithmisierte, nicht veränderbare Angaben aufgeführt.

Diese Daten geben mit der Anzahl der *Followers* und den *Following* Auskunft über die Größenordnung des Netzwerks. Darüber hinaus wird im Header aufgeführt, seit wie vielen Monaten bzw. Jahren ein*e User*in registriert ist. Auch wenn der zeitliche Abstand zur Registrierung auf der Plattform allein noch kein Indikator für den Grad der Partizipation in der Community ist, werden auf diese Weise verhältnismäßig neue User*innen von langjährigen unterscheidbar. Darunter kann über die sog. *Social Links* auf Profile auf aktuell 14 verschiedenen Plattformen (Stand: Oktober 2023), wie etwa SoundCloud, Bandcamp oder YouTube, verwiesen werden. Die Angabe individueller URLs ist nicht möglich. Der Header schließt mit einer Navigationsleiste, über die die im darunter liegenden Bereich dargestellten Inhalte dynamisch aufgerufen werden können.

Über diese Navigation lassen sich die Profilbereiche *Tracks*, *Favorites*, *Albums*, *Assets*, *Network* und *Wall* auswählen. Beim Aufruf eines Profils ist standardmäßig der ers-

te Reiter *Tracks* aktiviert. Dementsprechend werden im Content-Bereich alle auf audiotool veröffentlichten Tracks aufgeführt, die entweder absteigend nach dem Datum ihrer Veröffentlichung oder ihrer Popularität sortiert werden können. Das musikalische Schaffen eine*r User*in wird an dieser Stelle des Profils öffentlich zugänglich. Unter *Favorites* werden Tracks anderer User*innen aufgeführt, die über den Herz-Button als solcher markiert worden sind. Die aus diesen Auswahlprozessen generierte Sammlung von Tracks anderer User*innen fungiert zum einen als Auflistung präferierter Produktionen, mithilfe dessen diese Tracks unmittelbar auffindbar werden. Zum anderen ist diese Liste eine öffentliche Artikulation von Wertschätzung für kreative Schöpfungen Dritter und mithin eine Form kommunikativer Anerkennung.

Albums sind Zusammenstellungen von Tracks. Diese Bezeichnung stellt jedoch einen konzeptuellen Bruch mit dem gleichnamigen Tonträgerformat dar, denn ein Album bezeichnet im traditionellen Begriffsverständnis eine Zusammenstellung von Aufnahmen eine*r Künstler*in. Die Compilation unterscheidet sich von diesem Format dahingehend, dass die Titel auch von unterschiedlichen Künstler*innen bzw. Ensembles stammen können. Für eine Zusammenstellung verschiedener Tracks auf audiotool ist diese Unterscheidung jedoch nicht entscheidend, denn User*innen können in *Albums* eigene Tracks nach Belieben mit denen anderer zusammenstellen. Damit ähnelt dieses Format auf audiotool eher dem Mixtape, das sich konzeptuell auf Onlineplattformen und in Streamingdiensten auch in Gestalt user-generierter Playlists wiederfindet. Im Anschluss an Mixtape-Kultur sind *Albums* auf audiotool in zweierlei Hinsicht bedeutsam: Sie sind sowohl ein ästhetisches Objekt als auch eine soziale Praxis »to showcase their taste in music to others, to curate a collection of music for a specific event or (...) to communicate a special message to a loved one« (Fenby-Hulse, 2016: 171). *Albums* fungieren damit ebenso wie Listen mit *Favorites* als Zusammenstellungen zur Archivierung und Veröffentlichung individueller Werturteile. Von den *Favorites* unterscheidet sich das *Album* insofern, als letztere weitaus elaborierter erstellt und kuratiert werden können und zudem wechselseitige Anschlusskommunikationen ermöglichen. *Albums* sind einerseits eine Form der Artikulation von Wertschätzung und Anerkennung als auch eine Strategie zur Generierung von Sichtbarkeit und Reichweite.

Unter dem Reiter *Assets* werden sämtliche Samples und Presets aufgeführt, die im Medienarchiv bereitgestellt wurden. Die Samples können über einen Play-Button unmittelbar auf dem Profil wiedergegeben werden. Zusätzlich wird in der Liste numerisch angegeben, in wie vielen anderen Tracks ein Sample verwendet wurde und es besteht die Möglichkeit, eine Liste dieser Produktionen zu generieren. Diese algorithmisch

generierten Quantifizierungen auf dem Profil fungieren auf diese Weise auch als Gradmesser für Partizipation bzw. als öffentlich einsehbarer Indikator für den Beitrag zu gemeinschaftlichen Schaffensprozessen durch user-generierte Gemeingüter in der Community.

Über *Network* werden alle Verbindungen zu anderen User*innen einsehbar, wobei *Followers*, *Following* und *Friends* unterschieden werden. Die Kategorie *Friends* markiert die Schnittmenge sich gegenseitig folgender User*innen. Die Anzahl wird numerisch neben der jeweiligen Kategorie in der Navigation angeführt und fungiert so ebenfalls als Popularitätsindikator. Die Relationen des Netzwerks eine*r User*in werden darin jedoch qualitativ differenziert: in diejenigen, die den Aktivitäten eine*r User*in folgen, denjenigen, denen gefolgt wird, sowie in den Gruppe reziproker Gefolgschaft. Neben dem Abonnieren von Aktivitäten eine*r User*in ist das Folgen (resp. das Herstellen von Freundeslisten) in Sozialen Netzwerken ein Akt von sowohl sozialem als auch politischem Handeln, denn Auswahlentscheidungen über das Folgen bzw. des Nicht-Zurück-Folgens sind über die öffentliche Liste für alle Seiten rekonstruierbar (boyd, 2011). Relationierungen auf Gefolgschaft in Sozialen Netzwerken können auf diese Weise ein strategisches und eminent politisches Instrument sein.

Über den letzten Navigationspunkt lässt sich die Pinnwand (die sog. *Wall*) eines Profils aufrufen. Da es auf audiotool kein privates Direct Messaging gibt (Stand: Oktober 2023), vollziehen sich Kommunikationen zwischen User*innen öffentlich sichtbar über die Walls. Durch die öffentliche Sichtbarkeit der Kommunikationszusammenhänge auf den Walls kommt es zu einer grundlegenden Verschiebung des Kommunikationsmodus: Aufeinander Bezug nehmende Kommentare sind »not simply a dialogue between two interlocutors, but a performance of social connection before a broader audience« (boyd, 2011: 45). Miteinander kommunizieren heißt ergo immer kommunizieren vor anderen. Auf Posts kann über eine Antwortfunktion unmittelbar Bezug genommen, wodurch Anschlusskommunikationen unter einem Kommentar chronologisch absteigend eingerückt und damit einem Kommunikationszusammenhang zuordenbar werden. Die Wall ist für die performativen Dynamiken auf audiotool von großer Bedeutung, denn in diesen Interaktionssituationen zwischen User*innen vollziehen sich performative Hervorbringungs- und Anerkennungsprozesse.

Die in der *Sidebar* aufgelisteten Inhalte können weder über eine Navigation angewählt, noch durch die Veränderung von Default-Einstellungen auf dem Profil angepasst werden. Aufgeführt werden stets die gleichen Grundelemente, deren Inhalte jedoch vom jeweiligen Profil abhängt. Als oberstes Element werden hier *Follower* und darunter

Following mit einer ausschnittshaften Auflistung von Profilbildern dieser User*innen dargestellt. Da das Netzwerk eine*r User*in auch über den Navigationsreiter *Network* erreichbar ist, handelt es sich hierbei um eine Verdopplung von Information. Von Bedeutung ist diesbezüglich jedoch, dass das Netzwerk in der Sidebar nicht explizit ausgewählt werden muss. Der Darstellung des Netzwerks in der Sidebar kommt als Kenntlichmachung der Relationen eine*r User*in im Sozialen Netzwerk damit besondere Bedeutung zu: Die Verbindungen einer User*in zu anderen User*innen werden auf dem Profil per Default unmittelbar kenntlich gemacht.

Darunter werden die *Top Tracks* eine*r User*in aufgeführt. In diesem Bereich werden drei Tracks aus dem Gesamtwerk der User*in qua Bezeichnung exponiert. Per Default entscheidet ein Algorithmus anhand der Gesamtzahl der Plays eines Tracks über die drei Top Tracks eine*r User*in. Die drei Tracks mit den meisten Plays werden als *Top Tracks* auf dem Profil ausgegeben. Dieses Bewertungskriterium kann jedoch überschrieben werden, indem ein Track *angepinnt* wird. Dabei handelt es sich um einen Klassifikationsvorgang, der durch die User*innen selbst vorgenommen werden kann. Mithilfe dieser Funktion können selbst ausgewählte Tracks in der Gesamtübersicht unabhängig von ihren Plays als *Top Tracks* auf ihrem Profil erscheinen. User*innen können somit unmittelbar in die Aufführung ihrer Produktionen eingreifen und entlang eigener Bewertungskriterien auswählen, welche Tracks gesondert hervorgehoben werden sollen. Der Bereich der *Top Tracks* wird durch die Überschreibung der Selektionsregeln des Algorithmus zum gestaltbaren Profilelement und auf diese Weise zum Ort der Auseinandersetzung mit dem eigenen musikalischen Schaffen vor anderen.

Die Analyse des audiotool-Profiles knüpft in folgender Hinsicht an die oben herausgearbeiteten Bedingungen und Konsequenzen von Online-Kultur an: Das Profil setzt sich aus einer Vielzahl verschiedener Daten zusammen und ist hochgradig standardisiert. Individualisierung ist hier ausschließlich in einem gewissen Rahmen möglich. Entscheidungen seitens der Betreiber*innen, was in bestimmte Felder eingegeben werden kann bzw. welche Daten an welcher Stelle im Profil ausgegeben werden, wird in Programmcode übersetzt. Während einige Profilbereiche durch User*innen bearbeitet werden können, kann auf andere nur eingeschränkt zugegriffen werden. Auf dem Profil aufgeführte systemgenerierte Daten entziehen sich gänzlich dem direkten Zugriff. Die Standardisierung des Profils macht User*innen jedoch miteinander vergleichbar. Ungeachtet der Standardisierung des Templates ist das dargestellte Interface vom zugreifenden Endgerät abhängig, sodass nicht alle Profilinhalte auf allen Geräten in gleicher Weise abgebildet werden. Über die verschiedenen Profilbereiche werden

das musikalische Schaffen eine*r User*in, Verbindungen im Netzwerk, Artikulationen von Wertschätzung und Anerkennung für das kreative Schaffen anderer, bereitgestellte Gemeingüter im Medienarchiv sowie Kommunikationszusammenhänge einsehbar, die sich durch die Öffentlichkeit der *Wall* sichtbar wechselseitig und vor anderen vollziehen.

Das Profil auf audiotool ist der Ausgangspunkt für performative Praktiken auf der Plattform, über die sich User*innen *als User*innen* hervorbringen und auf denen sich kontinuierlich Auseinandersetzungen mit »zentrale[n] Entwicklungsaufgaben [...], die Menschen in zeitgenössischen Gesellschaften bewältigen müssen« (Schmit/Taddicken, 2017: 32) vollziehen. Das Profil in Sozialen Netzwerken ist damit auch der Ort öffentlich artikulierter, situativ und kontextuell gültiger Beantwortungen elementarer kultureller Fragestellungen. Erstens umfasst das *Identitätsmanagement* nach Schmidt und Taddicken Umgangsweisen mit und das Zugänglichmachen von identitätsrelevanten (Medien-)Inhalten im Hinblick auf die reflexive Auseinandersetzung mit der Identitätsfrage. Auf audiotool bezogen sind hier insbesondere die auf der Plattform produzierten Tracks von Bedeutung. Zweitens ist das *Beziehungsmanagement* durch Vernetzung, der (strategische) Umgang mit diesen Verbindungen sowie ihre Sichtbarmachung auf dem Profil eine Form der Sozialauseinandersetzung. Diese dient als Annäherung an die Frage nach dem eigenen Platz in der Gesellschaft resp. der Online-Community. Strategien der Vernetzung sind vor dem Hintergrund der differenzierenden Qualitäten der Verbindungen im Netzwerk sowie dem Herausstellen dieser Relationen auf dem Profil zugleich Formen der Positionierung und Relationierung in einer kulturellen Gemeinschaft. Drittens markiert das *Informationsmanagement* durch Filterung, Selektion und Verwaltung von Informationen den Kernbereich einer Sachauseinandersetzung mit eigenen Orientierungen in der Welt (vgl. ebd.: 31ff.). Wie gezeigt wurde obliegt die Entscheidungsverfügung über diese Orientierungen jedoch nicht ausschließlich den profilierten User*innen, sondern ebenso Dritten und den Algorithmen des Systems. Auch sie schreiben sich über das Profil in diese Orientierungen ein und wirken damit transformativ in Prozesse performativer Hervorbringung hinein.

Die Performativität des Profils

Mit dem Profil als temporäres Resultat performativer Praktiken des Sich-Profilierens bringen sich User*innen *als User*innen* hervor und werden als solche an- und wiedererkennbar. Ausgehend vom Profil wird der sog. *Avatar* generiert, welcher als Bindeglied zwischen dem Profil und den Aktivitäten eine*r User*in im Sozialen Netzwerk fungiert. Auf audiotool werden Aktivitäten von User*innen mit dem Profilbild sowie dem Usernamen versehen, die als Hyperlink auf das Profil verweisen. Der Avatar ist strukturell an das Profil gekoppelt und sichert die Rückführbarkeit von Handlungen auf der Plattform zu eindeutig identifizierbaren User*innen-Profilen (Cover, 2015). Dem Profil in Sozialen Netzwerken kommt damit eine entscheidende Stellung zu, denn es dient dadurch als Surrogat des Körpers.

Der Körper ist als Identitätsmarker im Netz durch die Übersetzung von Handlungen in digitalen Code nicht wie bei räumlich koprsentierten Interaktionsformen zugänglich. Dies bedeutet jedoch nicht, dass sich User*innen online ihres Körpers entledigen würden oder dass das Internet *an sich* entkörperlicht sei. Auch wenn User*innen im Internet nicht »als sichtbare und prinzipiell nicht als anfassbare Körperwesen präsent [sind]« (Schachtner, 2010: 130f.), gibt es durchaus kontextspezifische Strategien zur Herstellung körperlicher Präsenz im Internet (Bailey, 2016; Hardey, 2002). In Rückgriff auf Maurice Merlau-Ponty lässt sich argumentieren, dass auch Online-Kultur nicht ohne Körper denkbar ist, da diese Kommunikationsräume durch die Involvierung von Körpern überhaupt erst sinnhaft werden können: »Der Leib ist es, der nicht nur Naturgegenständen, sondern auch Kulturgegenständen, wie etwa Worte es sind, ihren Sinn gibt« (Merlau-Ponty, 1974: 275). Das Profil bzw. der Avatar fungieren in Sozialen Netzwerken mithin als digital vermittelte, surrogate Formen der Verkörperlichung des partizipierenden Subjekts.

Im Internet sind diese Surrogate jedoch ein Konglomerat verschiedenster Daten, wobei sich Teile des Profils einem Bearbeitungszugriff der User*innen entziehen. Auch über die Form der standardisierten Templates, mit der das Profil anderen User*innen dargestellt wird, entscheiden die Anbieter*innen der Plattformen. Die Erstellung und Pflege eines Profils als performative Handlung zu verstehen erfordert daher, die normativen, strukturellen und technischen Bedingungen anzuerkennen, die es erlauben, in einer bestimmten Weise zu *jemandem* werden zu können. Zugleich bedeutet es, dass sich sowohl andere User*innen als auch Algorithmen in das Profil einschreiben. Der lange verbreitete Gedanke einer freien und nahezu grenzenlosen Selbstgestaltung

von Identitäten (Turkle, 1997, 1999; Poster, 2006), die nach der Generierung vor allem repräsentieren würden, ist ein Trugbild. Praktiken in Sozialen Netzwerken sind mitnichten isoliert betrachtbar, sondern ein Geflecht von »interrelated [...] interactivities which include identity performances through profile management, friending, liking fan pages, tagging, being tagged, updating statuses, and having responses given by others to one's own status updates« (Cover, 2015: 3). All diese Handlungen sind immer auch Praktiken der Profilierung, die untrennbar mit dem Profil verbunden sind und in ihm zusammenlaufen.

Das Profil unter der Linse der Performativität zu betrachten geht über ein rein repräsentationales Verständnis von Identitäten hinaus. Rob Cover zufolge wäre es geradezu fehlleitend »to think of social networking behavior [...] as being only a disembodied representation or biographical statement or set of conscious and voluntary choices« (ebd.: 12). Performative Handlungen sind nicht auf Akte der repräsentationalen Biografisierung des Selbst reduzierbar, wie sie Sonia Livingstone in Sozialen Netzwerken beobachtet, wenn User*innen »select a more or less complex representation of themselves linked to a more or less wide network of others« (Livingstone, 2008: 403). Strukturen, technische Architekturen und Funktionen in Sozialen Netzwerken und insbesondere das Profilmanagement stellen vielmehr eine Reihe verschiedener Möglichkeiten bereit, performative Identitätshandlungen konsistent und kohärent zu gestalten. Der Aufbau und die Aufrechterhaltung eines Profils durch Formularfelder, das Posten von Tracks oder Updates oder das Markieren von Identitätsmarkern sowie das Management der Freundesliste sind nicht mit dem Konzept der Repräsentation von Identitäten zu greifen. Es handelt sich eine Reihe performativer Akte, die Identitäten im spezifischen Kontext hervorbringen und diese im zeitlichen Verlauf als Effekt verschiedener Wahlmöglichkeiten stabilisieren.

Interaktionen mit der Plattform werden über Formulare vollzogen. Über diese wird das Profil initial erstellt, Beschreibungen hinzugefügt, Inhalte bereitgestellt oder Kommunikation mit anderen vollzogen. Profile sind dynamisch, da über Formulare transformativ auf sie eingewirkt werden kann. Wie Identitäten sind auch Webseiten und insbesondere Profile immer im Werden begriffen, denn es handelt sich dabei um eine »media form which is never entirely finished, just as identity composition is a continuous process – both are constantly ›under construction‹« (Kennedy, 2006: 869). Im Rückgriff auf Judith Butler ist das Ausfüllen von Formularen unter den jeweiligen Eingabebedingungen ein sich stetig wiederholender Prozess der Bezeichnung, der das was er bezeichnet performativ hervorbringt. Der rezitierende Bezug auf die zirkulie-

renden Identitätsmarker durch Bezeichnung über die in Formulare eingeschriebenen Vorgaben ist nach Butler eine institutionalisierte Form der Reglementierung. Profile produzieren und normalisieren Normative, indem sie durch die reproduzierten diskursiven Arrangements einen Rahmen für die Hervorbringung von Identitäten setzen, die in einem kulturellen Kontext an- und wiedererkennbar sind:

»The profile [...] is the site of a reiterative performance or practice of identity that [...] works as part of an overall narrative and a strategy towards the coherent performance of a unified identity/subjectivity, answering the Enlightenment imperatives for intelligibility and recognition in order to participate socially and achieve belonging within a disciplinary society of norms.« (Cover, 2012: 187)

Darüber hinaus sind für das Verständnis der Performativität des Profils zwei weitere, eng miteinander verzahnte Eigenschaften von Bedeutung. Erstens sind Profile in Sozialen Netzwerken dadurch gekennzeichnet, dass sie sowohl öffentlich einsehbar als auch (technische Störungen ausgenommen) grundsätzlich zu jedem Zeitpunkt online einsehbar sind. Audiotool unterscheidet sich hinsichtlich der öffentlichen Zugänglichkeit des Profils von anderen Sozialen Netzwerken jedoch dahingehend, dass Zugriffsrechte nicht differenziert gewährt werden können. Dies ist bemerkenswert, denn üblicherweise erlauben Privacy-Einstellungen Sozialer Netzwerke die gezielte Steuerung von Zugriffen auf das Profil für ausgewählte User*innen(-Gruppen). Auf audiotool stehen solche Optionen nicht zur Verfügung, sodass das Profil grundsätzlich öffentlich einsehbar ist. Eine Registrierung ist für den Zugriff nicht erforderlich. Zwar können user-generierte Inhalte einzeln ausgewählt und verborgen werden, eine differenzierte Regelung von Zugriffsrechten für bestimmte User*innen(-Gruppen) ist jedoch nicht möglich. User*innen auf audiotool sind damit in besonderer Weise mit der Herausforderung konfrontiert, Strategien zum Umgang mit kollabierenden Kontexten (boyd, 2011) zu entwickeln, da keine Möglichkeit besteht, verschiedene Empfänger*innen differenziert zu adressieren, von Inhalten gezielt auszuschließen oder diese ausschließlich für einen selektierten Adressat*innen-Kreis freizugeben.

Zweitens unterscheidet sich das Profil von den Bedingungen korporaler (Ko-)Präsenz durch seine ubiquitäre Erreichbarkeit. Im Gegensatz zum Körper, der in seiner Korporalität lediglich unter den Bedingungen räumlicher und zeitlicher Kopräsenz sichtbar und haptisch erfahrbar wird, ist der Aufruf eines Profils stets möglich. Dies hat eine entscheidende Konsequenz: »We are, in some ways, always performing ourselves online because even when we are nowhere near a digital communication device [...] we

are always online, and our identities are ›always on.« (Cover, 2015: x). Aus der Verdichtung und Speicherung von Interaktionen auf der Plattform sowie der Verknüpfung aller zueinander in Beziehung stehender Daten im Profil resultiert eine grundlegende Verschiebung kultureller Bedingungen: Die auf dem Profil archivierten performativen Akte sind nicht flüchtig, sondern verstetigt, sodass sie nicht nur im vergänglichen Moment ihrer Hervorbringung, sondern jederzeit, für jeden und auch rückwirkend rekonstruierbar werden – sie sind *always on*.

Durch die Verstetigungsmechanismen im Profil erfahren die Möglichkeiten der gegenseitigen Überwachung und Disziplinierung im Sozialen Netzwerk eine Steigerung, die als Grundbedingung in Online-Kultur eingetht:

»Where disciplinary surveillance itself shifts into a network morphology, its efficacy is no longer in the *possibility* of being watched, [...] but in the *certainly* of that surveillance operating within the network flows of relationality.« (Cover, 2012: 188; H.i.O.)

Dynamiken der Kontrolle und Disziplinierung werden in Bezug auf Soziale Netzwerke ambivalent diskutiert. Einerseits werden Modi partizipatorischer Überwachung als »something potentially empowering, subjectivity building and even playful« (Albrechtslund, 2008: 10) betrachtet. Andererseits sieht Fuchs in derlei affirmativen Zuschreibungen die Gefahr einer Normalisierung von Überwachungspraktiken: »If everything is surveillance, it becomes difficult to criticize coercive surveillance politically« (Fuchs, 2011: 136). Überwachung hat, wie schon Michel Foucault (ders., 1977) und anknüpfende Arbeiten gezeigt haben, insofern eine produktive Dimension für Subjekte und Identitäten, als Strukturen, Wissen, (technische) Architekturen und Diskurse in den Prozessen ihrer Hervorbringung eine zentrale Rolle einnehmen (vgl. dazu Haggerty/Ericson, 2000; Lyon, 2001; 2006). Die Unumgänglichkeit ubiquitärer Überwachung über das Online-Profil macht Plattformen durch »die Schaffung eines bewußten und permanenten Sichtbarkeitszustandes [...], der das automatische Funktionieren der Macht sicherstellt« (Foucault, 1977: 258), zu einem digitalen Panoptikum im Foucault'schen Sinne.

Für die in dieser Studie erforschten performativen Praktiken sind diese Überlegungen in folgender Hinsicht bedeutend. Zunächst entsteht durch den Umstand, dass Profile *always on* sind, ein Zustand ubiquitärer Zugänglichkeit. Das Profil auf audiotool kann grundsätzlich von jedem und zu jeder Zeit eingesehen werden. Zugleich werden User*innen mit den komplexen Anforderungen kollabierender Kontexte konfrontiert, da Inhalte nicht zielgruppenspezifisch reguliert werden können. Handlungen im So-

zialen Netzwerk sind damit immer auch an alle anderen User*innen gerichtet. Das Publikum, dessen Größe und Heterogenität nur vermutet und nie vollends durchdrungen werden kann, beobachtet im panoptischen Sinne ohne dabei selbst beobachtet zu werden. Normative Reglementierungen für das, was in einer Gemeinschaft in Bezug auf Identitäten als anerkenntbar gilt, werden durch diesen Panoptismus normalisiert und gefestigt. Die in den folgenden Kapiteln rekonstruierten performativen Praktiken der Hervorbringung von Identitäten auf audiotool sind vor diesem Umstand zu betrachten.

4 *Becoming a user*: Performative Strategien des User*in-Werdens

Die räumliche Entgrenzung von musikalischer Praxis durch Online-Plattformen hat zur Konsequenz, dass sich User*innen einander in der Regel nicht persönlich begegnen. Auf audiotool interagieren User*innen im traditionellen Begriffsverständnis nicht räumlich kopräsent, sondern medientechnisch vermittelt und entweder asynchron oder in Near-Realtime. *Als welcher bestimmte Jemand* audiotool-User*innen für andere sichtbar werden ist zunächst das Ergebnis von Praktiken der Profilierung. Identitäten können im Internet jedoch nicht allein durch das Generieren von Profilen nach Belieben hervorgebracht werden, da sie in der Gemeinschaft auch anerkannt werden müssen. Wer ein*e User*in in einer Online-Gemeinschaft *ist*, wie sie sein *sollen* und *können*, ist zudem an die technischen Bedingungen der Profilierung, die normativen Grundprinzipien und kulturellen Leitlinien der Gemeinschaft geknüpft. Auf diese Leitlinien und Paradigmen rekurrieren performative Strategien, über die sich User*innen innerhalb dieses Rahmens *als ein bestimmter Jemand* hervorbringen und für andere an- und wiedererkennbar zu werden.

Ausgehend vom Profil wird in diesem Kapitel der Frage nachgegangen, *wie* und *unter welchen Bedingungen* sich User*innen auf audiotool als an- und wiedererkennbarer Bestandteil *dieser* Gemeinschaft sowohl hervorbringen als auch hervorgebracht werden. In diesem Zuge wird herausgearbeitet, welche performativen Strategien in Rekurs auf welche Fragen und Herausforderungen ergriffen werden. Im Folgenden werden ergo performative Strategien des User*in-Werdens rekonstruiert, die an den oben entwickelten Identitätsbegriff angebunden werden.

4.1 Ein*e audiotool-User*in werden

Die Nutzung aller audiotool-Funktionen erfordert eine Registrierung und somit die Erstellung eines Profils. Eine Rezeption von Tracks ist zwar ohne vorherige Registrierung möglich, die DAW und die Kommunikationsfunktionen im Sozialen Netzwerk stehen jedoch ausschließlich registrierten User*innen zur Verfügung. Partizipation an den Communityprozessen *als ein*e bestimmte User*in* erfordert daher mindestens die Entscheidung für einen (noch nicht anderweitig vergebenen) Username resp. *Alias*.

Die für Identitäten bedeutsame Einheit von Namen und Körper, die Kongruenz von Bezeichnetem und Bezeichnung wird online in Frage gestellt: Individuen können nicht nur mit *einem* Profil, mit *einem* Surrogat des Körpers in einem kulturellen Gefüge handlungsfähig werden, sondern mit einer im Grunde unbeschränkten Vielzahl von Alter Egos.

Von Bedeutung ist dies hinsichtlich der potentiellen Vervielfachung von Handlungsmöglichkeiten durch die Nutzung verschiedener Profile sowie der Bewältigung der gesteigerten Anforderungen an sinnhaftes Handeln über mehrere Profile hinweg. Dass Entscheidungen über die Nutzung von entweder einem oder mehreren Profilen einen Unterschied machen, ist ebenso naheliegend wie die Beobachtung, dass in der audiotool-Community diese Entscheidungen nicht beliebig, sondern hochgradig strategisch getroffen werden. In den Blick genommen werden im Folgenden die Herangehensweisen und Konzepte des Feldes in Bezug darauf, wie User*innen in der audiotool-Community für andere sichtbar und ihre Handlungen zuordenbar werden und unter welchen Bedingungen entweder *ein* oder *mehrere* Profile eingesetzt werden. Zudem werden die Strategien beleuchtet, mit denen verschiedene Profile als multiple Instanzen *einer* User*in zueinander ins Verhältnis gesetzt bzw. in Einklang gebracht werden sollen. Damit rücken zunächst jene Praktiken in den Fokus, die mit der Generierung von Profilen durch den Anmeldeprozess in Verbindung stehen. Mit der Registrierung und der Erstellung eines Profils wird das im Internet surfende Individuum zur registrierten audiotool-User*in transformiert.

Sich als audiotool-User*in bezeichnen

Bei der Registrierung sind drei Angaben erforderlich: ein Username, eine Emailadresse und ein Passwort.⁴⁰ Der im Registrierungsvorgang gewählte Username ist für alles Weitere von besonderer Bedeutung, da auf Basis dieser Eingabe die URL des Profils generiert wird. Der Aufruf erfolgt anschließend stets über die gleiche unveränderliche URL. Auch wenn User*innen sich entschließen, ihren Username zu verändern, bleibt die URL als eindeutiger Verweis auf das Profil davon unberührt. Dies ist für die Praktiken auf audiotool insofern ein entscheidender Punkt, als durch die unveränder-

⁴⁰ Die Emailadresse und das Passwort werden ausschließlich zur Administration des Kontos benötigt und treten nach außen nicht in Erscheinung. Diese Angaben sind daher für die Analyse nicht weiter relevant.

bare Profil-URL die Zuordenbarkeit von Partizipation überhaupt zweifelsfrei möglich wird. Dem Registrierungsformular kommt damit eine konstitutive Funktion im performativen Akt des Sich-selbst-Bezeichnens zu. Die im Zuge dieses performativen *Naming* gewählte Zeichenkette bringt eine*n User*in auf audiotool *als diese*r User*in* mit einer unveränderlich adressierbaren Zieladresse hervor. Die gewählte (Selbst-)Bezeichnung bleibt als Marker der Wiedererkennbarkeit, Zuordenbarkeit und technisch formierender Garant für (Wieder-)Auffindbarkeit persistent.

Abbildung 16: Der Registrierungsdialog auf audiotool.

Im Folgenden rücken die Strategien der User*innen in Bezug auf die Frage ins Zentrum, wie diese *sich als audiotool-User*in bezeichnen*. Unter performativen Gesichtspunkten sind Entscheidungen für bestimmte Usernames entscheidend

dafür, dass User*innen fortlaufend in einer bestimmten Weise zu diese*r User*in werden. Praktiken des Sich-Bezeichnens sind als fortlaufende und sukzessive, zugleich aber auch stets vorläufige performative Hervorbringungen zu betrachten. Empirisch lassen sich zwei grundlegende Formen unterscheiden: User*innen entscheiden sich entweder, *den eigenen Klarnamen zu nutzen* oder *ein Pseudonym zu nutzen*. Tatsächlich ist es bemerkenswert, dass im Feld überhaupt die Verwendung von Klarnamen zu beobachten war, denn im Internet ist dies weder selbstverständlich noch unproblematisch. Die Angabe des Klarnamens, der in Sozialen Netzwerken häufig noch durch ein Profilbild ergänzt wird, birgt die Gefahr von Identitätsdiebstahl und Missbrauch, etwa durch die Nutzung dieser Daten für Fake-Profile.

Der sog. Klarnamenszwang, die in den AGBs einiger Sozialer Netzwerke festgeschriebene Verpflichtung zur Angabe des Klarnamens, wurde vor deutschen Gerichten auf Grundlage der Datenschutz-Grundverordnung (DSGVO) unterschiedlich bewertet. Während das Berliner Kammergericht (KG, 20.12.2019 – 5 U 9/18) das Urteil des Berliner Landgerichts (LG Berlin, 16.01.2018 – 16 O 341/15) dahingehend bestätigte, dass Facebook seine User*innen nicht zwingen könne, Profile mit ihrem Klarnamen anzulegen, urteilte das Münchener Oberlandesgericht anders. Dort wurde argumentiert,

dass die DSGVO das Recht auf Nutzung eines Pseudonyms nicht explizit vorsehe. Facebook dürfe daher durchaus die Angabe des Klarnamens verlangen (OLG München, 08.12.2020 – 18 U 2822/19 Pre). Audiotool fordert die Angabe dies jedoch nicht, sodass die Selbstbezeichnung mit Klarnamen vielmehr als explizite Überführung eines Identitätsmarkers der natürlichen Person auf die Plattform bewertet werden muss:

Paul #01:06:41.5#: »I realized that it's so popular to use (.) pseudonyms and artistic names [...] EDM and electronic music is generally a rebuke of mainstream music of pop where there is a CULT to the personality you know pop stars it's all about their persona [...] electronic music tries to differentiate itself from the MAINSTREAM part of music in (.) among others in that aspect it's a rebuke to popularity the accent is more on the music the music is important and not so much who is making it so but I wasn't aware of that because it was years ago and I was trying to come up with some name but maybe I'm bad at it but everything I came up with sounded stupid and I also I wasn't trying to build some kind of personality [...] I'm not trying to be (..) I don't know some kind of mysterious cool electronic music personality [...] so I thought this is not about trying to build anything this is just about experimenting and just putting music out and connecting with people so I I didn't have this motivation of building some kind of artistic personality there (.) it was just me and and doing doing EXPERIMENTS online«

Paul reflektiert in diesem Datum die Entscheidung zur Verwendung seines Klarnamens auf audiotool und der damit einhergehenden Abkehr von dem anfänglich favorisierten Pseudonym. Die Entscheidung wird vor dem Hintergrund der Diskurse um Anonymität und Popularität in populärer Musik begründet und als kritische Gegenposition zu elektronischen Musikformen gerahmt. Die analytische Verbindung der Pseudonyme von Popstars und Usernames von User*innen auf audiotool bedarf einer genaueren Einordnung. Dafür muss zunächst jedoch der Begriff der Performance geschärft werden, um darüber die Verbindung zum Persona-Konzept herzustellen. Für Philip Auslander ist eine musikalische Performance im Anschluss an Graver (ders., 2003) nicht auf eine Aufführungssituation im engen begrifflichen Sinne beschränkt, sondern vielmehr eine »*person's representation of self within a discursive domain of music*« (Auslander, 2006: 102; H.i.O.). Durch diese konzeptuelle Verschiebung verändert sich das Objekt der Performance, denn »[w]hat musicians perform first and foremost is not music, but their own identities as musicians, their musical personae«⁴¹ (ebd.).

⁴¹ Auslander weist in diesem Zusammenhang darauf hin, dass der Begriff *Personae* von Graver (ders., 2003) entlehnt ist, er selbst jedoch *Persona* bevorzugt, da er sich im Sinne

Simon Frith zufolge wird die Persona von Musiker*innen über drei Ebenen erfahrbar, als »*personally expressive*« (Frith, 1996: 186; H.i.O.) und in einem »*process of double enactment: they enact both a star personality (their image) and a song personality, the role that each lyric requires, and the pop star's art is to keep both acts in play at once*« (ebd.: 212; H.i.O.). Auslander baut darauf auf und trennt mit der Trias von »*real person* (the performer as human being), the *performance persona* (the performer as social being) and the *character* (Frith's song personality)« (Auslander, 2009: 305; H.i.O.) die *performance persona* vom Individuum und dem einzelnen Song. Darüber hinaus wird die Persona nach Auslander nicht nur in traditionellen musikalischen Aufführungskontexten hervorgebracht, denn auch »*interviews and even casual public appearances are manifestations of the performer's persona*« (ebd.: 306). In diesem Sinne lassen sich auch Profile von Musiker*innen im Internet als Manifestationen einer Persona und damit als Anknüpfungspunkt an Identitäten begreifen. Die performative Hervorbringung mit dem eigenen Klarnamen schafft die größtmögliche Verbindung von Individuum und Profil, von Online- und Offline-Kontext: »*it was just me and and doing doing EXPERIMENTS online*« (Paul #01:09:47.5#). Damit steht diese Form des *Sich-als-audiotool-User*innen-Bezeichnens* geradezu exemplarisch gegen einen abgekoppelten Selbstentwurf im Internet, wie es früher als Kennzeichen und Verheißung von Online-Plattformen proklamiert wurde. Im Zentrum steht bei dieser performativen Strategie gerade die Anschlussbildung und die Herstellung von Kohärenz bei der Hervorbringung von Identitäten.

Als zweite Ausprägung dieser Praxis wurde beobachtbar, dass User*innen zur Selbstbezeichnung *ein Pseudonym nutzen*. Damit geht zwangsläufig ein höherer Grad an Anonymität und eine geringere Anbindung des Profils an die natürliche Person einher. Strategische Pseudonymisierung bedeutet jedoch nicht zwangsläufig auch Anonymisierung oder freies Entwerfen. Bei der Nutzung von Pseudonymen zur Selbstbezeichnung lassen sich zwei Formen beobachten, bei denen der Anonymitätsgrad variieren kann. Aus den Daten wurde ersichtlich, dass sich audiotool-User*innen bei der Wahl eines Username entweder dafür entscheiden, *ein bestehendes Pseudonym zu überführen* oder *ein neues Pseudonym zu entwerfen*. Robin beschreibt die erste Strategie:

von Auslanders weiterer Konzeptentwicklung für breitere Anwendungsfelder ästhetischer Praktiken anwenden lässt (vgl. Auslander, 2006: 102).

Robin #01:11:41.7#: »[ROBINS USERNAME] war eigentlich (.) ich nenne mich schon immer so seitdem ich Musik mache mit zwölf oder dreizehn hab ich angefangen Musik zu machen das war damals die C64-Zeit noch vor dem Amiga (.) Commodore C64 und da gab es diese CRACKER die halt so Software illegal gecrackt haben und da hat mich einer [ROBINS USERNAME] genannt und das ist mir so lange im Kopf geblieben dass ich mich irgendwann so genannt habe bisschen geklaut [...] der Name hat mir gefallen und die Aussage des Namens«

Zunächst wird die Entstehung des Pseudonyms beschrieben und die Einbettung in seine persönliche Biografie unterstrichen. Das Pseudonym wurde von einer Fremdbeschreibung zur Selbstbezeichnung. Die Internalisierung externer Bezeichnungen lässt auf ein hohes Maß an Identifikation schließen. Der Name wird neben dem Klarnamen zu einem separaten Identitätsmarker. Vor allem begleitet das Pseudonym dieses Users dessen musikalisches Schaffen als Künstlername aber seit langer Zeit in verschiedensten musikalischen Kontexten. Dazu zählen hier auch Produktionen außerhalb des audiotool-Kosmos sowie Live-Konzerte. User*innen wählen ihren Username auf audiotool damit auch strategisch im Hinblick auf außerhalb der Plattform zirkulierende Pseudonyme. Diese bieten zwar einen höheren Grad an Anonymität, sind dabei jedoch mitnichten beliebig und zugleich grundsätzlich auf das Individuum zurückführbar. Die Entscheidung, *ein bestehendes Pseudonym zu überführen*, zielt somit ebenfalls auf kontextübergreifende Anschluss- und Kohärenzbildung.

Dieser Strategie steht die Entscheidung, *ein neues Pseudonym zu entwerfen*, gegenüber. Hierbei handelt es sich mitunter um Ad-hoc-Innovation, im Zuge dessen das Pseudonym erst im laufenden Registrierungsprozess entworfen wird:

»[USERNAME] was the first word that came into my mind when I needed a username for my registration. [...] since then that is my name on Soundcloud and other platforms as well. But there are not many more activities outside of audiotool« (2020-01_AT_CHT)

In diesem Datum wird auf die Spontaneität in der Entscheidungsfindung abgehoben, sodass dieser performative Akt der Selbstbezeichnung im Gegensatz zu den oben genannten weit weniger strategisch erscheint. Von Bedeutung sind hierbei jedoch die an die Selbstbezeichnung anschließenden Wechselwirkungen. Daran wird deutlich, dass sich auch bei spontanem *Naming* performative Dynamiken entfalten können, die weit über den Rand einer Plattform hinausreichen können. In den Ausführungen wird eindrucksvoll deutlich, wie die performative Selbstbezeichnung beim Registrierungsprozess auf audiotool zugleich den Ausgangspunkt für jemanden markiert, sich

als diese*r Musikproduzent*in im Netz hervorzubringen und auf diese Weise über verschiedene Musikplattformen hinweg an- und wiedererkennbar zu werden. Der Entwurf neuer Pseudonyme impliziert durch vordergründig fehlende Kohärenz jedoch nicht notwendigerweise eine Entkoppelung von Individuum und Username, sondern kann auch den Ausgangspunkt für Anschlussbildung und die Herstellung von Kohärenz bilden. Gleichwohl handelt es sich im obenstehenden Datum um eine laborierte Form dieser Strategie, denn ohne Frage gibt es auch User*innen, die ein vorher nicht existentes Pseudonym für die Nutzung auf audiotool entwerfen. Hierbei handelt es sich jedoch um eine kontextspezifische Strategie, die nicht plattform- oder kontextübergreifende Kohärenz, sondern Singularität und Differenzierung ins Zentrum stellt.

*Sich als audiotool-User*in bezeichnen* ist ein performativer Akt der (Selbst-)Bezeichnung, da durch ihn ein*e User*in auf einer bestimmten Plattform hervorgebracht wird und Handlungsfähigkeit erlangt. Mit der Generierung bzw. Veränderung eines Username, der einen elementaren Identitätsmarker darstellt, wird fortlaufend ein*e musikalische Persona hervorgebracht. Die spezifischen, empirisch rekonstruierten Ausprägungen dieser Strategien bewegen sich zwischen dem *Überführen von Bestehendem* (sowohl des Klarnamens als auch bestehender Pseudonyme) und dem *Entwerfen von Neuem* (durch das Hervorbringen neuer Pseudonyme). Bei Letzterem geht es jedoch gerade nicht um ein willkürliches *identity play* (Poster, 1995; Rheingold, 1993; Turkle, 1995), für das die potentielle Anonymität von Online-Plattformen Möglichkeiten zur Exploration von Identitäten eröffnet, die anderweitig nicht zugänglich wäre. Die performativen Strategien, die in den Praktiken der Selbstbezeichnung auf audiotool zum Tragen kommen, zielen auf sowohl kontextübergreifende (online und offline) als auch plattformübergreifende Anschlussbildung auf einem Kontinuum zwischen Kohärenz und Inkohärenz und reagieren damit auf elementare kulturelle Forderungen nach Intelligibilität und Wiedererkennbarkeit.

Mit einem Profil agieren – mit mehreren Profilen agieren

Durch die Bedingungen von Online-Kultur wird die Kopplung und Einheit von Individuum und Körper im raumzeitlichen Gefüge aufgelöst, sodass die Wiedererkennbarkeit und Intelligibilität von User*innen über verschiedene Profile hinweg vor massive Herausforderungen gestellt wird. Eine Vielzahl von Alter Egos geht einerseits mit einer Vervielfachung von Handlungsmöglichkeiten einher, bedeutet andererseits jedoch auch gesteigerte Anforderungen zur Bewältigung der Komplexität bei der Her-

stellung und Aufrechterhaltung von Kohärenz. In welcher Form sich User*innen in ihrem verteilten kreativen Schaffen als *ein*e* Musikproduzent*in wiedererkennbar machen oder diese als voneinander losgelöste Profile hervorbringen, wird auf audiotool entlang verschiedener Strategien entschieden. Sowohl die Herstellung von Eindeutigkeit über ein Profil als auch die Vermittlung zwischen mehreren vollziehen sich als fortlaufendes Oszillieren zwischen Gleichheit und Differenz. Vor dem Hintergrund der zwei im Feld beobachteten Strategien rücken im Folgenden die mit den oben rekonstruierten Praktiken der Bezeichnung und der Herstellung von Kohärenz zusammenhängenden Entscheidungsprozesse, Bedingungen und Potentiale in den Vordergrund.

Auf audiotool *mit einem Profil zu agieren* oder *mit mehreren Profilen zu agieren* unterscheidet sich hinsichtlich der dadurch zur Verfügung stehenden Funktionen und Handlungsmöglichkeiten nicht. Der Unterschied beider Strategien liegt im Differenzierungspotential und der Möglichkeit zur Delegation performativer Akte auf unterschiedliche Profile. Bei der Nutzung eines Profils sind zwangsläufig sämtliche Interaktionen mit diesem Profil verbunden. Im Gegensatz dazu können bei Zugriff auf mehrere Profile etwa bestimmte Tracks auf einem Profil, andere wiederum auf einem anderen veröffentlicht werden. Kulturelle Produktion und Partizipation wird auf Alter Egos delegierbar. Alter Egos, die *zweiten Anderen*, kommen im Musikkontext vor allem dann zum Einsatz, wenn Musiker*innen sich von ihren Kernkonzepten lösen möchten und die verschiedenen nachfolgenden kreativen Erzeugnisse nicht ausreichend vereinbar erscheinen. In musikindustriellen Zusammenhängen spielen häufig auch ökonomische Interessen und vertragliche Verpflichtungen eine Schlüsselrolle, da sich Brüche mit den Erwartungen des (zahlenden) Publikums potentiell auf den Prozess der Wertschöpfung auswirken können. Zweite Künstler*innen-Identitäten können dazu beitragen, andere kreative Vorstellungen zu entfalten und Projekte zu realisieren, indem Unterschiede voneinander separiert und anderen Personas zugeordnet werden. Das Risiko von Inkohärenzen und den möglicherweise resultierenden negativen Konsequenzen kann auf diese Weise potentiell verringert werden. Ob und inwieweit die Herstellung von Kohärenz über verschiedene Personas hinweg möglich sein kann, ist abhängig von der konzeptuellen Distanz und den konkreten Strategien zu ihrer Überbrückung.⁴²

⁴² David Bowie ist einer der bekanntesten Künstler*innen, die im Zuge ihres kreativen Schaffens Alter Egos hervorgebracht haben. Zwischen 1972 und 1976 trat Bowie in verschiedenen kreativen Schaffensprozessen als *Ziggy Stardust*, als *Aladdin Sane* und zu-

Auf audiotool ausschließlich *mit einem Profil zu agieren* trägt zu größtmöglicher Eindeutigkeit der Zuordenbarkeit bei. Interessanterweise wurde im Feld beobachtbar, dass Eindeutigkeit im Sinne einer Kohärenzbildung auf der Makroebene performativer Online-Praktiken nicht zwangsläufig auch musikalisches Schaffen entlang kohärenter Paradigmen ästhetischer Gestaltung bedeutet:

Robin #01:32:23.5#: »SoundCloud (unverst.) [NAME EINES ANDEREN BANDPROJEKTES] zum Beispiel (.) da würde ich nicht wollen dass ich da andere Musik veröffentliche sagen wir mal Hip-Hop oder Reggae werde ich da nicht machen werde da nur spezielles PsyTrance da bin ich schon eingeschränkter oder ich schränke mich selber ein und auf audiotool veröffentliche ich halt alles [...] das ist für mich einfach eine Oberfläche wo ich einfach alles drauf klatsche [...] für mich persönlich einfach mich ausdrücken meine Kreativität ausleben deswegen diese BEIDEN Dinger [NAME EINES ANDEREN BANDPROJEKTES] auf SoundCloud spezifisch und beim anderen [auf audiotool; Anm. d. Verf.] kann ich mich dann einfach ausleben und einfach Musik machen worauf ich Bock hab«

Audiotool wird als eine Plattform beschrieben, die sich von anderen Online-Musikplattformen dahingehend unterscheidet, dass keine Forderungen nach einem stilistisch zusammenhängenden Schaffen gestellt werden. Wo etwa auf SoundCloud geprüft werden müsse, ob sich ein Track kohärent in das Gesamtwerk eingliedern lässt, müssen solche Entscheidungen auf audiotool nicht getroffen werden. Robin bewertet die nicht erforderliche Genreorientiertheit, die als normativer Rahmen die Kohärenzbildung auf SoundCloud sowohl leitet als auch fordert, als befreiend. *Mit einem Profil agieren* erlaubt audiotool-User*innen eine Steigerung kreativer Entfaltungsmöglichkeiten durch das Entfallen der mit dem Ruf nach Genrekohärenz einhergehenden Beschränkungen. Mehr noch: Stilistische Inkohärenz wird auf audiotool als legitime Leitlinie kreativen Schaffens anerkannt. Beachtenswert ist dabei das Muster, mit dem

letzt als *Thin White Duke* in Erscheinung. Bowie vermochte es jedoch, diese kohärent in sein Gesamtschaffen einzufügen (Chapman, 2015). Paul McCartney veröffentlichte 1977 das Instrumentalalbum *Thrillington* unter dem Alter Ego *Percy Thrillington*. Auch wenn nach der Veröffentlichung des Albums einiges auf seine Beteiligung hindeutete, gab McCartney erst 1989 preis, dass er sich hinter diesem Alter Ego verbarg (Peel, 2002). Daran wird deutlich, dass die Abgrenzung kreativer Schaffensprozesse durch verschiedene Namen eine Strategie zum Aufrechterhalten kohärenter Künstler*innen-Personas sein kann, indem verschiedene kreative Schöpfungen damit nicht in einen Zusammenhang gebracht werden (sollen).

eine stilistische Breite im Schaffen legitimiert wird. Inkohärenz wird zu Experimentierfreudigkeit positiv gewendet und die Veränderbarkeit kreativer Schaffensprozesse im zeitlichen Verlauf anerkannt: »my idea was never to create a body of work that was COHERENT with one genre (.) I I was more with the mindset of just experimenting going through phases and working on whatever came to my mind« (Paul #00:10:53.1#). Auf audiotool handlungsfähig zu werden, erfordert nicht notwendigerweise die Bildung von Kohärenz durch stilistische Einheitlichkeit und Anschlussbildung. Die performative Strategie *mit einem Profil agieren* stellt vielmehr das Experiment, die Exploration und musikalische Innovation als zentrale Werte ins Zentrum kreativer Schaffensprozesse.

Im Feld findet sich jedoch auch die entgegengesetzte Herangehensweise: Wenn User*innen auf audiotool *mit mehreren Profilen agieren* wird darauf abgezielt, Profile stilistisch kohärent zu entwickeln und gleichzeitig Möglichkeiten zur stilistischen Breite zu erhalten. Verschiedene kreative Konzepte, Anschlüsse an verschiedene Stilistiken oder bestimmte Klangästhetiken werden in diesem Fall auf separaten Profilen verfolgt. Im Feld konnte beobachtet werden, dass sich User*innen im Vollzug dieser performativen Strategie *mit zusätzlichen Profilen neu erfinden* wollen:

Thomas #00:12:07.1#: »das ist am Anfang dann immer die Idee dass ich jetzt da was mich neu erfinde und was ganz anderes mache ich mit dem [THOMAS' USERNAME 1] wollte ich zuerst ein bisschen Trap machen habe dann aber schnell gemerkt dass ich das überhaupt nicht kann das geht gar nicht [...] und dann habe ich gedacht gut dann dann mache ich jetzt auf dem [THOMAS' USERNAME 1] einfach dieses bisschen FRESHERE EDM Zeug das ich auf dem [THOMAS' USERNAME 2] habe ich eigentlich immer so ein bisschen FUNK gemacht und dann (.) alles hatte so ein bisschen funky Einschlag davon wollte ich jetzt ein bisschen wegkommen aber es ist einfach schwer weil man irgendwie immer so (.) das eigene Ding hat ne ich komme da fast nicht raus also die Tracks klingen dann immer irgendwie ein bisschen ähnlich und ich erkenne dann irgendwie immer das Gleiche drin und das will ich dann nicht ich versuche dann mich ein bisschen zu zu ZWINGEN das ich mal was ganz ANDERES mache [...] vieles entsteht ja auch durchs Experimentieren (..) und deshalb mache ich das ganz gerne ich habe auch auf dem [THOMAS' USERNAME 3] viele Experimente gemacht zum Beispiel nur mit white noise [...] da habe ich dann die DRUMS die SYNTHS eigentlich alles komplett alle Effekte nur aus white noise gemacht oder auch aus einem kurzen Sample das nur audiotool sagt da kann man ja auch Kicks draus machen und alles (..) ja ich versuche eigentlich pro Account so ein bisschen was neues zu machen ja wobei eben wie gesagt es es geht dann immer wieder zurück zum Alten«

In Thomas' Ausführungen werden die Hintergründe expliziert, vor denen dieser insgesamt drei verschiedene Profile strategisch differenziert einsetzt. Hierbei zeigt sich ein ambivalentes Verhältnis aus strategischer Disparität und sukzessiver Konvergenz. Den Ausgangspunkt seiner Überlegungen bildet die Beobachtung von Gleichheit in seinen Tracks, was aufgrund fehlender Innovation abgelehnt wird. Die Festigung musikalischer Paradigmen in Tracks wird als Stillstand bewertet. Das Experimentieren mit musikalischem Material schafft hingegen Neues und ist daher fortschrittlich.

Die Generierung zusätzlicher Profile erfolgt mit dem Ziel, Möglichkeitsräume zum Ausbruch aus Routinen zu schaffen. Diese Möglichkeitsräume entstehen jedoch keineswegs zufällig, sondern werden mit einem mindestens rudimentären Leitkonzept überschrieben, welches als paradigmatische Leitlinie das musikalische Schaffen *als diese*r User*in* rahmt. Um in diesem Rahmen Neues zu erschaffen, muss sich das Konzept von den Paradigmen der jeweils anderen Profile unterscheiden. Konkret geht es darum, sich selbst handlungsorientierende Leitlinien aufzuerlegen, die von der Produktion bestimmter Genres auf der Makroebene bis in die Mikroebene musikalischer Gestaltung reichen. Diese Imperative fordern, befördern und ermöglichen das Durchbrechen individueller Produktionsroutinen sowie eine Abkehr von der eigenen Klangästhetik und den wiederkehrenden Formen ihrer Generierung.

Zugleich wirken diese Imperative als performative Akte der (Selbst-)Bezeichnung, zu denen sich die User*innen fortlaufend ins Verhältnis setzen. Man wird nicht zu einem*r bestimmten Produzent*in, indem man sich bloß als solche*r bezeichnet. Performatives Werden erfordert die Iteration, die Wiederholung, welche stets ein Moment der Abweichung enthält. Dies wird im obigen Datum deutlich, da allen konzeptuellen Unterschieden verschiedener Profile zum Trotz Konvergenzdynamiken beobachtet werden. Die strikte Separierung verschiedener ästhetischer Paradigmen, musikalischer Stilikonzepte und Produktionsweisen kann über einen längeren Zeitraum nicht trennscharf aufrechterhalten werden. Tracks konvergieren und die ursprünglich selbst aufgelegten Grenzen verlieren an Kontur.

Auf die Beobachtung von Konvergenzdynamiken wird mit strategischer Iteration reagiert. *Sich als Producer*in neu zu erfinden* bedeutet, fortlaufend zu jemand anderem zu werden. Dabei kann die Illusion eines Kerns bzw. der Wirkdynamik der Konvergenz kreativen Schaffens nicht vollständig aufgelöst werden. Der Tendenz zur Konvergenz, zur Rückkehr zum Bestehenden wird mit einem kontinuierlichen utopischen Gegenentwurf begegnet. Die Maximen eines zusätzlichen Profils sind hierbei insofern neu, als sie sich von denen der zuvor generierten Profile unterscheiden. Auf einer per-

formativen Ebene *macht* diese konzeptuelle Differenz den Unterschied, sie ist jedoch nicht bloß generativ. Der Gegenentwurf muss fortlaufend aktualisiert werden, wobei die Iteration im Spannungsfeld zwischen Bestehendem und Neuem oszilliert. *Sich als Producer*in neu erfinden* reagiert auf die Beobachtung von Gleichheit über einen Zeitraum hinweg, die als Stillstand bewertet wird. Vor diesem Hintergrund wird diese performative Strategie als ein kontinuierliches, fortschrittsgewandtes Vorankommen gedeutet.

Über die strategische, entweder singuläre oder multiple Profilerzeugung auf audiotool wird Kohärenz auf der Mikro- und Makroebene auf verschiedene Weise hervorgebracht. Dabei wurde deutlich, dass musikalische Gestaltung eng an die kreative Auseinandersetzung und das Verhältnis mit dem Neuen gekoppelt wird. Diese Praktiken sind damit auch performative Relationierungen auf die Anforderungen des Kreativitätsdispositivs, das die Hervorbringung des Neuen ins Zentrum sozialen Handelns stellt. Darin wirkt die ambivalente Dopplung von Kreativitätswunsch und Kreativitätsimperativ: »Man *will* kreativ sein und *soll* es sein« (Reckwitz, 2012: 10; H.i.O.). An diese Ambivalenz schließt eine zweite Dimension des Agierens mit mehreren Profilen auf audiotool an, worin diese Anforderungen sowie die darauf Bezug nehmenden Anerkennungsprozesse bearbeitet werden.

Neben Fortschritt durch Neuerfindung wird mit dem strategischen Agieren mit mehreren Profilen darauf abgezielt, *Reputation zu sichern*. Dabei soll zugleich die größtmögliche Handlungsfreiheit beim Produzieren gewahrt bleiben. Hierbei offenbart sich ein Spannungsfeld zwischen den Erwartungen anderer User*innen und der Bereitschaft, diesen zu genügen. User*innen auf audiotool agieren über die oben genannte Strategie hinaus mit mehreren Profilen, um *sich vom Erwartungsdruck zu entlasten*:

Thomas #00:34:21.6#: »beim [THOMAS' USERNAME 3] habe ich gewechselt als (.) ein Track hatte irgendwie fast sechshundert Likes sieben- sechs- siebenhundert Likes (.) da habe ich dann gedacht nee jetzt ich habe dann nochmal einen gemacht und hatte so einen Druck und habe gedacht jetzt muss ich NOCHMAL so so eine Bombe machen ne jetzt müssen ALLE solche super Tracks sein (..) ja und dann hatte ich da irgendwie keinen keinen Bock mehr darauf einen Freitagabend habe ich mich hingesetzt habe gedacht ja man hast du jetzt Bock nochmal so eine super Bombe zu machen und zwei Monate dich ranzusetzen und da habe ich gedacht nein ich will jetzt einfach ein bisschen Spaß haben Wochenende ich habe jetzt Spaß und dann habe ich einen neuen Account gemacht und da einfach Spaß gehabt«

Thomas rekapituliert in diesem Datum die wechselseitigen Dynamiken zwischen Erwartung und Anerkennung in kreativen Schaffensprozessen und macht deutlich, in welcher Weise sich als Erfolge erlebte Anerkennungsformen auf musikalische Schaffensprozesse auswirken. Gegenübergestellt werden zwei Formen des Musikmachens auf audiotool: *eine Bombe produzieren* und *Spaß haben*. Diese unterscheiden sich zunächst im Aufwand. *Eine Bombe zu produzieren* wird als Aufgabe beschrieben, für den viel Zeit und Hingabe aufgebracht werden muss. Dieser langwierige und kleinteilige Prozess bietet jedoch das größte Potential auf Anerkennung der kreativen Schöpfung sowie ihrer technischen Ausarbeitung. Auch wenn Aufwand allein kein Garant für Anerkennung ist, so wird die Verbindung zwischen aufgebrauchten Ressourcen und der *Aussicht* auf Erfolg dennoch hergestellt. *Spaß haben* ist im Gegensatz dazu durch geringeren Aufwand gekennzeichnet. Die Aussichten auf Erfolg und Anerkennung sind aufgrund der zirkulierenden Bewertungskriterien der Community, für die Aufwand grundsätzlich anerkanntenswert erscheint, geringer.

Von Bedeutung ist diese Unterscheidung dahingehend, da sich quantifizierbare Erfolge und Anerkennung als normativer Bewertungshorizont in nachfolgende Schaffensprozesse einschreiben: Erfolge legen die Messlatte, wodurch sich User*innen mit stetig wachsenden Anforderungen konfrontiert sehen, die es zu erfüllen gilt. Der Kreativitätsimperativ, kreativ sein zu *sollen* (vgl. Reckwitz, 2012) wird mit einer zusätzlichen Qualitätsanforderung verbunden. Die Konsequenz ist ein stetig wachsender Erwartungsdruck, da Erfolgsphänomene zur Norm umgedeutet werden. Erfolg und Anerkennung wird vom Besonderen zur Anforderung. Vor diesem Hintergrund stellt *Spaß haben* eine Befreiung kreativer Schöpfungsprozesse dar, da externe Erwartungen und zirkulierende Normen keine handlungsleitende Kraft entfalten.

Das potentielle Verfehlen der Norm und der mögliche Bruch mit den Erwartungen Dritter basierend auf vorangegangenen Tracks machen einen Wechsel zu einem Alter Ego erforderlich, wenn die aufgebaute Reputation in der Community nicht gefährdet werden soll. Inkohärente und sowohl von der kreativen als auch der produktionstechnischen Ausarbeitung divergierende Tracks werden dem oben umrissenen Risikokluster entsprechend als womöglich abträglich bewertet. Auf einem Profil sowohl *eine Bombe zu produzieren* als auch *Spaß zu haben* erscheint vor diesem Hintergrund nicht miteinander vereinbar. Beide Formen kreativen Handelns müssen über die Delegation auf verschiedene Profile voneinander getrennt werden.

In ähnlicher Weise wird auch im folgenden Datum die Strategie zur Nutzung verschiedener Profile auf audiotool begründet: »I wanna keep it [MICHAEL USERNAME

1; Anm. d. Verf.] at a more I guess higher level than the other aliases and [MICHAEL USERNAME 2] is just a way for me to like PRACTICE making music and like just continue to create regardless« (Michael #00:08:11.3#). An dieser Aussage wird deutlich, dass mit der Nutzung mehrerer Profile ein Cluster verschiedener Möglichkeitsräume hervorgebracht wird, die spezifische Formen kreativer Entfaltung möglich machen. Die Qualifizierung verschiedener Profile einer User*in an unterschiedliche Erwartungen und Gütekriterien erlaubt eine gezielte Zuordnung von Produktionen zu einem Username. Die präzise Ausrichtung kreativer Schaffensprozesse an externen Erwartungen dient der Minimierung des Risikos für Reputationsreduktion. Mit der separierten Veröffentlichung von Tracks auf verschiedenen Profilen kann Reputation unabhängig von den jeweiligen Kapazitäten aufrechterhalten und kreative Entfaltungsweisen vor dem Hintergrund externer Erwartungen nicht eingeschränkt werden. User*innen werden zu Alter Egos, um *sich vom Erwartungsdruck zu entlasten* und Kreativität unabhängig(er) von ihren Auswirkungen auf Reputation in der Community entfalten zu können.

Zusammengefasst ließen sich im Feld zwei Strategien zum Umgang mit Profilen rekonstruieren: *mit einem Profil agieren* und *mit mehreren Profilen agieren*. Die strategische Nutzung von Profilen auf audiotool ist weder ein beliebiger und sinnentleerter Selbstentwurf noch ein willkürliches Hin- und Herwechseln zwischen Pseudonymen. Es handelt sich hierbei um performative Relationierungen, über die sich User*innen zur übergreifenden Frage nach Kohärenz und Anerkennbarkeit unter den Bedingungen von Online-Kultur ins Verhältnis setzen. Diese Akte lassen User*innen Sichtbarkeit, Handlungsfähigkeit und Anerkennbarkeit in einer jeweils bestimmten Weise erlangen. Entscheiden sich User*innen dafür, *mit einem Profil zu agieren*, werden alle Daten einem Profil zugeordnet und so ein Höchstmaß an Kohärenz und Wiedererkennbarkeit erzielt. In diesem Fall erscheint es als legitim, bei Tracks keiner stilistischen Leitlinie folgen zu müssen und sich dem Ruf nach kreativer Kohärenz widersetzen zu können. Kreative Exploration und musikalische Innovation steht im Fokus von Anerkennungsprozessen, Inkohärenz wird als Experimentierfreudigkeit bewertet. Im Gegensatz dazu wird mit der Strategie, *mit mehreren Profilen zu agieren*, auf Kohärenzbildung durch Segmentierung abgezielt. Das Anlegen zusätzlicher Profile erschafft einen Möglichkeitsrahmen, innerhalb dessen sich User*innen *mit zusätzlichen Profilen neu erfinden* können. Das Streben, *Reputation zu sichern*, ist hierbei jedoch ein bedeutender Faktor. Das bedeutet, dass Inkohärenzen sich durch die Separierung nicht schädigend auf anderweitig aufgebaute Reputation auswirken. Eine strenge Separierung kreativer Produktionen verbleibt letztlich jedoch idealtyp-

pisch, da auf der Makroebene nichtsdestotrotz Konvergenzdynamiken beobachtbar werden. Zusätzliche Alter Egos sind somit lediglich utopische Gegenentwürfe zum Vorangegangenen.

Die performativen Strategien, auf audiotool *mit einem* oder *mit mehreren Profilen zu agieren*, verbindet ihr Zielen auf Fortschritt und Innovation. In den Daten wurde deutlich, dass das Hervorbringen von Neuem in beiden Strategien eine zentrale nach vorne gerichtete Antriebskraft darstellt. Während stilistische Inkohärenz *auf einem Profil* in kreative Exploration und Experimentierfreudigkeit umgedeutet wird, ist beim Agieren *mit mehreren Profilen* Innovation als Selbstauftrag handlungsleitend. *Sich mit zusätzlichen Profilen neu zu erfinden* ermöglicht ein kontinuierliches Werden, indem es Möglichkeitsräume für kreative Exploration eröffnet. Diese sind als solche jedoch nicht voneinander abgekapselt, sondern konvergieren auf der Makroebene kreativen Schaffens.

An dieser Stelle lässt sich erneut die Brücke zum Kreativitätsdispositiv schlagen, um die Orientierung am Neuen einzuordnen. Reckwitz unterscheidet drei idealtypische Strukturierungsformen (Regime) der Orientierung am Neuen, die er an drei Modelle der Moderne anschließt: Das Neue als Stufe (*Neues I*), das Neue als Steigerung und Überbietung (*Neues II*) und das Neue als Reiz (*Neues III*), die ihre Entsprechungen jeweils in der Moderne der Perfektion (*Neues I*), der Moderne des Fortschritts (*Neues II*) sowie der ästhetisierten Moderne (*Neues III*) finden (vgl. Reckwitz, 2012: 44). Für die oben nachgezeichneten performativen Strategien sind insbesondere die letzten beiden von Bedeutung. Das *Neue II* ist dadurch gekennzeichnet, dass eine »permanente Produktion des Neuen in eine unendliche Zukunft hinein angestrebt [wird]« (ebd.), für die etwa die »Überbietungssequenz der künstlerischen Avantgarden oder das psychologische Modell der Selbstoptimierung« (ebd.: 45) in ihrer Endlosigkeit charakteristisch sind. Reckwitz leitet aus diesem Neuen die Konsequenz ab, dass »Subjekte, die nach diesem Muster organisiert sind, [...] nach permanenter Veränderung in Form von graduell oder sprunghaftem Fortschritt [streben]« (ebd.). Das *Neue III* zielt auf die infinite Produktion von Neuem, es unterscheidet sich jedoch dahingehend, dass »der Wert des Neuen [...] weitgehend entnormativiert [ist]« (Reckwitz, 2013: 25). Im Zentrum steht nicht die Überbietung, sondern ihre Dynamik in der »Aufeinanderfolge von Reizakten« (ebd.). Das Neue wird damit zum relativen Ereignis, das sich »über seine Differenz als Anderes zum Identischen und über seinen Charakter als willkommene Abweichung vom Üblichen« (Reckwitz, 2012: 45) konstituiert. Das Neue folgt in dieser Form nicht etwa der politischen Revolution oder der Erfindung,

sondern der »Kreation von Objekten oder Atmosphären, die die Sinne und Gefühle reizen, so wie es für die Kunst gilt« (ebd.: 46).

Damit sind auch die oben umrissenen performativen Praktiken zur strategischen Nutzung von Profilen als Relationierungen auf das Kreativitätsdispositiv zu betrachten. Sie sind Ausdruck eines infiniten Strebens nach Fortschritt und (Selbst-)Überbietung. Zugleich erscheint das Neue bei der strategischen Generierung zusätzlicher Profile als entnormativiert, da sich die Rahmung von Profilen in der Differenz begründet: User*innen schaffen sich mit Profilen Möglichkeitsräume, um *anders* zu produzieren, um *anders* zu werden. Zugleich vollziehen sich diese Prozesse in der paradoxen Form ästhetischer Normalisierung. Auch wenn das Kreativitätsdispositiv die Abweichung vom Standard fördert und zur Produktion von Überraschendem ermutigt funktioniert es nach Reckwitz insofern paradox, als Abweichungen in der ästhetischen Normalisierung gerade erwartbar werden:

»Das Andere oder Außen, von dem sich das Kreativitätsdispositiv abgrenzt, sind damit nicht soziale Abweichungen *per se*, sondern zum einen die unterschiedslose und in diesem Sinne reizlose Reproduktion des Immergleichen, zum anderen jene Abweichungen, die die Grenzen des sinnlich-affektiv Erträglichen sprengen.« (ebd.: 47; H.i.O.)

Die Grenzen, die zugleich den Rahmen dessen bilden, was in einem bestimmten kulturellen Kontext anerkennbar ist, müssen von Beteiligten jedoch hergestellt und aufrechterhalten werden und sind somit Gegenstand kontinuierlicher Aushandlungsprozesse. Damit rückt das Selbstverständnis, die Werte, Regeln und Konventionen der Community und ergo auch ihre Grenzen in den Blick, denn in der Behauptung und Affirmation eines *Wir sind...* steckt immer auch das konstitutive Außen, das nicht mehr Teil der kulturellen Gemeinschaft ist. Die audiotool-Community erzeugt in ihren Praktiken damit nicht nur den Rahmen, innerhalb dessen User*innen anerkennbar werden (können). Sie bringen die Bewertungsschemata für ihr Innen und Außen hervor, für das, was als anerkennbar gilt und was nicht. In folgenden Abschnitt werden die audiotool-User*innen *als Community* in den Blick genommen und der Frage nachgegangen, wie User*innen *als Mitglieder der Community* adressiert werden. Abgezielt wird auf eine Rekonstruktion grundlegender Eigenschaften und Prinzipien dieser Community, um sichtbar zu machen, zu wem man werden muss, um partizipieren zu können – und wo die Grenzen sind.

4.2 Ein Mitglied der audiotool-Community werden

Performative Akte sind nicht individuell oder selbstreferentiell, sondern erfordern notwendigerweise einen Anderen, der diese anerkennt. Identitäten sind ergo an kulturelle Gemeinschaften gebunden. Diese sind jedoch keine statischen Gebilde, sondern dynamische Netzwerke. Vor dem Hintergrund ihrer technischen Bedingungen stellt die audiotool-Community den kulturellen Bezugsrahmen für die performativen Praktiken auf der Plattform dar. Im Folgenden werden das zirkulierende und kontinuierlich ausgehandelte Selbstverständnis sowie die Konventionen und Routinen dieses Feldes in den Blick genommen. Diese werden rekonstruiert, da sich die performativen Praktiken erst vor der Folie *dieser* Spezifika verstehen lassen. Sie halten die elementaren Bedingungen für Partizipation – und damit der grundlegenden Voraussetzung für An- und Wiedererkennbarkeit – bereit und fordern sie zugleich ein. Auf die audiotool-Community wird im Folgenden über das Framework der Communities of Musical Practice (Kenny, 2014; 2016) zugegriffen, da diese Heuristik einen fruchtbaren analytischen Zugang zum Verständnis der Entwicklung und Aufrechterhaltung von musikbezogenen Communities eröffnet.

Zum Begriff der Communities of Musical Practice

Das Konzept der Communities of Musical Practice (CoMP) präzisiert das Modell der Communities of Practice (Lave/Wenger 1991; Wenger 1998; 2010; Wenger/White/Smith, 2009) für die Untersuchung musikalischer Gemeinschaften. Communities of Practice (CoP) sind definiert als »group of people who interact, learn together, build relationships, and in the process develop a sense of belonging and mutual commitment« (Wenger/McDermott/Snyder, 2002: 34). Gemeint sind damit nicht bloß lose Interessensgemeinschaften, sondern dezidiert »knowledge-building communities« (Westerlund, 2006: 122). Eine CoP ist ein »social learning system« (Wenger, 2010: 1) in analogen, digitalen oder hybriden Kultur- und Bildungsräumen (Grell et al., 2009). Sie können entstehen, wenn Menschen mit einem gemeinsamen Anliegen zusammenkommen, etwas erarbeiten oder ein Problem bearbeiten: »The core of the community of practice concept resides in the importance of *doing*« (Davies, 2005: 560; H.i.O.). Ein entscheidendes Kriterium, wodurch sich COPs von anderen Gruppenkonzepten oder institutionalisierten Arbeitsumgebungen unterscheiden, ist, dass Partizipation auf Freiwilligkeit beruht.

Im Zentrum des Frameworks steht das gemeinschaftliche Lernen im *Doing*, wobei dies hier als situiertes Lernen in informellen Gemeinschaften begriffen wird.⁴³ Wenger greift Lernen entlang von vier Dimensionen: *learning as experience* (als eine bestimmte Art, die Welt als sinnvoll zu erleben), *learning as doing* (als aktives Tun), *learning as belonging* (als Erleben von Zugehörigkeit) und *learning as becoming* (als Bildung von Zugehörigkeit zu einer Gruppe) (vgl. Wenger, 2018: 221). Lernen in Communities of (Musical) Practice ist Zugehörigkeits- und Gemeinschaftsbildung (Mercieca, 2017). Communities of (Musical) Practice können in Gemeinschaften, die sich sowohl online als auch offline begegnen, entstehen. Die technischen Bedingungen müssen hierbei jedoch mitbedacht werden, denn »[t]he online nature of such communities expands the notion of ›community‹ and ›practice‹« (Kenny, 2016: 13) insofern, als »Technology extends and reframes how communities organise and express boundaries and relationships, which changes the dynamics of participation, peripherality and legitimacy« (Wenger/White/Smith, 2009: 11).

In Communities of Practice wirken die drei Bereiche *Domain*, *Community* und *Practice*⁴⁴ zusammen. Die *Domain* markiert den identitätsrelevanten Interessenbereich, der das gemeinschaftliche Tun der Mitglieder sowohl motiviert als auch über die Zeit hinweg stabilisiert. Zugleich ist dieser Bereich aber auch ein Differenzmarker zu anderen Gruppen: »Membership therefore implies a commitment to the domain, and therefore a shared competence that distinguishes members from other people« (Wenger, 2015: 2). Die *Domain* ist keineswegs fix, sondern kann sich entsprechend der Bedürfnisse der Mitglieder verändern. Mitglieder von Communities of Practice schätzen das kollektiv versammelte Wissen und lernen voneinander, wobei die *Domain* nicht notwendigerweise auch außerhalb der Gruppen als Expertise anerkannt werden muss. Die Dimension *Community* umfasst die Verbindungen und Beziehungen der Mitglieder sowie die Art und Weise, nach denen sich Gruppenprozesse vollziehen: »Their shared enterprise is the essence of what they are about, defined by members in the very act of doing what they do« (Mercieca, 2017: 10). Bedeutungen, Regeln und Konvention werden in der *Community* ausgehandelt, aktualisiert und stabilisiert. *Practice* verweist

⁴³ Das Framework der Communities of (Musical) Practice hat sich zur Erforschung von Lernen in Musik Communities insbesondere auch in Verbindung mit online-ethnografischer Feldarbeit als fruchtbar erwiesen (Weidner et. al, 2019; 2022; Waldron, 2009; 2013; 2018).

⁴⁴ In früheren Ausarbeitungen wurden diese drei Bereiche noch mit *Mutual Engagement*, *Joint Enterprise* und *Shared Repertoire* bezeichnet (vgl. Lave/Wenger 1991).

auf ein geteiltes Repertoire von Ressourcen, wie bspw. »experiences, stories, tools, ways of addressing recurring problems – in short a shared practice« (Wenger, 2015: 2). Geteilte Praktiken erschöpfen sich nicht im einmaligen Tun, sondern erfordern nachhaltige Interaktionen über einen Zeitraum hinweg.

Ailbhe Kenny baut für das Modell der Communities of Musical Practice (CoMP) auf diesen theoretischen Überlegungen auf und macht diese auf musikalische Praxisgemeinschaften anwendbar. CoMPs entstehen »through practices; rules, membership, roles, identities and learning that are both ›shared‹ through collective musical endeavour and ›situated‹ within certain sociocultural contexts« (Kenny, 2016: 1). Kenny schärft die drei Dimensionen durch folgende konzeptuelle Justierungen:

- *Domain*: Im Fokus der Domain stehen die Beziehungen der Mitglieder und die »music-making group interactions such as rehearsals, workshops and performances« (ebd.: 18), da diese die CoMP hervorbringen.
- *Community*: Bei dieser Dimension geraten »[s]tated and negotiated aims of the music communities« (ebd.), der Umgang der Mitglieder einer CoMP mit Problemen sowie die Arten und Weisen der Entwicklung von Lösungsstrategien in den Blick.
- *Practice*: Unter dieser Dimension werden »practices or built-up communal resources that distinctly belong to each musical community« (ebd.) versammelt, die hinsichtlich der in ihnen verhandelten Bedeutungen hin befragt werden.

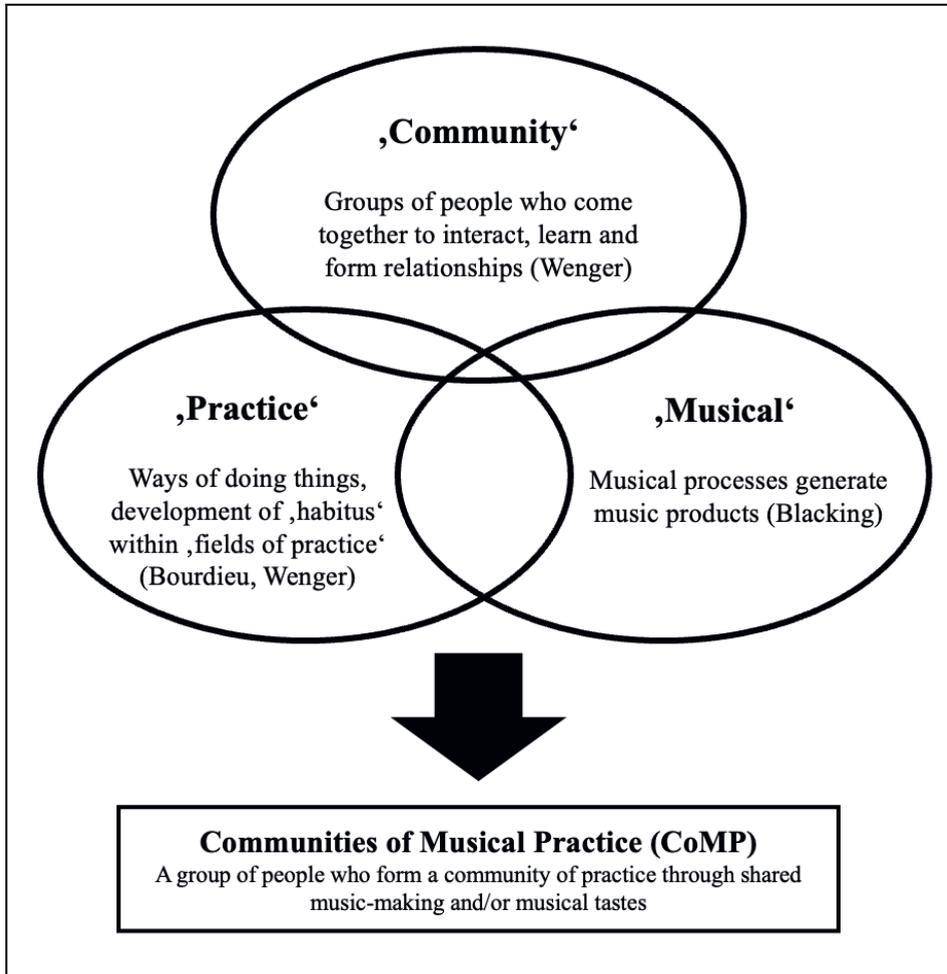


Abbildung 17: Kernkonzepte der Communities of Musical Practice (Kenny, 2016: 16).

Ausgehend von diesen konzeptuellen Spezifizierungen leitet Kenny in Rückbindung an die Dimensionen und Konzepte mit »community (where do we belong?), identity (who are we becoming?), practice (what are we doing?) and meaning (what is our experience?)« (ebd.: 19) Kernfragen ab, die als Heuristik die Analyse unterstützen sollen.

Der geteilte Interessenbereich der audiotool-Community

Im Folgenden soll mit der *Domain* der Interessenbereich der audiotool Community beleuchtet werden:

Paul #00:47:15.8#: »the spirit of why audiotool was made was to really provide a platform for people to be able to produce music for free I think it was kind of answer to the ecosystem of DAWs that you have to pay for sometimes a lot of money [...] something a bit rebellious in the music production world like something that is FREE it's underground it tries to be different from all the other DAWs [...] like something a bit anti system and you know anti commercial anti you know music for free for everybody and having a community of people quite interested in underground music [...] I think you only have to make interesting music (.) and I yeah I don't think you have to do any specific genre [...] but I think the platform was meant always to be a way for anybody who had something interesting to express to be able to do it for free like democratizing music production so as long as you publish interesting music it can be any genre I have seen people getting very good feedback that do ALL kinds of things they can do the most obscure heavy dehumanized techno or they can make the most beautiful I don't know classic thing or (.) I mean I have seen everything in audiotool so I think the only thing you need is just to be there to be to put interesting music out and to engage with others like give feedback on other people's tracks and walls and just engage with the community«

Dieses Datum unterstreicht die Leitlinie, die bereits in den Ausführungen des Entwicklers zur Genese der Plattform erkennbar wurde. Der gemeinsame Interessenbereich von audiotool-User*innen ist die Produktion von Musik mit einer spezifischen Online-DAW in einer Gemeinschaft von Gleichgesinnten. Dies ist dahingehend bedeutend, dass sich die Community nicht über traditionell gemeinschaftsbildende Merkmale, wie etwa einen geteilten Musikgeschmack oder ein bestimmtes Genre, sondern über die Nutzung *einer* Musikproduktionssoftware verbindet. Die mit dieser DAW produzierte Musik bleibt jedoch unbestimmt.

Das verbindende Grundinteresse wird von alternativen Möglichkeiten abgegrenzt, indem audiotool als Gegenentwurf ideologisch aufgeladen wird. Die erste Unterscheidung zielt auf die Kosten: Mit audiotool kann man kostenlos Musik produzieren, wohingegen für die Nutzung anderer DAWs finanzieller Aufwand nötig wird. Markiert wird damit eine Niederschwelligkeit des Zugangs zur Plattform, da die ökonomischen Bedingungen der User*innen keinen Unterschied für Partizipation in der Community machen. Interessanterweise werden die unabhängig von den reinen Anschaffungs-

kosten für Software notwendigerweise aufzubringenden Ressourcen für Hardware und den Zugang zum Internet auf audiotool nicht weiter thematisiert. Damit schließt die Konstruktion der Plattform durch das Feld an übliche Argumentationsstrukturen im Kontext von kostenlosen Musiktechnologien an, deren Kostenlosigkeit unkritisch als »gute Gabe« (Weidner et. al, 2019: 269) gedeutet wird. Zweitens wird die Community auf audiotool im Bereich von Underground-Kultur verortet. Mit ihrer anti-kommerziellen und systemkritischen Ausrichtung schließt die Community auf audiotool an ideologische Leitlinien an, die in anderen Underground-Musikkulturen und insbesondere auch im Bereich elektronischer Musikformen zirkulieren (Bennett/Guerra, 2019; Collins/d'Escrivan, 2021; Hesmondhalgh, 1997). Drittens wird die Wichtigkeit individueller kreativer Ausdrucksweisen unterstrichen, indem besonders auf den Umstand abgehoben wird, dass die Community unter keiner verbindenden Stilistik zu greifen wäre. Partizipation an der Community unterliegt somit nicht den Anforderungen präskriptiver Genreerwartungen, sondern bleibt in Bezug auf musikalische Stilistik unbestimmt. Daraus folgt jedoch nicht, dass sich die behauptete stilistische Breite auch ausgewogen abbilden würde. Elektronische Musikformen bilden zweifelsohne die größte Gruppe der Tracks auf audiotool. Dass klassische Musik oder Jazz hier eher die Ausnahme sind, reflektiert jedoch auch den Umstand, dass die Logiken und Konventionen von DAW-Software die Produktion populärer und insbesondere elektronischer Musikformen begünstigen (Bell, 2018; Butler, 2014).

Hinsichtlich des Interessenbereichs, der *Domain* der Community auf audiotool, kann zusammengefasst werden, dass Musikproduktion mit einer spezifischen Online-DAW im Zentrum steht. Diese wird insbesondere durch die Kostenlosigkeit ihrer Nutzung sowie über den Anschluss an Underground-Kultur als Gegenentwurf zu kommerziell ausgerichteter Software bzw. Plattformen mit anderen Communities unterschieden. Mit dem expliziten Ausklammern communityweiter Genreerwartungen in Verbindung mit einem gleichzeitig niederschweligen Zugang markiert sich die Community als hochgradig inklusiv für alle Musikproduzent*innen, die sich im Rahmen einer partizipativen Gemeinschaft kreativ ausdrücken wollen.

Das Ziel der audiotool-Community

Communities sind fragil und überdauern nur, sofern ihre Mitglieder weiterhin ein Interesse an der Domain haben. In der zweiten Dimension im CoMP-Framework, der *Community*, werden die erklärten Ziele der gemeinsamen Unternehmung der Praxis-

gemeinschaft in den Blick genommen. Diese werden vor dem Hintergrund der oben explizierten Verbindung von Online-DAW und Sozialem Netzwerk ausgeführt:

Michael #00:23:05.2#: »it's kind of unique that (.) because it's an online DAW and that's where you both MAKE music and PUBLISH it for people to see like people can almost immediately give you feedback and like point you in the right direction because they also know very intrepidly what tools you're using because everyone is using the same plugins and things like that and what tips they might have to help you and push you to be a better artist«

In diesem Datum werden die Implikationen der Verbindung von Produktion und Rezeption auf einer Online-Plattform für die Community hervorgehoben. Gerade weil die audiotool-DAW nach außen gekapselt ist und aufgrund fehlender Schnittstellen keine externen Programmbestandteile eingebunden werden können, produzieren alle User*innen mit denselben Funktionen und operieren ergo unter denselben Bedingungen. Dieser limitierte Handlungsrahmen fungiert zugleich als verbindende Grundlage, auf der User*innen ihr Handeln innerhalb der Community ausrichten. Dieser geteilte Rahmen fördert – so der Schluss in den obigen Ausführungen – den problembezogenen, konstruktiven und kritischen Austausch untereinander.

Dies leitet zum Ziel des gemeinschaftlichen Handelns in der Community über: User*innen auf audiotool unterstützen einander durch wechselseitigen Austausch, um sich zu verbessern. Durch das Produzieren innerhalb eines geteilten Handlungsrahmens und damit der Bezugnahme auf die gleichen Werkzeuge, Begriffe und Produktionslogiken kann an ein breites Netzwerk an Expert*innen innerhalb der Community angeschlossen werden. Ungeachtet der Tatsache, dass sich die Funktionsweisen und Bedienlogiken eines Kompressors bei Ableton Live oder Cubase von ihrem Äquivalent auf audiotool nicht grundsätzlich voneinander unterscheiden, ist das Fachwissen in Bezug auf die Devices in *dieser* Community versammelt. Die Mitglieder der audiotool-Community sind Expert*innen ihres Tuns. Das gegenseitige In-Austausch-Treten mit konstruktiver Kritik und problemorientierten Hilfestellungen zielt auf die Steigerung des Verständnisses sowie der Verbesserung des kreativen Schaffens der User*innen im Kontext einer gleichgesinnten Community.

Verbesserung bzw. Steigerung wird in kreativen Praktiken als individueller Prozess beobachtet und ist nicht über objektive Kriterien oder Parameter messbar. Zwar können Steigerungen durchaus über objektivierbare Plays oder Likes von Tracks auf audiotool gemessen werden. Diese Valuationssysteme bilden jedoch quantifizierbare Umgangs-

weisen mit dem ästhetischen Objekt ab und beziehen sich nicht auf Kreativität als Prozess. Verbesserung wird zum unbegrenzten und letztlich unbestimmten Prozess des Werdens in einer Gemeinschaft, der kein Ziel hat außer die Fortführung des Prozesses selbst. Partizipation in einer Community, die sich gegenseitig unterstützt, um besser zu werden, wird dadurch sowohl zu einer kontinuierlichen Steigerung individueller Möglichkeiten sowie ihrer Anerkennung durch Dritte. Daraus resultiert eine unerreichbare Anforderung: Besser werden zu *wollen* meint zugleich auch, besser werden zu *sollen* (Bröckling, 2007; 2012; Röcke, 2017).

Anforderungen des Mitglied-Werdens

Die dritte Dimension *Practice* umfasst die Praktiken des Feldes mit ihren geteilten Routinen, Werkzeugen, Erfahrungen und Konventionen und zielt auf die habitualisierten Umgangsweisen der Community. Individuelles Handeln in Gemeinschaften ist vor der Folie des geteilten Interessenbereichs sowie der Ziele der Community hochgradig reglementiert und entscheidet über Partizipation und Ausschluss. Empirisch wurde ein Anforderungsgefüge rekonstruiert, in welcher Weise sich User*innen verhalten müssen, um ein Mitglied der Community zu werden bzw. zu bleiben. Ein Forschungsteilnehmer umreißt dieses Gefüge wie folgt:

Robin #01:01:35.3#: »denke halt einfach der Austausch man muss halt einfach irgendwie am Ball bleiben wenn man halt zum Beispiel einfach viel liked oder halt einfach Sachen liked die einem gefallen im Gespräch bleibt vielleicht einen Kommentar drunter postet einfach so ein bisschen Präsenz zeigt ja und natürlich selber auch ein bisschen Musik präsentiert dass da irgendwie so ein Austausch entstehen kann weil sonst ist es ja mehr oder weniger einseitig (.) ich denke so eine Mischung von AKTIV sein mit anderen austauschen und selber eben auch Musik produzieren«

Mit der Betonung der Notwendigkeit einer Beteiligung am Austausch hebt Robin auf die grundlegende Bedingung eines Fortbestands von Communities ab, denn diese existieren nur so lange, wie die Mitglieder miteinander interagieren. Communities of Musical Practice entstehen durch ihr *Doing*, Gemeinschaften ohne auf ein geteiltes Interesse gerichtete Interaktion fallen nicht darunter. Um als Mitglied der audiotool-Community anerkannt werden zu können, müssen User*innen den obigen Ausführungen zufolge grundlegenden Anforderungen nachkommen: Sie sollen *zum Austausch beitragen*, indem sie *mit anderen User*innen interagieren* und *eigene Musik*

zeigen. Interaktion mit anderen User*innen, etwa durch Kommentare zu Tracks oder die Artikulation von Wertschätzung durch Likes, trägt als fortlaufende kommunikative Anschlussbildung zum Erhalt der Community bei. Möglich werden damit wiederum Bezugnahmen anderer User*innen, sodass ein wechselseitiger Austausch befördert wird. Zugleich sollen User*innen *eigene Musik zeigen*. Dies meint konkret, Tracks mit der audiotool-DAW zu produzieren und auf der Plattform zu veröffentlichen.

Dieser Zusammenhang ist insofern von Bedeutung, als die Produktion von Tracks mit der DAW allein noch kein hinreichendes Kriterium für Partizipation in der Community darstellt. Erst das Teilen von Tracks durch den Akt der Veröffentlichung erfüllt diese Bedingung, denn dadurch wird eine Fläche für kommunikative Anschlussbildung hervorgebracht und zum Austausch und zur Aufrechterhaltung der Community beigetragen. Relationierungen auf diese Anforderungskomplexe für das Mitglied-Werden zielen auf Anerkennung in der Community. *Mit anderen zu interagieren* bedeutet zugleich auch immer, diese *als User*innen* anzuerkennen und zugleich sowohl in diesen Interaktionen als auch durch das *Zeigen eigener Musik* selber erkennbar zu werden. Interaktion impliziert auch das Sichtbar-Werden in einer kulturellen Gemeinschaft und bildet die Grundlage, durch Partizipation *als ein bestimmter Jemand* an- und wiedererkennbar zu werden.

Verhaltenserwartungen der audiotool-Community

Die diesen Anforderungsdimensionen zugrunde liegenden Konventionen werden im Feld mit explizit formulierten Verhaltenserwartungen für Partizipation ausdifferenziert. Das diese Erwartungen leitende Konzept der Community ist in performativer Hinsicht sowohl Idealvorstellung als auch Aufforderung, die explizit formulierten Qualitäten dem eigenen Handeln als Maxime zugrunde zu legen:

»Simply put, the philosophy is to make it possible for everyone to make music in an atmosphere that respects the tastes and peculiarities of others. In which you learn from each other and share your skills with others. A community in which it is not exclusively a question of pushing oneself into the foreground, but of growing in the company of other creative people.« (2018-II_AT_CHT)

Die ideologische Richtschnur, an der sich die Anforderungen für Partizipation auf audiotool ausrichten, umfasst diesem Postulat nach drei Erwartungsbereiche: *An-*

dersartigkeit respektieren, Wissen teilen und sich nicht in den Vordergrund drängen. User*innen werden erstens angerufen, die stilistischen Präferenzen und Eigenheiten anderer User*innen zu respektieren und zu einer liberalen und respektvollen Community beizutragen. Diese Erwartung stabilisiert die Ablehnung fixer Genreerwartungen und ruft damit zugleich nach ästhetischer Heterogenität. Während der Feldbeobachtung wurde sichtbar, dass dieses Ideal zwar einerseits weit verbreitet ist und auch mit Nachdruck vertreten wird. Andererseits zeigte sich jedoch auch, dass divergierende stilistische und klangästhetische Vorstellungen verschiedener User*innen(-Gruppen) zu massiven Konflikten führen können.⁴⁵

Zweitens wird die Erwartung formuliert, dass User*innen in der Gemeinschaft *Wissen teilen*. Dies ist mit Blick auf kreative Schöpfungen bzw. deren produktionstechnische Ausarbeitung in folgender Hinsicht bemerkenswert: Alleinstellungsmerkmale von Produzent*innen können entscheidend geschmälert werden, wenn spezifische Strategien klangästhetischer Gestaltung allgemein verfügbar werden. Der Transfer von Wissen und ästhetischer Strategien werden jedoch als Erwartung an User*innen gerichtet, die als Mitglied der audiotool-Community anerkannt werden möchten. Zugleich bietet die Reziprozität des Zugriffs auch das Potential für die Aneignung von ästhetischen Strategien und deren Überführung in eigene Tracks. Die artikulierte Anforderung, das eigene *Wissen zu teilen*, wird mit der Möglichkeit zum individuellen Erkenntnisgewinn positiv gerahmt.

Drittens werden User*innen aufgefordert, sich in der Community *nicht in den Vordergrund zu drängen*. Dies ist eine zentrale Leitlinie für anerkanntes Betragen in öffentlich einsehbaren, wechselseitigen Interaktionszusammenhängen. User*innen, die »in den Vordergrund drängen [...] beleidigen andere Leute wenn sie andere Musik machen als sie irgendwie oder wenn jemand ihre Musik kritisiert sie (.) spammen die Walls voll mit ihren Tracks die aus Samples bestehen die schon jeder kennt also einfach aus zwei Loops bestehen so das ist einfach diese MISCHUNG aus dem Benehmen das sie an den Tag legen und der Einfachheit der Produktion« (Karsten #00:20:39.1#).

Das Paradigma der Zurückhaltung unterstreicht indes das Primat des Gemeinschaftlichen vor dem Individuellen wie es auch schon in Bezug auf das reziproke Teilen von

⁴⁵ Besonders deutlich wurde dies an den Spannungen um die sog. *Trap-Kids* auf audiotool. Der Konflikt gründete unter anderem auf der Diskrepanz zwischen der Klangästhetik und den Produktionsroutinen von Trap-Musik auf der einen und dem normativen Qualitätsideal für Tracks auf audiotool auf der anderen Seite.

Wissen mit anderen User*innen durchscheint: Um ein Mitglied der Community zu werden, werden audiotool User*innen angerufen, ihr Verhalten dahingehend auszurichten, dass gemeinschaftlicher Fortschritt vor individueller Verbesserung steht. Gemeinsamer Fortschritt entgegen einem offenen Wettbewerb ist die zentrale Verhaltenserwartung der Community an User*innen auf audiotool.

Zwischenfazit

Entlang der Heuristik der Communities of Musical Practice wurde ein Gefüge verschiedener Anforderungen für Partizipation in der Community herausgearbeitet. User*innen können auf audiotool erst dann zu Mitgliedern der Community werden, sofern sie sich in einer Weise verhalten, die in dieser Community als anerkanntenswert gilt. Handeln auf dieser Plattform ist ergo als Relationierung auf die Anrufungen zu betrachten, die die Community mit dem gemeinschaftlich konstruierten Ideal sowohl kontinuierlich hervorbringen als auch die Befolgung der normativen Verhaltenserwartungen fortlaufend einfordern.

Der gemeinsame Interessenbereich der Community ist Musikproduktion mit einer spezifischen Musikproduktionssoftware. Dabei wird die verbindende Nutzung *einer* DAW als hochgradig inklusiv und partizipativ konstruiert. Die Community zielt auf übergreifende Verbesserung und bringt im performativen Akt der Artikulation dieses Ideals fortlaufend den Ruf nach Entsprechung hervor. Verbesserung bezieht sich hier auf kreative Schöpfungen und deren produktionstechnische Ausarbeitung durch (Selbst-)Beobachtung, welche durch den wechselseitigen kritischen Austausch unter den Bedingungen eines geteilten, gekapselten Handlungsrahmens gefördert werden. Um als Mitglied der Gemeinschaft anerkanntbar zu werden, müssen User*innen *zum Austausch beitragen.*, indem sie sowohl *mit anderen User*innen interagieren* als auch *eigene Musik zeigen*. Durch die Nutzung der DAW allein werden User*innen kein Teil der Community, denn erst das Sichtbar-Werden für Dritte erlaubt kommunikative Anschlussbildung und leistet einen Beitrag zum Fortbestand der Community. Für die Austauschprozesse werden Verhaltenserwartungen als Partizipationsbedingungen formuliert. Die Aufforderung, *Andersartigkeit zu respektieren*, stabilisiert erstens die proklamierte stilistische Heterogenität. Zweitens werden User*innen aufgefordert, ihr *Wissen zu teilen*, denn eines der erklärten Ziele ist es, Expertise in der Gemeinschaft zugänglich zu machen. Drittens sollen User*innen *sich nicht in den Vordergrund drängen*, wodurch mit dem Primat des Gemeinschaftlichen über dem Individuellen

ein zentraler Wert der Community beschrieben wird: Das Streben nach einem fortschrittsgewandten Miteinander, das sich entgegen einem kompetitiven Neben- oder Gegeneinander als paradigmatische Leitlinie durch sämtliche Praktiken auf audiotool zieht.

Damit User*innen in der Community an- und wiedererkennbar werden können, müssen sie zunächst sichtbar werden. Konkret bedeutet dies, sich vor den Anforderungen und expliziten Leitlinien der Community kontinuierlich *als User*in* hervorzubringen und dabei sowohl Anschlüsse zu bilden als auch Möglichkeiten für Anschlussbildung zu offerieren. Darin eröffnet sich ein Spannungsfeld, da User*innen zwar einerseits sichtbar werden und sich verbessern sollen. Andererseits sollen sie dabei nicht in den Vordergrund drängen. Im folgenden Abschnitt werden die performativen Strategien rekonstruiert, mit denen sich User*innen zu diesen ambivalenten Anforderungen ins Verhältnis setzen.

4.3 Sichtbarkeit und Reichweite herstellen

Auf audiotool sichtbar und aktiv zu sein, ist eine Anforderung, der eine konstitutive Funktion für den Fortbestand von Interaktion und damit dem Erhalt der Gemeinschaft zukommt. Die Frage, ob und in welcher Weise User*innen partizipieren und anerkannt werden können, hängt jedoch untrennbar damit zusammen, in welcher Weise, Frequenz und Qualität diese mit der Community interagieren:

Robin #01:02:26.1#: »wenn man halt lange nichts postet dann kann es sein dass man so ein bisschen (..) an PRÄSENZ verliert also mir ist das halt irgendwie aufgefallen wo ich vor fünf sechs Jahren angefangen habe da ziemlich euphorisch in audiotool das für mich zu entdecken da habe ich halt relativ schnell 30 bis 40 Likes gehabt auf einem Track und jetzt habe ich eine Zeit lang nicht mehr ganz so aktiv da etwas gepublisht und dann fällt man mal schnell runter so zwischen 10 und 25 Likes und so in Zahlen gesprochen merkt man das halt dass nicht mehr so viel Feedback kommt weil wenn man mehr so (..) in der Dynamik der Leute drin bist in der Gruppe einfach AKTIVER bist und PRÄSENTER dann passiert da auch mehr«

Robin reflektiert den Zusammenhang zwischen unterschiedlichen Aktivitätsniveaus auf der Plattform und ihren Auswirkungen. Festgestellt wird erstens, dass Präsenz die Bedingung für Anerkennung ist, denn in dieser Community aktiv zu sein bedeutet,

überhaupt anerkannt werden zu können. Zugleich wird jedoch auch auf die Kehrseite verwiesen. Aus geringerer Aktivität resultiert zugleich ein Verlust an Präsenz und damit potentiell weniger Anerkennung in der Community. Gemeint ist hier jedoch nicht bloß Anerkennung im Sinne quantifizierbarer Wertschätzung durch Likes und Plays, denn »Anerkennung [ist] gerade nicht bloße positive Bestätigung und Affirmation« (Ricken, 2013b: 89). Bei Anerkennungsprozessen geht es im Anschluss an die theoretischen Überlegungen zur performativen Hervorbringung von Identitäten bei Judith Butler »nicht bloß darum, dass ich Anerkennung für etwas erhalte, was ich bin, und dadurch dieses auch werde, sondern auch immer darum, dass Anerkennung in sozialen Kontexten nach Normen, Erwartungen etc. vergeben wird, so dass es darauf ankommt, anerkennbar zu sein« (ebd.: 91).

Ein Mitglied der Community auf audiotool werden User*innen damit erst durch die Hervorbringung von Identitäten, die in dieser Gemeinschaft anerkennbar sind. Dies umfasst die Markierung von Aktivität und die Herstellung von Präsenz, die vor dem Hintergrund der gültigen Normen und Erwartungen zugleich die elementaren Voraussetzungen für An- und Wiedererkennbarkeit in der Community bilden. Aktivität und Anerkennung stehen in einem wechselseitigen Abhängigkeitsverhältnis, wobei Anerkennung mit beobachtbarer Inaktivität abnehmen kann. User*innen bewegen sich dann auf die Ränder der Community zu.

Feedback zu Tracks geben

Sichtbarkeit und Präsenz werden Beiträge zum Austausch realisiert und sind die Grundbedingung für An- und Wiedererkennbarkeit *als eine bestimmte*r User*in* in dieser Community. Konkret gemeint sind die Bildung kommunikativer Anschlüsse und die Herstellung von Flächen für Anschlussbildung. Diese sollen im Folgenden genauer betrachtet werden. Während des Feldaufenthalts konnte beobachtet werden, dass *Feedback zu Tracks Geben* die am weitesten verbreitete Form der kommunikativen Anschlussbildung darstellt, mit der User*innen zum Austausch auf der Plattform beitragen. Zugleich ist dies auch eine essentielle Anforderung und Bedingung für Partizipation in der Community. *Feedback zu Tracks geben* meint hier eine Bezugnahme auf einen Track anderer User*innen. Der Ort dieser Akte ist in der Regel die Kommentarspalte des Tracks. Im Feld zirkuliert eine spezifische Vorstellung was als legitime Form von Feedback, als zulässige Form kommunikativer Anschlussbildung gilt und zugleich gefordert wird:

André Michelle #00:09:36#: »you can publish your track to the community get proper feedback and improve yourself hopefully to make a better track or even make this track a little bit better if you get certain feedback« (audiotool:con Keynote, 2013)

In der Keynote einer audiotool-Veranstaltung im Jahr 2013 macht André Michelle deutlich, dass Feedback auf Verbesserung ausgerichtet sein soll. Dies meint sowohl individuellen Fortschritt von User*innen als auch das gezielte Verbessern von Tracks. Von Bedeutung ist hierbei, dass mit »proper feedback« (ebd.) eine Vorstellung von passendem oder sachgemäßem Feedback als Ideal benannt wird. Implizit wird damit eine Unterscheidung zwischen sachgemäßem und unsachgemäßem Feedback mitgeführt, woran sich die Frage nach den Bedingungen anschließt, die im Feld hinsichtlich dieser Praxis zirkulieren:

Karsten #00:40:39,5#: »proper feedback damit meinte [NAME] Feedback das vielleicht über ein very good I like this hinausgeht und so ein bisschen sagt WAS einem daran gefällt und auch was wenn es konstruktive Kritik gibt dass es was einem daran NICHT gefällt (.) [...] proper feedback würde ich sagen ist einfach ernst gemeintes ehrliches Feedback«

Feedback zu Tracks geben erschöpft sich in dieser Deutung nicht im bloßen Akt der kommunikativen Bezugnahme, sondern wird durch einige Merkmale qualifiziert. Die grundlegende Anforderung an Feedback ist eine inhaltliche Bezugnahme auf den Track und kann sowohl Affirmation als auch konstruktive Kritik beinhalten. Entscheidend ist lediglich, dass ein Bezug zum Track kenntlich gemacht wird. Bezogen auf die zuvor herausgearbeiteten Konventionen und Verhaltenserwartungen in der audiotool-Community bedeutet dies Folgendes: User*innen *sollen* zum Austausch beitragen und *sollen* sich proaktiv an den Communityprozessen beteiligen, indem sie problemorientiert Bezug auf die Produktionen anderer nehmen. Diese Anforderung steht insofern unter einer fortschrittsorientierten Prämisse, als Feedback dazu beitragen soll, dass User*innen sich dadurch verbessern und daraus lernen können:

Paul #00:53:26.8#: »in audiotool I have gotten really SPECIFIC comments feedback like I like the composition but the mixing I think this instrument was a bit too loud and (.) yeah the drums need a bit more variation and you know stuff like that like really people really took the time to LISTEN to the track critically maybe even more than once and they wrote something you know a paragraph that was really well thought of and USEFUL and that's what that's great«

Paul umreißt in diesem Datum Merkmale, die einen Kommentar als *proper feedback*, als konstruktives Feedback zu einem Track klassifizieren, welches zu Verbesserung beitragen könne. Bezug genommen wird dabei auf kompositorische, klangästhetische und produktionstechnische Aspekte eines Tracks, die deutlich machen, dass sich die kommentierenden User*innen intensiv mit dem Track auseinandergesetzt haben. Zugleich wird damit Expertise markiert, denn User*innen adressieren Track-Produzent*innen mit konstruktiver Kritik bzw. Verbesserungsvorschlägen. Die Verfasser*innen tragen mit solchen Formen der kommunikativen Bezugnahme und Anschlussbildung einerseits zum Austausch bei und generieren eine Sichtbarkeit entsprechend der in der Community zirkulierenden Konventionen. User*innen bringen sich über die Praxis des *Feedback zu Tracks Gebens* andererseits performativ als Expert*innen hervor, die über spezifisches Wissen zu ästhetischen Strategien auf audiotool verfügen. Das Verfassen von *proper feedback* im obenstehenden Sinne ist insofern eine Relationierung zu den Anforderungen und Partizipationsbedingungen der Community, als User*innen damit sowohl zur individuellen Verbesserung beitragen als auch kommunikativ anschließen und *als Expert*innen* Sichtbarkeit in diesem Feld generieren.

Dass dies jedoch nicht die Regel ist, zeigt das folgende Datum. Darin wird deutlich, dass die performative Strategie des *Feedback auf Tracks Gebens* im Gegensatz zur produktiv ausgerichteten Kritik auch für die offensive Generierung von Sichtbarkeit und Reichweite genutzt wird. Dies wird als illegitim erachtet:

Karsten #00:39:59.6#: »man merkt doch dass viel (.) dass viele Leute sich die Tracks gar nicht anhören und sich SELBER aber wieder ins Gespräch zu bringen sich so an dem Gespräch beteiligen und aber eigentlich gar nicht wirklich was dazu zu sagen haben so Feedback ist ja durchaus auch eine Form sich SELBER zu produzieren [...] du hörst dir die Lieder gar nicht an schreibst aber drunter this is very good dann bist du schon wieder irgendwie in der Öffentlichkeit und irgendjemand klickt auf DEINEN Track und liked den [...] Feedback würde ich sagen ist schon auch ein ein ein MARKETINGinstrument in dem kleinen Kosmos«

Karsten hebt in den Ausführungen auf die performative Dimension des *Feedback auf Tracks Gebens* ab: Feedback geben auf audiotool bedeutet, sich auch selbst *als User*in* zu produzieren. Im Feld wird der Anforderung, Wertschätzung oder konstruktive Kritik bei expliziter Bezugnahme auf den jeweiligen Track zu artikulieren, durch die Art und Weise der Relationierung auf die Anforderungen mit einer Umkehr begegnet. Das Feedback zielt in diesem Fall nicht auf eine konstruktive Hilfestellung zur Ver-

besserung oder den Ausdruck von Wertschätzung, sondern auf die Generierung von Sichtbarkeit und Reichweite für das eigene Schaffen.

Diese Feedbacks sind als »MARKETINGinstrument« (ebd.) zwar durchaus auf einen Track bezogen, da sie auf der Track-Seite gepostet werden und damit Affirmation und Wertschätzung auf eine kreative Schöpfung bezogen wird. Zugleich erschöpft sich das Feedback, wie bei dem oben angeführten Beispiel »this is very good« (ebd.) deutlich wird, in einer wenig gerichteten Artikulation von Wertschätzung. In performativer Hinsicht ist ein solches Feedback genau das: Eine Wertschätzung, die durch den performativen Akt des Kommentierens hervorgebracht wird. Vor den in der Community zirkulierenden Verhaltenserwartungen wird eine solche Wertschätzung jedoch als unspezifisch und damit als selbstbezogene, offensive Generierung von Aufmerksamkeit für das eigene Schaffen und als eine Form des *Sich-in-den-Vordergrund-Drängens* gewertet.

Die Generierung von Sichtbarkeit und Reichweite durch das *Feedback zu Tracks Geben* wird in der Gemeinschaft nur unter bestimmten Bedingungen als legitim erachtet. User*innen *sollen* Präsenz und Sichtbarkeit in der Community generieren. Der Vollzug performativer Akte des *Feedback zu Tracks Gebens* soll jedoch Expertise und inhaltliche Bezugnahme aufweisen und User*innen nicht primär selbst produzieren. Dem Anforderungsgefüge hinsichtlich eines Beitrages zur Verbesserung soll entsprochen werden, indem durch sachbezogene Kritik und explizite Hinweise klangbezogene Wissensbestände auf der Plattform *für alle* vergrößert werden.

Tracks auf Walls posten

Neben der performativen Strategie des *Feedback zu Tracks Gebens* wurde für die Generierung von Sichtbarkeit und Reichweite in der Community eine zweite Ausprägung kommunikativer Anschlussbildung sichtbar. Mit dem *Tracks auf Walls Posten* tragen User*innen zum Austausch bei, indem Anschlussflächen gebildet werden. User*innen posten Links zu ihren Tracks auf *Walls*, damit andere User*innen auf diese aufmerksam werden und kommunikativ Bezug nehmen können. Häufig, wenn auch nicht notwendigerweise, wird der Verweis mit einem kurzen Text und der Aufforderung zum Hören oder der Bitte um Feedback begleitet (Abb. 18). Diese performativen Akte sind Adressierungen, die sich nicht, wie bspw. Updates auf der eigenen Wall eine*r User*in, an unbestimmte Adressat*innen richten. Hierbei handelt es sich um Adres-

sierungen, die explizit an *eine*n* User*in gerichtet sind. Diese performative Strategie zielt insofern auf die Generierung von Sichtbarkeit, als damit proaktiv und öffentlich auf das eigene Schaffen hingewiesen und darüber eine Aufmerksamkeit für die jeweiligen Tracks auf der Plattform geschaffen werden soll.

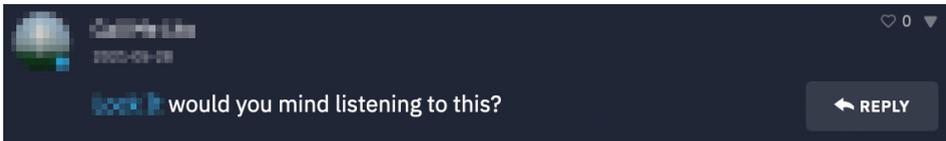


Abbildung 18: *Tracks auf Walls posten*.

Auch die Herstellung von Sichtbarkeit über das *Tracks auf Walls posten* unterliegt jedoch Bedingungen, nach denen bewertet wird, ob und in welcher Weise dies im Rahmen der Konventionen und Erwartungen im Feld legitim ist. Im Hinblick auf diese Thematik offenbart sich hier das Spannungsfeld zwischen der legitimen und eingeforderten Generierung von Sichtbarkeit und Präsenz auf der einen und dem illegitimen Drängen in den Vordergrund auf der anderen Seite.

Karsten #00:52:39.8#: »für mich fängt es an nervig zu werden wenn jemand im Sekundentakt auf verschiedene Walls copy pasted und der ganze Feed besteht nur noch aus diesem einen Link da wird es für mich persönlich nervig [...] also du siehst dann halt es poppt dann auf der einen Wall auf hier hör dir das an und dann im GLEICHEN Text wo man merkt dass der sich nicht mal einfällt hier darum möchte ich dass du den hörst sondern einfach copy paste auf verschiedene Walls«

Karsten zeichnet hier das Konzept vom *Tracks spammen*.⁴⁶ In ihrer Minimalform bestehen Spam-Posts auf audiotool aus dem Titel eines Tracks, der als Hyperlink auf die jeweilige Track-Seite verweist. Darüber hinaus kann ein Begleittext hinzugefügt werden, in dem das Anliegen kenntlich gemacht wird. Anhand der konkreten Ausgestaltung dieses Textes wird im Feld zwischen Spam und Nicht-Spam, zwischen dem

⁴⁶ Die Bezeichnung »Spammen« für eine online-kulturelle Praxis des unerwünschten und massenhaften Versendens von Werbung entstammt dem 1970 erstmalig in der Serie *Monty Python's Flying Circus* ausgestrahlten *Spam-Sketch*. In diesem wird auf das in den 1930er-Jahren in den Vereinigten Staaten omniprésente gleichnamige Dosenfleisch Bezug genommen, das auf der Speisekarte des Restaurants im Sketch ein elementarer, wenn auch unerwünschter Bestandteil in jedem Gericht ist (Parikka/Sampson, 2009).

legitimem Hinweis auf einen Track und dem illegitimen Drängen in den Vordergrund unterschieden:

»I just delete them (as promised in my description) because I consider this annoying and rude. They are just begging for views to chart somehow. [...] If anyone makes this [einen Post mit Hinweis auf einen Track; Anm. d. Verf.] more personal »Since you're into genre XY you might be interested in my track YX« I give it a listen.« (2019-07_AT_CHT)

Posts ohne direkte Bezugnahme auf die adressierten User*innen werden als wenig persönlich und mitunter belästigend wahrgenommen. Diese Strategie wird jedoch mindestens als Versuch zur Generierung von Aufmerksamkeit und zur Steigerung der eigenen Kennzahlen bewertet. Die Abwesenheit einer persönlichen Ansprache allein markiert einen Post jedoch noch nicht als illegitimes Spammen. Für die Beobachtung von Interaktionszusammenhängen anderer User*innen ist der sog. *Feed* von Bedeutung, mithilfe dessen es möglich wird, legitime Hinweise auf Tracks vom illegitimen *Tracks Spammen* zu unterscheiden. Über den Feed auf audiotool können User*innen automatisch generierte, personalisierte Updates beziehen. Aufgelistet werden hier unter anderem neu veröffentlichte Tracks oder auch Interaktionen anderer User*innen im Netzwerk. Dadurch werden erstens Muster in der Kommunikationsstrategie anderer User*innen erkennbar, ohne dass zur Identifizierung von Spam selbst nach identischen Posts gesucht werden müsste. Zweitens ist der Feed im Rahmen des eigenen Netzwerks panoptisch, sodass User*innen andere Interaktionen ungesehen beobachten können. Korrelieren fehlende persönliche Bezüge mit hochfrequenter Redundanz, so wird dies als illegitimes *Tracks Spammen* identifiziert. *Tracks Spammen* wird erst durch umfassende Beobachtbarkeit über den Feed erkennbar. Diese Praxis wird in der audiotool Community als nicht zulässige performative Strategie, als nicht legitime Form der Verbreitung des eigenen Schaffens bewertet und wird, sofern sie von anderen User*innen erkannt wird, sanktioniert:

Michael #01:03:37.2#: »I spammed my first track to pretty much everyone and it got a lot of NEGATIVE attention and so I guess a decent amount of people said that it had a lot of potential I guess and that (.) I should continue to like create but also NOT spam basically«

Michael reflektiert hier die Reaktion der Community auf das massenhafte Verbreiten seiner Tracks. Er bewertet die durch sein Handeln hervorgebrachte Aufmerksamkeit insgesamt als negativ und seiner Stellung in der Community abträglich. Die Com-

munity beobachtet sich gegenseitig, beurteilt Handeln und operiert als disziplinierendes Korrektiv, sofern User*innen nicht den Konventionen entsprechend agieren. In seinen Schilderungen wird jedoch auch die produktive Seite einer Disziplinierung deutlich, denn Michael wird trotz des negativen Eindrucks nicht ausgeschlossen. Das Feld fordert ihn zwar zur Achtung der Konventionen auf und macht die Interaktionsregeln als explizite Verhaltenserwartungen deutlich. Nichtsdestotrotz wird Michael zum Produzieren aufgefordert und ermutigt. Auch in der Disziplinierung wird der fortschrittsorientierte Leitgedanke fortgeschrieben und die Unterwerfung unter die Konventionen vor der Folie ihrer Potentiale produktiv gewendet.

Neben der Beobachtung, dass das massenhafte Verbreiten von Medieninhalten im Internet nicht nur auf audiotool, sondern auch in anderen Bereichen von Online-Kultur als lästig und unhöflich empfunden und abgelehnt wird (Brunton, 2013), ist für das *Tracks Spammen* als performative Strategie noch eine zweite Ebene entscheidend. Die ungefragte, offensive Verbreitung von Tracks kann Dynamiken in Gang setzen, die Sichtbarkeit und Reichweite auch jenseits von Kommunikationen auf Walls generieren:

Robin #01:03:41.1#: »da gab es mal einen Fall das war wahrscheinlich vor deiner Zeit (.) da hat einer (.) nur dass wir wissen über welche Hausnummer wir reden sag ich mal einen mittelmäßigen Track [...] der war glaube ich wochenlang auf Platz Nummer 1 und der ist so gehated worden weil der muss wirklich sich mit seinem Bruder hingesetzt haben und hat komplett alle Pinnwände vollgeklatscht mit seiner Musik und er hat wirklich gewonnen ich glaube der war sechs sieben acht Wochen auf audiotool auf Platz eins das ist dann wirklich ein SELBSTLÄUFER geworden die haben gesehen dass es Nummer 1 ist dass der so und so viele Follower hat oh dann muss ich ihn mir auch anhören oh der ist cool und dann haben sich die Leute aufgeregt so NEIN hört endlich auf diesen scheiß Track zu posten von diesem SPAMMER«

Robin rekapituliert in diesem Datum die potentiellen Auswirkungen der performativen Strategie des *Tracks Spammen* auf Reputation und Anerkennung anhand eines zurückliegenden Ereignisses auf audiotool, wobei er eine massive Diskrepanz zwischen der Qualität eines Tracks und dessen Aufmerksamkeit und Reichweite beobachtet. Für Robin schien es außer Frage zu stehen, dass die langanhaltende hohe Platzierung in den Charts nur durch Manipulation zustanden gekommen sein kann. In dieser Ableitung scheint ein Bewertungsschema durch, wonach »schlechte« Musik nicht aus sich heraus erfolgreich sein *kann* oder zumindest nicht sein *sollte*. Diese auch in Diskursen um populäre Musik durchaus verbreitete Position verkennt die Subjektivität

im Bewertungsprozess ästhetischer Produktionen jedoch grundlegend. Die Bewertung von Musik unterliegt aufgrund der ambivalenten Logiken, Dynamiken und kulturellen Wechselwirkungen von (insbesondere populärer) Musik als Industrie- bzw. Massenprodukt weitaus mehr Faktoren als ihrer vermeintlich objektiv beschreib- und bewertbaren Qualität (Wicke, 1993).

Inwieweit überhaupt entschieden werden kann, ob Bewertungen gerechtfertigt sind oder nicht, ist hier jedoch nicht der Punkt. Robin geht es darum, dass mit der performativen Strategie des *Tracks Spammen* eine Dynamik in Gang gesetzt wurde, durch die Aufmerksamkeit und Reichweite hergestellt, der Prozess sich jedoch von einer selbstgesteuerten massenhaften Verbreitung entkoppelt hat. Durch das massenhafte Spammen konnte der Track nach dem Einstieg in den plattformeigenen Charts letztlich die Höchstplatzierung erreichen. Da sich die Charts ausschließlich über die Plays der Tracks zusammensetzen, müssen viele User*innen der Aufforderung zum Hören zunächst gefolgt sein. Entscheidend ist jedoch, dass Charts Aufmerksamkeit und Reichweite nicht nur abbilden, sondern als Empfehlungsinstrument eine noch größere Sichtbarkeit für die gelisteten Tracks und ihre Produzent*innen hervorbringen. Diese Dynamiken sind zweifelsohne keine neuen Phänome von Online-Kultur oder gar plattformspezifisch, sondern bereits aus früheren Untersuchungen zu den kulturellen Wechselwirkungen von Hitparaden und Airplay-Charts bekannt (Parker, 1991; Wicke, 1997). Solche Selbstläuferdynamiken können nach der Überschreitung einer kritischen Schwelle entstehen, die sich aus einer Vielzahl kontextspezifischer Faktoren und den aktuell konkurrierenden Tracks zusammensetzt.

Von Bedeutung sind diese Dynamiken auf audiotool aufgrund des von Robin oben beschriebenen Potentials zur Potenzierung von Hörerschaften: User*innen hören Tracks, weil sie sich am Chartsystem der Community orientieren und hören was andere User*innen hören. Daraus folgt eine Zementierung der Führungsposition der entsprechend hoch platzierten Tracks, da hohe Rankings durch ihre Empfehlungswirkung weitere Plays hervorbringen. Die Konsequenz ist eine Festigung oder sogar Verbesserung der Position. In ihrer Studie auf der Musikproduktions-Plattform ACIDplanet.com haben Pinch und Athanasiades vergleichbare Dynamiken rekonstruieren können. Dort wurden Bestrebungen von User*innen, eine Chartplatzierung durch offensives Bewerben eigener Produktionen zu erzielen, als »chart whoring« (Pinch/Athanasiades, 2012: 490) bezeichnet. Für diese Studie ist jedoch entscheidend, dass sich User*innen auf audiotool offen gegen diese Praxis positionieren. Da *Tracks Spammen* grundsätzlich als belästigend empfunden und daher abgelehnt wird, wird

auch die darüber entstehende Dynamik zur Generierung von Sichtbarkeit, Reichweite und Reputation als illegitime Verzerrung der metrischen Systeme, an denen sich die Community orientiert, beurteilt und diszipliniert.

Zwischenfazit

Identitäten erfordern Anerkennung, wobei Anerkennbarkeit und Intelligibilität kontextspezifischen Bedingungen unterliegen. Was als anerkenbar gilt wird durch den Rahmen bestimmt, den eine kulturelle Gemeinschaft selbst herstellt. User*innen können erst *als ein*e bestimmte User*in* an- und wiedererkennbar werden, indem sie sich performativ vor diesen Anforderungen hervorbringen. Das bedeutet für die Community auf audiotool: Sichtbarkeit und Reichweite durch Anschlussbildung herstellen, Präsenz markieren und Flächen für Anschlussbildung herstellen. User*innen sollen sich zeigen und in der Community mit ihren Produktionen auf eine zulässige Art und Weise sichtbar werden. Dies ist erstens dann *nicht* gegeben, wenn Hinweise auf Tracks als *Tracks Spammen* beurteilt werden. Dies wird als unzulässige Form der Generierung von Aufmerksamkeit bewertet und die User*innen werden diszipliniert. Zweitens wird das intentionale Erwirken von Chart-Dynamiken aufgrund der verzerrenden Effekte auf das Bewertungsgefüge, der auf nicht konventionskonforme Weise erlangten Reputation sowie der als illegitim erachteten Potenzierung von Hörerschaften abgelehnt. User*innen disziplinieren und sanktionieren als illegitim bewertetes Verhalten anderer. Dies tritt insbesondere dann auf, wenn Fortschritt und Kontinuität durch offensives Forcieren und die proaktive Generierung von Selbstläufer-Dynamiken verfälscht werden. Performative Strategien zur Generierung von Sichtbarkeit und Reichweite, über die sich User*innen *als User*innen* auf audiotool hervorbringen, sind mithin Relationierungen im Spannungsfeld zwischen den Anforderungen und Bedingungen für Partizipation und dem Streben nach Anerkennung und Reputation in dieser Community.

4.4 Performative Strategien des User*in-Werdens

Nutzer*innen treten auf der Plattform audiotool *als User*innen* in Erscheinung. Dies ist so simpel wie bemerkenswert, da sich durch die mediale Vermittlung einige Verschiebungen ergeben. *Wer* auf welche Weise auf der Plattform *als User*in* für andere

sichtbar und anerkenbar wird, ist das stets temporäre Produkt von performativen Praktiken der Profilierung. Das Profil ist sowohl Bedingung als auch Ausgangspunkt für Partizipation in der Online-Gemeinschaft und fungiert in performativer Hinsicht als Surrogat des Körpers. Partizipation ist elementar für die Hervorbringung von Identitäten, denn Identitäten bedürfen der Anerkennung durch andere Mitglieder der Gemeinschaft. In diesem Kapitel wurde aufgearbeitet, wie User*innen auf audiotool zu an- und wiedererkennbaren Mitgliedern der Community werden; wie User*innen von *einem Irgendjemand* zu *einem bestimmten Jemand* werden. Im Zentrum stand dabei die Frage, auf welche Weise User*innen auf audiotool für andere User*innen sichtbar und ihre Handlungen zuordenbar werden. Für die Frage nach der Hervorbringung von Identitäten ist dies entscheidend, da diese performativ in Praktiken hervorgebracht werden und stets prozesshaft und unerreicht bleiben. In iterativen performativen Akten werden User*innen *zu User*innen*, indem sie »sowohl sozialen Normen unterworfen als auch gleichzeitig befähigt werden, zu handeln und gesehen zu werden« (Carstensen, 2014: 86). Herausgearbeitet wurden performative Strategien, die unter der Kategorie *Becoming a user* subsumiert wurden.

Die Rekonstruktion erfolgte in einem Dreischritt. Beleuchtet wurde zunächst, in welchem Verhältnis die Modalitäten der Profilgenerierung zu Anerkennungsprozessen stehen und vor dem Hintergrund welcher Strategien User*innen zwischen verschiedenen Arten der Profilnutzung entscheiden. Über die heuristische Linse einer *Community of Musical Practice* (Kenny, 2016) wurde ein Anforderungsgefüge herausgearbeitet, das die grundlegenden Bedingungen für Partizipation auf audiotool umspannt. Vor der Folie dieser Bedingungen sowie den zirkulierenden Werten, Einstellungen, Konventionen und Verhaltenserwartungen wurden im dritten Schritt performative Strategien erschlossen, über die sich User*innen dazu ins Verhältnis setzen, um sich *als User*innen* in dieser Gemeinschaft hervorbringen.

Hinsichtlich der Profilgenerierung wurden Praktiken der Bezeichnung in den Blick genommen. Mit der im Registrierungsprozess notwendigerweise zu treffenden Entscheidung für einen Username schreiben sich User*innen in einem performativen Akt der (Selbst-)Bezeichnung *als User*in* in die Wirklichkeit. Dieser initial vergebene Identitätsmarker verbleibt auch bei nachträglichen Änderungen des Username in der Profil-URL unveränderlich und stellt durch die Eindeutigkeit des Zugriffs ein Merkmal für Identifizierung eine*r User*in dar. Inwieweit die Bezeichnung der Online-Persona als weniger ›real‹ oder ›authentisch‹ bewertet werden sollte, ist hierbei nicht von Belang. Wie Sarah N. Gatson in ihrer Untersuchung gezeigt hat, wäre der Ver-

such einer Bewertung bestenfalls problematisch, wenn nicht sogar gänzlich fehlleitend (Gatson, 2011). Entscheidend ist, den Username als das Ergebnis von Praktiken der (Selbst-)Bezeichnung zu betrachten, durch die User*innen zu dem werden, was sie bezeichnen. Um es mit den online artikulierten Worten einer*r Forschungsteilnehmer*in von Wyke Stommel zu unterstreichen: »Mein Nick [Nickname, Anm. d. Verf.] bin ich!« (Stommel, 2008). User*innen bearbeiten mit Entscheidungen über (Selbst-)Bezeichnungen die kulturellen Forderungen nach Intelligibilität in einem Kontext, welcher durch seine mediale Vermitteltheit besondere Anforderungen stellt. Die Strategien der performativen Selbstbezeichnung wurden in zwei Kategorien unterschieden: *Sich als audiotool-User*innen zu bezeichnen* bedeutet dabei entweder, *den eigenen Klarnamen zu nutzen* oder *ein Pseudonym zu nutzen*. Letzteres untergliedert sich in das *Überführen eines bestehenden Pseudonyms* bzw. in das *Entwerfen eines neuen Pseudonyms*. Diese Strategien bewegen sich auf einem Kontinuum zwischen Kohärenz am einen und Inkohärenz am anderen Ende und zielen auf sowohl kontext- als auch plattformübergreifende Anschlussbildung und Wiedererkennbarkeit.

Aus der Vermittlung sämtlicher Interaktionen im Sozialen Netzwerk über Profile resultiert eine potentielle Entgrenzung. User*innen können beliebig viele Profile, eine Vielzahl unterschiedlicher Surrogate des Körpers erstellen und gleichzeitig nutzen. Damit steigen einerseits die Möglichkeiten kreativer Entfaltung, andererseits aber auch die Komplexität der Anforderungen für Wiedererkennbarkeit. User*innen, die auf audiotool *mit einem Profil agieren*, zielen auf größtmögliche Kohärenz durch eindeutige Zuordenbarkeit. Zugleich wirkt die Nutzung eines Profils befreiend auf die kreativen Schaffensprozesse, denn Kohärenz auf Ebene des Profils impliziert nicht zwangsläufig auch kreative Kohärenz im musikalischen Schaffen. Hierbei wird fortschrittsorientiertes Experimentieren und musikalische Innovation ins Zentrum kreativer Schaffensprozesse gestellt. Im Gegensatz dazu zielt die Strategie, auf audiotool *mit mehreren Profilen zu agieren*, auf stilistische Kohärenz auf der Mikroebene der Profile. Hier schafft die Generierung mehrerer Profile Möglichkeitsräume, mit denen User*innen dem Imperativ der Kohärenzbildung folgend Neues erschaffen können. Nichtsdestotrotz werden auch im stilistisch separierten kreativen Schaffen Konvergenzdynamiken beobachtbar: Die Separierung kreativer Prozesse zur Kohärenzbildung bleibt ein utopisches Ideal. Sich in diesem Sinne fortlaufend *mit zusätzlichen Profilen neu zu erfinden*, zielt zum einen darauf, *Reputation zu sichern* und zum anderen, *sich vom Erwartungsdruck zu entlasten*. Beides bearbeitet die Problematik von Anerkennung vor den Erwartungen Dritter. Die Veröffentlichung von Tracks auf verschiedenen Profilen entsprechend ihrer stilistischen Ausrichtung oder des Aufwands

bearbeitet die Anforderung, *als User*in* sowohl im Sinne der Hervorbringung von Innovation als auch durch Kohärenzbildung an- und wiedererkennbar zu werden. Beide performativen Strategien sind Relationierungen auf ein Anforderungsgefüge, welches Fortschritt und Verbesserung ins Zentrum stellt. Diese wirken als Imperative aus den Grundfesten der Community heraus.

In der Community auf audiotool wird kontinuierlich ausgehandelt, was anerkenbar ist. Mit den in ihr zirkulierenden Werten, Normen, Einstellungen und Verhaltenserwartungen setzt sie den Rahmen des kulturellen Anforderungsgefüges, zu dem sich User*innen in Beziehung setzen. Ein solches Gefüge ist jedoch ein unerreichbares Ideal und die darin proklamierten verbindenden Merkmale fordern normative Erwartungen fortlaufend ein. Die Hervorbringung von Identitäten auf audiotool ist ergo mitnichten ein freier Selbstentwurf, sondern ein kontinuierliches Iterieren performativer Akte im Streben nach Anerkennung *als User*in*. Dies beginnt beim geteilten Interessenbereich der Community, für die die Nutzung einer spezifischen Online-DAW entgegen stilistischer oder klangästhetischer Charakteristika konstitutiv ist. Die Community rahmt sich als inklusiv und partizipativ über einen ideologischen Anschluss an Underground-Kultur, die insbesondere über Biografien von User*innen legitimiert werden. Die Mitglieder verbindet das Streben nach Verbesserung, wobei diesem Ideal zugleich eine Anforderung inhärent ist, der entsprochen werden soll: Verbesserung ist ein notwendigerweise unabschließbarer Prozess, der auf ein utopisches Ideal ausgerichtet ist. Durch kontinuierliche Selbst- und Fremdbeobachtung sowie Anerkennung durch Dritte wird dieses Ideal über musikalische Praktiken in der audiotool-Community erlebbar. Das Ideal bleibt jedoch unerreicht, da das Kreativitätsdispositiv stets das Neue einfordert und die Nichterfüllung mit Stillstand gleichsetzt.

Um ein Mitglied der Community zu werden, sollen User*innen *zum Austausch beitragen* und durch kommunikative Anschlussbildung den Fortbestand der Community unterstützen, indem sie *mit anderen User*innen interagieren* und *eigene Musik zeigen*. Daneben sollen User*innen ihr *Wissen teilen* und der Gemeinschaft offenlegen. Die Generierung von Sichtbarkeit und Reichweite geht mit der Erwartung einher, dass User*innen *sich nicht in den Vordergrund drängen*. In diesen Zusammenhängen spiegeln sich die paradigmatischen Leitideen der Community, die ein progressives Miteinander, ein der Verbesserung zugewandtes gemeinschaftliches Handeln, vor die Maximierung individueller Sichtbarkeit und Reputation stellt. Entlang der performativen Strategien zur Generierung von Sichtbarkeit und Reichweite als Grundbedingung für An- und Wiedererkennbarkeit *als ein*e bestimmte*r User*in* in dieser Gemeinschaft

wird deutlich, wie sich diese zu den komplexen und ambivalenten Anforderungen ins Verhältnis setzen. Von Bedeutung sind die zwei rekonstruierten performativen Praktiken insofern, als daran grundlegende Einstellungen und Konventionen in der Community aufgezeigt werden konnten.

Feedback zu Tracks geben bedeutet auf einer performativen Ebene auch immer, sich selbst als User*in zu produzieren. An Feedback werden daher besondere Anforderungen gestellt. Das geforderte *proper feedback* erschöpft sich nicht in einer rein affirmativen Artikulation von Wertschätzung, sondern soll eine kritische und problemorientierte Perspektive auf Tracks einnehmen. Zugleich stellen User*innen dadurch Sichtbarkeit her und markieren Präsenz in der Community. Durch konstruktive Bezugnahme zum kreativen Schaffen anderer bringen sich User*innen dabei jedoch immer auch selber hervor und werden zu sichtbaren und anerkehbaren Expert*innen. Demgegenüber wurde deutlich, dass die kritiklose Affirmation und Artikulation von Wertschätzung als offensive Strategie für die Generierung von Sichtbarkeit und Reichweite bewertet wird, die sich nicht am Ideal wechselseitiger Verbesserung ausrichtet: Feedback ist in diesem Fall ein »MARKETINGinstrument« (Karsten #00:41:03.5#) und wird als illegitime Strategie, als ein *Sich in den Vordergrund Drängen* bewertet und sanktioniert. *Feedback auf Tracks geben* ist ergo eine Relationierung auf die Forderung nach dem Beitragen zum Austausch, über die sich User*innen als anerkehbare Mitglieder der Gemeinschaft hervorbringen. *Tracks auf Walls Posten* ist eine performative Strategie, mit der User*innen ihre Tracks auf audiotool verbreiten und zum Austausch durch Generierung von Flächen für kommunikative Anschlussbildung beitragen. Zugleich stellen sie dabei Sichtbarkeit für ihre kreativen Schöpfungen her. Es wurde gezeigt, dass die Verbreitung eigener Tracks einem engen Anforderungsgefüge aus Normen und Konventionen unterliegt. Diese Verbreitung wird hinsichtlich ihrer Auswirkungen auf die Empfehlungsfunktion der plattformeigenen Charts beobachtet, die Generierung von Selbstläuferdynamiken als illegitimes *Sich in den Vordergrund drängen* bewertet und von der Community als Korrektiv diszipliniert.

Die Praktiken wurden als performative Strategien immer auch als Relationierungen vor dem Hintergrund dessen umrissen, was in diesem kulturellen Kontext als anerkehnbar gilt. Die technischen Bedingungen der (Selbst-)Profilierung, das fortlaufend in Aushandlung begriffene Selbstverständnis der Community und die transformativen Momente in der Iteration performativer Praktiken bilden einen formierenden Rahmen, in dem Werte, Normen, Einstellungen und Verhaltenserwartungen zirkulieren. In diesem Rahmen werden Identitäten hervorgebracht, die als normatives Ideal

Handeln im Streben nach Anerkennbarkeit und Wiedererkennbarkeit in der kulturellen Gemeinschaft orientieren. In dieser Hinsicht sind auch die als illegitim bewerteten Strategien bedeutend, da in der Sanktionierung bzw. Disziplinierung die Norm in den Vordergrund tritt und aktualisiert wird. Das utopische Ideal, an dem sich Identitäten auf audiotool ausrichten, ist das gemeinschaftliche Streben nach einem fortschrittsgewandten Miteinander, das sich entgegen einem kompetitiven Neben- oder Gegeneinander als paradigmatische Leitlinie durch sämtliche Praktiken auf audiotool zieht.

5 *Doing Collabs*: Modi und Strategien kollaborativer Track-Produktion

Tracks sind die zentralen ästhetischen Objekte der kollaborativen Praktiken auf audiotool. Sie werden mit der plattformeigenen DAW produziert, auf dem Profil veröffentlicht und so anderen User*innen zugänglich gemacht. Der Track ist elementar für die performativen Prozesse, in denen User*innen auf audiotool Identitäten hervorbringen. Er ist eine mithilfe digitaler Technologien realisierte kreative Schöpfung, Referenzfläche für kommunikative Anschlussbildung und Anerkennung sowie der Ausgangspunkt für Aneignungsprozesse. Entgegen einem engen musikwissenschaftlichen Begriffsverständnis ist der Track auf audiotool als Objekt jedoch nicht als fixes Resultat ästhetisch-kreativer Praxis zu begreifen. Auch wenn der Track auf audiotool *als Track* zum Klingen gebracht werden kann, erschöpft sich der Track nicht in seiner klanglichen Dimension. Er ist auch nicht allein mit musikalischen Begriffen – etwa hinsichtlich seiner musikalischen Struktur oder klangästhetischen Eigenschaften etc. – hinreichend beschreibbar. Der Track ist hier als ein kollaborativ hergestelltes *new media object* (Manovich, 2001) zu begreifen, als hypermediales digitales Medienobjekt in Gestalt eines dynamischen Datensatzes, der Ausgangspunkt und temporäres Resultat von Anschlussprozessen und kollaborativen Praktiken ist. Der Track auf audiotool enthält auch, aber nicht ausschließlich digital kodierten Klang.

Der Track auf audiotool ist das Ergebnis gemeinschaftlichen Schaffens im Netzwerk. Gemeint sind damit jedoch nicht bloß Praktiken in der audiotool-DAW selbst. Beobachtbar wurde eine feldspezifische Unterscheidung zweier Modi von Kollaboration. Diese unterscheiden sich in der Art und Weise, wie sie den Track auf audiotool hervorbringen, auf ihn einwirken und verändern, indem sich User*innen im Zuge kollaborativer Praktiken in verschiedener Weise in das Medienobjekt einschreiben. Der Track auf audiotool ist ein fluides, kontinuierlich in Veränderung begriffenes Medienobjekt, das wechselseitigen Formungsdynamiken unterliegt. Eine Rekonstruktion der kollaborativen Prozesse und Dynamiken um den Track ist für die Analyse fruchtbar, da sich darüber verschiedene Zugänge zur performativen Hervorbringung von Identitäten eröffnen.

Die Analyse der verschiedenen Modi kollaborativer Zusammenarbeit wird in den folgenden zwei Kapiteln entwickelt. Mit der Unterscheidung vom *Doing Collabs* (als

Form gemeinschaftlicher Musikproduktion mit der audiotool-DAW) und dem *Doing Knowledge* (im Sinne der weiteren kollaborativen Prozesse auf der Plattform) wird es möglich, die Praxisbereiche mit der erforderlichen analytischen Tiefe ausleuchten zu können. Zunächst ist jedoch eine Erörterung des zentralen Objekts der Praktiken des Feldes notwendig, daher wird im Folgenden herausgearbeitet, *was* User*innen auf audiotool produzieren. Dazu erfolgt zunächst eine Annäherung an das im Feld zirkulierende Track-Konzept. In Abgrenzung zu anderen Konzepten im Diskurs wird in diesem Zuge auch eine Erweiterung des Zugriffs auf digitale Tracks *als Datenobjekte* im Internet argumentiert. Im Feld konnten zwei unterschiedliche Zugänge zum Medienobjekt rekonstruiert werden, die im Hinblick auf die mit ihnen einhergehenden Dynamiken bei der Hervorbringung von Identitäten betrachtet werden. Im Anschluss rückt mit dem *Doing Collabs* die Frage nach dem gemeinsamen Produzieren mit der audiotool-DAW und den sich darin vollziehenden performativen Dynamiken in den Blick.

5.1 Der Track als hypermediales, dynamisches Medienobjekt

Auf audiotool produzierte und über das Profil veröffentlichte Produktionen heißen *Tracks*. Die Bezeichnung ist von den Entwickler*innen für ein spezifisches Medienobjekt bereits in die Plattform eingeschrieben, indem etwa das *Publish*-Fenster beim Finalisieren eines Arrangements mit ♥ *Publish your track* überschrieben und Veröffentlichungen auf dem Profil unter dem Reiter *Tracks* subsumiert werden. Angeschlossen wird damit an einen verbreiteten Begriff für Musik in Form technisch produzierter Klanggestalten, der neben seiner Verwendung im alltäglichen Sprachgebrauch auch im wissenschaftlichen Diskurs zur Bezeichnung einer Vielzahl musikalischer Formen genutzt wird. Die konzeptuellen Feinheiten von Tracks bleiben häufig jedoch schemenhaft und benötigen daher eine Einordnung.

Zunächst müssen zwei Bedeutungsebenen des Tracks unterschieden werden. Ein Track bezeichnet im Kontext des sog. *Tracking* – einer Musikproduktionspraxis, in dessen Zuge »klangliches Rohmaterial auf unterschiedliche Spuren beziehungsweise Tracks aufgenommen [wird]« (Papenburg, 2017: 124) – zunächst (Audio-)Spuren und bezieht sich damit auf eine Medientechnik. Etymologisch rekurriert dieser Begriff auf die analoge Klangaufzeichnung auf Magnettonband. Auf diesem Speichermedium liegen Spuren (im Englischen Tracks) nebeneinander und können vom Tonkopf der Bandmaschine simultan gelesen und beschrieben werden (vgl. Ahlers, 2018: 426).

Die separierte Klangspeicherung auf Tracks legte den Grundstein für neue Herangehensweisen und Paradigmen in der Musikproduktion sowie die Herausbildung ästhetischer Strategien im Umgang mit dem musikalischen Material, wie bspw. dem Sampling und dem Remix (vgl. Großmann/Hanáček, 2016: 53). In DAW-Software finden Tracks in der Regel als vertikal organisierte Spuren ihre Entsprechung. Die technischen Limitierungen von ehemals 8-, 16- und später 24 Spuren auf einem physischen Magnettonband sind inzwischen aufgelöst. In Musikproduktionssoftware ist die Anzahl möglicher Spuren längst unbegrenzt (vgl. Prior, 2018: 75). In der zweiten Dimension des Begriffs zeigt sich seine Ambivalenz: Neben dem Track *als Komponente* einer für den Produktionsprozess elementaren Medientechnik bezeichnet dieser zugleich auch *das Ergebnis* dieses Prozesses als »eine Zusammenstellung mehrerer Tonspuren, ein ganzes Musikobjekt, ein fertiggestelltes Musikstück« (Ismaiel-Wendt, 2011a: 68).

Eine Definition des Tracks legt der Kulturwissenschaftler Jochen Bonz in seiner Studie zur Kultur des Tracks in House Music und Techno vor. Diese entwickelt er über die Differenz zur musikalischen Form des Songs:

»Ein Track ist kein Song. Kennzeichnend für den Song ist die Gestalt einer Melodie, deren Grundlage die harmonischen Konventionen der jeweiligen basalen Kultur sind. Die Gestalt kommt als Effekt fleißigen Zuarbeitens durch verschiedene musikalische Elemente zustande, die Instrumente, deren Verschiedenheit hier in der einen Melodie aufgeht. Im Gegensatz dazu stehen im Track an der Stelle der harmonischen Konventionen Rhythmus und Sound [...]. Darüber hinaus produziert der Track nicht die eine Gestalt, sondern indem er die Verschiedenheit der Elemente, aus denen er besteht, in der gemeinsamen Bewegung seines Grooves ausstellt, stellt er eine Situation her. Finden die Subjekte des Songs in diesem eine Gestalt, die vor dem Hintergrund ihrer Identifikation in einer basalen symbolischen Ordnung entsteht, so entsteht für das Subjekt der Kultur des Tracks in diesem aus dem Nichts ein Raum, in dem es sich aufzuhalten vermag.« (Bonz, 2008: 127)

Der Track unterscheidet sich nach Jochen Bonz dahingehend vom Song, dass dieser keine Gestalt, keinen »klaren Ereignisverlauf« (Ismaiel-Wendt, 2011a: 69) produziere und damit weniger hierarchisch zwischen melodischen, rhythmischen und klangästhetischen Komponenten unterscheiden würde. Von Bedeutung sind aber vor allem die situationskonstituierenden Eigenschaften des Tracks. Beim Song werden über die symbolischen Ordnungen der Gestalt Identifikationsangebote hervorgebracht, der Track bleibt in dieser Hinsicht hingegen unbestimmt. In der Unbestimmtheit liegt jedoch das generative Potential des Tracks: »Der unbedingte Effekt des Tracks liegt in

einer Vergegenwärtigung oder der Track kann im Moment eine fiktive Welt entstehen lassen« (ebd.). Track und Song unterscheiden sich zudem hinsichtlich der Paradigmen ihrer Erstellung. Bei der Produktion im Tonstudio steht ein Song in seiner komponierten Gestalt am Beginn des Prozesses, dessen Ziel in der Generierung einer »Illusion von Dabeisein« (Wicke, 2011: 1065) im Moment besteht. Die Klangaufzeichnung dient »als Repräsentation einer Aufführung, als klingendes Äquivalent der *Aktion* des Musizierens, nicht aber ihres *Resultats*« (ebd.: 1066; H.i.O.).

Songs sind dieser Betrachtung nach mimetisch konzipiert. Tracks werden in umgekehrter Weise gedacht, da die Produktionstechnologien mit ihren Logiken, Konventionen und Dynamiken in die Komposition gleichberechtigt eingehen: »In Tracks bleibt die Spurenkonstruktion aus (kopierten) Fragmenten offenkundig« (Ismaiel-Wendt, 2011a: 71). Über die »Gestalten und Gestaltungsweisen« (ebd.: 72), über die Spur der Bewegung, die mit dem Track erlebbar wird, vollzieht Johannes Ismaiel-Wendt in der Begründung der sog. *TRX-Studies* (vgl. auch Ismaiel-Wendt, 2011b) den Anschluss an Kulturtheorien, die das Prozessuale gegenüber einem scheinbar Faktischen in den Vordergrund rücken:

»Tracks und Kulturen werden als zufällige oder strategische temporäre Verbindung verschiedener Spuren verstanden. Kulturen und Tracks ergeben sich aus Modulation, einem Zusammen-Eingebendet-Sein und auch wieder Getrennt-Werden, Sich-Zusammen-Ein- und Ausblenden.« (Ismaiel-Wendt, 2011a: 72)

Die hier postulierte Erweiterung des Analyse-Fokus sowie die Anerkennung der wechselseitigen Verbindung von Track und Kultur sind zweifelsohne wegweisend, für den Track auf audiotool jedoch nicht ausreichend. Der Track auf audiotool ist nicht allein eine Konstruktion von Spuren oder eine temporäre Verbindung verschiedener klanglicher Komponenten. Die Notwendigkeit einer Erweiterung des Tracks-Begriffs ist bereits durch die Bedingungen seiner medialen Form gegeben, denn der Track auf audiotool ist ein auf vernetzten Servern archiviertes Soundfile:

»Das Soundfile ist mehr als ein technisches Format, welches etwa als MP3 die Musikdistribution verändert. Es stellt zudem eine ästhetische Form dar, die mit spezifischen Praktiken und Techniken des Musikhörens, aber auch der Musikproduktion zusammenhängt.« (Papenburg, 2013: 140)

Als Soundfile unterscheidet sich der Track auf audiotool von statischen digitalen Audio-Dateiformaten jedoch in zweierlei Hinsicht. Es handelt sich erstens nicht um

eine lokal gespeicherte Audiodatei (ein mp3-File), sondern um einen dynamischen Datensatz. Dieser setzt sich aus einer Vielzahl verschiedener Daten (und Datentypen) zusammen, die aufeinander verweisen, sich bedingen und ergänzen. Zum Track auf audiotool gehören unter anderem das abspielbare Resultat der Produktion in der DAW sowie die Komponenten seiner Zusammensetzung. Gleichberechtigte Bestandteile sind darüber hinaus aber auch Meta-Daten wie Titel, Tags und ein Cover, metrische Quantifizierungen wie Plays und Likes, Verweise auf Remixe, Einbindungen in Playlists und Alben sowie Anschlusskommunikationen in Form von user-generierten Kommentaren. Als ein auf den Servern archiviertes Medienobjekt ist der Track auf audiotool nicht mit der komprimierten Audiodatei gleichzusetzen, die von der Webseite heruntergeladen werden kann. In Audiodateien im mp3- oder wav-Format lassen sich Meta-Informationen zum Titel, Künstler*in, Jahr etc. lediglich in eine beschränkte Anzahl sog. ID3-Tags einschreiben. Kennziffern zu Plays und Likes sowie Kommentare, die den Track als Medienobjekt formen und formieren, sind in ID3-Tags nicht abbildbar. Im Vergleich zum Ausgangsobjekt auf audiotool ist die mediale Form des heruntergeladenen Tracks reduzierter.

Der Track auf audiotool ist ein dynamischer Datensatz. Interaktionen schreiben sich in das Soundfile ein, transformieren es und bringen es in neuer Form hervor. Gemeint ist damit: Das Abspielen eines Tracks erhöht den Zähler der Plays, das Hinzufügen zu einem Album generiert eine Verknüpfung zum user-generierten Album, ein Kommentar eine*r User*in bildet eine (von vielen) kommunikative(n) Dimension(en) der diskursiven Konstruktion des Tracks etc. An diesen Beispielen wird deutlich, dass sich der Track auf audiotool *als Datensatz* dynamisch aus einer Vielzahl digital kodierter Komponenten zusammensetzt, die auch, aber nicht ausschließlich als Klang wiedergegeben werden können. Da sich eine Vielzahl verschiedener Instanzen auf unterschiedliche Weise in das Medienobjekt einschreiben und den Track so fortlaufend neu hervorbringen, reichen traditionelle Kategorien nicht mehr aus. Insbesondere auch in ihrer Form vernetzter Datensätze auf Servern, für die der Track auf audiotool exemplarisch steht, »modulieren, transformieren und überschreiten Soundfiles etablierte musikalische Formen der Popmusik wie Song, Track oder Konzeptalbum« (Papenburg, 2013: 151).

Um den Track in seiner kulturellen Gesamtheit unter den Bedingungen von Online-Plattformen greifen zu können, wird ein erweiterter Zugriff vorgeschlagen. Dafür wird der Track auf audiotool im Anschluss an das Konzept der *new media objects* (Manovich, 2001) als hypermediales, dynamisches Medienobjekt verstanden. In Rah-

men seiner Überlegungen zur Medientransformation durch Digitalisierungsprozesse formuliert Manovich fünf Prinzipien dieser neuen Medienobjekte: *Numerical Representation*, *Modularity*, *Automation*, *Variability* und *Transcoding*. Zu diesen wird der Track auf audiotool im Folgenden in Bezug gesetzt. Damit soll die Grundlage geschaffen werden, um im Anschluss die Track-Konzepte, die Produktionspraktiken des Feldes sowie die in diesen Zusammenhängen entstehenden performativen Dynamiken zu rekonstruieren.

New media objects sind zunächst kodierte Zeichenketten. In ihrer Form als »numerical representations« (ebd.: 27) sind sie das Ergebnis arbiträrer, aber diskreter Abstraktionsprozesse. Dass sie als digitale Objekte losgelöst von materiellen Bedingungen und Beschränkungen formal beschreibbar werden, hat eine einschneidende Konsequenz: »*media becomes programmable*« (ebd.: H.i.O.). Auf audiotool kann aufgrund der digitalen Kodierung durch eine Vielzahl plattformeigener Funktionen resp. der ihnen zugrunde liegenden Algorithmen sowohl von Seiten der User*innen als auch von Systemalgorithmen transformierend auf das Medienobjekt eingewirkt werden. Darunter fällt beispielsweise die Piano Roll zum Setzen von MIDI-Noten in der DAW ebenso wie die Kommentarfunktion im Sozialen Netzwerk oder der automatische Zähler der Plays.

Das zweite Prinzip ist die in der »fractal structure of new media« (ebd.: 30) begründeten *Modularität*. Als Medienobjekt besteht der Track auf audiotool aus einer Vielzahl von Komponenten, die in ihrer Gesamtheit den Track konstituieren. Darunter fallen numerische Werte wie Likes und Plays, Bilddaten des Covers, Kommentardaten, die neben dem Textinhalt auch Zeitstempel enthalten etc. Bei der modularen Betrachtung von *new media objects* ist entscheidend, dass die fraktalen Strukturen, die singulären Komponenten zwar aufeinander zeigen und miteinander verbunden sind, diese jedoch ihre Unabhängigkeit behalten. Ein Kommentar bleibt in seiner Datenform etwa von einer Änderung des Track-Covers unberührt.

Das dritte Prinzip ist *Automation*. Die numerische Kodierung von Medienobjekten sowie ihre modulare Struktur ermöglichen die Verarbeitung durch automatisierte Prozesse, wodurch »human intentionality can be removed from the creative process, at least in part« (ebd.: 32). Das Prinzip der Automatisierung ist eines der wesentlichen Merkmale des Web 2.0. Medienobjekte wie der Track auf audiotool existieren nicht *an sich*, sondern werden erst beim Abruf in ihrer jeweils aktuellen Form automatisiert generiert: »They assemble the information from databases and format it using generic templates and scripts« (ebd.). Erst beim Aufruf werden alle diesem Objekt zu-

geordneten Komponenten abgerufen, zusammengesetzt und *als Track* auf audiotool hervorgebracht.

Als Konsequenz der numerischen Kodierung und der modularen Struktur ist die Form des Tracks auf audiotool viertens grundsätzlich variabel: »A new media object is not something fixed once and for all, but something that can exist in different, potentially infinite versions« (ebd.: 36). Das variable Zusammensetzen von Fragmenten des Medienobjekts wird durch digital gespeicherte Zeichenketten im Gegensatz zu physisch fixierten Medien befördert. Die Komponenten des Tracks sind in Datenbanken gespeichert, die der jeweils aufgerufenen Form entsprechend abgerufen werden. Die Implikationen sind weitreichend, denn es handelt sich hierbei nicht bloß um eine Besonderheit einer technischen Implementierung, sondern um eine bestimmte Form der Welterzeugung: »As a cultural form, the database represents the world as a list of items, and it refuses to order this list« (ebd.: 225). Der Track auf audiotool setzt sich aus einer lediglich vorläufig bestimmbar Anzahl nicht-hierarchischer Komponenten zusammen, die in Datenbanken archiviert sind. Komponenten von Tracks oder auch Segmente dieser Daten können so in immer neue Zusammenhänge gestellt werden. Der Track auf audiotool ist in folgendem Sinne variabel: Auf der Track-Seite wird er in anderer Form zugänglich als in einer Playlist, in denen zugehörige Kommentare, Assets oder Remixe nicht unmittelbar zugänglich sind. Auch beim Aufruf über ein Smartphone wird die Track-Seite aufgrund der Responsivität entsprechend der Bildschirmgröße des Endgerätes in anderer Weise generiert, wird als eine *andere Welt* erzeugt als über einen Computerbildschirm. Der Track auf audiotool wird durch Algorithmen dynamisch an die Bedingungen und Modalitäten verschiedener Zugriffsweisen angepasst und ist in dieser Hinsicht hypermedial.

Der 1965 von Theodor Holm Nelson eingeführte Begriff *Hypermedia* bezeichnet nichtlineare Medienformen, deren Bestandteile durch Hypertext miteinander vernetzt sind (Nelson, 1965): »the elements and the structure are independent of each other – rather than hard-wired together, as in traditional media« (Manovich, 2001: 38). Über hypertextuelle Verweise auf der Track-Seite werden vielschichtige Dimensionen des Tracks zugänglich. Diese ermöglichen es »to create, manipulate and/or examine a network of information containing nodes interconnected by relational links« (Halasz/Schwartz, 1994: 30). Aufgeführt werden bspw. die sog. Assets (Samples und Presets), diejenigen User*innen, die den Track zuletzt gehört haben, Remixe anderer User*innen und vieles mehr. Hypertextuelle Verweise auf andere Inhalte, User*innen

und Kontexte binden den Track auf audiotool in ein weites Netzwerk daran anknüpfender Bedeutungsbereiche ein.

Der Track ist als Datenobjekt variabel, diese Veränderbarkeit ist jedoch ambivalent: Einerseits können von Seiten der Entwickler*innen Veränderungen am Template vorgenommen und so darauf eingewirkt werden, welche Komponenten in welcher Weise und unter welchen Bedingungen dargestellt werden. Andererseits können User*innen selbst Veränderungen vornehmen, etwa bei der Trackbeschreibung, den Meta-Tags oder auch der Produktion selbst. Tracks können auch nach der Veröffentlichung geöffnet, verändert und *als der gleiche Track* (im Sinne des Medienobjekts) erneut veröffentlicht werden. Zusätzlich bringen Interaktionen anderer User*innen einen Track als Iteration hervor, da ein Zugriff transformativ auf einzelne oder mehrere modulare Komponenten einwirkt. Dies ist beim Abspielen der Fall, denn dies hat unter anderem zur Folge, dass der Zähler der Plays um eins erhöht wird. Der Track auf audiotool verändert seine mediale Form somit von Aufruf zu Aufruf, von Moment zu Moment. Dabei bleibt er jedoch mit sich als Datenobjekt insofern identisch, als er unabhängig von allen Änderungen unter derselben URL erreichbar ist, in Playlist ungeachtet etwaiger Titeländerungen oder Eingriffen in musikalische oder klangästhetische Strukturen integriert, auch Kommentare und Favorisierungen bleiben erhalten. Und doch verändern Interaktionen mit dem Datenobjekt den Track fortlaufend. Der Track erzeugt für User*in A eine andere Welt als für User*in B. Der Track auf audiotool ist variabel und dynamisch.

5.1 DER TRACK ALS HYPERMEDIALES, DYNAMISCHES MEDIENOBJEKT

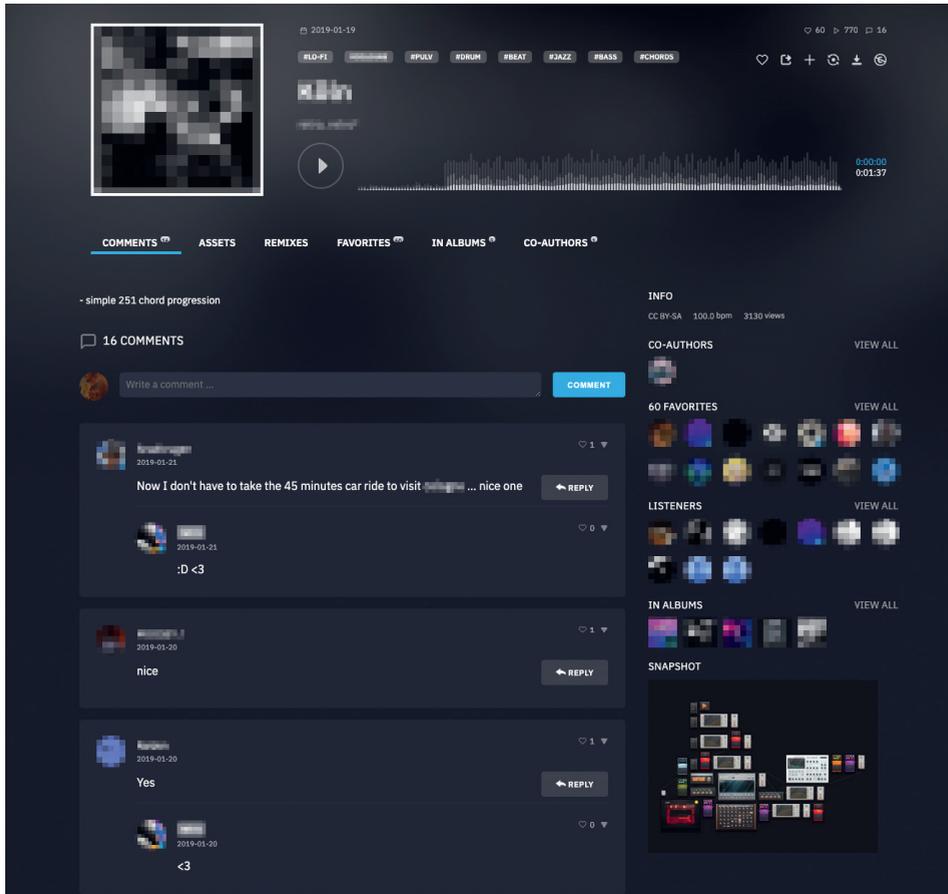


Abbildung 19: Die *Track*-Seite auf audiotool.

Manovich fasst *Transcoding* als das fünfte Prinzip von *new media objects*, welches ihm zufolge die »most substantial consequence of the computerization of media« (Manovich, 2001: 45) darstellt. Von Interesse ist hierbei die Umgestaltung von Medien und Kultur durch die Logiken des Computers, die neue kulturelle Formen hervorbringen: »a blend of human and computer meanings, of traditional ways in which human culture modeled the world and the computer's own means of representing it« (ebd.: 46). Dem folgend muss der Track auf audiotool als ein durch Prozesse kultureller Transkodierung hervorgebrachtes Medienobjekt verstanden werden. Damit wird ein traditionelles Track-Verständnis herausgefordert, da bewährte Terminologien und Konzepte der Komplexität digitaler Datenobjekte und ihren Konsequenzen für ästhetische Praxis nicht mehr gerecht werden:

»cultural categories and concepts are substituted, on the level of meaning and/or language, by new ones that derive from the computer's ontology, epistemology, and pragmatics. New media thus acts as a forerunner of this more general process of cultural reconceptualization.« (ebd.: 47)

An diese Überlegungen zum Track auf audiotool anschließend sollen die oben angeführten Track-Begriffe aufgegriffen und erweitert werden. Dies ist für die nachfolgenden empirischen Analysen erforderlich, da der Track auf audiotool in seiner medialen Form nicht mit dem musikwissenschaftlichen Begriffsinstrumentarium zu greifen ist.⁴⁷ Der hier vorgeschlagene Trackbegriff soll jedoch nicht bloß für den hier behandelten Kontext gelten, sondern zumindest grundsätzlich auch für Tracks auf anderen Internetplattformen, wie bspw. SoundCloud, Bandcamp oder YouTube, anwendbar sein: Der Track auf Online-Plattformen ist ein hypermediales, dynamisches Medienobjekt, ein komplexes Konglomerat verschiedener digitaler Daten(sätze), die *auch*, aber nicht ausschließlich als Klang hörbar gemacht werden können.

Der Track ist zwar – darin schließe ich an die Überlegungen von Johannes Ismaiel-Wendt an – auch in der hier vorgestellten Form eine temporäre Verbindung von Spuren. Diesen Befund möchte ich dahingehend spezifizieren, dass diese Spuren nicht nur klanglicher Gestalt sind, sondern im Wortsinne: *Datenspuren*. Die mediale Form des Tracks im Internet entsteht jedoch nicht bloß durch das »zusammen Eingelendet-Sein und auch wieder Getrennt-Werden, sich zusammen Einblenden und Ausblenden« (Ismaiel-Wendt, 2011b: 56) verschiedener Klangelemente. Sie ist durch die Variabilität und die transformativen Dynamiken verschiedener Zugriffsweisen geprägt, die in den Track zurückwirken. In diesen Wechselwirkungen, die nicht nur im engen Sinne musikalische Spuren (Klang) betreffen, sondern sämtliche modulare Komponenten des Medienobjekts, wird eine Welt erzeugt. Es entsteht ein Raum, in dem sich – an Jochen Bonz angeschlossen – das Subjekt aufzuhalten vermag. Dieser ist jedoch nicht allein klanglicher Natur, sondern das temporäre, stets vorläufige und situativ divergente Resultat dynamischer, algorithmisch strukturierter Formungsprozesse. Der Track auf audiotool generiert fortlaufend eine Welt, die kontinuierlichen Transformationsprozessen unterliegt, in dessen ununterbrochenen Werden jedoch zugleich seine Prozessualität erlebbar wird.

⁴⁷ Die diskutierten Track-Konzepte sind damit jedoch keineswegs überholt oder obsolet, sondern für ihre jeweiligen Anwendungsgebiete weiterhin erkenntnisfördernd. Die kritische Auseinandersetzung mit den Definitionen zielte auf die konzeptuelle Zuspitzung des Track-Begriffs unter den Bedingungen digitaler Vernetzung im Internet.

5.2 Der Track auf audiotool – empirische Konzepte

Anschließend an diese Überlegungen zum Track im Internet rückt die Frage nach dem Track-Konzept im Feld und den darauf Bezug nehmenden Umgangsweisen mit dem Medienobjekt in den Fokus. Mit den zwei im Feld rekonstruierten Track-Konzepten gehen unterschiedliche Praktiken einher, die als performative Strategien für die Hervorbringung von Identitäten von Bedeutung sind: Einerseits fungiert der *Track als fluides Werkstück*. Hierbei wird der Track zum Bestandteil jenes Prozesses gemacht, mit dem Fortschritt, Entwicklung und Anerkennung in musikalischer Praxis erfahrbar werden. Andererseits wird der *Track als fixes Zeitzeugnis* verstanden. Entgegen seiner technischen Möglichkeiten wird er dabei zum statischen Objekt im Kontext einer (Selbst-)Biografisierung umgedeutet. Diese beiden Zugänge sind vor der Folie der transformativen Potentiale von Musik bedeutend, da sich die Konzepte mit der Hervorbringung von Identitäten auf audiotool verschränken lassen: »music has transformative powers, it >does< things, changes things, makes things happen« (DeNora, 2000: 48).

Der Track als fluides Werkstück

Zuerst wird der *Track als fluides Werkstück*⁴⁸ rekonstruiert. Abgehoben wird hierbei auf die Umgangsweisen von User*innen mit Tracks im Zuge ihrer Veröffentlichung und der sich anschließenden wiederkehrenden Bearbeitung. Um die Fluidität des Tracks als Werkstück verstehen zu können, muss zunächst die *Republish*-Funktion auf audiotool erläutert werden. Durch diese technische Affordanz wird der Track von den Beschränkungen medientechnischer Fixierung befreit, die die Form von Musik ins-

⁴⁸ Marc Godau und Matthias Haenisch entwickelten das ähnlich gelagerte Konzept der *Idee als Werkstück* im Rahmen digitaler Musikpraxis (Godau/Haenisch, 2019). Sie verstehen Songideen als Organismen, die in iterativen Prozessen von Menschen und Dingen bei Aufnahmen, bandinternen Veröffentlichungen und in Proben zu einem fertigen, veröffentlichbaren Produkt geformt werden. Die *Idee als Werkstück* und den *Track als fluides Werkstück* verbindet, dass beide Konzepte jenseits fixer Vorstellungen von Musik als »multiply-mediated, immaterial and material, fluid quasiobject« (Born, 2005: 7) verstanden werden. Godau und Haenisch legen ihren Fokus jedoch auf soziomaterielle Prozesse, die heterogene Assoziationen zwischen musikalischen Artefakten, körperlichen Praktiken und Technologien herstellen und stabilisieren.

besondere in Bezug auf analoge Speichermedien weitgehend beeinflusst haben: Wo Musik als Klangschrift in ein analoges oder digitales Speichermedium *eingeschrieben* und fixiert wurde, wurden nachträgliche Eingriffe ins Material unmöglich. Um zum Ausgangspunkt ästhetischer Strategien werden zu können, wird ein Duplikat erforderlich (Großmann, 1995).

Mit der Republish-Funktion auf audiotool sind alle Komponenten einer Produktion – das musikalische Material, alle Parameter sowie die Meta-Daten eines Tracks – auch nach der Veröffentlichung vollständig editierbar, ohne dass dafür eine Kopie angelegt werden müsste. Grund dafür ist eine Eigenschaft des Tracks als *new media object* (Manovich, 2001), die ihn – entgegen etwa der Langrille einer Schallplatte oder der Data-Frames auf einer Audio-CD – in seiner ehemals fixen Struktur aufzulösen vermögen: Der Track auf audiotool besteht aus einer Vielzahl autonomer, modularer Komponenten, die unabhängig voneinander veränderbar sind. Ungeachtet dessen konstituieren diese jedoch über eine gemeinsame und unveränderliche ID ein Medienobjekt. Der Verweis der Module aufeinander bleibt trotz der Veränderbarkeit ihrer Inhalte bestehen, sodass der Track auf audiotool zwar fortlaufend transformiert werden kann, dabei jedoch als Medienobjekt auf der Makroebene der gleiche bleibt.

Diese Eigenschaft des Tracks auf audiotool stellt ein Alleinstellungsmerkmal für Online-Musikproduktionsplattformen dar. Zwar ist es auch auf anderen Online-Plattformen problemlos möglich, eine veränderte Version eines Tracks bereitzustellen, diese werden dann jedoch als *neue* Tracks verarbeitet. Diese Medienobjekte werden unter einer neuen ID geführt und sind über eine eigene eindeutige URL erreichbar. Möglicherweise vorhandene Kommentare, Likes etc. des Ursprungstracks sind im neuen Track jedoch nicht vorhanden. Im Grunde handelt es sich dabei schlicht um ein verändertes Duplikat der Komponenten eines Tracks, die *als Daten* jedoch in keiner Weise verbunden sind. Der Track ist in dieser Hinsicht ein anderer Track. Auf eine Ausnahme sei jedoch hingewiesen: Mit der kostenpflichtigen Premiummitgliedschaft *Next Pro* kann die Audiodatei eines Tracks auf SoundCloud nachträglich ausgetauscht werden, ohne dass seine Komponenten davon berührt werden würden. Von den hier betrachteten Mechanismen unterscheidet sich dies sich jedoch dahingehend, dass es sich bei SoundCloud um eine *Hör*plattform handelt, auf der andernorts Produziertes hochgeladen wird. Bei audiotool fallen Produktion und Rezeption hingegen auf einer Plattform zusammen.

Ein nachträglicher Bearbeitungszugriff mit der Republish-Funktion hätte nicht in den Programmcode der audiotool-DAW eingeschrieben werden müssen. Nachträg-

lich veränderte Tracks dann als neue Tracks zu behandeln, wäre das Äquivalent zu einer Freeze-Funktion, dessen Implikationen im folgenden Datum auf audiotool diskutiert wurde:

»We could offer some FREEZE action for the artists to disable changes on their track for all eternity. Would that gain the appreciation of their work? I doubt that. It would look like we are desperately trying to save the old way we deal with music. A virtual replacement for a bought vinyl or cd.« (2019-09_AT_CHT)

Ein Abschließen von Tracks nach ihrer Veröffentlichung hätte die Konsequenz, dass nachträgliche Veränderungen über den Upload *als neuer Track* realisiert werden müssten. Alle zugeordneten Plays, Kommentare, Remixe etc. des Ursprungstracks stünden in der Datenstruktur dann in keiner Beziehung mehr zu seiner Iteration. Die ID eines Tracks auf audiotool weist diesbezüglich Parallelen zum *International Standard Recording Code* (ISRC) auf, da diese Kodierung Tracks eindeutig identifizierbar auszeichnet. Bei Neuauflagen als Remaster, die insbesondere bei Jubiläen erfolgreicher Tonträger Konjunktur haben, wird Tracks ein neuer ISRC zugewiesen. Das Remaster ist in dieser Hinsicht als ein *anderer* Track zu begreifen.

Im oben angeführten Datum wird die Überwindung medientechnisch begründeter Limitierungen nachträglicher Bearbeitungen als historische Zäsur begriffen: Auf traditionellen Trägermedien bleibt Musik in Form technisch produzierter Klanggestalten im Hinblick auf nachträgliche Veränderungen starr und invariabel. Eingriffe können ausschließlich über ein dann autarkes Duplikat vorgenommen werden. Auf audiotool ist der Track hingegen fluid, ohne dabei jedoch seine Identität *als Track* aufgeben zu müssen. Damit wird es möglich, auch nach Eingriffen in das musikalische Material auf den Track über die gleiche URL zuzugreifen, die gleichen Kommentare vorzufinden etc. Die Republish-Funktion auf audiotool erlaubt es, den Track auf der ästhetischen Ebene zu einem anderen zu machen, ihn dabei jedoch auch weiterhin als den gleichen betrachten zu können.

Nach diesen einführenden Erläuterungen zur Republish-Funktion und ihrer Auswirkungen auf die Fluidität des Tracks soll stehen im Folgenden die Umgangsweisen der User*innen mit dieser Funktion im Fokus. Eine Nutzung der Republish-Funktion stellt keine grundsätzliche Notwendigkeit dar, sondern eine Affordanz (Gibson, 1977) der audiotool-DAW, mithin eine optionale Handlungsmöglichkeit. Da User*innen Tracks nicht nachträglich (weiter-)bearbeiten *müssen*, ist die Entscheidung *für* die Verwendung dieser Programmfunktion als performative Strategien im kulturellen

Gefüge zu betrachten. In den Daten wurde sichtbar, dass User*innen mit dem performativen Akt des Publishens eines Tracks im Netzwerk *einen temporären Perspektivwechsel vornehmen*:

»When in the making you have a certain mindset which hopefully leads you to a point, where you think the result is >complete< enough to publish. But in fact we all know nothing is ever finished. There is always something you would like to change, even when examining your work years later. It is only the viewer (listener) that can appreciate something you did as complete. Even worse, they might like some properties of the track, which you dislike later on. Strangely you go through a very similar progress when you listen to your track immediately after publishing. It presents to yourself as final, foreign work. That is the point in time where you judge your own work from a different perspective. For many artists, the time of truth.« (2019-09_AT_CHT)

In diesen Ausführungen im Board beschreibt ein*e User*in die Transformation des Produzent*in-Track-Verhältnisses durch den Akt der Veröffentlichung. Durch die Finalisierung in der DAW, durch das von der Produktionsdatei zum-Track-Werden verändern sich die Modalitäten des Hörens: Der Track wird nun *als Track* im Interface der Track-Seite gehört und nicht mehr im Interface der DAW mit den auf der Arbeitsfläche dargestellten Devices, Kabeln etc. In der Veränderung der Situation wird der Track damit von einer Assemblage miteinander verbundener Devices, Steuerungsanweisungen und Tonhöheninformationen zu einer uniformen Wellenform mit einer fixen Länge transformiert. Der Wechsel von der Arbeitsfläche der DAW zum Hör-Interface *macht* auch die User*innen zu jemand anderem, denn sie werden dadurch von Produzent*innen zu Rezipient*innen ihres eigenen Schaffens. Dieses Werden ist jedoch instabil, da das Republishen ein erneutes Zurückkehren zur DAW und damit ein Oszillieren zwischen Produzent*in und Rezipient*in erlaubt.

Mit dem fortlaufenden zum-Track-Werden wird eine Utopie von Fixierung hervorgerufen. In der Veränderung der medialen Form des Tracks liegt ein transformatives Potential, da sich User*innen damit performativ in die Lage versetzen, ihre Rezeptionshaltung zu verändern. Dadurch wird ein Rahmen geschaffen, innerhalb dessen anders über den Track nachgedacht werden kann: »For me, I hear things differently when I hear the final piece is because I have a different mindset maybe because I am not listening to it on the studio« (2019-09_AT_CHT). Das Republishen ermöglicht es User*innen, *einen temporären Perspektivwechsel vorzunehmen* und den eigenen Track als ein Anderer zu rezipieren, um anschließend auf Basis dieser Erfahrung *als Produzent*in* zum Track zurückzukehren.

User*innen verändern Tracks mithilfe der Republish-Funktion neben dem Wechsel der Perspektive zweitens, um *aufleistungsbedingte klangästhetische Veränderungen zu reagieren*. Diese Strategie bearbeitet ein Problem, das durch den Rendering-Algorithmus entsteht. Dieser übersetzt das Gefüge aus der DAW in einen summierten Stereo-track. Der Algorithmus greift dabei jedoch hörbar in das Klanggeschehen ein, sodass klangliche Unterschiede beim Hören des Tracks in der DAW und beim Hören des Tracks *als Track* entstehen:

»usually, the renderer makes the track sound different. [...] I refer to the algorithm that renders the final piece (when uploading your song) the booster acts like the algorithm so it sounds like the real deal. I think it's mostly because it changes the studio bitrate. (This is very noticable when you use a bitcrusher on something and compare the sounds on the booster and worklet.« (2019-09_AT_CHT)

In diesem Finalisierungsschritt tritt die Produktionstechnologie als Akteur in den Vordergrund, indem sie sich in das Klanggeschehen einschreibt. Der Track verändert durch das Publishen bzw. Republishen damit nicht nur seine mediale Form, sondern auch seine klangästhetische Gestalt. Der sog. *Booster*, der hier als bedeutsamer Programmbestandteil der DAW genannt wird, ermöglicht eine Auslagerung von Rechenleistung vom Server auf das Endgerät: »The Booster is a utility application that lowers the latency and combats audio glitches during playback in audiotool's app. It basically runs our audio engine as a small native application.« (2019-01_AT_NWB). Solange der Booster aktiviert ist stehen mehr Ressourcen zur Audio-Berechnung zur Verfügung, wodurch die lokale Audioausgabe mit einer höheren Auflösung berechnet werden kann. Das Rendering des Tracks beim Publishen vollzieht sich jedoch im Unterschied dazu serverseitig mit der audiotool Audio-Engine. Die unterschiedlichen Berechnungsweisen der Audioausgabe aus der DAW und der Stereosumme des veröffentlichten Tracks wirken auf den final hörbaren Klang ein, sodass sich dieser hörbar vom Klanggeschehen in der DAW unterscheiden kann. Auch nach dem Mixing und Mastering, den eigentlichen Finalisierungsschritten im Produktionsprozess, schreibt sich die Technologie in das Klanggeschehen ein. Das kontinuierliche Republishen von Tracks ist damit auch eine Form performativer Relationierung auf die durch die Technologie hervorgerufenen Transformationsdynamiken beim Veröffentlichten eines Tracks im Netzwerk. Diese Strategie dient dazu, die aus den verschiedenen Modi der Berechnung resultierende klangästhetische Unbestimmtheiten handhabbar zu machen. Iteratives Republishen ist mithin auch eine sukzessive Optimierung der Klang-

ästhetik in Rekurs auf die Modalitäten der Wiedergabe des Tracks *als Track*. Der Track in der DAW ist klanglich ein anderer als der Track im Netzwerk.

Bei der dritten Dimension der Umgangsweisen mit dem Track als fluidem Werkstück stehen die Dynamiken des user-generierten Feedbacks als Imperativ und handlungsleitendes Paradigma im Fokus. Das Feedback Geben, das im vorherigen Kapitel als Bedingung zum Mitglied Werden und für Partizipation in der Community beleuchtet wurde, ist für das hier behandelte Track-Konzept hinsichtlich seiner transformativen Wirkmacht relevant, durch die Track-Produzent*innen *Verbesserungsvorschläge umsetzen*. Die Wirkmacht von Feedback auf audiotool wird in folgendem Datum exemplarisch deutlich:

»if you receive critique on a track, e.g. »I feel that the drums are too drowned out in the second part«, you will probably want to fix it and make it sound better.«
(2019-09_AT_CHT)

Die von anderen User*innen artikulierte trackbezogene Kritik fungiert als Aufforderung zur Veränderung. Durch Feedback, das auf die ästhetischen Qualitäten eines Tracks zielt, wird ein normatives Gefüge aufgerufen. Wirksam wird diese Aufforderung durch die Anerkennung einer Geltungsmacht der Norm, welche die Annahme von Kritik und die Umsetzung der Vorschläge als notwendige Verbesserung erscheinen lassen: Kritik ist der Ruf nach Veränderung. Tracks *sollen* besser gemacht werden. Im Feedback wird die ästhetische Norm zitiert und damit aufrechterhalten. Die Artikulation von Kritik und die darin konstatierte Abweichung fordert performativ die Unterwerfung unter die Norm und das bedeutet konkret: Die Modifikation von Tracks, die dann in ihrer Iteration eine Relationierung auf ein ästhetisches Normgefüge darstellen. Die ästhetische Norm bleibt jedoch ein utopisches Ideal, sodass die Veränderungen niemals einen Endpunkt erreichen können. Ulrich Bröckling fasst die in Feedbackprozessen wirksam werdenden Dynamiken wie folgt zusammen:

»Kontrolle bedeutet nicht länger, die Kontrollierten auf einen fixen Sollwert zu eichen, sondern einen unabschließbaren Prozess der Selbstoptimierung in Gang zu setzen [...] Gleich ob die Feedbackprozeduren das persönliche Wachstum, den ökonomischen Erfolg oder beides zugleich befördern sollen, stets geht es um eine Dynamik der Entgrenzung. Lernen über sich selbst wie über andere kann man nie genug. [...] Beides konfrontiert diejenigen, die diesem Verfahren ausgesetzt sind oder sich ihnen aus eigenem Antrieb aussetzen, mit einem permanenten Gefühl der Unzulänglichkeit, das sie wiederum zur weiteren Arbeit an sich anstacheln soll.« (ebd.: 218 f.)

Feedback zu Tracks und die Artikulation von Kritik wirkt vor dem fortlaufend zitierten Normgefüge als Imperativ. User*innen werden mit einer Maxime der entgrenzten Verbesserung angerufen. User*innen sollen und wollen *Verbesserungsvorschläge umsetzen*. Der Track wird als fluides Werkstück zum Feld der Auseinandersetzung mit sich und anderen. In dem Prozess des kontinuierlichen Werdens des Tracks wird Fortschritt, Verbesserung und Anerkennbarkeit als Wechselspiel zwischen den Anforderungen des Normgefüges und Relationierungen erlebbar: Der Track wird (gemeinsam) zu dem gemacht, was er sein soll.

Die Republish-Funktion ist für die performativen Akte des kontinuierlichen Veränderens essentiell, denn diese erlaubt es, den Track auf audiotool durch fortlaufendes Überschreiben als einen anderen hervorzubringen und als Objekt performativer Relationierungen wirksam werden zu lassen. In dem Spannungsfeld von Normgefüge und dem Aufruf zur fortlaufenden Optimierung des Tracks, im Wechselspiel aus dem Drang nach Fortschritt und dem Streben nach Anerkennbarkeit liegt der Kern des *Tracks als fluidem Werkstück* begründet:

»I see my list of published tracks on audiotool more as a kind of living draft folder. Many of the tracks were created from sessions and were not finished either in terms of sound technology or music/arrangement. In contrast to Soundcloud, audiotool has always been a tool for collaborations, even before there was the possibility of Live Collab. Opinions and tips of the others were desired by many users and only led to a track becoming what it was at the end. [...] All this would make no sense without the ability to republish.«
(2019-09_AT_CHT)

Der Track als fluides Werkstück auf audiotool kennzeichnet sich durch fortwährende Entwurfhaftigkeit und bleibt ein stets vorläufiges Resultat ästhetischer Gestaltung. Die auf dem Profil eine*r User*in versammelte Gesamtheit des musikalischen Schaffens ist dabei insofern ein ›lebendiges‹ Entwurfsarchiv, als die Tracks unabhängig vom Zeitpunkt ihrer Erstellung oder zuletzt vorgenommenen Bearbeitung veränderbar bleiben. Der Track erfährt mit seiner Finalisierung durch Veröffentlichung aufgrund der spezifischen Eigenschaften *dieses* Medienobjekts keine Fixierung im Speichermedium, die späteren Eingriffen ins Material entgegenstehen würde. Die iterative Bearbeitung und das Republishen von Tracks – um *einen temporären Perspektivwechsel vorzunehmen*, um *auf leistungsbeforderte klangästhetische Veränderungen zu reagieren* oder um *Verbesserungsvorschläge umzusetzen* – zielt auf die Optimierung des Tracks hinsichtlich der normativen Anforderungen, die in dieser Gemeinschaft als anerkannt gelten. Tracks *sollen* kontinuierlich besser werden:

Martin (Interview Nr. 2) #00:25:04.03#: »when I've progressed and then changed the track usually that means I don't like the previous version of it so I wouldn't want people to see that actually (.) I just want people to see the BEST version if that makes sense«

In der auf Optimierung zielenden Iteration des Tracks durch Feedbackschleifen, im fortwährenden Bearbeiten und Überschreiben, liegt ein transformatives Potential für Identitäten. Tracks auf audiotool sind nicht bloß kreative Schöpfungen eines solitär schaffenden Subjekts, sondern das Resultat von wechselseitigem Zitieren und Verschieben von Normen, dem Konstatieren von Unzulänglichkeit und dem Ruf nach Entsprechung durch Anpassung. Als fluide ästhetische (Medien-)Objekte sind Tracks ein Feld für performative Relationierungen auf das Normgefüge, das beschreibt, was in dieser Gemeinschaft als aner kennbar gilt.

Für die Hervorbringung von Identitäten ist die Brücke zu den oben herausgearbeiteten medientechnischen Spezifika des Medienobjekts Track auf audiotool entscheidend. Die Autonomie der modularen Komponenten erlaubt ihre vollständige Veränderbarkeit. Die eindeutige und unveränderliche Zuordnung dieser Komponenten zu *einem* Medienobjekt macht den Track jedoch ungeachtet ästhetischer Eingriffe ins Material *als dieser Track* wiedererkennbar. Der *Track als fluides Werkstück* ist damit durch seine transformativen Potentiale und die Verschränkung von ästhetischer Praxis und Identitäten von zentraler Bedeutung – »»The song is you«« (DeNora, 2000: 63). Im Prozess des kontinuierlichen Werdens des Tracks durch das Republishen werden Identitäten als paradoxe Selbsterfahrung in musikalischer Praxis erlebbar: Mit und über den Track bringen sich User*innen *als ein bestimmter Jemand* in dieser Gemeinschaft hervor und werden gleichzeitig zu einem anderen Jemand (gemacht), bleiben dabei jedoch als der gleiche wiedererkennbar.

Der Track als fixes Zeitzeugnis

Neben dem *Track als fluidem Werkstück* zirkuliert im Feld mit dem *Track als fixem Zeitzeugnis* ein weiteres Konzept. Die sich bei diesem Ansatz um das Medienobjekt vollziehenden Umgangsweisen und identitätsrelevanten Wechselwirkungen unterscheiden sich von den oben ausgeführten grundlegend. Das im Folgenden betrachtete Konzept ist dadurch gekennzeichnet, dass von User*innen explizit die Entscheidung getroffen wird, einen Track nach seiner Veröffentlichung nicht zu verändern und die Republish-Funktion nicht zu nutzen. Da diese Funktion lediglich eine programm-

technische Affordanz darstellt, handelt es sich bei dieser Strategie um ein rigides Selbstauflegen von Zugriffslimitierungen. Wie im vorherigen Abschnitt dargestellt, ist auf audiotool keine Funktion zur Fixierung einer Produktion, keine »FREEZE action« (2019-09_AT_CHT) implementiert, mit der sich die nachträgliche Bearbeitung final verhindern lassen würde. Die Möglichkeit zum Eingriff ins Material bleibt demnach grundsätzlich bestehen.

Im Hinblick auf die Frage nach der Hervorbringung von Identitäten ist *der Track als fixes Zeitzeugnis* bedeutend, da dieser im Gegensatz zum *Track als fluidem Werkstück* als unveränderliches Objekt betrachtet wird, an dem Entwicklung und Fortschritt in der chronischen Rückschau erfahrbar werden. Die Frage ist daher: Wie kommt es dazu, dass User*innen die Möglichkeit der nachträglichen Veränderung ihrer Tracks explizit *nicht* nutzen und welche performativen Strategien lassen sich daraus ableiten? Auch bei dieser Strategie erfährt der Track durch die Veröffentlichung im Netzwerk eine Transformation. Beim *Track als fluidem Werkstück* diene das Veröffentlichende unter anderem dazu, *einen Perspektivwechsel vorzunehmen*. Dieser wurde jedoch lediglich temporär gedacht. User*innen oszillieren zwischen Produktion und Rezeption, zwischen dem Werden von Produzent*in zu Hörer*in und vice versa. Bei *Tracks als fixes Zeitzeugnis* geht es demgegenüber jedoch darum, im Akt der Veröffentlichung *den Track zum Rezeptionsobjekt zu transformieren*:

Thomas #00:45:13.3#: »für mich ist DAS dann der Track wenn der raus ist dann habe ich meinen Spaß gehabt ich war aufgeregt als ich gemerkt habe das könnte was gutes werden ich fand es toll als ich den fertig abgemischt habe hatte jetzt ist er publiziert ich habe ein tolles Cover dazu ich habe einen Namen gefunden jetzt ist die Geburt vorüber ne das Ding ist raus [...] das habe ich dann schon oft dass ich dann ein halbes Jahr später nochmal Reinhöre und dann denke ich oh warum hast du das hier nicht gemacht jetzt hier noch ein paar Toms das wäre richtig geil das ist jetzt richtig LEER hier oder der Mix ist schlecht und dann nehme ich das aber für für eine NEUE Idee«

In Thomas' Ausführungen wird deutlich, dass der Prozess ästhetischer Gestaltung als endlich betrachtet wird. Als ästhetisches Objekt erreicht der Track ein Stadium der Abgeschlossenheit. Die Finalisierung einer Produktion durch die Veröffentlichung im Netzwerk verändert den Status vom unvollendeten Track zum vollendeten. Von Bedeutung ist dies, da in der hier zugrunde liegenden Vorstellung des Kunstwerks eine konzeptuelle Abgeschlossenheit erkennbar wird, die dem Paradigma der infiniten Transformation (und Transformierbarkeit) des *Tracks als fluidem Werkstück* diemertal entgegensteht: Als ästhetisches Objekt wird der Track durch das zum-Track-Wer-

den zu einem anderen. Der Track wird vom Produktionsobjekt zum Rezeptionsobjekt, von der Assemblage in der DAW zum Track *als Track*. Die Produzent*innen werden zu Rezipient*innen ihres kreativen Schaffens.

Nichtsdestotrotz endet mit der Veröffentlichung die kritische Auseinandersetzung mit dem ästhetischen Objekt nicht. Für Produzent*innen *als Rezipient*innen* wird der Track zum Objekt selbstreflexiver Prozesse, die sich – wie Thomas deutlich macht – auch noch weit nach ihrer Veröffentlichung vollziehen können. Ein nachträgliches kritisches Hören des Tracks hat dann auch eine produktive Komponente, da in diesem Zuge selbstreflexive Prozesse hinsichtlich der eigenen Produktions- und Kompositionstechniken in Gang kommen. Im Unterschied zum Konzept des *Tracks als fluidem Werkstück* ist für den *Track als fixes Zeitzeugnis* jedoch entscheidend, dass die in den selbstreflexiven Prozessen entwickelten Erkenntnisse nicht auf *diesen* Track zurückwirken. Der jeweilige Track bleibt auf der Ebene des musikalischen Materials unverändert. Die im Zuge der selbstreflexiven Auseinandersetzung mit einem Track gesammelten Erkenntnisse werden als Leitlinien für zukünftige, verbesserte Produktionen genutzt.

Der zum jeweiligen Zeitpunkt mit den zur Verfügung stehenden Ressourcen, dem vorhandenen Wissen und unter den in diesem Moment gültigen Bedingungen produzierte Track wirkt als Rezeptionsobjekt produktiv in die Zukunft hinein. Das musikalische Material sowie dessen produktionstechnische Ausarbeitung bleiben jedoch unangetastet und abgeschlossen. Der Umstand, dass Tracks auf audiotool durch die Veröffentlichung ein Stadium der Abgeschlossenheit erreichen, ist bedeutsam, da ihnen dadurch eine strukturierende Funktion zukommt. Tracks werden zu fixen Momentaufnahmen, die als temporale Marker den Prozess performativen Werdens gliedern. Als solche dienen sie dazu, *ästhetische Selbsterfahrungen* zu fixieren:

Paul #01:11:28.1#: »whenever I publish something the musical idea for it came from (.) came meanwhile I was in the middle of some emotion due to some EVENT in my life I mean most of them it is not something that I try voluntarily it just HAPPENS like that when I'm going through some experience usually when I'm thinking about it then maybe some music comes up and then for me of course it's very OBVIOUS to associate THAT music to THAT experience I don't need to share the experience but I like to share the MUSIC that came from the experience«

Paul, der seine Tracks nach der Veröffentlichung grundsätzlich nachträglich nicht weiterbearbeitet, hebt in diesem Datum auf die Verbindung von besonderen Ereignissen,

Erfahrungen und Emotionen zu den zum jeweiligen Zeitpunkt produzierten Tracks ab. Für die Verklammerung eines für ihn bedeutsamen Lebensereignisses und des Tracks auf audiotool sind die memoriablen und performativen Qualitäten von Musik als identitätsstiftendes Agens entscheidend: »Music can be used as a device for the reflexive process of remembering/constructing who one is, a technology for spinning the apparently continuous tale of who one is« (DeNora, 2000: 63). Paul geht es dabei nicht um das Mitteilen persönlicher Erfahrungen im Netzwerk, auch die Umstände der Ereignisse sollen für andere nicht zugänglich gemacht werden. Tracks stellen für ihn eine Form ästhetischer Selbstreflexion in und über musikalische Praxis dar, dessen *Resultat* in Form eines abgeschlossenen ästhetischen Objekts auf audiotool öffentlich zugänglich gemacht werden soll. Für die Wechselwirkungen zwischen *dem Track als fixem Zeitzeugnis* und der Hervorbringung von Identitäten im Netzwerk ist es unerheblich, ob Hörer*innen eines Tracks wissen, welche Ereignisse auf diesen Track eingewirkt haben. Entscheidend ist vielmehr, dass der Prozess für die Produzent*innen einen Raum ästhetischer Selbsterfahrung eröffnet, die am fixierten Track erlebbar wird.

Diese Form der fixierten Selbsterfahrung soll mit anderen geteilt werden. Über die Produktion von Tracks auf audiotool wird damit eine Aufeinanderfolge selbstreflexiver ästhetischer Auseinandersetzungen hervorgebracht, dessen Struktur Tracks als temporale Marker bilden: Tracks markieren sowohl Zeitpunkte einer Selbsterfahrung auf einem Kontinuum fortlaufenden Werdens als auch die selbstreflexive Erfahrung selbst. Auf einer performativen Ebene hat die Hervorbringung einer solchen Track-Struktur, die in Form der Track-Historie auf dem Profil einsehbar wird, ein produktives Momentum für die Hervorbringung von Identitäten in musikalischer Praxis:

»The telling [about the past, Anm. d. Verf.] is part of the presentation of self to self and other(s). Such reliving, in so far as it is experienced as an identification with or of >the past<, is part of the work of producing one's self as a coherent being over time, part of producing a retrospection that is in turn a resource for projection into the future, a cueing in to how to proceed. In this sense, the past, musically conjured, is a resource for the reflexive movement from present to future.« (DeNora, 2000: 66)

Die Fixierung von Tracks als temporale Marker dieser Struktur ist eine performative Strategie, über die User*innen *ästhetische Selbsterfahrungen fixieren* und diese *für sich* und *vor anderen* erlebbar machen. Tracks im Zustand ihrer Veröffentlichung zu belassen, ermöglicht die Fiktion einer rückblickend beobachtbaren Kohärenz und Kon-

tinuität *als ein bestimmter Jemand*. Wichtig dabei ist jedoch, dass die selbstreflexive Auseinandersetzung mit diesen Selbsterfahrungen nicht bloß rückwärtsgerichtet ist. Die performativen Dynamiken von Relationierungsprozessen auf die fixierte Vergangenheit wirken auf das Werden in der Zukunft hinein.

In ähnlicher Weise werden Tracks auch im folgenden Datum als fixe Momentaufnahmen betrachtet. Im Gegensatz zur Fixierung ästhetischer Selbsterfahrungen zielt die im Folgenden beleuchtete performative Strategie jedoch darauf, die *eigene Skillentwicklung zu fixieren*:

Thomas #00:47:04.03#: »das Lied an sich ist für mich nur eine irgendwie wie eine MOMENTAufnahme von dem was ich DAMALS gedacht habe blöd gesagt also womit ich mich beschäftigt habe während den Stunden als ich es gemacht habe DAS ist für mich wertvoll eigentlich mein Skill ich will meinen SKILL verbessern und wie ich das mache das ist für mich wie wenn ich in in Klavierstunden gehe dann sind die Lieder die ich da gespielt habe sind mir auch egal [...] entscheidend ist dann was ich GELERNT habe in der Stunde mir gehts ein bisschen darum was ich gelernt habe mit dem Track ob ich jetzt eine neue TECHNIK habe oder ob ich den Bass anders abgemischt habe oder solche Sachen«

Thomas macht deutlich, dass Tracks als Momentaufnahmen eines Schaffens aufgrund ihrer strukturierenden Eigenschaften von Prozessen der kontinuierlichen (Weiter-)Entwicklung ästhetischer Strategien von Bedeutung sind. Verbildlicht wird dies durch die Analogie einer Klavierstunde und der Produktion eines Tracks. Beide verbindet ihre zeitliche Begrenztheit und die daher notwendigerweise eintretende Abgeschlossenheit der Sequenz: *Eine* Klavierstunde ist zeitlich ebenso eindeutig umrissen wie die Produktion *eines* Tracks, auch wenn beide sich als Sequenz beliebig oft wiederholen können. Tracks, die nach der Veröffentlichung nicht mehr bearbeitet werden, fixieren ein Set von Skills, Produktionstechniken und ästhetischen Strategien zum Zeitpunkt *dieser* Produktion. Dies ist insofern bedeutend, als die Fixierung individueller Fertigkeiten gleichsam eine temporale Markierung von Identitätskomponenten zu einem bestimmten Zeitpunkt darstellt. Über sukzessiv aufeinander folgende Sequenzen von Produktionsprozessen wird Entwicklung und Fortschritt in Bezug auf die individuelle Skillentwicklung erfahrbar. Tracks, die unverändert bleiben, um die *eigene Skillentwicklung zu fixieren*, werden zu einer Komponente im Kontinuum prozessualen Werdens und als solches zum Objekt reflexiver Selbstbeobachtung bzw. -bewertung von (Weiter-)Entwicklung und Fortschritt.

Der *Track als fixes Zeitzeugnis* unterscheidet sich vom oben rekonstruierten *Track als fluidem Werkstück* zunächst hinsichtlich der Umgangsweisen mit der Republish-Funktion. Die paradigmatisch begründete Nichtnutzung dieser programmtechnischen Affordanz ist im Hinblick auf die Hervorbringung von Identitäten bedeutend, da dem Track als Zeitzeugnis dadurch eine andere Funktion zukommt. Im Kern geht es nicht um performative Relationierungen auf den Track in seiner fortwährenden Entwurfshaftigkeit vor einem Normgefüge, über die Steigerungsdynamiken in musikalischer Praxis erlebbar werden. Im Zentrum steht die Transformation des Tracks vom Produktions- zum Rezeptionsobjekt, wodurch das musikalische Schaffen auf *dieser* Plattform und in *dieser* Gemeinschaft als Metaprozess durch temporale Marker in Form fixer Tracks strukturiert wird. Zum einen attribuieren User*innen ihren Tracks den Status der Abgeschlossenheit, um *ästhetische Selbsterfahrungen zu fixieren*. Zum anderen erfolgt dies, um *die eigene Skillentwicklung zu fixieren*.

Das Abschließen von Tracks ist auf einer performativen Ebene als Akt der (Selbst-)Biografisierung zu betrachten, denn dadurch werden fixe Marker auf dem Kontinuum des prozessualen und unabgeschlossenen Werdens hervorgebracht. Ohne Zweifel stellen Tracks auf diesem Kontinuum kein archivierte Abbild *einer* Identität zu einem bestimmten Zeitpunkt dar, denn dies würde eine fixierbare Identität voraussetzen. Dieser Metaprozess, der in Form der Track-Historie auf dem Profil durch Tracks als fixe Punkte entsteht, erzeugt lediglich »die Fiktion einer narrativ erfassbaren Kontinuität des eigenen Lebens« (Lehner, 2017: 19). Der einzelne Track als *eine* Komponente dieses Meta-Prozesses wird – und dies ist das entscheidende Kennzeichen des *Tracks als fixem Zeitzeugnis* – im Kontext seiner Genese zum ästhetischen Referenzobjekt selbstreflexiver Prozesse. Der Kern dieser retrospektiven Selbstreflexion, in dessen Zuge der Blick auf abgeschlossene Produktionen gerichtet wird, liegt in den Wechselwirkungen dieser (Selbst-)Biografisierung. Die in diesem Zuge entstehenden performativen Dynamiken wirken transformativ in die Hervorbringung von Identitäten hinein:

»It [the past; Anm. d. Verf.] serves also as a means of putting actors in touch with capacities, reminding them of their accomplished identities, which in turn fuels the ongoing projection of identity from past into future.« (DeNora, 2000.: 66)

Der *Track als fixes Zeitzeugnis* auf audiotool macht Identitäten als Selbsterfahrungen darüber erlebbar, dass User*innen sich entlang ihres musikalischen Schaffens als Meta-Prozesses ihrem kontinuierlichen Werden selbstreflexiv annähern. Fortschritt

und Entwicklung werden sowohl auf der Ebene ästhetischer Selbsterfahrung als auch in Bezug auf Skillentwicklung als ein performatives Werden und damit als Veränderung erfahrbar. Vor der Folie der Fiktion der eigenen Kontinuität beobachten User*innen, wie sie fortlaufend ein*e andere*r werden, dabei jedoch Kohärenz und Kontinuität im übergeordneten Meta-Prozess herstellen und als der gleiche wiedererkennbar bleiben.

Zwischenfazit

Was ist der Track auf audiotool und auf welche Arten und Weisen gehen User*innen mit ihm um? Im Feld konnten zwei divergierende Track-Konzepte rekonstruiert werden, die sich hinsichtlich ihrer Vorstellung einer Abgeschlossenheit des Tracks sowie der Umgangsweisen nach ihrer Veröffentlichung im Netzwerk grundlegend unterscheiden. Die beiden empirischen Track-Konzepte bearbeiten die Möglichkeit der nachträglichen Veränderung des musikalischen Materials durch ihre Produzent*innen auf jeweils verschiedene Weise. Es handelt sich bei beiden um unterschiedliche Zugänge zum Track, die im Feld nebeneinander stehen. Der Track auf audiotool erlaubt aufgrund seiner Eigenschaften als hypermediales, dynamisches Medienobjekt zwar eine nachträgliche Bearbeitung durch die in der DAW implementierte Republish-Funktion, setzt diese jedoch nicht voraus. Für die Hervorbringung von Identitäten in performativen Praktiken sind die erarbeiteten Konzepte von Bedeutung, da in den transformativen Dynamiken der performativen Strategien Identitäten als Selbsterfahrung im Prozess auf eine jeweils spezifische Weise erlebbar werden.

Die an das Konzept des *Tracks als fluidem Werkstück* anschließenden Umgangsweisen sind dadurch gekennzeichnet, dass User*innen ihre Tracks auch nach der initialen Veröffentlichung mithilfe der Republish-Funktion verändern. Der Track wird als grundsätzlich ungeschlossen betrachtet. Hierbei geht es zunächst darum, als Produzent*in *einen temporären Perspektivenwechsel vorzunehmen*. User*innen werden mit dem (Re-)Publishen eines Tracks zu einem anderen – von Produzent*innen zu Rezipient*innen – wobei mit der veränderten Hörsituation und -position auch eine andere Reflexionshaltung eingenommen wird. Dieser Perspektivwechsel ist jedoch lediglich temporär, da im Anschluss an die Reflexionsprozesse zum Track in der DAW zurückgekehrt und *als Produzent*in* ins Material eingegriffen werden kann. User*innen oszillieren zwischen Produzent*in und Rezipient*in. Darüber hinaus nutzen User*innen die Möglichkeit zum fortlaufenden Republishen, um *auf leistungsbe-*

dingte klangästhetische Veränderungen zu reagieren. Diese werden durch den Rendering-Algorithmus erforderlich, der beim Veröffentlichen im Netzwerk transformativ auf die klangästhetischen Qualitäten einwirkt, wodurch der Track ein anderer wird. Das Republishen von Tracks fungiert mithin als Strategie, um klangästhetische Unterschiede zwischen DAW und dem Track im Netzwerk durch iterative Optimierung auszugleichen. Das Republishen ist damit auch eine performative Relationierung auf die medientechnischen Bedingungen des Tracks *als Track*. Drittens geht es beim *Track als fluidem Werkstück* darum, die von anderen User*innen kommunizierten *Verbesserungsvorschläge umzusetzen*. In Feedback wird das in dieser Gemeinschaft zirkulierende Normgefüge als Imperativ für Verbesserung durch Modifikation zitiert und aktualisiert. Der Track auf audiotool eröffnet mithin einen Raum, innerhalb dessen Fortschritt, Verbesserung und Anerkennung im Spannungsfeld von Anforderung und Relationierung erfahrbar wird.

Die Komponenten des modularen Medienobjekts Track sind unabhängig voneinander veränderbar. Was dabei jedoch unverändert bleibt, ist ihre Zuordnung zu *einem* Medienobjekt, anhand dessen der Track *als Track* beim Aufruf dynamisch hervorgebracht wird. Der Track wird durch Verweise auf Daten in der Datenbank generiert, unabhängig davon, welche Information (resp. Titel des Tracks, Melodiefragmente, Tempoangaben, Coverdatei etc.) darin hinterlegt ist. Der Track bleibt hinsichtlich der Art und Weise seiner Zusammensetzung und des Modus seiner Generierung der gleiche. Begreift man einen Track als Produkt ästhetischer Praxis und im Kontext von performativen Hervorbringungsprozessen, so zeigt sich die Verschränkung von Tracks und Identitäten in geradezu bestechender Weise: Durch die Autonomie und Veränderbarkeit der modularen Komponenten eines Tracks werden User*innen durch fortlaufendes Republishen zu *eine*m andere*n*, zugleich bleibt der Track aufgrund der fixen ID derselbe und *als dieser* Track wiedererkennbar. Im *Track als fluidem Werkstück* sedimentieren sich Cluster aus Normen, Werten, Einstellungen und Weltansichten. Diese werden über Relationierungen auf die Rufe nach Verbesserung und Optimierung durch fortlaufende Bearbeitung in den Track eingeschrieben. In der kontinuierlichen Auseinandersetzung mit dem *Track als fluidem Werkstück* wird die Prozesshaftigkeit von Identitäten insofern manifest, als der Track einen ästhetischen Zugang zur Selbsterfahrung in musikalischer Praxis herstellt, über den die Paradoxie von Identitäten vor der Folie der kulturellen und medialen Bedingungen als ein sukzessives anders werden und zugleich der gleiche bleiben erlebbar wird.

Für den *Track als fixes Zeitdokument* ist kennzeichnend, dass die Republish-Funktion nicht verwendet wird und er mit der Veröffentlichung als abgeschlossen betrachtet wird. Die selbst auferlegte Abgeschlossenheit des Tracks wird mit der Veröffentlichung im Netzwerk realisiert, in dessen Zuge User*innen den *Track zum Rezeptionsobjekt transformieren*. Nicht nur der Track wird durch diesen performativen Akt des Veröffentlichens zu einem anderen, auch das Verhältnis der User*innen zum Objekt ihres kreativen Schaffensprozesses verändert sich grundlegend: Audiotool-User*innen werden von den Produzent*innen eines Tracks, die ins musikalische Material eingreifen können, zu Rezipient*innen ihres eigenen Schaffens. Im Zentrum der daran anschließenden Prozesse steht die Selbstreflexion am ästhetischen Objekt. Diese nehmen eine konservierende Funktion ein und fungieren jeweils als temporale Marker im Kontinuum des musikalischen Schaffens auf dieser Plattform. User*innen zielen mit der Abgeschlossenheit des Tracks darauf ab, sowohl *ästhetische Selbsterfahrungen* als auch *die eigene Skillentwicklung zu fixieren*. Abgehoben wird damit zum einen auf die memoriablen Qualitäten von Musik, denn der Track eröffnet einen Raum für eine selbstreflexive ästhetische Auseinandersetzung mit bedeutenden Lebensereignisse. Zum anderen werden über den Vergleich fixierter Tracks in der Rückschau Unterschiede von Produktionsskills und ästhetischen Strategien rekonstruierbar, an denen sich Entwicklungslinien ableiten und Fortschritt beobachten lassen.

Der Track verbleibt bei diesem Ansatz im Zustand zum Zeitpunkt seiner Veröffentlichung, auch wenn die Möglichkeit nachträglicher Bearbeitung weiterhin besteht. In den Blick gerät damit der Metaprozess musikalischer Entwicklung auf der Makroebene, der durch Tracks als fixe temporale Marker auf dem Kontinuum kreativen Schaffens strukturiert wird. Diese kennzeichnen ästhetische Relationierungen auf sich selbst zu einem bestimmten Zeitpunkt und erzeugen in der retrospektiven, selbstreflexiven Auseinandersetzung als strukturierende Einheiten einer (Selbst-)Biografie die Fiktion von Kontinuität und Kohärenz. Bedeutend sind dabei die performativen Wirkungen der Vergangenheit in die Zukunft hinein. Der fixe Track ist in diesem Prozess das ästhetische Referenzobjekt, entlang dessen Identitäten im Metaprozess als Selbsterfahrung von sowohl Kontinuität und Kohärenz als auch vorwärts gerichteter Veränderung durch Fortschritt und Entwicklung erfahrbar werden.

Durch die Eigenschaften seiner Implementierung und den damit einhergehenden Bedingungen und Affordanzen stellt der Track als hypermediales, dynamisches Medienobjekt einen Zugang zur Rekonstruktion der Modi performativer Hervorbringung auf audiotool dar. Sichtbar wurden zwei Zugänge zum Medienobjekt, die sich hin-

sichtlich der Vorstellung einer konzeptuellen Offenheit bzw. Abgeschlossenheit des Kunstwerks diametral entgegenstehen. Beiden Konzepten – sowohl jenem, welches die Fluidität des Tracks als ästhetisches Objekt ins Zentrum stellt, als auch dem, das den Track als fixierte, abgeschlossene Einheit denkt – ist jedoch eines gemein: In den sich an diese beiden Konzepte anschließenden Umgangsweisen werden Identitäten über (selbst-)reflexive Relationierungen auf den Track als Objekt der ästhetischen Auseinandersetzung sowohl *mit* sich und anderen als auch *vor* anderen als prozesshafte Selbsterfahrungen in musikalischer Praxis erlebbar.

5.3 Kollaborationsmodi auf audiotool

Nach der Analyse der performativen Dynamiken des Tracks auf audiotool im Hinblick auf die Hervorbringung von Identitäten rücken im Folgenden die kreativen Schaffensprozesse in den Fokus. Die Plattform führt Kollaboration als grundlegenden Modus der Zusammenarbeit ein, indem sie sich bereits im Claim als »collaborative online music production studio right in your browser« (audiotool, o. D. a) bezeichnet. In Kapitel 3.2 wurden die Bedeutungsebenen von Kollaboration beleuchtet und von Kooperation abgegrenzt. Darin wurde argumentiert, dass sich beide Formen erstens hinsichtlich der Arbeitsteilung im gemeinschaftlichen Schaffensprozess unterscheiden. Diese ist bei Kooperation stark, bei Kollaboration hingegen weitaus geringer ausgeprägt (vgl. Arnold, 2003: 33). Bei kooperativer Zusammenarbeit werden disparate Segmente zu einem neuen Ganzen zusammengefügt, bei Kollaboration ist die Zusammenarbeit ein interaktiver Austauschprozess (vgl. Stadermann, 2011: 45). Wo bei Kooperation »arbeitsteilige Wissensteilung« (Bornemann, 2012: 77; H.i.O.) zum Ziel führen soll, ist Kollaboration ein Prozess der »konstruktiven Wissensgenerierung« (ebd.; H.i.O.).

Das entscheidende Kennzeichen kollaborativer Prozesse ist, dass ihr Resultat mehr ist als die bloße Zusammenführung einzelner Teile. Kollaborative Prozesse beinhalten ein generatives, schöpferisches Moment. Durch eine heterarchische Struktur und dynamische Zuweisung oder Übernahme von Verantwortungsbereichen werden konstruktive, nonsummative Prozesse befördert, »die im Ergebnis mehr beinhalten können, als die reine Addition der Einzelleistungen« (ebd.: 78).

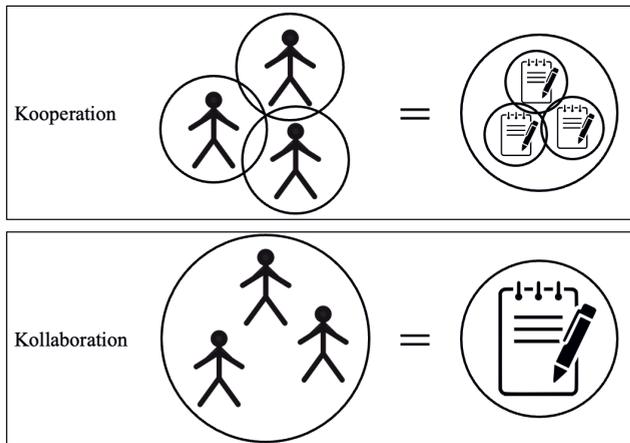


Abbildung 20: Kooperation und Kollaboration (Bornemann, 2012: 78).

Auf welche Weise arbeiten User*innen auf audiotool zusammen? Was entsteht dabei und in welcher Hinsicht sind diese Modi für die Prozesse performativer Hervorbringungen bedeutend? audiotool-User*innen

rekurrieren bei Beschreibungen der verschiedenen Formen von Zusammenarbeit grundsätzlich auf die oben umrissenen Konturen kollaborativer Interaktion. Innerhalb dieses Rahmens wurde jedoch eine feldspezifische Binnendifferenzierung von Kollaboration sichtbar, wonach in verschiedenen Praxisbereichen unterschiedliche Zielsetzungen, Modalitäten und Horizonte verfolgt werden:

»collaborating in audiotool means to work with somebody on a track within the app studio. That said, i think there are other feature [sic!] that contribute to make this website a collaborative platform, such as feedback through comments, or even the sample system which allows users to upload their own (@Audio Resource Collective is a good example of this). All this features contribute to the collaborative nature of AT [Abkürzung für audiotool, Anm. d. Verf.], but i don't think people refer to that when talking about >collabs<.« (2019-10_AT_CHT)

In diesem Datum werden die zwei Dimensionen von Kollaboration im Feld umrissen. Abgehoben wird zum einen auf die Kollaboration in der DAW im Zuge gemeinschaftlicher Musikproduktion. Das Resultat dieser im Feld *Collabs* genannten Interaktionszusammenhänge ist ein gemeinschaftlich produzierter Track mit mehreren Autor*innen (einem *Author* und einer nicht weiter begrenzten Anzahl von *Co-Authors*). Für die Analyse werden in dieser Hinsicht im Folgenden jedoch nicht ästhetische Mikropraktiken, Auswahlentscheidungen von musikalischem Material oder spezifische Verschaltungen von Devices in der audiotool-DAW betrachtet, welche dann in ein Modell eingebunden und auf Identitäten bezogen werden. Kollaboration im Sinne eines *Doing Collabs* rekurriert auf performative Strategien, Strukturen

und Organisationsformen bei der gemeinschaftlichen Produktion von Tracks. Zum anderen meint Kollaboration *auf* audiotool Zusammenhänge, die das kollaborative Wesen der Plattform audiotool konstituieren. Gemeint ist hierbei insbesondere Kollaboration im Zuge eines gemeinschaftliches *Doing Knowledge*. Darunter werden kollaborative Wissensprozesse begriffen, die von ihrer unmittelbaren Bindung an die audiotool-DAW gelöst sind. Im Zentrum stehen gemeinschaftliche epistemische Praktiken, über die in verschiedener Weise mittelbar oder unmittelbar auf die Produktion von Tracks eingewirkt werden kann. User*innen kollaborieren in diesem Sinne bei der Generierung neuer klanglicher Wissensbestände auf audiotool ohne dabei jedoch direkt an der Produktion eines Tracks beteiligt zu sein.

Nachfolgend werden die feldspezifischen Praktiken des *Doing Collabs* rekonstruiert. In den Blick genommen werden dabei die in den Horizonten gemeinschaftlicher Produktion angelegten Zielsetzungen sowie die jeweiligen Organisationsformen und Strategien zur Realisierung kollaborativer Produktionsprozesse. Der zweite Modus kollaborativer Interaktion, das *Doing Knowledge* als Form der kollaborativen Wissensproduktion, wird in Kapitel 6 eingehend rekonstruiert.

5.4 Gemeinsam Produzieren in der audiotool-DAW

Doing Collabs, das Kollaborieren von zwei oder mehr User*innen beim Produzieren von Tracks in der audiotool-DAW, erfordert zunächst geteilte Zugriffsrechte. Dafür muss ein*e User*in zunächst einen *Draft* erstellen, für den diese*r dann als *Author* geführt wird. Anschließend können weitere audiotool-User*innen als *Co-Authors* hinzugefügt werden. Ungeachtet der hierarchisierenden Unterscheidung in einen *Author* und eine Vielzahl von *Co-Authors* sind die Bearbeitungsmöglichkeiten für alle identisch: Alle an einer *Collab* beteiligten User*innen können in der DAW Devices, musikalisches Material, Parameter, Routings, etc. hinzufügen, verändern oder löschen, ohne dass dafür softwareseitig eine formale Bestätigung von anderen Projektbeteiligten vorgesehen wäre. Heterarchie beim kollaborativen Produzieren im Sinne einer absoluten Gleichheit von Handlungs- und Entscheidungsmöglichkeiten ist damit bereits in der DAW angelegt. Dies kann die Beteiligten jedoch vor die Herausforderung stellen, trotz aller vorhandenen Unterschiede und der Fülle an Möglichkeiten gemeinsam zu einem Ergebnis zu kommen, das von allen als Ergebnis anerkannt werden kann. In den kommenden Abschnitten wird daher der Blick auf folgende Fragen gerichtet: Wie kollaborieren User*innen in der DAW auf audiotool? In welcher Weise wirken sich

die Bedingungen *dieser* Musikproduktionstechnologie auf die ästhetischen Praktiken und die in diesen kreativen Prozessen entstehenden performativen Dynamiken aus?

Die nachfolgende Rekonstruktion fußt auf der Prämisse, dass kreative Ausdrucksformen immer auch performative Hervorbringungen sind: In musikalischen Praktiken bringen sich User*innen über performative Relationierungen als ein bestimmter Jemand in einer Gemeinschaft hervor. Wie aber nähert man sich der Frage nach den Wechselwirkungen von ästhetischer Praxis, Kollaboration und Identitäten? Beim *Doing Collabs* steht am Ende *ein* Track, der im Produktionsprozess nicht von *einem* solitären Kreativsubjekt, sondern von einem kollaborativ agierenden Kollektiv hervorgebracht wird. Ein im Zuge einer *Collab* hervorgebrachter Track speist sich aus in-einander verwobenen ko-kreativen Prozessen und ist aufgrund der nonsummativen Dynamiken nicht bloß als Summe individueller kreativer Einfälle zu betrachten. Wie also kann Kollaboration mit der Hervorbringung von Identitäten verbunden werden?

Der ungarische Psychologe Mihály Csíkszentmihályi plädierte 1996 in seiner bedeutenden Schrift *Creativity: Flow and the psychology of discovery and invention* für einen anderen Fokus bei der Erforschung kreativer Prozesse. Anstatt den Blick auf die Frage zu richten, *wer* oder *was* kreative Schöpfungen hervorbringt, interessierte ihn vielmehr die Frage *Where is creativity?* (Csíkszentmihályi, 1996). Csíkszentmihályi betrachtet Kreativität nicht als (selbst) gegebenes Attribut einer Person bzw. als irgendwie gear-terter Teil der Persönlichkeit. Kreativität ist kein solitäres, autonomes Signum, sondern etwas, das von anderen in einem sozialen Gefüge anerkannt werden muss: »creativity does not happen inside people's heads, but in the interaction between a person's thoughts and a sociocultural context« (ebd.: 11). Folgt man diesem Gedanken, so stellt sich die Frage, wie es in kollaborativen Zusammenhängen zu kreativen Erzeugnissen und der Hervorbringung von Neuem kommt und welche Implikationen dies für kollaborative Produktionspraktiken im Feld hat.

Ein Kennzeichen kollaborativer Prozesse ist die Entstehung nonsummativer Dynamiken, wodurch die Ergebnisse der Zusammenarbeit mehr als die Summe ihrer Komponenten sind. Die Entstehung dieses Mehr ist jedoch selbst nur schwer erklärbar. Als fruchtbarer Zugang zur Entstehung kreativer Ideen in Gemeinschaften hat sich das Konzept der Emergenz erwiesen (Barrett, 2014; Sawyer, 2003; 2010; Sawyer/DeZutter, 2009). Das Verhalten komplexer Gruppen (oder Systeme) wird hierbei als durch ineinander verwobene Interaktionsdynamiken zwischen allen Beteiligten hervorgebracht verstanden, welches erst über ein höheres Analyselevel zugänglich wird (Sawyer, 1999). Robert Keith Sawyer rekurriert in seinen Überlegungen zur »*collaborative emergence*«

(Sawyer, 2010: 12; H.i.O.) in kreativen Prozessen auf George H. Meads Gedanken zur Kontingenz des Emergenten: »The emergent when it appears is always found to follow from the past, but before it appears, it does not, by definition, follow from the past« (Mead, 1932: 2). Für alle Beteiligten besteht in kollaborativen Produktionsprozessen zu jedem Zeitpunkt, an dem eine kreative Entscheidung getroffen werden muss, die Möglichkeit, aus der Vielzahl von Entscheidungsmöglichkeiten auszuwählen und damit den Weg zum gemeinsam hervorgebrachten Resultat maßgeblich zu verändern:

»Although a retrospective examination reveals a coherent interaction, at each moment a performer has a range of creative options, any one of which could result in a radically different performance.« (Sawyer, 2010: 12)

Nimmt man diesen Gedanken ernst, so ist die empirische Rekonstruktion der Emergenz kreativer Entscheidungen illusorisch. Die retrospektiv konstruierbare Kohärenz in kollaborativen Produktionsprozessen lässt sich aufgrund der immanenten Kontingenzdynamiken nicht hinreichend begründen. Jeder retrospektive Rückbezug würde ebenso wie der Versuch einer prospektiven Prognose zu weiten Teilen im Spekulativen verbleiben:

»The flow of the performance cannot be predicted even if the analyst has unlimited advance knowledge about the skills, motivations, and mental states of the individual performers. Even with this knowledge, there is simply too much potential variability in what might emerge during the performance.« (ebd.)

Die nachfolgende Analyse kollaborativer Produktionsprozesse zielt daher weder darauf ab, zu bestimmen, welche Devices zu welchem Zeitpunkt mit welchem Zweck ausgewählt werden, welches musikalische Material vor dem Hintergrund welcher Intention in einen Track eingebracht wird oder individuelle Anteile am kreativen Resultat auf einzelne User*innen zurückzuführen, um diese isoliert an die Hervorbringung von Identitäten zurückzubinden. Im Anschluss an Csíkszentmihályis Paradigma zur Untersuchung kreativer Prozesse stehen performativen Strategien im Fokus, über die in den verschiedenen Modi des *Doing Collabs* auf audiotool ko-kreative, nonsummativ Dynamiken in Gang kommen.

In *Collabs* kommen zwei oder mehr User*innen zusammen. Mit der gemeinschaftlichen Produktion eines Tracks haben diese zwar ein gemeinsames Ziel, sie unterscheiden sich jedoch in Bezug auf die Art und Weise wie sie produzieren, im Hinblick auf ihre kreativen Ideen sowie hinsichtlich ihrer Skills grundsätzlich voneinander. Alle an

einer *Collab* beteiligten User*innen sind durch ihre Differenz zum Anderen als deren *konstitutivem Außen* (Hall, 1996) gekennzeichnet. Margaret S. Barrett weist darauf hin, dass das produktive Momentum einer Kollaboration in der Verbindung dieser Unterschiede, in der »complementarity rather than replication of skills and knowledge« (Barrett, 2014: 9), liegt. Eine *Collab* ist als Verbindung von Unterschieden jedoch auch eine »marriage of insufficiencies« (Shulman, 2004: 476), bei der Vermittlungs- und Aneignungsprozesse wechselseitig im praktischen Tun vollzogen werden:

»The mutual involvement of people working on similar issues is part of the social context of creativity. Dialogue, collaboration, and building from previous approaches often provide the catalyst for putting new ideas together that would not have occurred without the need for the individual thinker to carry out, explain, or improve on an approach.«
(Rogoff, 1990: 199)

Entscheidend ist: Nonsummative Effekte emergieren in gemeinschaftlichen kreativen Praktiken in und unter den Bedingungen der Interaktionszusammenhänge und -dynamiken, in denen immer auch Unterschiede verhandelt werden. User*innen bringen sich mit ihren kreativen Ideen, Skills, ästhetischen Präferenzen, Ressourcen, habitualisierten Produktionsroutinen, Erwartungen etc. in eine *Collab* ein. Jegliches Handeln ist aufgrund der Einzigartigkeit der Parameter und damit auch der Unterschiede zu anderen Beteiligten zugleich eine performative Relationierung auf die Anforderungen und Erwartungen Dritter sowie die Produktion von Differenz in diesem Kontext. Kollaboration ist ein fortlaufendes Verhandeln und Generieren von Unterschieden und mithin ein iteratives performatives Hervorbringen *als ein bestimmter Jemand* sowohl *in Relation zu* als auch *vor* dem Anderen. In dieser Verbindung von und der Relationierung zu den kollaborationsinhärenten Differenzen liegt das produktive Momentum für die Emergenz jenes Überschusses, der es erlaubt, performativ *zu einem bestimmten Jemand* zu werden, zu dem man ohne den Anderen nicht hätte werden können.

Horizonte des *Doing Collabs*

Warum kollaborieren User*innen auf audiotool? In welcher Weise bringen sich User*innen durch das kollaborative Produzieren *als ein bestimmter Jemand* in dieser Gemeinschaft hervor? Das folgende Datum pointiert die zentralen Bedeutungshorizonte, auf die User*innen mit *Collabs* abzielen, geradezu exemplarisch:

»collaborating is an amazing way to create music that could not exist otherwise. It creates this magical moments [...] when suddenly two complete strangers, in two different corners [sic!] of the world, come together and connect in a very special way while making music. It is extremely fun to bounce on each others ideas, and getting together to places and ideas that would have remain unexplored otherwise. I also think is a great tool for learning, since a) you get to learn techniques from people more skilled than you and b) you get to see how other users that may be around your same level of skill approach certain aspects of music production in a different way than you do.« (2019-10_AT_CHT)

In diesem Datum werden drei Horizonte von Kollaboration auf audiotool als verschiedene Formen der (Selbst-)Befähigung bzw. (Selbst-)Ermächtigung herausgestellt: Beim Kollaborieren auf audiotool versetzen sich User*innen reziprok in die Lage, *mit Fremden über räumliche Grenzen hinweg kreativ zu werden, neue kreative Ausdrucksweisen hervorzubringen und voneinander zu lernen*. Dabei wird die Bedeutung der Kompatibilität der DAW für kollaborative Praktiken betont, die einen geteilten Handlungsrahmens konstituiert. Dieser ermöglicht es, räumliche Grenzen und damit Barrieren der Zugänglichkeit zu anderen Musiker*innen sowie Fragen der (In-)Kompatibilität individuell konfigurierter Produktionsumgebungen zu überwinden.

Auf audiotool bilden sich erstens »deterritoriale Vergemeinschaftungen« (Hepp/Berg/Roitsch, 2012: 231) vermittelt über digitale Kommunikationstechnologien. Gemeint sind damit »medial vermittelte, translokale Vergemeinschaftungen, die einen gemeinschaftsbildenden Sinnhorizont jenseits des Lebensortes der eigenen Face-to-Face-Erfahrung haben, aber nicht – wie die Nation – von einer territorialen Bezüglichkeit von Gemeinschaftsbildung ausgehen« (ebd.). User*innen auf audiotool können so in einem Feld translokal operierender Musikproduzent*innen Handlungsfähigkeit erlangen. Dies bedeutet aber, dass Interaktion in einer Kollaboration zwangsläufig immer auch eine Auseinandersetzung mit dem Fremden ist. Gemeint ist hierbei jedoch keine exotisierende Begegnung mit dem Unbekannten oder gar Bedrohlichen, sondern schlicht eine Auseinandersetzung mit Formen des Alteritären im Sinne »alle[r] Formen eines Außerhalbs meiner Selbst« (Müller-Funk, 2016: 17). Für die Hervorbringung von Identitäten ist diese Auseinandersetzung mit dem Alteritären insofern von Bedeutung, als das Selbst und das Fremde nicht als Dichotomie, als binäre Oppositionen zu verstehen sind, sondern als »Pole einer unaufkündbaren Relation und damit als Teil des kulturellen Prozesses« (ebd.: 15). Praktiken kollaborativer Musikproduktion auf audiotool sind vor diesem Hintergrund immer auch als performative Hervorbringungen von Identitäten durch Relationierungen auf den Anderen und die Bildung von Differenz zu verstehen.

Zweitens versetzen sich User*innen durch Kollaboration in die Lage, *neue kreative Ausdrucksweisen hervorzubringen*. Abgehoben wird hierbei explizit auf die nonsummativen Effekte kollaborativer Schaffensprozesse, deren Ergebnis mehr ist als die bloße Verbindung disparater Fragmente, denn in *Collabs* entsteht »music that could not exist otherwise« (2019-10_AT_CHT). Kollaboration mit anderen User*innen und das im kreativen Austausch angelegte Wechselspiel zielt auf die Hervorbringung eines Möglichkeitsraumes, der anderweitig (und das heißt: in anderen Konstellationen) nicht entstehen könnte. In diesem Möglichkeitsraum liegt ein transformatives Potential für die Erweiterung des sowohl individuellen als auch kollektiven Spektrums kreativ-schöpferischer, ästhetischer Entfaltungsweisen in musikalischer Praxis. Die Hervorbringung dieses transformativen Möglichkeitsraums für neue Ausdrucksformen stellt zugleich besondere Anforderungen für Partizipation in *dieser* spezifischen Konstellation mit den ihr inhärenten kreativen Potentialen, Skills und kollektiven Dynamiken, die performativ auf Identitäten zurückwirken: User*innen werden in der Kollaboration durch den Anderen zu einem anderen, der sich *in* und *durch* diesen Kontext auf *neue* Weise kreativ ausdrücken kann. Das Neue markiert in diesem Zusammenhang die Differenz zum Vorherigen, die kreativen Ausdrucksweisen unterscheiden sich. Erst im Zusammenwirken mit dem Anderen werden transformative Handlungsräume hervorgebracht, in denen sich User*innen über ästhetische Relationierungen in der Kollaboration *als ein bestimmter Jemand* hervorbringen, die in diesem Handlungsrahmen an- und wiedererkennbar sind.

Drittens kollaborieren User*innen mit anderen User*innen, um in und durch diese gemeinschaftlichen Schaffensprozesse *voneinander zu lernen*. Der Gegenstand reziproker Lern- bzw. Aneignungsprozesse sind ästhetische Strategien. Diese werden in der DAW aufgrund der programmtechnisch hergestellten Heterarchie und dem Zugriff auf die Komponenten eines Tracks zugänglich und im Detail rekonstruierbar. In *Collabs* *voneinander zu lernen* erfordert damit, sich mit der Struktur der Produktion auseinanderzusetzen. Diese wird – von den skeuomorphistischen Verkettungen der Devices und Klangprozessoren über die in Form von Tonhöhen und -längen in der Piano Roll gesetzten Melodien und Harmonien bis hin zu programmierbaren Veränderungen von Effektparametern durch Automationskurven und vielem mehr – über die symbolische Ordnung im Interface der DAW zugänglich. Über eine analytische Rekonstruktion können ästhetische Strategien zur Hervorbringung von Klängen erschlossen werden: User*innen können *sehen* wie eine Klangästhetik realisiert worden ist. Sie können aber auch *hören* welche Parameter in welcher Weise auf den Klang wirken und sich diese Strategien aneignen.

Verschiedene Skills entscheiden jedoch nicht darüber, wer von wem lernen kann. Der Wissenstransfer vollzieht sich im Zuge kollaborativer Musikproduktion auf audiotool nicht entlang eines Gefälles vom Wissenden zum Un- bzw. weniger Wissenden. In *Collabs voneinander zu lernen* ist ein reziproker Prozess. Die analytische Erschließung von Produktionen ist zum einen die Voraussetzung, um in einer Kollaboration handlungsfähig werden zu können. Zum anderen erfordert dies auch immer Relationierungen über ästhetische Strategien im Umgang mit Klang, also ein sich ins Verhältnis setzen mit dem Anderen. Durch diese Auseinandersetzung mit dem Anderen, und darüber sowohl der Bildung von Differenz als auch der Aneignung ästhetischer Strategien, geraten transformative Prozesse in Gang: Durch das *voneinander Lernen* entwickeln sich User*innen *als User*innen* weiter und ihre Identitäten gewinnen in der fortlaufenden performativen Hervorbringung über die Differenz zum Anderen an Kontur. User*innen werden *durch* den Anderen *zu* einem anderen.

Wie gelingen *Collabs* auf audiotool? Wie können diese drei Horizonte – die Auseinandersetzung mit dem Anderen, die Hervorbringung kreativer Handlungsräume für neue innovative Ausdrucksweisen sowie reziproke Aneignungsprozesse – ihre performativen Wirksamkeiten entfalten? Es kann nicht als gegeben angenommen werden, dass beim gemeinsamen Produzieren heterarchische Kollaboration anstelle arbeitsteiliger Kooperation in Gang kommt. Kollaboration ist kein Modus, der automatisch entsteht. Kollaboration muss im gemeinsamen Tun entwickelt und aufrechterhalten werden. Damit eine *Collab* zu einem Ergebnis gelangt, welches von allen Beteiligten anerkannt werden kann, müssen Strategien entwickelt werden, mit deren Hilfe Unterschiede zwischen Produktionskonzepten, ästhetischen Paradigmen und kreativen Entscheidungen handhabbar gemacht werden:

Thomas #00:23:42.3#: »als ich angefangen habe habe ich dann gleich hier ziemlich gute erfahrene Leute angefragt hey du gefällt mir machen wir eine Collab und ja okay ja machen wir mal und dann haben wir angefangen und dann was DIE schon darin gemacht haben hat mich richtig eingeschüchtert weil ich bin ich hab keine Ahnung was ich da jetzt noch HINZUpacken könnte das ist schon SO viel besser und dann MACHT man irgendwas und dann merkt man dann schnell (.) ja okay bringt mir jetzt nicht so viel aus der Sicht vom anderen da der einfach wirklich dann viel besser ist also wenn da der Unterschied zu groß ist zwischen den Leuten dann wird es einfach schwierig weil weil es ist dann auch nicht etwas NEUES für mich der Sinn einer Collab ist ja auch dann etwas ZUSAMMEN fließen zu lassen vielleicht zwei zwei Ideen oder oder ja Stile halt dann und das das geht ja dann nicht weil einer gar nichts beitragen kann (.) und der andere

hat dann einfach sein Ding und dann klingt es nach dem der mehr gemacht hat schlussendlich«

Thomas beschreibt die Problematik, dass sich Wissensunterschiede bei musikalischen Gestaltungsweisen und ästhetischen Strategien zwischen User*innen gravierend auf eine *Collab* auswirken können. Sind diese Unterschiede zu groß, werden Beteiligte handlungsunfähig, da sie dann schlicht nicht mehr in der Lage sind, etwas zur Produktion beizutragen. Kollaboration als Modus der Zusammenarbeit scheitert. Am Ende dieses Prozesses kann aber dennoch ein Track stehen. Der kreative Schaffensprozess würde jedoch zu einem Prozess mit ungleich verteilter Arbeitsteilung und -leistung werden. Das gemeinsame Produzieren wäre dann kein heterarchischer, interaktiver Austausch mehr, sondern eine hierarchisch geprägte Zusammenstellung disparater Fragmente.

Für das Gelingen einer Kollaboration ist mithin entscheidend, dass sich User*innen auf einer gemeinsamen Ebene treffen, auf der Differenzen in einem handhabbaren Verhältnis stehen. Kollaboration kann nur in einem geteilten Handlungsraum, in einer Schnittfläche geteilter Deutungs- und Handlungsorientierungen realisiert werden, in der alle Beteiligten handlungsfähig werden können, sodass ko-kreative Synergien und nonsummativ Dynamiken entstehen können.

Collabs organisieren

Ein geteilter Handlungsraum ist nicht einfach *da*, sondern muss organisiert werden. Empirisch konnten zwei Strategien rekonstruiert werden, mithilfe derer User*innen *Collabs organisieren*, um die Chancen für das Entstehen kollaborativer Dynamiken zu steigern. Es hat sich gezeigt, dass User*innen *sich über potentielle Kollaborationspartner*innen informieren* und dass sie *Kollaborationspartner*innen strategisch auswählen*. Vor diesem Hintergrund rückt erneut das Profil auf audiotool in den Blick, denn das Profil wird in Organisationsprozessen von *Collabs* zum zentralen Objekt wechselseitiger panoptischer Beobachtung:

Robin #00:10:28.5#: »man kann sich in audiotool so ein bisschen einen Überblick verschaffen was für eine Musik er [ein potentieller Kollaborationspartner; Anm. d. Verf.] macht und letztendlich führt das dazu (.) also bei mir zumindest dass man ZUSAMMEN einen Track macht also dass es halt musikalisch passen muss dass man sich das

VORSTELLEN kann egal was für ne Musikrichtung es muss halt irgendwie passen man muss was damit anfangen können«

Robin beschreibt die Bedeutung der kritischen Auseinandersetzung mit dem musikalischen Schaffen anderer User*innen im Vorfeld einer *Collab*. Von Bedeutung ist hierbei, dass Abweichungen von stilistischen Präferenzen oder Klangästhetiken der Aufnahme einer *Collab* nicht entgegenstehen. Die Entscheidung zu einer Kollaboration auf audiotool leitet nicht notwendigerweise das Streben nach Fortführung von Vorangegangenem und der Aufrechterhaltung stilistischer Kohärenz. Entscheidend ist, dass es schlicht »musikalisch passen« (Robin #00:10:41.1#) muss. Ausgehend von der Beschäftigung mit dem musikalischen Schaffen der potentiellen Partner*innen wird bewertet, ob ein gemeinsamer Schaffenshorizont imaginiert werden kann. Der analytische Prozess, *sich über potentielle Kollaborationspartner*innen zu informieren*, kann die utopische Vorstellung eines Handlungsrahmens hervorbringen, in dem Synergien und nonsummative Dynamiken entstehen können. Die Gestalt dieser Utopie kann jedoch noch unbestimmt sein. Entscheidend ist lediglich, *dass* ein gemeinsamer Handlungsrahmen imaginiert werden kann, innerhalb dessen User*innen performativ durch den Anderen ein anderer werden können.

Daneben können bei der Auswahl von Kollaborationspartner*innen jedoch auch konkrete Agenden von Bedeutung sein, wenn User*innen potentielle *Kollaborationspartner*innen strategisch auswählen*. Hierbei wird in einer ersten Ausprägung darauf abgezielt, die *Effizienz der Produktion zu steigern*:

Robin #00:08:20.3#: »ich hab gestern weiß nicht ob du es gesehen hast hab ich mit einem aus [WOHNORT DES KOLLABORATIONSPARTNERS] den fand ich sehr nett hat angegeben ah er macht PsyTrance und dann haben wir gesagt ja wir starten mal und in zwei Tagen war das Ding fertig normalerweise brauche ich zwei drei Wochen oder so (.) ist auch so ein Vorteil wenn man mit mehreren Leuten zusammen arbeitet quasi mehr so in der Zweierkombo ist dass man irgendwie SCHNELLER zum Ziel kommt«

Robin berichtet vom Entscheidungsprozess im Vorfeld einer *Collab* und hebt zunächst eine gemeinsame Präferenz im musikalischen Schaffen heraus. Sowohl Robin als auch der Kollaborationspartner produzieren auf audiotool PsyTrance-Tracks. PsyTrance ist als Ausprägung elektronischer Musikformen zwar transnational verbreitet (St John, 2010), im Kontext der audiotool-Community bilden PsyTrance-Tracks jedoch eher eine Nische. Die Kongruenz der stilistischen Präferenz wird im Zuge der Auswahlentscheidungen jedoch ungeachtet ihrer möglichen Randständigkeit als Potential begrif-

fen. Mit geteilten Vorstellungen in Bezug auf stilistische Charakteristika, musikalische Strukturen, kompositionstechnische Konventionen oder genrespezifische Klangvorstellungen wird der Möglichkeitsraum begrenzt und so eine Effizienzsteigerung des Produktionsprozesses erwartbar. Im Gegensatz zu gemeinschaftlichen Projekten, bei denen der Erwartungshorizont kontingenter ist, kann bei geteilten Genrepräferenzen auf ein gemeinsames Vokabular sowie verbindende Produktionsroutinen und -konventionen rekuriert werden. Abstimmungsprozesse werden reduziert, da sich Abstimmungen durch implizite stilistische Normen und Konventionen erübrigen können. Strategische Auswahlentscheidungen steigern die Effizienz der Produktionsprozesse in *Collabs* und können diese beschleunigen.

Dass in die strategisch geleitete Auswahl von Kollaborationspartner*innen die Faktoren Effizienzsteigerung und Zeitoptimierung einfließen, steht in Einklang mit der Zeitdiagnose des Soziologen Hartmut Rosa. Rosa zufolge handelt es sich bei Dynamiken der Beschleunigung und der Verkürzung von Zeithorizonten um ein Kennzeichen moderner Gesellschaften.⁴⁹ Diese Tendenzen lassen sich demnach in nahezu allen Bereichen der alltäglichen Lebensführung beobachten (Rosa, 2005; 2016). Seine Überlegungen zu Beschleunigungsphänomenen gliedert Rosa in drei Bereiche: die *technische Beschleunigung*, die *Beschleunigung des sozialen Wandels* sowie die *Steigerung des Lebenstempos*. In Bezug auf strategische Auswahlentscheidungen für kreative Kollaborationsprozesse auf audiotool ist besonders der letztgenannte Aspekt von Interesse. Damit geraten Prozesse in den Blick, über die »soziale Akteure versuchen, die Zahl der Erlebnis- und/oder Handlungsepisoden pro Zeiteinheit (also etwa pro Tag, Jahr oder auch in ihrem Leben) systematisch zu erhöhen« (Rosa, 2020a: 61).

Dynamiken der Beschleunigung sind jedoch nicht auf die bloße Verdichtung von Handlungen in einem begrenzten Zeitfenster reduzierbar. Damit gehen Veränderungen einher, die Subjekte in kulturellen Gemeinschaften vor besondere Herausforderungen stellen: Dem Ruf nach kontinuierlicher Steigerung ist nicht mehr bloß die *Verheißung* nach Steigerung, sondern ein *Steigerungszwang* immanent. Beschleunigung wirkt als kultureller Imperativ, der die kontinuierliche Steigerung im Sinne eines immerwährenden und immer zu erzielenden Fortschritts aufrechterhält:

⁴⁹ Überlegungen zu kulturellen Beschleunigungsdynamiken in modernen Gesellschaften finden sich darüber hinaus auch bei Wajcman (dies., 2015) und Crary (ders., 2014).

»Wachstum, Beschleunigung und Innovierung erscheinen nicht mehr als Versprechen, das Leben immer besser zu machen, sondern als apokalyptisch-klaustrophobische Drohung.« (Rosa, 2020b: 15)

Entscheidungen über geeignete Partner*innen für *Collabs* strategisch auszurichten, kann ergo als Relationierung auf den Steigerungsimperativ bewertet werden. Im Kern dieser performativen Strategie steht die Kontingenzreduktion zur Effizienzsteigerung, um eine Produktion zügig abzuschließen. Der imaginierte Horizont für das gemeinschaftliche Schaffen ist hier durch eine hohe konzeptuelle Überschneidung bei den kreativen Schaffenskonzepten und geteilten Klangvorstellungen, Begriffen und Routinen gekennzeichnet. User*innen schaffen sich mit strategischen Auswahlentscheidungen für Partner*innen in *Collabs* einen Handlungsrahmen, in dem sie performativ zu einem beschleunigten und effizienteren Anderen werden können.

Eine zweite Strategie für Auswahlentscheidungen ist durch die strategische Integration musikalischer Differenz gekennzeichnet. Auf der Suche nach Kollaborationspartner*innen adressieren User*innen andere, um gezielt *eine spezifische Klangästhetik zu importieren*:

Thomas #00:48:19.3#: »ich habe mal vor Jahren [VORNAME EINES USERS] angefragt ob er mit mir eine Collab machen will [...] vielleicht ist die Idee dahinter schon dass man zwei zwei Stile zusammen schmelzen lässt daraus etwas NEUES entstehen lässt und und bei [VORNAME EINE*R USER*IN] fand ich einfach er hat geniale Synths er macht das richtig gut sein Sound ist einfach GENIAL und ich wollte das einfach auch in meinen Tracks irgendetwas«

In Thomas' Ausführungen wird der Unterschied zur obenstehenden Strategie für Effizienzsteigerung durch Kontingenzreduktion deutlich, indem er stilistische Differenz als paradigmatische Leitlinie der Auswahlentscheidung ins Zentrum rückt. Kollaborative Musikproduktion zielt hierbei darauf ab, aus der ko-kreativen Verbindung divergierender Stile Neues hervorzubringen. Der leitende Gedanke ist hierbei, klangästhetische Qualitäten, die im Zuge des musikalischen Schaffensprozesses der Kollaborationspartner*innen in *anderen* Tracks wiedererkennbar geworden sind, in den gemeinsam zu produzierenden Track zu überführen.

Imaginiert wird ein Horizont für den kreativen Prozess, in dessen Zuge Neues durch nonsummativ Effekte hervorgebracht wird. Diese Strategie leitet jedoch, dass in diesem Neuen bereits von anderen Bekanntes wiedererkennbar werden soll. Durch ge-

meinschaftliches Produzieren soll etwas Neues entstehen, das zugleich vom gezielten Import ästhetischer Eigenschaften ausgeht. In performativer Hinsicht wird damit zunächst eine Differenz zum eigenen kreativen Schaffen erkannt und anerkannt. Diese wird jedoch produktiv gewendet, indem Klangästhetiken gezielt in die kollaborativen kreativen Prozesse überführt werden. Für die Hervorbringung von Identitäten in diesen Prozessen ist dies in folgender Hinsicht bedeutsam: User*innen bringen sich über strategische Auswahlentscheidungen von Kollaborationspartner*innen und ihren klangästhetischen Paradigmen durch Relationierung performativ *als ein bestimmter Jemand* mit anderen ästhetischen Klanggestalten hervor. User*innen werden mit dieser performativen Strategie zu einem anderen, indem sie Umgangsweisen mit Klang in ihr musikalisches Schaffen inkorporieren und dadurch ihr Spektrum kreativer Ausdrucksweisen strategisch erweitern.

Collabs vollziehen

Um auf audiotool gemeinsam Tracks zu produzieren, ist weder die physische noch die temporale Kopräsenz der beteiligten User*innen erforderlich. User*innen können mit dieser DAW ungeachtet physischer Distanzen global *asynchron*, aber *simultan* auf einer Arbeitsfläche gemeinsam Tracks produzieren.⁵⁰ Die Programmfunktion, durch die ein simultanes Arbeiten möglich wird, wurde im Zuge von Audiotool Next eingeführt.⁵¹ Bei dieser Funktion handelt es sich jedoch lediglich um eine Affordanz: User*innen *können* simultan in einem Projekt arbeiten, programmseitig wird dieser Interaktionsmodus jedoch nicht vorausgesetzt.

Durch die Entscheidungsmöglichkeit zur Nutzung dieser Funktion können *Collabs* über zwei verschiedene Modi vollzogen werden können: User*innen können miteinander *simultan kollaborieren* oder *sequenziell kollaborieren*. *Simultanes Kollaborieren* liegt dann vor, wenn die an einer *Collab* beteiligten User*innen gleichzeitig in einem Projekt aktiv sind. User*innen können das kreative Schaffen der anderen über das Interface der DAW in *Near Real Time* beobachten und zeitgleich selbst am Projekt mitwirken. Von *sequenziellem Kollaborieren* kann hingegen dann gesprochen werden, wenn User*innen nicht simultan, sondern zeitlich versetzt am gemeinsamen Track arbeiten. Der Track wird durch eine Vielzahl aufeinander folgender Bearbeitungs-

⁵⁰ Die konzeptuellen Feinheiten dieser Unterscheidung wurden in Kapitel 3.2 hergeleitet.

⁵¹ Vgl. hierfür Kapitel 3.1.

schritte zusammengesetzt. Der Produktionsprozess ist in diesem Fall eine sequenzielle Verkettung von Iterationen.

Diese beiden Modi stellen jedoch keine polar gegenüberstehenden und sich gegenseitig ausschließenden Herangehensweisen an Zusammenarbeit dar, sondern sind zwei Pole auf einem Kontinuum möglicher Kollaborationsweisen. In welcher Weise User*innen kollaborieren muss nicht als entweder ausschließlich simultan oder ausschließlich sequentiell klassifizierbar sein. In *Collabs* kommen in verschiedenen Phasen und zum Erreichen verschiedener Ziele mitunter beide Modi zum Einsatz. Die gemeinsame Produktion auf audiotool unterliegt nicht zuletzt auch den Bedingungen der Zusammenarbeit weltweit verstreuter User*innen:

Karsten #00:31:46.6#: »die letzten Collabs die ich gemacht habe waren halt mit jemandem aus [STADT AUF EINEM ANDEREN KONTINENT] der steht halt auf wenn bei mir so langsam der Abend beginnt (.) und dadurch aber also größtenteils treffen wir uns dann zum Fertigstellen des Tracks dann zum gleichen Zeitpunkt«

Sequenzielles Kollaborieren folgt nicht notwendigerweise einer strategischen Entscheidung für diesen Produktionsmodus, sondern ergibt sich auch aus dem Umstand, dass eine simultane Zusammenarbeit bei einer signifikanten Zeitverschiebung ohne weitreichende Planungen schwer realisierbar ist. Oben wird nichtsdestotrotz deutlich, dass es auch Arbeitsschritte gibt, in denen simultane Zusammenarbeit trotz all der mit Zeitverschiebungen einhergehenden Widrigkeiten realisiert wird. Die Herausforderungen werden vor allem bei abschließenden Schritten in Kauf genommen, in denen weniger umfassend ins Material eingegriffen wird, als vielmehr grundlegende Entscheidungen über die Produktion getroffen werden. Dies ist etwa beim Finalisieren eines Tracks der Fall, wo keine wesentlichen Fragen mehr über die Struktur, über melodische Verläufe, die Harmonik oder Instrumentierung eines Tracks verhandelt werden, sondern der Track auf der ästhetischen Makroebene seiner technisch produzierten Klanggestalten bearbeitet wird.

Dieses Kapitel behandelt die Frage, wie User*innen in *Collabs* zusammenarbeiten und in welcher Weise sich die Bedingungen dieser Musikproduktionstechnologie auf die performativen Dynamiken in kreativen Praktiken auswirken. Das Ziel besteht nicht darin, ein geschlossenes Modell vorzulegen, welches die Gesamtheit der im Feld zirkulierenden Produktionskonzepte, Strategien, Erwartungen, Zielsetzungen, Problemen und Lösungsstrategien abbildet. Die Beantwortung der Fragen, wann, unter welchen Bedingungen und mit welchem Ziel in diesem hochgradig heterogenen Feld in den

jeweiligen Kollaborationsmodi kreative Entscheidungen getroffen werden oder in welcher Weise einzelne Programmfunktionen genutzt werden etc. wären Stoßrichtungen für andere Forschungsarbeiten im Diskurs um die Wechselwirkungen von digitalen Technologien und Musikproduktionsstrategien (vgl. dazu Zagorski-Thomas, 2014; Zagorski-Thomas/Bourbon, 2020). In den vergangenen Jahren wurden zudem bereits empirische Studien vorgelegt, in denen Fragen zu Kollaboration und kreativen Prozessen insbesondere auch in Bezug auf Internettechnologien – darunter auch mit Feldforschung auf audiotool⁵² – bearbeitet wurden (Bennett, 2014; 2018; Koszolko, 2015; 2016; 2017a; 2017b).

Bei der Frage nach der Hervorbringung von Identitäten in Online-Gemeinschaften stehen performative Strategien des *Doing Collabs* im Zentrum, über die ko-kreative, nonsummative Dynamiken in Gang kommen. Im Hinblick auf diese Frage ist von Bedeutung, dass *Collabs* auf audiotool unabhängig von ihrem simultanen oder sequenziellen Vollzug hochgradig durch Unbestimmtheit geprägt sind:

»It's such a mystery on how to make collaborations work well. i have collaborated with many people before, tried a unique strategy every time and i have no idea if it seems to work;)« (2021-10_AT_CHT)

In diesem Datum wird auf die Kontingenz von *Collabs* abgehoben. Mit Kontingenz rückt im soziologischen Verständnis dasjenige in einer sozialen Situation in den Blick, »was weder notwendig ist noch unmöglich ist; was also so, wie es ist (war, sein wird), sein kann, aber auch anders möglich ist« (Luhmann, 1987: 152). Im obigen Datum wird in dieser Hinsicht erstens die Einzigartigkeit einer jeden *Collab* betont. Dies impliziert erstens, dass sich eine einmal bewährte Produktionsweise bzw. -strategie nicht automatisch auch auf eine andere *Collab* übertragen lässt. Zweitens bedeutet dies, dass

⁵² Martin Koszolko erforschte in seiner Dissertation (Koszolko, 2017a) den Einfluss von Remote Music Collaboration Software (RMCS) auf kollaborative Musikproduktion. In dieser qualitativen Fallstudie erforschte Koszolko mit einem praxisnahen Ansatz kollaborative Musikproduktionspraktiken auf drei Online-Plattformen, worunter neben audiotool auch *Blend* und *Ohm Studio* fielen. Neben einer strukturierten Analyse des Feldes von Plattformen kollaborativer Musikproduktion im Internet entwickelte der Autor unter anderem eine Typologie von Kommunikationsformen in diesen Produktionspraktiken, analysierte verschiedene Kollaborationsmodi, klassifizierte Herausforderungen und Strategien zur Problemlösung und rekonstruierte den Einfluss von RMCS auf kreative Prozesse.

das Gelingen einer *Collab* im Sinne der Produktion und Veröffentlichung eines Tracks aufgrund von Kontingenz als »Negation von Notwendigkeit und Unmöglichkeit« (Krause, 2005: 181) unbestimmt ist.

Collabs sind kontingent, da sich User*innen mit ihren Unterschieden in die Produktion einbringen. Zu Beginn ist zunächst offen was passieren kann und wird. Der praktische Vollzug ist ungeachtet der Differenzen, die in einer Zusammenarbeit verhandelt werden, jedoch keineswegs zufällig oder gar willkürlich: *Doing Collabs* ist ein fortlaufender Relationierungsprozess, in dem sich User*innen wechselseitig zueinander – und das bedeutet: zum Anderen – ins Verhältnis setzen. Diese Relationierungen sind sowohl Akte der sukzessiven Reduktion von Kontingenz als auch der performativen Hervorbringung, über die User*innen in dem jeweiligen Kollaborationsgefüge handlungsfähig sowie *als ein bestimmter Jemand* an- und wiedererkennbar werden.

Dass die gemeinschaftliche Produktion eines Tracks gelingt, kann aufgrund der Kontingenz heterogener Kollaborationsgefüge nicht als garantiert angenommen werden. Im Rahmen der Feldbeobachtung wurde deutlich, dass User*innen versuchen, einem möglichen Scheitern entgegenzuwirken, indem sie *Collabs koordinieren*. Damit soll auf den Produktionsprozess dahingehend eingewirkt werden, das Erreichen eines anerkekbaren Resultates wahrscheinlicher zu machen. User*innen fordern andere User*innen in performativen Akten des Koordinierens auf, den Track in einer bestimmten Weise zu bearbeiten:

»i have tried coordinating with artists by telling them what i want to hear, and what to change.« (2021-10_AT_CHT)

Koordinierung vollzieht sich über Akte kommunikativer Anrufungen, mit denen die Angerufenen performativ zu einem bestimmten Jemand gemacht werden. Konkret gestaltet sich dies etwa in Form von Aufforderungen, ins musikalische Material einzugreifen, die Klangästhetik eines Klangerzeugers oder eines Segments der Produktion zu verändern etc. Nicht alle Akte wechselseitiger Koordinierung in *Collabs* weisen denselben direktiven Charakter wie im obigen Datum auf. Nichtsdestotrotz fungieren auch weniger offensiv kommunizierte Veränderungswünsche, Erwartungen und Vorschläge als Anrufungen. Sich zu einer solchen Anrufung ins Verhältnis zu setzen heißt, etwas Bestimmtes zu tun oder aber, dies *nicht* zu tun, eine bestimmte Entscheidung zu treffen oder zu revidieren.

User*innen werden im Anerkennungsgeschehen in Rekurs auf koordinierende Anrufungen in der *Collab* durch den Anderen *zu einem bestimmten Jemand*. Zugleich setzen Rufe nach Eingriffen ins musikalische Material noch eine weitere performative Dynamik in Gang. Mit dem Kommunizieren von Erwartungen, Vorschlägen oder sogar konkreten Aufforderungen wird die Effizienz des Produktionsprozesses gesteigert, indem der Möglichkeitsrahmen ästhetischer Transformation verengt wird. Im Kollaborationsgefüge sind Kommunikationen performative Akte sukzessiver Kontingenzreduktion:

Richard #00:07:06.4#: »I had one successful collaboration with someone [...] and I think the most effective part of the collaboration was the the SPEAKING the feedback of you know (.) of ideas within the draft [...] there's a chat function in the audiotool app that's what I used«

Für die sich in Interaktionsdynamiken vollziehenden Anrufungs- und Relationierungsprozesse spielt die in die DAW implementierte Chat-Funktion eine zentrale Rolle. Über die Chat-Funktion wird es möglich, mit allen an einer *Collab* beteiligten User*innen zu kommunizieren. Dies ist von Bedeutung, da sie in Ermangelung einer privaten Messaging-Funktion die einzige Möglichkeit ist, abseits öffentlich einsehbarer Walls auf der Plattform miteinander in Kontakt zu treten. Der Chat in der DAW ist die Stelle, über die die sukzessive Kontingenzreduktion kommunikativ vollzogen werden kann. Chats werden im Track-Projekt archiviert, sodass sie auch zeitversetzt abrufbar sind. Dies macht den Chat hinsichtlich der Reduktion von Kontingenz im Produktionsprozess im sowohl *simultanen* als auch *sequenziellen* Kollaborationsmodus so bedeutend. Bevor die rekonstruierten Formen der Unbestimmtheit in simultaner und sequenzieller Kollaboration auf audiotool dargestellt werden, soll der Blick zunächst auf die Wirkmacht dieser Koordinierungsrufe gelenkt werden. Die performativen Dynamiken von Koordinierungsakten werden im folgenden Interviewauszug sichtbar, der zum besseren Verständnis im Zusammenhang belassen wurde:

Richard #00:09:01.5#: »I would say like (.) ehm (.) this part of the song is alright but it would be better if it was like THIS because I might not have skill like to make it sound good but maybe THEY might make it sound better than I could so I tell them that I want this part to be changed but I feel like THEY could do it better [...] sometimes I would say that something doesn't sound good and that it needs to be changed and they would say if they're still working on it or (.) or they will change it but yeah«

MS #00:10:12.4#: »but what if that is not the case (.) so when you try to coordinate try to initiate changes when you say I don't like this part please change it what happens when your collaboration partner doesn't agree to your coordination initiation (.) to your request«

Richard #00:10:38.7#: »I don't think it has ever happened but I think it's because they're too POLITE to say no but I think they just try to change it a little bit and then leave it at that (.) it still doesn't sound good but it's different so yeah they just change it a little bit«

Zu Beginn beschreibt Richard, dass die Aufforderung zur Veränderung bestimmter Komponenten eines Tracks auf die Optimierung der technisch produzierten Klanggestalt abzielt. Interessant ist aber insbesondere der zweite Teil dieses Auszuges, in dem die Relationierungen der Kollaborationspartner*innen reflektiert werden. Richard macht deutlich, dass kommunikative Adressierungen zur ästhetischen Transformation von Tracks als Direktive kaum herausgefordert werden. Die Frage ist weniger *ob*, sondern *in welcher Weise* wechselseitige Aufforderungen in ästhetischen Anpassungen münden. Die Rufe nach Veränderung der klanglichen Gestalt entfalten in den kommunikativen Zusammenhängen von *Collabs* eine mächtige Wirkung: Track-Entwürfe werden verändert, *weil* Veränderung eingefordert wird, wodurch die direktiven Rufe nach Veränderung den Anderen zu einem Anderen machen.

User*innen schreiben sich durch direktive Anrufungen ins kreative Schaffen des Anderen ein. Aufrufe zur Veränderung machen Unterschiede im Track und bringen darüber die angerufenen User*innen *als Andere* hervor. Für die Frage nach der Hervorbringung von Identitäten ist das *Collabs Koordinieren* insofern von Bedeutung, als sich über die fortlaufende kommunikative Reduktion von Kontingenz in Gestalt impliziter oder expliziter Anrufungen performative Dynamiken und ästhetische Praktiken verschränken: User*innen bringen in *Collabs* heterogene und situativ divergente Identitäten im Spannungsfeld von »kontingente[r] Subjektivität als *vieldimensionaler Raum*, in der sich Selbstrelationen, Anderenrelationen, Weltrelationen und Zeitrelationen überlagern und durchmischen« (Ricken, 1999: 223; H.i.O.) hervor. Erst durch diese wird es möglich, zu jemandem zu werden, der in *diesem* sozialen Gefüge, in *dieser* Collab handlungsfähig und *als ein bestimmter Jemand* an- und wiedererkennbar werden kann. Hier zeigt sich empirisch, dass Identitäten kein frei gestaltbarer Selbstentwurf sind, sondern ein relationales Wechselspiel zwischen Selbst und Anderen: User*innen werden in kollaborativer ästhetischer Praxis erst durch den Anderen zu demjenigen, der sie sind.

Im Folgenden sollen das *simultane* und das *sequenzielle Kollaborieren* in den Blick genommen werden und ihre Spezifika im Hinblick auf die performativen Dynamiken herausgearbeitet werden. Mit beiden Modi gehen besondere Unbestimmtheiten einher, die es durch Koordination zu bewältigen gilt:

»another thing that makes [live; Anm.d.Verf.] collaborations so unnerving is hearing what the other artist is creating. he places a synth and starts working on it and you can hear him doing stuff with it, but it sounds terrible because you don't know what they are trying to make and you forget that that part of the track is not finished yet, and you want to criticize [sic!] them. [...] i am guessing collaborating on a track sequentially like you said might be beneficial to that. but then again there is the surprise of opening the draft and it sounds worse than how you left it.« (2021-10_AT_CHT)

Beim *simultanen Kollaborieren* in Live-Collabs sind User*innen mit der Herausforderung konfrontiert, dass sie nicht nur *sehen was die anderen tun*, sondern zugleich auch *hören was die anderen tun*. Das bedeutet, dass ästhetische Klanggestaltung und die Arbeit am musikalischen Material nicht nur visuell über das Interface beobachtbar, sondern in Teilen auch im eigenen Schaffensprozess mitgehört werden. Diese simultanen Transformationen des Tracks sind hinsichtlich der ästhetischen Dynamiken in kollaborativen Prozessen insofern von Bedeutung, als Musikproduktion ein fortlaufender Gestaltungsprozess ist, bei dem einzelne Komponenten einer Signalkette bedeutende Unterschiede machen. Die Realisierung kreativer Ideen kann sich als situative ästhetische Relationierung immer nur auf einen Klang in seiner technisch produzierten Gestalt beziehen. Werden im Produktionsprozess Eingriffe in die Klangästhetik eines Tracks jedoch von mehreren Seiten simultan vollzogen, so sind die Klanggestalten möglicherweise nicht mehr mit der Gesamtidee vereinbar.

Diese Unbestimmtheit ist in den Bedingungen von gemeinschaftlicher Musikproduktion zu verorten, denn Klanggestalten sind durch technische Speicherung rückwirkend veränderbar. Wo sich Musiker*innen etwa in Improvisationspraktiken zu Klängen im Moment ihrer Hervorbringung ins Verhältnis setzen, so ist dies beim *simultanen Kollaborieren* kontingenter. Bei der Entwicklung von Klanggestalten in einem Track, an dem andere User*innen zeitgleich arbeiten, muss stets mit einer Veränderung des Bezugsobjekts gerechnet werden, sodass die kreative Idee droht, ihre ästhetische Referenz zu verlieren. Beim *simultanen Kollaborieren* müssen User*innen ergo mit der Unbestimmtheit umgehen, nicht zu wissen, wann ein Klangfragment des Tracks von anderen User*innen als (zumindest vorläufig) abgeschlossen betrachtet wird. Für die performativen Prozesse folgt daraus, dass ästhetische Relationierungen

in Live-*Collabs* durch die Unbestimmtheit kontinuierlicher Veränderung erschwert sind. Komponenten eines Tracks sind als ästhetische Bezugsobjekte für kreativen Ausdruck im Moment ihrer Hervorbringung in fortlaufender Veränderung begriffen, so dass individuelle Handlungsfähigkeit eingeschränkt ist.

Im Gegensatz dazu ist Unbestimmtheit beim *sequenziellen Kollaborieren* durch temporäre Abgeschlossenheit geringer, denn in diesem Modus treten die oben beschriebenen Simultaneitätsdynamiken nicht auf. Der Track begegnet den User*innen beim *sequenziellen Kollaborieren* als Klanggestalt, die trotz ihres Entwurfsstadiums eine zunächst fixe Einheit darstellt. User*innen setzen sich beim *sequenziellen Kollaborieren* zu dem Entwurf eines Tracks ins Verhältnis, der während der Bearbeitung nicht durch Dritte verändert wird. Doch auch diesem Modus ist, wie in den obenstehenden Ausführungen von Richard herausgehoben wird, eine grundlegende Unbestimmtheit inhärent. In sukzessiv aufeinander folgenden Sequenzen kollaborativen Produzierens entsteht Unbestimmtheit durch die Nicht-Beobachtbarkeit der Eingriffe der anderen. Da Transformationen des Tracks beim *sequenziellen Kollaborieren* nicht simultan am Interface verfolgt werden können, entsteht die Möglichkeit, dass das vorläufige Resultat nicht den eigenen Erwartungen und Präferenzen entspricht. Für die Frage nach Identitäten ist diese Unbestimmtheit jedoch nicht als Problem von Interesse, das mithilfe direkter Koordinierungsakte kommunikativ zu lösen wäre, sondern hinsichtlich ihres kreativen Potentials:

Martin #00:04:21.1#: »when I collaborate online most of the time we've taken TURNS so it's rarely that it has been at the same time even though audiotool has that live feature [...] I do something in the track and then they do something and for me personally I think that worked really well (.) like you you work on a track for a bit like you hit like a road block you you don't know what to do NEXT and then you leave it and then the other person might do something and that likely inspires you to keep going so I found that working that way would usually result in a finished track more often«

Martin verortet kreative Dynamiken in der Spezifik des Modus des *sequenziellen Kollaborierens*. Die Unbestimmtheit, nicht zu wissen, welche ästhetische Gestalt ein Track beim nächsten Öffnen haben wird, kann ihr produktives Momentum gerade dadurch entfalten, dass User*innen sich sequenziell zueinander ins Verhältnis setzen, kreative Ideen entwickeln diese dann in Bezug zu einer sich nicht simultan (mit-)verändernden Klanggestalt realisieren. Martin stellt die Produktivität der Kontingenz beim *sequenziellen Kollaborieren* über das Problem der kreativen Blockade beim Produzieren von Musik heraus. Ein »road block« (Martin #00:04:48.2#) meint, dass die

an einer Produktion Beteiligten keine kreativen Ideen mehr entwickeln können, die ihnen für *diesen* Track anschlussfähig erscheinen, und sie werden handlungsunfähig.

Die sequenzielle Abfolge der gemeinsamen Arbeit am Track kann jedoch als Katalysator für Kreativität fungieren. Wo eine Auseinandersetzung mit dem Track aufgrund fehlender (Anschluss-)Ideen temporär endet und der nachfolgende Schritt im Transformationsprozess an andere delegiert wird, kann aus dem vorläufigen Resultat neue Inspiration gezogen werden. Das besondere Potential für den kreativen Prozess liegt gerade darin begründet, *nicht* zu wissen, in welcher Weise Kollaborationspartner*innen den Trackentwurf verändern werden. *Sequenziell zu kollaborieren* erlaubt es, von der Produktion zurückzutreten und durch den Abstand neue Inspiration und Handlungsfähigkeit zu gewinnen.

Das temporäre Zurücktreten beim *sequenziellen Kollaborieren* ermöglicht User*innen, zu einem anderen zu werden, anders zu denken und dadurch neue kreative Ideen hervorzubringen. Martin betont ferner, dass mit dieser performativen Strategie des Schöpfens neuer Inspiration zugleich die Wahrscheinlichkeit erhöht wird, gemeinsam mit dem Track zu einem Punkt zu gelangen, der von allen Beteiligten als veröffentlichungsfähig betrachtet wird. Beim *sequenziellen Kollaborieren* oszillieren User*innen zwischen Nähe und Distanz zum Track im Prozess seiner kollaborativen Hervorbringung. Aus der inhärenten Unbestimmtheit kann fortlaufend Inspiration geschöpft werden, die einem veröffentlichungsfähigen Track zuträglich ist. Mit der performativen Strategie des *sequenziellen Kollaborierens* werden Dynamiken in Gang gesetzt, welche die Kreativität der User*innen aufrechterhalten, sodass diese trotz der Kontingenz in kollaborativen Zusammenhängen handlungsfähig sowie *als ein bestimmter Jemand* an- und wiedererkennbar werden können.

Wie kollaborieren User*innen auf audiotool? Nachdem in diesem Abschnitt mit dem *simultanen* sowie dem *sequenziellen Kollaborieren* die zwei Modi des *Doing Collabs* beleuchtet wurden, sollen abschließend die performativen Dynamiken bei der Produktion von Tracks pointiert werden. Unabhängig vom jeweiligen Modus sind im Hinblick auf die Hervorbringung von Identitäten auf audiotool die reziproken Eingriffe ins musikalische Material entscheidend:

Thomas #00:50:25.4#: »er [ein Kollaborationspartner; Anm.d.Verf.] hat dann immer aus den Dingen die ich schon gemacht habe etwas NEUES gemacht und nicht einfach SELBER noch etwas hinzugemacht das ist dann der Unterschied weil es ist ja dann keine Kollaboration wenn ich mache die Hälfte und der andere macht dann nochmal die

Hälf- die andere Hälfte ist ja irgendwie ja ist schon auch eine Kollaboration aber es ist einfach es sind zwei Lieder in einem blöd gesagt [...] Es ist etwas NEUES es ist etwas das aus BEIDEM entsteht [...] er [ein Kollaborationspartner; Anm. d. Verf.] hat (.) dann zum Beispiel einen neuen Rhythmus in die Akkorde reingebracht und die Drums NEU programmiert und so und nicht einfach selber neue Akkorde dazugeschrieben quasi mit einem mit einem EIGENEN Synth«

Thomas reflektiert in diesem Datum die in *Collabs* entstehenden ästhetischen Wechselwirkungen, die er entlang einer Unterscheidung von Kollaboration und Nicht-Kollaboration (sprich: Kooperation) entwickelt: *Doing Collabs* bedeutet, sich auch mit musikalischem Material auseinanderzusetzen, das andere zum gemeinsamen Track hinzugefügt haben und in dieses Material einzugreifen. Thomas macht deutlich, dass das Zusammenfügen disparater Komponenten zu einem neuen Ganzen nicht unter den hier verwendeten heterarchischen Kollaborationsbegriff fällt, der stellvertretend für das im Feld zirkulierende Konzept steht. *Doing Collabs* ist ein dynamischer und wechselseitiger Austauschprozess, in dem User*innen transformativ in musikalische Strukturen eingreifen, die von anderen hervorgebracht wurden.

Dass strukturelle Einwirkungen und damit Kollaboration im hiesigen Begriffsverständnis möglich sind, begründet sich in der Interoperabilität und Kompatibilität der audiotool-DAW. Musikalisches Material und ästhetische Klanggestaltung werden dadurch zum Gemeinschaftswerk, bei dem sich die Trennlinien individueller kreativer Schöpfung in der fortlaufenden Transformation und Redigierung weitestgehend auflösen. An die Oberfläche treten jene Dynamiken, aufgrund derer Stefan Bornemann Kollaboration als einen Prozess der »konstruktiven Wissensgenerierung« (Bornemann, 2012: 77; H.i.O.) bezeichnet. Thomas beschreibt oben die produktive Dimension des *Processing* kulturellen Wissens (Großmann, 2005) im *Doing Collabs* auf audiotool: User*innen greifen auf ein gemeinsam genutztes Archiv zurück, in dem Produktionsdaten als Komponenten eines Medienobjekts gespeichert sind. Auf diese wirken sie im Zuge wechselseitiger ästhetischer Transformationsprozesse ein, sodass neues kulturelles Wissen entsteht. Zugleich sind ästhetische Transformationsprozesse immer auch Relationierungen, über die sich User*innen wechselseitig hervorbringen: User*innen schreiben sich über die ästhetische Transformation von musikalischem Material in das Schaffen der anderen ein und *machen* diesen dadurch performativ zu einem anderen.

In den Dynamiken nonsummativer Effekte liegt ein schöpferisches Potential, ein kreatives Momentum, über das in diesem Prozess Neues entsteht. Thomas betont die situ-

ative und kontextuelle Dependenz des Neuen, das in den performativen Dynamiken einer *Collab* durch wechselseitige Relationierungen *dieser* User*innen und ihrer spezifischen Konfiguration von Unterschieden hat entstehen können. Für die Frage nach der performativen Hervorbringung von Identitäten in diesen Praktiken sind diese Erkenntnisse in folgender Hinsicht von Bedeutung: *Doing Collabs* heißt, sich wechselseitig transformativ in die kreativen Schöpfungen der anderen in Form veränderter technisch produzierter Klanggestalten einzuschreiben.

Zum einen werden User*innen durch die reziproken Dynamiken in einer *Collab* als ein situativ und kontextuell divergenter und damit einzigartiger ästhetischer Zugang zu Identitäten selbst zu einem anderen, zu dem sie *ohne* den oder die anderen nicht hätten werden können. Zum anderen werden dadurch aber auch die anderen Beteiligten zu anderen, zu dem sie ohne diese kollaborative Produktion nicht hätten werden können. Im performativen *Doing Collabs* bringen User*innen über reziproke ästhetische Relationierungen situativ divergente und wechselseitig dependente Identitäten hervor, die es ermöglichen, in Tracks handlungsfähig und *als ein bestimmter Jemand* an- und wiedererkennbar zu werden.

5.5 Performative Strategien kollaborativer Track-Produktion

In diesem Kapitel wurde das *Doing Collabs* auf audiotool rekonstruiert. Dabei wurde zunächst den Fragen nachgegangen, *was* und *wie* User*innen auf dieser Plattform kollaborativ miteinander produzieren. Davon ausgehend wurden die performativen Strategien herausgearbeitet und dargestellt, auf welche Weise und in Bezug auf welche Fragestellungen und Problemfelder in diesen Praktiken Identitäten hervorgebracht werden. Den Track auf audiotool als zentrales Objekt der gemeinschaftlichen Prozesse in den Mittelpunkt zu stellen ist insofern erkenntnisbringend, als anhand dieses Medienobjekts vor der Folie feldimmanenter Routinen, Konventionen und Paradigmen verschiedene Zugänge zu Strategien der performativen Hervorbringung von Identitäten zugänglich werden.

Die zwei in diesem Kapitel eröffneten Stränge sollen im Folgenden zusammengeführt werden. Für die Frage nach dem *Was?* von *Collabs* auf audiotool wurden zunächst konzeptuelle Überlegungen zum Track-Begriff dargelegt. Im Anschluss daran wurden die zwei im Feld zirkulierenden Track-Konzepte empirisch rekonstruiert. Der zweite Strang diente der Annäherung an das *Wie?* der kollaborativen Produktion von Tracks.

Die analytische Rekonstruktion wurde induktiv und datengeleitet entlang der diesen Komplex umspannenden Teilfragen vollzogen, *warum* User*innen kollaborieren, *wie* es zu *Collabs* kommt und *wie* diese sich konkret gestalten. An Daten wurde aufgezeigt, dass sich User*innen beim *Doing Collabs* über das hypermediale, dynamische Medienobjekt Track wechselseitig in das Schaffen anderer User*innen *einschreiben* und damit zugleich an Identitäten *mitschreiben*. In den performativen Strategien wurden Konzepte und Paradigmen sichtbar, die übergeordnete Dynamiken der Steigerung und des Strebens nach einem utopischen Mehr bei der reziproken Hervorbringung von Identitäten in kollaborativer Track-Produktion erkennbar werden ließen. Diese performativen Strategien, mithilfe derer User*innen *zu einem bestimmten Jemand* werden, der sie ohne die anderen nicht hätten werden können, sollen im Folgenden pointiert werden.

Aufgrund seiner medientechnischen Bedingungen und den sich daraus ergebenden Wechselwirkungen ist der Track auf audiotool nicht mit dem traditionellen musikwissenschaftlichen Begriffsinstrumentarium zu greifen. Die dieses Datenobjekt umgebenden Wechselwirkungen von Internettechnologien und Interaktionszusammenhängen, die formierend auf das Datenobjekt einwirken, lassen sich mit einem klanglich fokussierten Track-Begriff nicht mehr hinreichend abbilden. Aus diesem Grund wurde ein erweitertes Verständnis des Tracks als hypermediales, dynamisches Medienobjekt begründet, welches den Bedingungen digitaler Speicherung auf zentral adressierbaren Servern unterliegt. Der Track *ist* nicht an sich, sondern er wird sowohl von User*innen als auch von Algorithmen fortlaufend *als Track* hervorgebracht. Der Track im Internet, für den das Medienobjekt auf audiotool exemplarisch steht, wird verstanden als temporäre Verbindung von *Datenspuren*, die auch, aber nicht ausschließlich in Klang übersetzt werden können. Ausgehend von diesem breiten Zugriff wurde auf dessen konstitutive Potentiale abgehoben, wodurch ein analytischer anstelle eines formalistischen Zugriffs auf die Komponenten des Medienobjekts *als Daten* möglich wird: Der Track auf audiotool bringt fortlaufend eine Welt hervor, die jedoch nicht *ist*, sondern fortlaufenden Transformationsdynamiken unterliegt. In diesen Welten des Tracks wird die Prozessualität des kontinuierlichen Werdens von Identitäten erlebbar.

Für die zentrale Frage nach der Hervorbringung von Identitäten sind Tracks und die mit ihnen zusammenhängenden Umgangsweisen im Netzwerk aus zwei Gründen relevant: Erstens ist ein Track als technisch produzierte Klanggestalt ein ästhetisches Objekt und als solches das Resultat eines gemeinschaftlichen kreativen Prozesses un-

ter den gegebenen technischen Bedingungen. Zweitens bilden Tracks das Zentrum reziproker Interaktionsprozesse und sind so der Bezugspunkt performativer Relationierungen. Tracks auf audiotool sind nie bloß Erzeugnisse eines singular arbeitenden Kreativsubjekts, sondern sie sind als hypermediales dynamisches Medienobjekt – sei es durch die kollaborative Zusammenarbeit mehrerer User*innen in der DAW, Einwirkungen durch kommunikative Bezugnahmen oder algorithmisierte Prozesse durch User*innen-Interaktionen, die Komponenten des Tracks transformieren – stets gemeinschaftlich hervorgebracht. Die ästhetische Gestalt eines Tracks, das verwendete musikalische Material und die Art und Weise seiner Hervorbringung sind somit immer auch performative Hervorbringungen *als ein bestimmter Jemand* und mithin eine situations- und kontextspezifische Antwort auf die Identitätsfrage. Anders gesagt: Um in diesem kontinuierlichen Veränderungsprozess handlungsfähig sowie an- und wiedererkennbar zu werden, bringen User*innen über reziproke performative Formungs- und Formierungsprozesse fortlaufend Identitäten hervor. Sie *machen* sich in der Welt, die durch den Track erzeugt wird, immer wieder aufs Neue und gegenseitig zu einem anderen, der sie ohne den anderen nicht hätten werden können. Ohne Differenz, die in der Relationierung angelegt ist, haben Identitäten keine Kontur.

Illustriert wurde dies anhand der beiden Track-Konzepte. Auch wenn sich beide Zugänge zum Medienobjekt Track – *der Track als fluides Werkstück* sowie *der Track als fixes Zeitzeugnis* – in ihrer Vorstellung einer konzeptuellen Offenheit bzw. Abgeschlossenheit des Kunstwerks grundlegend unterscheiden, ist beiden dennoch eines gemein: In den sich an diese Konzepte des Tracks als Objekt der ästhetischen Auseinandersetzung sowohl *mit* sich und anderen als auch *vor* anderen anschließenden Praktiken werden Identitäten über (selbst-)reflexive Relationierungen als prozesshafte Selbsterfahrungen erlebbar. Veränderungen an Tracks sind Relationierungen auf Rufe nach Verbesserung und Optimierung, sodass sich im Track Cluster aus Normen, Werten, Einstellungen und Weltansichten sedimentieren.

Mit dem *Track als fluidem Werkstück* machen sich User*innen durch das Republishen, welches erst durch die Autonomie der modularen Komponenten des Medienobjekts möglich wird, zu einem anderen und werden dabei insbesondere durch externe Sedimentierungen zu einem anderen gemacht. Entscheidend ist, dass der Track ungeachtet seiner Veränderung und Veränderbarkeit *als Track* derselbe bleibt. Im *Track als fluidem Werkstück* wird die Paradoxie von Identitäten als ein kontinuierliches Anders-Werden und zugleich der-Gleiche-Bleiben erlebbar. Beim *Track als fixem Zeitzeugnis* steht im Gegensatz dazu nicht unmittelbar erlebbare Prozessualität kontinu-

ierlichen Werdens im Zentrum, sondern der Metaprozess musikalischer Entwicklung. User*innen machen sich zu Rezipienten ihres eigenen Schaffens, indem sie Tracks mit der Veröffentlichung zu abgeschlossenen Rezeptionsobjekten erklären. Tracks strukturieren und konservieren als temporale Marker das musikalische Schaffen auf dieser Plattform. Diese Struktur bildet die Grundlage für selbstreflexive Prozesse. Der *Track als fixes Zeitzeugnis* ist das zentrale Element, mithilfe dessen das eigene kreative Wirken mit einer für Identitäten bedeutsamen Fiktion von fortlaufender Beständigkeit überdeckt werden kann. Zugleich wirkt die performative (Selbst-)Biografisierung durch das Moment der Abweichung im iterativen Zitieren der Vergangenheit in die Zukunft hinein, sodass Identitäten als Selbsterfahrung von sowohl Kontinuität und Kohärenz als auch Veränderung durch Fortschritt und Entwicklung erlebbar werden.

Die drei Horizonte bzw. Paradigmen des *Doing Collabs – die Auseinandersetzung mit dem Fremden, das Hervorbringen neuer Ausdrucksweisen* sowie das *voneinander Lernen* – haben sowohl die konstitutiven Eigenschaften als auch das produktive Potential von Differenz verdeutlicht. Die Herstellung von Differenz ist zum einen die Voraussetzung, um sich durch den anderen *als ein bestimmter Jemand* hervorbringen zu können. Zum anderen müssen Unterschiede in ein handhabbares Verhältnis gebracht und in einen geteilten Handlungs- und Erwartungsraum überführt werden, damit Handlungsfähigkeit für alle hergestellt und ko-kreative Synergien entfaltet werden können.

Daran anschließend wurden über das *Collabs Organisieren* und *Collabs Vollziehen* zwei verschiedene Phasen im Prozess kollaborativer Produktion betrachtet. Die Analyse der organisatorischen Planung machte deutlich, dass die hierbei getroffenen Entscheidungen von einem strategischen Optimierungsgedanken geleitet werden. Spezifische Konfigurationen von *Collabs* interessieren daher nicht in ihrer jeweiligen Verbindung verschiedener User*innen, sondern als Relationierungen auf die Identitätsfrage. Mit *wem* User*innen kollaborativ produzieren ist immer auch eine Antwort darauf, zu *welchem Jemand* sie werden können und möchten. Deutlich wurde dabei erstens, dass strategische Auswahlentscheidungen für Partner*innen mit geteilten Genrepräferenzen auf die Reduktion von Kontingenz abzielen. Das Ziel besteht darin, durch größtmögliche Kongruenz gezielt Beschleunigungsdynamiken in Gang zu setzen. Damit schaffen sie performativ einen Handlungsraum, innerhalb dessen sie effizienter agieren können. Das *Importieren einer spezifischen Klangästhetik* rückt hingegen die Unterschiede ins Zentrum von strategischen Auswahlentscheidungen. Durch die Überführung spezifischer klanglicher Eigenschaften bringen sich User*innen durch den anderen *als ein bestimmter Jemand* hervor, indem sie ästhetische Differenz in ihr

Schaffen überführen und ihr Spektrum klanglicher Ausdrucksweisen erweitern. Performative Strategien der strategischen Organisation von *Collabs* zielen ergo darauf ab, sich in der Zusammenarbeit mit dem Anderen *als ein beschleunigter, effizienterer Jemand* hervorzubringen, der sich in einem kollaborativ produzierten Track auf eine andere, *neue* Weise klanglich auszudrücken vermag.

Die Analyse des praktischen Vollzugs der Track-Produktion (*Collabs Vollziehen*) zielte nicht darauf ab, ein Modell aller Produktionsstrategien, Konfliktfelder sowie Entscheidungsprozessen abzubilden. Hierbei interessierte die durch Differenz entstehende Kontingenz sowie der strategische Umgang mit Unbestimmtheit. Dabei wurde erkennbar, dass kommunikative Koordination sowohl als performativer Akt sukzessiver Kontingenzreduktion fungiert als auch die Produktivität und Effizienz steigert. Zunächst schränkt der Austausch von Erwartungen, Vorschlägen und Anweisungen den Raum des Möglichen sukzessive ein. Zugleich vollziehen sich dabei aber auch Anrufungs- und Anerkennungsprozesse, die Unterschiede hervorbringen, durch die der Andere *zu einem bestimmten Jemand* gemacht wird: Rufe *machen* Unterschiede. Tracks werden in einer bestimmten Weise verändert, *weil* Kollaborationspartner*innen eine bestimmte Form der Veränderung einfordern. Da jede *Collab* aufgrund der Zusammensetzung ihrer Beteiligten eigenen Bedingungen unterliegt, bringen User*innen im Zuge sukzessiver Kontingenzreduktion heterogene und situativ divergente Identitäten hervor, die es ermöglichen, in *dieser Collabs* handlungsfähig zu werden. User*innen werden durch Anerkennungsprozesse zu einem anderen, wobei die in der Zusammensetzung des Kollaborationsgefüges begründete Unbestimmtheit eine konstitutive Stellung als das Andere der Handlungsfähigkeit einnimmt und so in Identitäten zurückwirkt. In Bezug auf die Koordinierungsprozesse zeigt sich damit eindrücklich, dass Identitäten komplexen relationalen Dynamiken unterliegen und User*innen in *Collabs* erst durch den anderen *zu einem bestimmten Jemand* werden.

In den Praktiken des Feldes ließen sich zwei Modi der kollaborativen Track-Produktion rekonstruieren. Beim *simultanen Kollaborieren* in *Live-Collabs* sind User*innen mit der Herausforderung konfrontiert, sich zu einem in kontinuierlicher Veränderung begriffenen ästhetischen Objekt ins Verhältnis zu setzen. Die Unbestimmtheit begründet sich in der Instabilität der ästhetischen Referenz, denn wenn eine*e User*in eine Melodie in der Piano Roll setzt, ein*e andere*r User*in jedoch zeitgleich Harmonien entwickelt und sich die Melodie in ihrer Tonstruktur verändert, so sind etwaige Harmonisierungen zu dieser Referenz mitunter nicht mehr passend. Aufgrund der

Instabilität der Referenz ist der Möglichkeitsrahmen kreativ-ästhetischer Entfaltung und damit die Handlungsfähigkeit der beteiligten User*innen eingeschränkt. Kontingenz ist beim *simultanen Kollaborieren* jedoch durch kommunikative Strategien zu bearbeiten.

Beim *sequenziellen Kollaborieren* interessiert Kontingenz hingegen im Hinblick auf das in diesem Modus liegende kreative Potential. Der sequenzielle Ablauf dieses Modus erlaubt ein temporäres Zurücktreten vom Track. Hierbei ist es gerade die damit einhergehende Unbestimmtheit, *nicht* zu wissen wie der Track beim nächsten Öffnen klingen wird, welche als Katalysator für neue kreative Ideen fungieren kann. Dieser Modus ist insbesondere dann zielführend, wenn Handlungsfähigkeit aufgrund von Kreativitätsblockaden eingeschränkt ist. Diese performative Strategie befähigt User*innen, *anders* zu denken und *neue kreative Ausdrucksweisen hervorzubringen*. Für die Frage nach Identitäten und performativen Strategien ist dieser Modus in folgender Hinsicht bedeutsam: User*innen *machen* sich durch die sequenzielle Strukturierung zu einem anderen, der im Laufe des Produktionsprozesses auf eine *andere* Art und Weise kreativ werden kann. Zugleich dient dieser Modus aber auch der strategischen Aufrechterhaltung von Kreativität, sodass Handlungsfähigkeit in einem dynamischen Kollaborationsgefüge gewährleistet bleibt und der gemeinsam zu produzierende Track zielgerichtet abgeschlossen werden kann.

Um beim kollaborativen Produzieren von Tracks *als ein bestimmter Jemand* handlungsfähig sowie an- und wiedererkennbar zu werden, müssen User*innen Identitäten hervorbringen, in denen sich Eigen- und Fremdformierungen sedimentieren. *Doing Collabs* ist in dieser Hinsicht als interaktiver, dynamischer und allem voran wechselseitiger Austauschprozess zu verstehen. Dies wird insbesondere auf der ästhetischen Ebene deutlich, denn Kollaborieren bedeutet hier vor allem, in das musikalische Material der anderen einzugreifen. Dies hat zur Folge, dass Tracks nicht durch das Zusammenfügen von disparaten Komponenten zum Track werden, sondern durch die kontinuierliche ästhetische Bearbeitung durch alle Beteiligten im Produktionsprozess. Der Track auf audiotool ist ein Gemeinschaftswerk, bei dem individuelle Schöpfung und die Attribuierung kreativer Eigenleistung hinter der wechselseitigen Transformation verblassen und im Prozess jene nonsummativen Dynamiken entstehen, die das anders Werden durch den Anderen ermöglichen. Die hervorgebrachten Identitäten sind sowohl plural und heterogen als auch situativ und kontextuell divergent, da alle in einer *Collab* vollzogenen Relationierungen auf individuelle Eigenheiten und mithin auf spezifische Unterschiede im Gefüge rekurren. *Doing Collabs* bedeutet, gemein-

sam eine Welt zu erschaffen, die durch den Track zwar als Prozess erlebbar, aufgrund der Eigenschaften des hypermedialen Medienobjekts jedoch nicht *als Welt* persistent wird.

Ähnlich verhält es sich mit den im Produktionsprozess entstehenden Dynamiken der Beschleunigung, der Steigerung von Effizienz und dem Streben nach neuen Formen ästhetischen Ausdrucks. Diese werden beim *Doing Collabs*, zwar als Selbsterfahrung erlebbar, verbleiben jedoch insofern utopische Konstruktionen, als sie in ihrer Ambivalenz neben verlockender Verheißung immer auch unerreichbare Anforderung sind. *Doing Collabs* macht Identitäten erforderlich, um Differenzen in einer Kollaboration handhabbar zu machen, und damit alle User*innen im Kollaborationszusammenhang sowohl handlungsfähig als auch *als ein bestimmter Jemand* an- und wiedererkennbar werden können. *Doing Collabs* bedeutet, sich über iterative ästhetische Relationierungen in die Identitäten des anderen einzuschreiben und dabei auch das Mitschreiben des anderen an Identitäten anzuerkennen. *Doing Collabs* ermöglicht, *zu einem bestimmten Jemand zu werden* und zugleich von anderen *zu einem bestimmten Jemand gemacht zu werden* und in der Weltwerdung des hypermedialen Tracks Möglichkeitsräume, Utopien, Verheißungen und Pflichten als Selbsterfahrungen in einer Gemeinschaft erlebbar zu machen.

6 *Doing Knowledge*: Kollaborative Wissensproduktion im Netzwerk

Die kollaborativen musikalischen Praktiken auf audiotool beschränken sich nicht bloß auf die gemeinsame Produktion von Tracks in der DAW. Ausgehend von dem oben entwickelten Musikbegriff (vgl. dazu Borgo, 2007; 2013; Small, 1998) und der Unterscheidung der zwei Kollaborationsmodi im Feld, wird der Blick nun auf die zweite Dimension kollaborativer Praktiken auf audiotool gerichtet. Betrachtet werden im Folgenden die Umgangsweisen der User*innen mit jenen »other feature [sic!] that contribute to make this website a collaborative platform« (2019-10_AT_CHT).

Unter der Kategorie *Doing Knowledge* werden Praktiken zusammengefasst, in denen audiotool-User*innen kollaborieren, dabei jedoch nicht unmittelbar über die DAW interagieren. Scharf gestellt wird damit auf gemeinschaftliche epistemische Schaffensprozesse in vernetzter musikalischer Praxis, auch wenn diese im Vergleich zum *Doing Collabs* mitunter losere Formen der Zusammenarbeit umfassen. Diese sind von Bedeutung, da User*innen über die unter der Kategorie *Doing Knowledge* subsumierten performativen Praktiken sowohl Wissen als auch Differenzen hervorbringen: User*innen *machen* im Zuge kollaborativer Wissensproduktion Unterschiede, welche in die Dynamiken der performativen Hervorbringung von Identitäten im Netzwerk zurückwirken. Das Netzwerk ist entgegen dem beim *Doing Collabs* betrachteten Sozialen Netzwerk (als Plattform) bewusst in seinem strukturierenden Wortsinn ins Zentrum gestellt. Diese Verschiebung ist darin begründet, dass *Doing Collabs* auf die Plattform audiotool begrenzt ist, weil die Nutzung der Produktionsanwendung lediglich auf *dieser* Plattform möglich ist. Epistemische Praktiken von audiotool-User*innen sind zwar auf die Plattform audiotool bezogen, werden jedoch nicht ausschließlich auf ihr vollzogen. Der Analysefokus für das Verständnis kollaborativer Wissenspraktiken der audiotool-Community muss dementsprechend erweitert werden.

Die im Netzwerk vollzogenen Praktiken werden im Anschluss an den in Kapitel 3.2 dargelegten Kollaborationsbegriff als performative Akte der kollaborativen Wissensproduktion verstanden, denn Kollaboration bezeichnet einen »synchronisierten Prozess der konstruktiven Wissensgenerierung« (Bornemann, 2012: 77; H.i.O.). Wissensprozesse sind darüber hinaus situiert und vollziehen sich unter den Bedingungen des jeweiligen Kontextes. Eine empirische Rekonstruktion des *Processing* kulturellen

Wissens (vgl. Großmann, 2005: 243) macht es erforderlich, das Augenmerk insbesondere auch auf die technischen Besonderheiten *dieses* Netzwerks zu legen. Dies als paradigmatische Leitlinie ernst nehmend wird in diesem Kapitel der Frage nachgegangen, in welcher Weise sich kollaborative Wissensprozesse im audiotool-Netzwerk vollziehen, welche performativen Dynamiken dabei entstehen und wie User*innen in diesem Zuge Identitäten hervorbringen.

Dazu wird im ersten Schritt das theoretische Fundament von Wissensprozessen in Wissenskulturen erarbeitet, der Begriff der epistemischen Ressourcen umrissen und die Verbindung von Partizipation an Online-Kultur und epistemischer Praxis hergeleitet. Im Anschluss daran wird das Teilen und Entziehen ästhetischer Strategien als Form epistemischer Praxis in den Blick genommen. Dazu werden Tracks auf audiotool zunächst als epistemische Ressourcen beleuchtet, um im Anschluss daran die performativen Dynamiken in kollaborativen Wissenspraktiken zu rekonstruieren. Im zweiten Schritt wird auf Wissensvermittlungsprozesse im Netzwerk abgehoben. Scharf gestellt wird auf die wechselseitige Hervorbringung von Identitäten im kollaborativen Interaktionsgeschehen in Bezug auf die kontextspezifischen kulturellen Logiken und Machtasymmetrien. Im dritten Teil werden über das Teilen von Samples und Presets im audiotool-Medienarchiv vor dem Hintergrund normativer Anforderungen transformative Dynamiken herausgearbeitet. Im vierten Abschnitt dieses Kapitels wird der Blick auf das Phänomen erweitert: Exemplarisch für kollaborative Wissensproduktion im Netzwerk wird *Doing Knowledge* auf audiotool als nunmehr dritte Transformation von Wissen in klanglicher Praxis eingeordnet und mit der performativen Hervorbringung von Identitäten verbunden.

6.1 Wissensprozesse und epistemische Ressourcen – ein theoretischer Zugriff

In Kapitel 4 wurden die handlungsleitenden Paradigmen, die ideologischen Rahmungen sowie die Zielsetzungen der Gemeinschaft auf audiotool über das Framework der *Communities of Musical Practice* (CoMP) rekonstruiert. Wenngleich Praxisgemeinschaften diesem Konzept nach als »knowledge-building communities« (Westerlund, 2006: 122) verstanden werden, wurden die feldspezifischen Wissensprozesse zu diesem Zeitpunkt noch nicht in den Blick genommen. Das CoMP-Framework diente als heuristischer Zugang, um über die Bereiche *Domain*, *Community* und *Practice* die

Modalitäten der Entwicklung und Aufrechterhaltung der audiotool-Community zu rekonstruieren, in denen sich Hervorbringungs- und Anerkennungsgeschehen auf eine spezifische Weise vollziehen. Die Abkehr von diesem Framework hin zu einem Zugriff auf audiotool *als Wissenskultur* dient der Schärfung der Analyseperspektive: Anstelle mithilfe des CoMP-Konstruktes über die Praktiken des Feldes auf die sich in ihnen vollziehenden (formellen oder informellen) Lernprozesse abzuheben, wird mit der Rekonstruktion epistemischer Praktiken der Zusammenhang von Wissensprozessen, Identitäten und ihren kulturellen Wechselwirkungen beleuchtet.

Wissen *ist* nicht, sondern unterliegt einer kontinuierlichen Relativierung und ist grundsätzlich situiert. Diese Perspektive markiert eine grundlegende Abkehr des in der Aufklärung begründeten Szientismus im 19. und 20. Jahrhundert, als noch das Vorhandensein des »Wissen[s] der Welt« (Gendolla/Schäfer, 2005: 8) angenommen wurde. Heute scheinen im Gegensatz dazu »[a]n die Stelle von allgemein gültigen und lange stabilen Konzepten [...] nur noch momentane Gewissheiten für sehr spezifisch definierte Situationen zu treten« (ebd.). Peter Gendolla und Jörgen Schäfer koppeln die Transformation von Wissensprozessen und den für sie relevanten Beständen in den vergangenen Jahrzehnten auf zwei zentrale Leitlinien zurück: Erstens auf den Siegeszug des Computers als Universalmaschine (insbesondere durch die Übersetzung analoger in digitale Medien) und zweitens auf die fortschreitende globale Vernetzung. Sie machen deutlich, dass die in einer Gemeinschaft vollzogenen Umgangsweisen mit einer Wissensbasis – und das bedeutet: »mit den Daten oder Informationen über die neuesten Verfahren ihrer Generierung, Übermittlung und Speicherung« (ebd.: 9) – einen entscheidenden Faktor für die kulturelle Entwicklungsprozesse darstellen.

Die Analyse von Wissensprozessen im Netzwerk sowie den Operationen und daraus resultierenden Effekten ist für die in dieser Studie behandelte Frage gewinnbringend, da diese als fortlaufende Relationierungen auf eine kulturelle Wissensbasis und damit als Komponente performativer Hervorbringung von Identitäten in einer Gemeinschaft zu verstehen sind: *Wie* wir wissen und *was* wir wissen (und was nicht) ist Teil einer (mindestens temporären) Antwort auf die Identitätsfrage und was in einer Gemeinschaft erforderlich ist, um *als ein bestimmter Jemand* an- und wiedererkennbar zu werden.

audiotool als Wissenskultur

Um den Bogen zur *Wissenskultur* schlagen zu können, ist zunächst eine Auseinandersetzung mit dem *Wissensbegriff* erforderlich. Manuel Castells hat für seine vielbeachteten Überlegungen zur *Netzwerkgesellschaft* die Unterscheidung von Wissen und Information von Daniel Bell und Marc Porat übernommen (vgl. Castells, 2017). Bell versteht Wissen als eine »Sammlung in sich geordneter Aussagen über Fakten und Ideen, die ein vernünftiges Urteil oder ein experimentelles Ergebnis zum Ausdruck bringen und anderen durch irgendein Kommunikationsmedium in systematischer Form übermittelt werden« (Bell, 1976: 175). Information wird von Porat als Grundlage von Wissen begriffen, als »Daten, die organisiert und kommuniziert worden sind« (Porat, 1977: 2). Gendolla und Schäfer kritisieren Bells Wissensbegriff für das angenommene »vernünftige Urteil« (Bell, 1976: 175), das seit Platon einen zentralen Streitpunkt der Philosophie darstellt (vgl. Gendolla/Schäfer, 2005: 10). Zusätzlich machen die Autoren darauf aufmerksam, dass diese und andere Definitionen von Wissen im geisteswissenschaftlichen Diskurs das *Vertrauen* in Wissen entweder überhaupt nicht in den Blick nehmen würden oder es als selbstverständlich voraussetzen.⁵³ Was als anerkanntes Wissen gilt, ist jedoch keine beschreibbare Komponente von Wissen oder Information selbst und damit nicht im engen Sinne konkretisierbar. Vertrauen in Wissen und die Annahme ihrer Gültigkeit ist vielmehr das stets vorläufige Resultat kollektiver Aushandlungen in *Wissensprozessen* kultureller Gemeinschaften.

Im Folgenden wird die audiotool-Community als Wissenskultur in den Blick genommen, deren Fokus auf der Hervorbringung und Aushandlung von musikbezogenem Wissen liegt. Martin Winter und Bernd Brabec de Mori weisen in ihren einleitenden Überlegungen zu den sog. *auditiven Wissenskulturen* auf die Vielschichtigkeit des Verhältnisses von Wissen und Klang hin:

⁵³ Gendolla und Schäfer beziehen sich in ihrer Kritik vor allem auf Wissensbegriffe in Lexika oder Enzyklopädien. Im DTV-Lexikon in 20 Bänden wird Wissen etwa als »Inbegriff von (in erster Linie rationalen, übergreifenden) Kenntnissen; dabei auch das Innwerden einer spezifischen Gewissheit (Weisheit); philosophisch die begründete und begründbare Erkenntnis (gr. *episteme*), im Unterschied zur Vermutung und Meinung (gr. *doxa*)« (Dtv-Lexikon, 1995: 120) verstanden. Beispielhaft steht auch Ulrich Charpa, der Wissen über eine dreigliedrige Definition entweder als »Kompetenz, Bekanntschaft und Information«, als »Fähigkeit, auf bestimmte Weise zu handeln« oder als »Verfügen über Information« (Charpa, 2000: 543) begreift.

»Es gibt viele Möglichkeiten, Wissen und Klang in ein Verhältnis zu bringen. Schon die eingehendere Betrachtung von sprachlich formuliertem bringt dies an die Oberfläche. Aber auch Klänge jenseits der Sprache stehen mit Wissen in Zusammenhang: Wir können etwas über Klänge wissen, oder etwas durch Klänge wissen. Wir können Wissen über die spezifische Erzeugung von Klängen erwerben oder vermitteln, oder aber Nachrichten – etwa eine Warnung – durch Klang übermitteln. Die Liste ließe sich vielfältig fortsetzen.« (Winter/Brabec de Mori, 2018: 4)

Der konzeptuelle Umriss auditiver Wissenskulturen ist der Versuch, implizit verhandelte klangliche Phänomene in den Fokus der Geisteswissenschaften zu rücken und Zugänge zur Erforschung von Klängen und Wissen in ein reflexives Verhältnis zu bringen. Es handelt sich hierbei also weniger um den Ausruf eines eigenen Forschungsfeldes oder gar eines neuartigen Zugriffs auf klangliche Phänomene. Winter und Brabec de Mori beschreiben eine spezifische Forschungsperspektive, die anerkennt, dass »die Rollen, die Klanglichkeiten in verschiedenen sozialen und kulturellen Kontexten spielen, unmittelbar mit *Wissen* zusammenhängen« (ebd.; H.i.O.). Die Wissensformen fungieren dann als empirischer und theoretischer Ankerpunkt, um klangliche Phänomene auf ihre sozialen und kulturellen Gehalte hin zu befragen. Zudem sind Wissenskulturen, die sich dezidiert mit klanglichen Phänomenen auseinandersetzen, vor dem Hintergrund fortschreitender Technisierung nicht ohne ihre Medien denkbar. Auditive *Wissenskulturen* sind ergo immer auch auditive *Medienkulturen* und in diesem Sinne »Kollektive, die sich wesentlich durch den Umgang mit Klang und Klanggestaltung auszeichnen, d. h. um Klänge im jeweiligen Kontext historisch und lokal spezifischer Praktiken in Netzwerken aus Personen, Zeichen und Technologien« (Volmar/Schröter, 2013: 10).

Wissenskulturen oder auch epistemische Kulturen werden im Anschluss Karin Knorr-Cetina als »Kulturen der Erzeugung, Bewertung und Rechtfertigung von Wissen« (Knorr-Cetina, 2018: 31) verstanden, die in »soziohistorisch konkreten Formen, Ordnungs- und Handlungsmustern zum Ausdruck kommen und in Erscheinung treten« (Poferl/Keller, 2018: 25). Das Konzept der Wissenskulturen stellt die Konstruiertheit von Wissen ins Zentrum. Wissen ist nicht einfach vorhanden, sondern wird dem konstruktivistischen Wissensbegriff folgend hervorgebracht, validiert und legitimiert, zugleich aber auch herausgefordert, widerlegt und überworfen. In den Blick geraten damit epistemische Praktiken der Erzeugung, Bewertung und Rechtfertigung von Wissen, die unter den in einer Kultur zirkulierenden Paradigmen, Normen und Umgangsweisen sowie ihren symbolischen und materiellen Bedingungen und Machtverhältnissen vollzogen werden. Die Untersuchung von Wissenskulturen zielt auf die

Rekonstruktion von »Praktiken, Mechanismen und Prinzipien, die, gebunden durch Verwandtschaft, Notwendigkeit und historische Koinzidenz, in einem Wissensgebiet bestimmen, *wie wir wissen, was wir wissen*« (Knorr-Cetina, 2002: 11; H.i.O.). Durch die Frage danach *wie wir wissen* und *was wir wissen* eröffnet sich zugleich ein Zugang zur Frage *wer wir sind* und mithin zur Identitätsfrage.

Für die Verschränkung von Wissenskulturen und der Hervorbringung von Identitäten ist von Bedeutung, dass das Konzept über die Wissenschaftssoziologie hinaus eine Öffnung hin zu sozial- und geisteswissenschaftlicher Forschung erfahren hat (Detel, 2007). Die Soziologin Tanja Paulitz kritisierte zurecht, dass auf der Mikroebene wissenschaftlicher Praxis jene sozialen Inklusions- und Exklusionsprozesse keine Beachtung fänden, welche durch implizite Alltagspraxis kulturell reproduziert werden würden. In diesem Zuge plädierte Paulitz dafür, das Konzept der Wissenskulturen »im Hinblick auf die soziale Dimension von Macht/Wissen-Relationen theoretisch öffnend auszuleuchten« (Paulitz, 2017: 193). Wissensprozesse sind diesem Verständnis folgend nicht nur nicht losgelöst von Machtverhältnissen zu verstehen, Wissen sei vielmehr selbst ein »Feld der Macht, auf dem Subjekte und Objekte erst in strukturierender Weise gebildet und angeordnet werden« (ebd.: 201). Wissen formiert und bedingt *wer wir sind* und *wer wir sein können*. Im Zentrum einer disziplinübergreifenden Wissensforschung steht ergo die empirische Rekonstruktion der »konstituierenden (Wissens-, Gestaltungs- oder anderer) Praktiken [...] und die in ihnen (möglicherweise umkämpften) Verhältnisbestimmungen zwischen diesen Praktiken sowie ihre unterschiedlichen Varianten und historischen Verschiebungen« (ebd.). Für die Erforschung auditiver Wissenskulturen bedeutet dies ergo, »diejenigen Praktiken in den Vordergrund zu schieben, in denen Subjekte in Relation zu (auch) klanglichen Objekten und einer Generierung von Wissen stehen« (Winter/Brabec de Mori, 2018: 17).

Dieser Perspektive folgend wird die Frage nach der Hervorbringung von Identitäten in kollaborativen Wissensprozessen in den darin rekonstruierbaren Subjekt-Objekt-Relationen verankert. Angeschlossen wird damit an die Kernfragen auditiver Wissensforschung, also »wie Wissen in und durch klanglich vermittelte soziale Prozesse entsteht, zirkuliert, validiert und gegebenenfalls verworfen wird« (ebd.: 18). Audiotool vor dieser Folie als Wissenskultur zu begreifen eröffnet die Möglichkeit, Wissensprozesse im Netzwerk als Relationierungsgeschehen zu fassen und dabei Fragen von Machtverhältnissen in den Blick zu nehmen. Wie audiotool-User*innen beim *Doing Knowledge* kollaborativ miteinander und mit den archivierten Wissensobjekten umgehen, in welchem Verhältnis diese zueinander stehen und *als welcher bestimmte Jemand* sich

User*innen in diesem Zuge sowohl hervorbringen als auch hervorgebracht werden, ist nicht zuletzt immer auch eine Frage von Macht. Dies meint zum einen die Befähigung zur Partizipation an kollaborativen Wissensprozessen, zum anderen jedoch auch die Macht zum Entzug von Wissensbeständen. Der Blick darauf *wie wir wissen (können und dürfen)* und *was wir wissen* eröffnet mithin einen Zugang zur performativen Hervorbringung von Identitäten in einer kulturellen Gemeinschaft.

Daten als epistemische Ressource

Die Rekonstruktion kollaborativer musikalischer Praktiken durch die Linse der Wissenskulturen nimmt Praktiken in den Blick, »in denen Subjekte in Relation zu (auch) klanglichen Objekten und einer Generierung von Wissen stehen« (Winter/Brabec de Mori, 2018: 17). Die Frage nach den performativen Wechselwirkungen in diesen Subjekt-Objekt-Relationen erfordert ergo eine eingehendere Beschäftigung mit dem *Objekt* dieser Wissensprozesse. Auf audiotool setzen sich User*innen zu digitalen Daten ins Verhältnis. Dies schließt die autonomen, modularen Komponenten hypermedialer, dynamischer Medienobjekte ebenso mit ein wie auch die verschiedenen Komponenten der DAW selbst, online zirkulierende Handbücher und Software-Dokumentationen oder auch Klänge, die als digital kodiertes Audio im Medienarchiv der Plattform gespeichert sind. Mit diesem breiten heuristischen Zugriff soll den medientechnischen Bedingungen des Feldes dahingehend begegnet werden, dass es sich bei den Wissensobjekten nicht bloß um Klang in seiner Materialisierung als Schall oder als medientechnisch archivierte Klangschrift handelt. Beim Gegenstand der kollaborativen Wissensprozesse handelt es sich um digital vernetzte Objekte (im Plural!), das heißt: um aufeinander verweisende Datenstrukturen, die *auch*, aber nicht ausschließlich als Klang hervorgebracht werden können. Diese Objekte werden im Folgenden als epistemische Ressourcen begriffen.

Die Philosophiegeschichte begreift Episteme traditionell als das »universal gültige, wissenschaftliche und vernünftige Wissen, das keinem historischen Wandel unterliegt und der ›doxa‹ gegenübergestellt wird, unter der bloße Meinungen, Glaubensauffassungen und ›Vorurteile‹ zusammengefasst werden, die nur begrenzt gültig und historisch veränderlich sind« (Balke, 2014: 246). Problematisch an diesem Begriffsverständnis ist jedoch die darin angelegte Vorstellung einer Unveränderlichkeit von Wissen, denn mit ihr werden die Dynamiken von Aushandlungsprozessen um die Gültigkeit von Wissen vollkommen außer Acht gelassen. Michel Foucault greift die Episteme

in seiner Archäologie als die »Gesamtheit der Beziehungen, die in einer gegebenen Zeit die diskursiven Praktiken vereinigen können, durch die die epistemologischen Figuren, Wissenschaften und vielleicht formalisierten Systeme ermöglicht werden« (Foucault, 1973: 272). Gemeint ist damit »keine Form von Erkenntnis und kein Typ von Rationalität« (ebd.: 273), vor allem aber auch nicht die Regeln und Normen von Wissenschaft wie sie etwa in der Epistemologie von Georges Canguilhem gedacht werden (Canguilhem, 1979). Foucault geht es um die *Gesamtheit* aller Beziehungen, die Wissen Raum geben. Adressiert wird damit nicht nur das Feld der Wissenschaft, denn »die Episteme erlaubt es vielmehr, den Binnenraum der Wissenschaften auf die Gesamtheit der ihm äußerlichen Elemente und Figuren zu beziehen, ohne deren Mitwirkung weder ihre Formierung noch ihr Funktionieren erklärbar ist« (Balke, 2014: 249).

Das Konzept der epistemischen Ressource als bedeutendes Objekt von Wissensprozessen ist jedoch anders gelagert und nimmt nicht die Gesamtheit seiner Beziehungen in den Blick. *Epistemisch* bezeichnet vielmehr »Wissenstrategien und Maschinerien, die auf die Herstellung von »Wahrheit« [...] gerichtet sind« (Knorr-Cetina, 2018: 31). Diese generative Dimension des Epistemischen stellen auch die Wissenschaftstheoretikerinnen Mieke Boon und Sophie Van Baalen in den Mittelpunkt:

»epistemic resources« is the »knowledge« used in generating new »knowledge,« while »epistemic results« is the generated knowledge. Epistemic results are also referred to as »epistemic entities.« The first two terms emphasize that [...] scientific research is considered as a never ending process of producing and using »knowledge,« while »epistemic entity« stresses that knowledge is used in a *tool-like fashion*.« (Boon/Van Baalen, 2018: 5f.; H.i.O.)

Für das Verständnis von Wissensprozessen ist diese Konzeptualisierung epistemischer Ressourcen fruchtbar, da darüber die Prozessualität von Wissen und Wissensobjekten in den Vordergrund gerückt wird. Anerkannt werden zudem die dynamischen Wechselwirkungen verschiedener Wissensbestände (resp. Wissensobjekte) bei der Hervorbringung von neuem Wissen, der Herausforderung tradierter Wissensbestände sowie der Transformation von Wissensordnungen. Michael Patrick Lynch versteht epistemische Ressourcen in ähnlicher Weise als »structure or institution that provides information and at least the basis for knowledge« (Lynch, 2017: 143). Wie auch bei Boon und Van Baal steht hierbei das generative Potential dynamischer Wissensobjekte im Fokus.

Die in digitalen Netzwerken zirkulierenden Daten als epistemische Ressourcen kollaborativer Prozesse zu begreifen, ist für eine empirische Rekonstruktion der Wissenspraktiken auf audiotool in folgender Hinsicht zielführend: Sämtliche Daten, die für medientechnisch vermittelte Interaktionsprozesse im Netzwerk von Bedeutung sind, können dadurch sowohl in ihrer Veränderbarkeit bzw. Veränderlichkeit als auch hinsichtlich ihres Veränderungspotentials betrachtet werden. Alle Interaktionen auf audiotool vollziehen sich grundsätzlich unter den Bedingungen der implementierten Algorithmen. Diese legen fest, in welcher Weise User*innen mit anderen User*innen oder Objekten interagieren können und wie sich zusammenhängende Datenbestände dadurch verändern. Diese Zusammenhänge lassen sich an folgendem Beispiel illustrieren: Durch den Aufruf eines Tracks wird zunächst dessen Play-Zähler erhöht und das Profilbild der Hörer*in der Liste der *Listeners* hinzugefügt. Die neue Zahl von Plays könnte zum Einzug in die audiotool-Charts führen, sodass die durch Interaktion hervorgerufene Veränderung eines Datums auf das einwirken kann, was als populär, erstrebens- oder zumindest aner kennenswert gilt. Der im Folgenden verfolgte Zugriff auf Daten als epistemische Ressourcen zielt darauf ab, die für medientechnisch vermittelt interagierende Online-Gemeinschaften konstitutiven Algorithmen und die von ihnen verarbeiteten Daten als Mikroebene von Wissensprozessen nicht aus dem Blick zu verlieren.

Interessiert man sich dafür, *was* Wissenskulturen wissen und *wie* sie wissen, so sind nicht bloß die ästhetischen Artefakte selbst relevante Objekte, zu denen sich Subjekte ins Verhältnis setzen. Als epistemische Ressourcen sind für Wissensprozesse vielmehr all jene in Interaktionszusammenhängen sichtbaren oder unsichtbaren Daten relevant, die als Gegenstand reziproker Subjekt-Objekt-Relationierungen transformativ auf das sowohl *mit ihnen* und als auch das *durch sie* generierbare Wissen einwirken können.

Partizipation als epistemische Praxis

Aus dem Zugriff auf Daten als epistemische Ressourcen in digitalen Netzwerken lässt sich folgende grundlegende Schlussfolgerung ziehen: Partizipation an kollaborativen Praktiken im Internet ist eine Form vernetzter epistemischer Praxis. User*innen hinterlassen online (Daten-)Spuren, die von den Algorithmen der Plattformen kodiert

und archiviert werden. Diese lediglich in Teilen öffentlich einsehbaren Datenspuren⁵⁴ von Interaktionsprozessen zwischen Mensch und Maschine werden in partizipativen Prozessen wiederum zum Ausgangspunkt von Aneignungs- und Relationierungspraktiken Dritter und damit zum Objekt von Wissensprozessen. Als Formen epistemischer Praxis sind die im Folgenden beleuchteten Zusammenhänge bedeutend, da in ihnen performative Relationierungen auf zirkulierende Wissensbestände vollzogen werden. Über das gemeinsame (Mit-)Schreiben an dem, *was* diese Gemeinschaft weiß und *wie* sie weiß, werden Identitäten *als ein bestimmter Jemand* hervorgebracht, der in *dieser* Wissenskultur an- und wiedererkennbar werden kann.

Ungeachtet des Umstands, dass die Mitwirkung an Online-Kultur in ihren vielfältigen Formen durch die Bedingungen der Plattformen undurchdringbaren Formatierungen und Normierungen unterliegt, wurde Partizipation durch die Festigung des Begriffs des *Sharing* bzw. des *Teilens* im Online-Kontext als bedeutsame soziale Handlung positiv konnotiert (Thimm, 2017). Caja Thimm weist in diesem Zusammenhang jedoch auch darauf hin, dass die deutsche Übersetzung *Teilen* die unter dem englischen *Sharing* subsumierten Bedeutungsdimensionen lediglich unzureichend abbildet. Wo mit *Teilen* (etwa via Retweets) in der Regel lediglich rudimentäre Formen der Partizipation an Online-Kultur gemeint seien, gehe die Bedeutung im englischen Sprachgebrauch weit darüber hinaus. *Sharing* verweise, so Thimm weiter, auf »eine über die Sozialen Medien erzeugte Grundeinstellung, die über das rein mediale Partizipieren hinausgeht und gesellschaftliche Prozesse grundlegend beeinflusst« (ebd.: 203). Abgehoben wird damit etwa auf die neu entstandene sog. *Share Economy* (Scholl, 2019), die etwa in Gestalt von Airbnb oder Uber auch Wirtschaftsbereiche umspannt, deren Wirkungsfeld den Bereich des Digitalen überschreitet (Agrain, 2012). Kritische Stimmen sehen den ursprünglich gemeinschaftsorientierten Grundgedanken von *Sharing Culture* jedoch durch die fortschreitenden Ökonomisierungs- bzw. Kommodifizierungsprozesse der *Share Economy* ausgehöhlt. *Teilen* würde demnach als Paradigma lediglich dazu gebraucht, »den hyperkapitalistischen Strukturen einen zeitgeistigen, positiven Anstrich zu verpassen« (Stalder, 2016: 278). Für die weiteren Analysen soll der Begriff des *Teilens* jedoch nicht ausgeweitet werden, um (insbesondere vor dem Hintergrund der zweifelsohne berechtigten Kritik) allen Ebenen des *Sharing-Konzepts* gerecht zu werden. Über die Kultur des *Teilens* soll der Blick auf die epistemische

⁵⁴ Zu den Datenspuren, welche nach ihrer Generierung in der Regel nicht öffentlich einsehbar sind, zählen bspw. Log-Daten, die unter anderem den Zeitstempel von Logins oder die IP-Adressen zum Zeitpunkt der Zugriffe etc. beinhalten.

Dimension der Verdattung von Partizipation gerichtet werden und wie Datenspuren zum Ausgangspunkt von Wissensprozessen werden.

Als sozialer Interaktionsprozess ist Teilen ohne Frage kein neues Phänomen, denn der Tausch von Materiellem oder Immateriellem stellt seit Menschengedenken einen zentralen Bestandteil gesellschaftlichen Lebens dar. Digitale Innovationen und insbesondere Technologien der Vernetzung haben jedoch zu einem enormen Zuwachs verteilter Zusammenarbeit und der Entstehung neuartiger Formen des Teilens von Daten, Informationen und Wissen geführt (Unger, 2012). Das Teilen kultureller Güter in digitalen Netzwerken unterscheidet sich von traditionellen Formen vor allem hinsichtlich der Auflösung jeglicher materieller Beschränkungen:

»Das Teilen und Distribuieren digitaler Daten ist demnach zumindest aus technischer Sicht mit keinem relevanten Verlust verbunden: Das Geteilte wird weder schlechter noch weniger. Zum anderen weisen digitale Daten und aus digitalen Daten bestehende Medienobjekte gegenüber materiellen Entitäten eine schier unbegrenzte Manipulier- und Kombinierbarkeit auf.« (ebd.: 132)

Diese produktive Dimension des Teilens und ihr generatives Potential im Kontext von Partizipation als epistemischer Praxis sind für das *Doing Knowledge* auf audiotool zentral. In ihren vielfältigen Formen werden durch Partizipation auf audiotool Datenspuren hinterlassen, die als epistemische Ressourcen von anderen genutzt werden können. Gemeint ist hier etwa Wissen über ästhetische Strategien zur Hervorbringung einer Klangästhetik, das im Aufbau (nicht im formtheoretisch-strukturellen Sinne, sondern als Verschaltung von Devices, musikalischem Material etc. in der DAW) veröffentlichter Tracks archiviert ist. Darüber hinaus enthalten beispielsweise Feedback oder Likes Wissen darüber, was in diesem kulturellen Kontext als anerkenbar gilt.

Wissen wird ferner über den Austausch klanglicher Wissensbestände in Form von Klangfragmenten im Sample-Browser sowie der problemzentrierten Diskussion von Produktionstechniken im Board auf audiotool zugänglich. Eine produktive bzw. formierende Qualität haben kollaborative epistemische Praktiken insofern, als sie stets auch Prozesse der *Wissensgenerierung* darstellen. Diese gehen über performative Relationierungen in die Hervorbringung *neuer*, darauf Bezug nehmender Wissensbestände ein. Erforderlich ist hierbei jedoch auch eine kritische Betrachtung der Grenzen epistemischer Praktiken im Internet: Welche Interaktionen in welcher Weise verdattet und archiviert werden, sodass sie *als Daten* zu epistemischen Ressourcen von Wissens-

prozessen werden können, unterliegt den in das Regime der Algorithmen überführten normativen Entscheidungen der Betreiber*innen von Online-Plattformen.

Da Online-Plattformen über technische Infrastrukturen einen Handlungsraum eröffnen, in den betreiberseitig eingegriffen werden kann, drängen sich grundlegende Fragen von Macht und ihrer Verteilung auf. Michael Seemann definiert Plattformmacht in seiner Theorie als zusammengesetzt aus Netzwerkmacht und Kontrolle, wie sie sich beispielsweise im Infrastrukturregime manifestiert (Seemann, 2021). Darunter begreift Seemann jene vorgegebenen Formen der Standardisierung und Klassifikation⁵⁵, die nicht nur normativ auf die Interaktion mit Plattformen einwirken, sondern weit darüber hinausgehende Dynamiken entfalten können:

»Plattformen haben die Macht, Ordnungen zu zerstören, Plattformen haben die Macht, Ordnungen zu erschaffen, und meistens tun sie beides.« (ebd.: 17)

Machtfragen stellen sich im Rahmen epistemischer Praktiken allerdings nicht nur hinsichtlich der Asymmetrie zwischen Anbietern und ihren User*innen, denen die Tiefenstruktur der von ihnen genutzten Anwendungen und ihrer transformativen Wirkmacht in weiten Teilen unzugänglich bleibt. Sie stellen sich auch in Bezug auf die in sozialen Gefügen ausgehandelten Rollen und Positionen, die in ihrem Verhältnis zueinander selbst ein asymmetrisches Spannungsfeld von Können und Dürfen eröffnen. Der Punkt ist: Partizipation an kollaborativen musikalischen Praktiken im Internet impliziert notwendigerweise auch das Teilen digital kodierter Daten. Teilen stellt dieser Perspektive folgend eine Form epistemischer Praxis in einer über digitale Netzwerke verbundenen Wissenskultur dar. Die in epistemischen Praktiken generierten, verhandelten oder verworfenen Wissensbestände sind für die performative Hervorbringung von Identitäten insofern bedeutsam, als in ihnen fortlaufend Unterschiede hervorgebracht werden, durch die User*innen *zu einem bestimmten Jemand* in dieser Gemeinschaft werden: Wissen verändert und *macht* die Wissenden zu anderen.

⁵⁵ Ein anschauliches Beispiel für die normative Kraft der Standardisierung durch Voreinstellungen von Online-Plattformen ist die Auswahl von Geschlechterkategorien bei der Profilerstellung. Im Jahr 2014 hat die über 60 Auswahlmöglichkeiten umfassende Erweiterung zur Auswahl des eigenen Geschlechts bei Facebook Diskussionen um die normative Macht von Online-Konzernen und den für ihre User*innen Wirklichkeit schaffenden unternehmensstrategischen Entscheidungen ausgelöst (Matthies, 2014).

Partizipation und epistemische Praxis meint hierbei jedoch nicht automatisch einen Zuwachs an Wissen. Mit dem Teilen von Wissen in Form archivierter Datenbestände geht immer auch ihr potentieller Entzug einher. Epistemische Ressourcen *sind* nicht, sondern sie unterliegen einem fortlaufenden Prozess des Werdens, wodurch mindestens die Möglichkeit eines strategischen Entzugs angelegt ist. Die nachfolgenden Analysen zur performativen Hervorbringung von Identitäten in epistemischen Praktiken auf audiotool werden dementsprechend durch die Linse des partizipativen Teilens sowie dem damit einhergehenden potentiellen Entzug entwickelt. Genauer: *Welches* Wissen im Netzwerk *in welcher Form* geteilt wird (und überhaupt geteilt werden kann), *in welcher Weise* Wissen archiviert und zugänglich gemacht wird und im Hinblick auf *welche* performativen Strategien Wissen dem Zugriff der Gemeinschaft wieder entzogen wird.

6.2 Ästhetische Strategien teilen und entziehen

Wissen über die Hervorbringung bestimmter Klangvorstellungen beim Vollzug von digitaler Musikproduktion ist nicht bloß *da*, sondern wird hervorgebracht und im Zuge reflexiver Prozesse angeeignet. Wissen über ästhetische Strategien ist in heterogenen epistemischen Ressourcen in Form von (auch klanglichen) Medienobjekten archiviert, zu denen sich User*innen ins Verhältnis setzen. Auf ästhetische Strategien bezogene epistemische Ressourcen sind für die performativen Dynamiken in relationalen Wissensprozessen insofern von Bedeutung, als sie Möglichkeitsräume für kreative Praxis eröffnen. User*innen können an diese Räume anschließen und performativ zu jemandem werden, zu dem sie ohne dieses Wissen nicht hätten werden können.⁵⁶

Die Analyse kollaborativer Wissensprozesse und der darin wirksam werdenden performativen Wechselwirkungen erfolgt über einen Zwischritt. Zunächst werden Tracks als epistemische Ressourcen vor der Frage in den Blick genommen, in welcher Weise diese Medienobjekte ästhetische Strategien archivieren und im Zuge welcher performativen

⁵⁶ Die kollaborativen Prozesse der Hervorbringung, Vermittlung und Aneignung von Wissen werden nachfolgend nicht vor dem Hintergrund musik- oder medienpädagogischer Diskurse verortet (vgl. dazu etwa Waldron/Horsley/Veblen, 2020). Die Analysen behandeln nicht Kompetenzerwerb durch Lernen im Internet, sondern stellen scharf auf kulturelle (Wissens-)Ordnungen und ihre transformativen Potentiale hinsichtlich der Hervorbringung von Identitäten und der Organisation von Kultur.

Strategien diese mit anderen User*innen geteilt oder entzogen werden. Im Anschluss daran wird der Blick auf kollaborative Wissensprozesse in zwei Interaktionskontexten gelenkt. Die Rekonstruktion von Wissensprozessen im *Board* auf audiotool hebt auf die heterarchischen, wechselseitigen Hervorbringungen von Wissen ab. Bei der Betrachtung der sog. *Audioschool*⁵⁷, einem inzwischen eingestellten Peer-to-Peer-Lern- und Bildungsraum auf einem von audiotool unabhängigen *Discord*-Server⁵⁸, stehen die verschiedenen Rollen und die dadurch entstehenden Machtasymmetrien sowie ihre Wechselwirkungen mit den Dynamiken der Hervorbringung von Identitäten im Zentrum.

Tracks als epistemische Ressource teilen, aneignen und entziehen

Der Zugriff auf Tracks als epistemische Ressource schließt unmittelbar an die weiter oben ausgeführten Überlegungen zum Track als heterogenes, dynamisches Medienobjekt an. Der Kern ist, dass Tracks auf audiotool aus einer Vielzahl von miteinander verbundenen, modularen und dynamischen digitalen Daten bestehen, die voneinander unabhängig sind. Die besonderen Potentiale von Tracks als epistemische Ressource liegen darin begründet, dass audiotool Funktionen bereitstellt, mithilfe derer die Komponenten eines Tracks dekonstruiert werden können. Die ästhetischen Strategien seiner Hervorbringung *als Track* werden so umfassend rekonstruierbar.

Ein Track entsteht durch den sukzessiven Vollzug ästhetischer Strategien. Dies beinhaltet etwa die Verbindung von Klängen aus dem audiotool-Medienarchiv, die Generierung von musikalischem Material durch das Setzen von Tonfolgen in der DAW, die Verschaltung von Devices oder das Mixing aller klingenden Komponenten. In einem Track ist Wissen durch die im Medienobjekt versammelten modularen Komponenten – und das bedeutet: in der jeweils spezifischen Verknüpfung ästhetischer

⁵⁷ Der *Discord*-Server *Audioschool* wurde im Januar 2021 gestartet und wurde während des Feldaufenthaltes teilnehmend beforscht. Nach Abschluss der Feldforschung und der Abgabe der Dissertationsschrift wurde der Server vom Initiator eingestellt, sodass die *Audioschool* seit Dezember 2022 nicht mehr zugänglich ist (2023-08_AT_WLL).

⁵⁸ *Discord* ist ein Freemium-Online-Dienst, der neben Instant Messaging (Chat) auch Sprach- und Videokonferenzen ermöglicht. *Discord* ist insbesondere unter Gamer*innen ein beliebtes Kommunikationstool, da es die parallele Nutzung des Dienstes neben anderer Software erlaubt. Sämtliche Daten werden auf den Servern der Firma *Discord Inc.* archiviert.

Strategien, die den Track *als Track* hervorbringen – archiviert. Daraus ergibt sich folgende Konsequenz: Die Veröffentlichung von Tracks auf audiotool stellt eine Form des Teilens von Wissen *für andere* dar. Das Publishen von Tracks ist damit zugleich eine Form der kollaborativen Generierung von neuem Wissen in dieser Wissenskultur. Besondere Bedeutung kommt hierbei der im Zuge von audiotool Firestarter 1.0 implementierten *Remix*-Funktion zu, deren Auswirkungen für die Wissenspraxis des Feldes weitreichend sind:

Paul #00:56:49.4#: »I think that GREAT feature that audiotool has is that if a user has allowed it you can OPEN the draft and see EXACTLY how they did everything so you find a track that you love or that you think it's very cool or that has some effect that you think wow this is really cool how did they do that and you can OPEN it and see the whole arrangement and you can follow every audio signal you can mute solo everything you can isolate everything and see every effect they did and how the sound progresses from one stage to the next and how all the stuff works together [...] it's like a masterclass of how to do things«

Paul beschreibt die Implikationen dieser Programmfunktion für Wissensprozesse auf audiotool: User*innen können veröffentlichte Tracks anderer User*innen in der DAW öffnen, sodass deren Struktur sowie alle verwendeten Komponenten einsehbar werden. Die technische Grundbedingung ist die durch die zentrale Archivierung sämtlicher Programm- und Anwendungsdaten gegebene Kompatibilität und die Unabhängigkeit einer Produktion von einzelnen Endgeräten. Tracks können auf audiotool von jedem und von überall aus geöffnet und dekonstruiert werden. Die gängigen Hürden distribuerter Musikproduktion, wie etwa das Fehlen von Samples oder lizenzrechtliche Beschränkungen bei der Nutzung gerätegebundener Software-Instrumente, treten nicht auf. Der Zugriff auf Tracks über die *Remix*-Funktion ist über jedes Endgerät identisch. Das in Tracks archivierte Wissen wird damit unabhängig von einzelnen Computern und ist für alle User*innen in gleicher Weise zugänglich solange ein Account zur Nutzung der audiotool-DAW vorhanden ist.

Weiterhin ist bedeutend, dass die Möglichkeit zum *Remix* eines Tracks plattformseitig per Default aktiviert ist. Dies hat zur Konsequenz, dass jeder auf audiotool veröffentlichte Track solange offen einsehbar ist, wie der Zugriff durch Dritte nicht explizit ausgeschlossen wird. Der Zugriff auf die in Tracks archivierten Wissensbestände ist ergo über die Architektur der Software in die normativen und ideologischen Grundpfeiler dieser Online-Gemeinschaft eingeschrieben. Die Tragweite dieser Zugriffsmöglichkeit auf Tracks verdeutlicht Paul mit dem Verweis darauf, dass eine spezifische Frage

nach dem *Wie?* eines Klanges auf audiotool *am konkreten Klangbeispiel* beantwortbar wird. Abstrakte Verbalisierungen von Klängen und Klangvorstellungen in Musikproduktions-Foren im Internet erfordern einen Transfer auf die spezifischen Funktionen der jeweils genutzten DAW. Auf audiotool wird das in Tracks archivierte Wissen über seine Klanggestaltung über das Interface bis hinein in die einzelnen Parameter der Klangprozessoren und ihrer Verschaltung rekonstruierbar.



Abbildung 21: Der Desktop eines Tracks auf höchster Zoom-Stufe.

Von Bedeutung ist ferner, dass Paul die De- und Rekonstruktion von Tracks auf audiotool als eine »masterclass of how to do things« (Paul #00:57:43.1#) klassifiziert und diese Form epistemischer Praxis damit in einen Sinnzusammenhang mit traditionellen Formen künstlerischen Wissenstransfers stellt. Der Unterschied zwischen epistemischer Praxis auf audiotool und traditionellen Meisterkursen bzw. -klassen besteht jedoch darin, dass hierbei nicht den Direktiven einer Lehrperson gefolgt wird. Die Aneignungsprozesse ästhetischer Strategien werden auf audiotool selbstständig rekonstruktiv vollzogen, indem der Klanggenese und -verarbeitung entlang von grafisch simulierten Kabeln gefolgt wird. Damit ist epistemische Praxis auf audiotool gerade nicht von jenem unhintergehbaren Machtgefälle geprägt, das dem Verhältnis von Meister*in und Schüler*in in traditionellen Formaten künstlerischer Wissensvermittlung strukturell inhärent ist.

Für epistemische Praktiken sind diese Vermittlungsweisen von Wissen insofern von Bedeutung, als sich damit der Analysefokus von einem zwischenmenschlichen Interaktionsgefüge mit Machtgefälle zu Selbstaneignungsprozessen im Zuge der Interaktion von Mensch und Maschine verschiebt. Die Auseinandersetzung mit ästhetischen Strategien über die im Netzwerk geteilten epistemischen Ressourcen und damit die spezifischen Aneignungsweisen klangbezogenen Wissens knüpfen unmittelbar an das skeuomorphistische Gestaltungsparadigma der audiotool-DAW an:

Paul #01:01:46.4#: »every user has a HABIT of how they like to arrange things [...] but usually all the sounds that make up your track will end up on some kind of mixer and that's like the HUB that combines everything into the final product [...] for example if the track has a (.) one sound a bass or a pad that I think WOW this sound is really beautiful then [...] I find the channel where that sound is and then I follow the cables backwards until I find the first the ORIGIN of the sound the first synthesizer and usually when you listen ONLY to that synthesizer the sound is not really that compelling or not so spectacular it's made spectacular later with EFFECTS added to it so it's very interesting to hear the sound from the first synthesizer from the origin and then to see how each effect added to it adds something to the sound until you have the final version«

Die Möglichkeit zur freien Anordnung der Geräte auf der Arbeitsfläche lässt eine Rekonstruktion ästhetischer Strategien durch ein im Gegensatz zur Formularhaftigkeit der Wettbewerber geringeres Maß an Standardisierung als komplexe Aufgabe erscheinen. Die Struktur einer Produktion ist nicht allein über die vertikal organisierten Spuren zu erfassen, sondern erfordert eine Auseinandersetzung mit der spurenübergreifenden Verkettung von Devices und Klangprozessoren auf der zweidimensionalen Arbeitsfläche. Das skeuomorphistische Gestaltungsparadigma der audiotool-DAW ist Paul zufolge für die Dekonstruktion und Aneignung ästhetischer Strategien jedoch förderlich, da dadurch eine bestimmte Form der Rekonstruktion afforziert wird. Die epistemische Praxis des *Kabeln Folgens* zur Rekonstruktion ästhetischer Strategien und der Dekonstruktion von Klängen steht insofern in einem unmittelbaren Zusammenhang mit dem Gestaltungsparadigma, als in Produktionen ikonografisch an habitualisierte Umgangsweisen mit Klangerzeugern und -prozessoren angeschlossen wird. Der sukzessive Nachvollzug von Klanggenese und -prozessierung wird entlang grafisch simulierter Kabel möglich. Über das *Kabeln Folgen* wird das im Track archivierte Wissen über die Hervorbringung von Klängen sowie ihrer Transformation von der Klangquelle bis zur finalen Gestalt am konkreten Exempel dekonstruierbar.

Zu Beginn dieses Abschnitts wurde argumentiert, dass das Teilen von Tracks auf audiotool zugleich Teil der kollaborativen Wissensgenerierung in dieser Wissenskultur ist. Dieser Gedanke erfordert vor dem Hintergrund der oben umrissenen Praxis des *Kabeln Folgens* als Form der strategischen Selbstaneignung von Wissen weitere Erläuterungen, um die produktive Seite dieses Wissenstransfers und der kollaborativen Dynamiken herauszuarbeiten. Kollaborativ ist die epistemische Praxis des Teilens von Tracks auf audiotool insofern, als sie einen Prozess der »konstruktiven Wissensgenerierung« (Bornemann, 2012: 77; H.i.O.) darstellt, der in gemeinschaftlichen Zusammenhängen ein schöpferisches Potential entfalten kann. Konkret bedeutet dies, dass ästhetische Strategien auditiver Gestaltung nach selbstgeleiteten Aneignungsprozessen in nachfolgenden Produktionen nutzbar gemacht werden können. Als Wissensprozesse sind diese generativ, da das aus Tracks rekonstruierte Wissen über ästhetische Strategien im Zuge von Aneignungsprozessen in eigene Tracks – und das bedeutet: in *neue* epistemische Ressourcen, die wiederum Wissen archivieren – überführt werden kann. Mithilfe epistemischer Ressourcen angeeignetes Wissen wird im Zuge seiner Prozessierung während einer Produktion zum Ausgangspunkt für die Generierung von neuem Wissen.

Dennoch ist nicht das gesamte in Tracks archivierte Wissen für eine Rekonstruktion und Aneignung im obenstehenden Sinne zugänglich. Durch die Veränderung des per Default aktivierten Remix-Zugriffs können audiotool-User*innen andere User*innen von der Produktion ausschließen. Die Deaktivierung der Remix-Funktion bedeutet dann, dass dieser zwar weiterhin *gehört* werden kann, das im Track archivierte Wissen über die ästhetischen Strategien seiner Hervorbringung jedoch unzugänglich bleibt. Die den Produzent*innen eines Tracks vorbehaltene Wahl über die Aktivierung oder Deaktivierung der Remix-Funktion entscheidet mithin über den Zugang zu den im Medienobjekt archivierten Wissensbeständen für Dritte, sodass sich die Frage nach der Verfügungshoheit über dieses Wissen und die daraus resultierende Machtasymmetrie stellt.

Zwei performative Strategien des Entziehens von Wissen konnten rekonstruiert werden. Diese zielen zwar auf ein Teilen von Tracks, um diese auf der Plattform hörbar zu machen. Das in diesen epistemischen Ressourcen archivierte Wissen wird jedoch weitestgehend unzugänglich gemacht. Mit der ersten Strategie wird darauf abgezielt, die *eigenen ästhetischen Strategien vor Fremdzugriff zu schützen*:

Robin #00:32:37.7#: »manchmal wird dann druntergeschrieben [...] so hey boah Part eine Minute ist sehr geil (.) wie hast du das gemacht und manche stellen dann auch drun-

ter so boah kannst du das bitte öffnen [...] ich möchte es mir halt anschauen wie es funktioniert LEIDER ist es meistens bleibt es dabei heißt es macht der andere dann nicht [...] so dieses über die Schulter schauen (unverst.) nicht abgucken (unverst.) [...] ich finde es absolut okay weil wir machen das AUCH öfter wenn wir jetzt ein Projekt machen mit [NAME EINES KOLLABORATIONSPROJEKTS] PsyTrance Projekt weil das ja wir spielen das ja live und so [...] wir sind jetzt auch bei ner Plattenfirma und wollen eben nicht dass andere da reingucken können«

Robin argumentiert, dass der Entzug von archiviertem Wissen in Tracks im Feld einen fundamentalistischen Charakter hat, da eine nachträgliche Offenlegung ästhetischer Strategien meist auch auf Nachfrage nicht gewährt wird. Empirisch gestützt lässt sich daraus ein Paradigma ableiten, dass das in Tracks archivierte Wissen, das für andere unzugänglich gemacht wurde, auch verborgen bleiben soll. Diese performative Strategie wird mit dem möglichen Verlust klangästhetischer Alleinstellungsmerkmal begründet, die mit dem Teilen ästhetischer Strategien im Netzwerk einhergehen kann. Der Sorge vor einem »über die Schulter [S]chauen« Robin (#00:33:17.3#) liegt die Annahme zugrunde, dass eine Klangästhetik nur dann als bedeutsames Unterscheidungsmerkmal wirksam werden kann, wenn sie niemand anders in der gleichen Weise hervorbringen kann. Der präventive Schutz vor Zugriffen durch Dritte erscheint vor dieser Folie als sinnvolle Strategie zur Wahrung der Exklusivität individueller ästhetischer Strategien.

Diese Strategie ist im Hinblick auf die darunter liegende ideologische Fundierung von Bedeutung, wonach User*innen ästhetische Strategien als Marker von Differenz und damit als Komponente von Identitäten begreifen. Die performative Hervorbringung dieser Unterschiede macht User*innen *vor* anderen und *für* andere dabei nicht nur *als ein bestimmter Jemand* wiedererkennbar, sondern vor allem auch unverwechselbar. Die hier umrissene performative Strategie operiert nach folgender Logik: Das im Track archivierte Wissen, mithilfe dessen andere in Bezug auf klangästhetische Eigenschaften zu *diesem* (oder zumindest einem ähnlichen) Jemand werden können, wird dem Wissensarchiv aus einer Machtposition entzogen. Die den Track produzierenden User*innen machen sich damit *zu einem bestimmten Jemand* in dieser kulturellen Gemeinschaft, zu dem die anderen nicht werden können.

In der performativen Strategie, die *eigenen ästhetischen Strategien vor Fremdzugriff zu schützen*, werden grundlegend individualistisch orientierte Kennlinien sichtbar, die auf die Maximierung von Fortschritt und Reputation sowie der präventiven Sicherung individueller Einzigartigkeit zielen. Die Wiedererkennbarkeit durch Einzig-

artigkeit wird über einen Beitrag zum kollektiven Fortschritt und der Verbreitung von anwendungsbezogenem Wissen gestellt. Epistemische Ressourcen werden zwar hervorgebracht, jedoch entgegen der technischen Möglichkeiten nicht mit anderen User*innen geteilt und einem allgemeinen Zugriff entzogen.

Die zweite performative Strategie des Entziehens epistemischer Ressourcen zielt im Gegensatz zur Wahrung der Exklusivität von Wissen im Zuge individualistischer Bestrebungen auf das *Entziehen von Tracks als kuratorische Entscheidung*:

Paul #01:13:57.6#: »some users especially the ones that have spent longer in the platform don't feel okay with the situation that an OLD track that they did YEARS ago because it has so many plays it has accumulated lots of plays is the track that appears as the most POPULAR from them because they feel that they have progressed since then and that track doesn't represent them anymore so what they do is that they HIDE them [...] the most notable case was with [USER AUF audiotool] [...] he had a track one of the very first tracks he did it was called [NAME DES TRACKS] it was a very famous track in audiotool and it was the top track in audiotool it was the track with most views and most likes and he HATED that because this track was VERY old it was made when audiotool was VERY new it was quite primitive by today's standards and he hated that he was always associated to THIS track that THIS track was his most popular so in the end when the feature became available he just hide it«

Paul begründet seine Ausführungen am Beispiel eines Tracks, der in der audiotool-Community eine besondere Stellung eingenommen hat. Relevant ist dies bereits dahingehend, dass der Track gemessen an den Parametern *Plays* und *Likes* auf audiotool am erfolgreichsten war. Gerade bei einem erfolgreichen Track wäre ein strategischer Entzug des Wissens und die Sicherung der Exklusivität von ästhetischen Strategien nachvollziehbar. Dies ist hier offenbar jedoch nicht der Hintergrund gewesen. Ferner unterscheidet sich diese Strategie von der ersten dahingehend, dass das Medienobjekt dem öffentlichen Zugriff in Gänze entzogen wird. Das archivierte Wissen ist folglich auch durch einen rein auditiv-rezeptiven Zugang nicht mehr rekonstruierbar. Auf die performativen Prozesse der Hervorbringung von Identitäten wirkt sich dieser umfassende Entzug von Wissen dahingehend aus, dass die Generierung von Sichtbarkeit und Reichweite über verborgene Tracks nicht mehr möglich ist.

Hier liegt der entscheidende Unterschied zwischen beiden Strategien des (partiellen oder vollständigen) Entziehens des Zugriffs auf Tracks und des darin eingeschriebenen Wissens. Beim Deaktivieren der Remix-Funktion zum präventiven Schutz der Exklu-

sivität von Differenzmarkern wird der auditiv-rezeptive Zugriff auf den Track nicht eingeschränkt. Dies ist auch nicht das Ziel, denn die ästhetischen Strategien der Produktion *sollen* im Gesamtkontext des jeweiligen Tracks gehört werden, da sie als besonders und zugleich als schützenswert bewertet werden.

Das *Entziehen von Tracks als kuratorische Entscheidung* zielt jedoch auf etwas anderes, worauf Pauls Ausführungen zum Alter des Tracks im Verhältnis zu den seither vollzogenen Veränderungen hinsichtlich der Komplexität der Software hindeuten. Durch die stetige Weiterentwicklung der audiotool-DAW besteht die Möglichkeit, dass die ästhetischen Strategien einer lange zurückliegenden Produktion aus heutiger Perspektive als unterkomplex bewertet werden könnten. Der Punkt ist, dass der (anhaltende) Erfolg eines Tracks auf Basis des sowohl verfügbaren als auch des bis zu diesem Zeitpunkt angeeigneten Wissens zu einem späteren Zeitpunkt das Wissen der User*innen nicht (mehr) hinreichend abbilden. Das in den Track eingeschriebene Wissen über die ästhetischen Strategien seiner Hervorbringung zu den zum jeweiligen Zeitpunkt bestehenden Möglichkeiten und Bedingungen wird damit zum Differenzmarker. Mit dem kontinuierlichen technologischen Fortschritt der Anwendung erscheint das zur Produktion zuvor erforderliche Wissen als nicht mehr zeitgemäß. Der strategische Entzug von Wissen aufgrund von kuratorischen Erwägungen ist damit auch als Relationierungsprozess zu den Produktionsmitteln und der umgebenden Struktur zu bewerten. Das *Entziehen von Tracks als kuratorische Entscheidung* operiert als performative Praxis über die Kehrseite des Vollzugs, der nicht im klassischen Wortsinn etwas hervorbringt, sondern durch praktischen Vollzug entzieht. Entscheidend ist, dass sich der Handelnde dabei *als ein bestimmter Jemand* hervorbringt, der zu einem anderen geworden, als derjenige, der er *mit* diesem Track zuvor noch war.

Im Zentrum des *Entziehens als kuratorische Entscheidung* steht die Kuratierung des eigenen Schaffens und die Bewertung des Wissens zum Zeitpunkt der Produktion sowie der kuratorischen Entscheidung. Als performative Strategie zielt der Entzug von Wissen darauf ab, sich *als ein bestimmter Jemand* hervorzubringen, der auf eine besondere Weise weiß. Diese Strategie ist damit weniger vor dem Hintergrund des Entzuges und der damit einhergehenden Auswirkungen auf die zirkulierenden Wissensbestände zu betrachten, sondern vielmehr hinsichtlich der strategischen, ästhetisch-epistemischen Selbstoptimierung durch die Kuratierung des Schaffens eines stetig voranschreitenden Wissenden.

Entlang des heuristischen Dreischritts *teilen – aneignen – entziehen* wurden in diesem Abschnitt performative Strategien in Wissenspraktiken auf audiotool dargestellt. Mit

den medientechnischen Eigenschaften des Tracks geht einher, dass ihre Veröffentlichung eine Form des Teilens von Wissen im Netzwerk darstellt. Als Objekt kollaborativer Wissensprozesse tragen Tracks zur Generierung von neuem Wissen bei. In dieser Hinsicht liegt die besondere Bedeutung der *Remix*-Funktion darin, dass sie Möglichkeiten für besondere Umgangsweisen mit dem Track auf audiotool bereitstellt. Medienobjekte und das darin eingeschriebene Wissen sind den User*innen dieser Plattform als informationelle Gemeingüter, als *Commons* (Boyle, 1997), zur selbstständig-rekonstruktiven Aneignung damit unmittelbar zugänglich.

Auf audiotool ist nicht dieselbe Interpretations- und Übersetzungsleistung wie bspw. in Online- Musikproduktionsforen erforderlich, um versprachlichte Konzepte von Klang und den Strategien zur ästhetischen Gestaltung für die jeweilige DAW anwendbar zu machen. User*innen folgen bei der Dekonstruktion ästhetischer Strategien sukzessive grafisch simulierten Kabeln vom Ursprung durch die Schritte der klanglichen Prozessierung. Die Bedeutung des *Kabeln Folgens* für die kollaborative Wissensgenerierung besteht darin, dass angeeignetes Wissen über nachfolgende Produktionen wieder in das geteilte Wissen dieser Wissenskultur eingespeist wird. Auf diese Weise trägt es zu einer Erweiterung und Diversifizierung der epistemischen Ressourcen auf der Plattform bei. User*innen stellen klangbezogenes Wissen als Gemeingut durch medientechnisch vermittelte Formen des Teilens zur Verfügung und tragen darüber zum gemeinsamen Fortschritt und der kollaborativen Erweiterung des Wissensarchiv bei.

Epistemische Ressourcen können dem Archiv jedoch auch wieder entzogen werden. Konkret bedeutet dies, dass entweder die Zugriffsberechtigungen geändert oder die Daten selbst entfernt werden. Die beiden Kategorien, *die eigenen ästhetischen Strategien vor Fremdzugriff zu schützen* sowie das *Entziehen von Tracks als kuratorische Entscheidung*, unterscheiden sich dabei zunächst in folgender Hinsicht: Bei der ersten Strategie wird lediglich die Möglichkeit zur Dekonstruktion durch Deaktivieren der *Remix*-Funktion verwehrt, der Track selbst bleibt jedoch hörbar. Bei der zweiten wird der öffentliche Zugang sowohl zur Dekonstruktion als auch zum Hören des Tracks vollständig verhindert.

Beiden Strategien liegen unterschiedliche Paradigmen zugrunde. Zum einen stehen ästhetische Strategien beim *Schützen vor Fremdzugriff* als Marker von Differenz und mithin als zentrale Komponente von Identitäten im Zentrum. Die Verhinderung einer Aneignung durch Dritte erscheint vor diesem Hintergrund als präventive Strategie zur Absicherung individueller Einzigartigkeit im Zuge einer grundlegend individualistisch orientierten Identitätsvorstellung. Demgegenüber wird Wissen beim *Ent-*

ziehen von Tracks als kuratorische Entscheidung nicht allein über die Deaktivierung der Möglichkeit zur Dekonstruktion entzogen. Da der Track anschließend überhaupt nicht mehr öffentlich zugänglich ist, geht der Entzug von Wissen bei dieser performativen Strategie mit dem (Selbst-)Entzug eines elementaren Ankers der An- und Wiedererkennbarkeit *als ein bestimmter Jemand* in dieser Gemeinschaft einher.

Bei dieser zweiten Strategie ist insbesondere die zeitliche Situiertheit von Wissen von Bedeutung. Das in den Track eingeschriebene Wissen wird hierbei retrospektiv als nicht mehr zeitgemäßer Wissensbestand bewertet. Die Herauslösung von Wissen aus dem öffentlich zugänglichen Archiv ist ergo ein performatives Werden *durch Entziehen* auf der Makroebene. Wissen wird bei dieser Strategie nicht als prozessualer Verlauf des kontinuierlichen Werdens und Verbessern betrachtet, sondern als öffentlich sichtbare Stellschraube im Zuge einer ästhetisch-epistemischen Selbstoptimierung durch gezieltes Kuratieren eines stetig voranschreitenden Wissenden.

Wissensvermittlung im Netzwerk

Die nachfolgende Betrachtung kollaborativer Wissensvermittlung im Netzwerk unterscheidet sich von den im vorherigen Abschnitt rekonstruierten Umgangsweisen dahingehend, dass der Zugang zum Wissen nicht primär selbstständig-rekonstruktiv, sondern wechselseitig erfolgt. Der Blick wird im Folgenden auf Formen der Wissensvermittlung zwischen User*innen über medientechnisch vermittelte Kommunikationsformen gerichtet, deren Modalitäten, Bedingungen, Eigenschaften, Regeln, Paradigmen etc. darauf einwirken *wie wir wissen, was wir wissen*. Durch die Betrachtung dieser Facette kollaborativer Wissensprozesse wird weiter herausgearbeitet, in welcher Weise auf audiotool Wissen hervorgebracht wird (bzw. hervorgebracht werden *kann*), wie die medientechnischen Bedingungen in die performativen Prozesse hineinwirken und wie in epistemischen Praktiken Identitäten hervorgebracht werden.

Konkret geht es um zwei Interaktionskontexte, in denen sich wechselseitig Prozesse der Vermittlung von Wissen vollziehen. Zuerst rückt das sog. *Board* auf audiotool als offener Kommunikationsraum in den Blick. Bei den darin geteilten Ressourcen handelt es sich etwa um Explikationen ästhetischer Strategien, um grundlegende Hinweise zur Nutzung der Produktionsanwendung oder Hilfestellungen bei spezifischen Fragen sowie um übergreifende musiktheoretische und -praktische Themenbereiche. Bedeutungen und Geltungsansprüche werden im Board gemeinschaftlich verhandelt.

Mit der Integration eines offen einsehbaren und allen User*innen zugänglichen Kommunikationsraumes schließt audiotool an Tradition frühester Online-Kultur an. Online-Foren und insbesondere die sog. *Bulletin Boards* stellen seit jeher eine der zentralen Infrastrukturen für den asynchronen Austausch von Wissen zwischen User*innen dar (Kear, 2010).

Der zweite Kontext, der in diesem Abschnitt betrachtet wird, ist die sog. *Audioschool*. Dabei handelt es sich jedoch nicht um einen bestimmten Bereich der Plattform, sondern um einen durch audiotool-User*innen initiierten, inzwischen jedoch nicht mehr verfügbaren *Discord*-Server. Während des Feldaufenthalts wurden dort kollaborative Wissensvermittlungsprozesse rund um die audiotool-DAW vollzogen. Ein *Discord*-Server bildet einen umgrenzten Kommunikationsraum, in dessen Kommunikationskanälen – den sog. *Channels* – inhaltliche Komplexe voneinander separiert organisiert werden können. User*innen können unterschiedliche Rollen zugewiesen werden, die je nach Konfiguration mit abgestuften Administrations- und Zugriffsrechten einhergehen.

Diese beiden Interaktionskontexte sind hinsichtlich ihrer diametral entgegengesetzten Fragerichtung interessant: Die Veröffentlichung eines Tracks reagiert im Sinne eines (Mit-)Teilens von Wissen nicht auf ein Problem bzw. eine Frage, sondern ist zunächst der (vorläufige) Endpunkt von ästhetischer Praxis. Als epistemische Ressource kann ein Track dann durch selbstständig-rekonstruktive Dekonstruktion zum Gegenstand von Wissensprozessen anderer User*innen werden. Sowohl im Board als auch in der *Audioschool* ist dies jedoch umgekehrt. Der Ausgangspunkt von Wissensprozessen ist hier ein Problem, für das Lösungsstrategien durch kollaborative Wissensgenerierung entwickelt werden. Die Rekonstruktion von Wissensprozessen im Board und in der *Audioschool* nimmt die Wechselwirkungen performativer Hervorbringungen, die reziproken Interaktionsdynamiken in epistemischen Praktiken sowie die in ihnen sichtbar werden Subjekt-Objekt-Relationen in den Blick. Für die Frage nach der Hervorbringung von Identitäten in diesen Wissensprozessen sind insbesondere die den jeweiligen Kontexten inhärenten Hierarchie- und Machtverhältnisse, die damit einhergehenden Gültigkeitsbehauptungen sowie die Verhältnisse zwischen Fragenden, Wissenden und epistemischen Ressourcen von Bedeutung.

Inwiefern aber sind Posts im Board oder das Erstellen eines *Hands-on*-Berichts in der *Audioschool* als Formen kollaborativer musikalischer Praxis zu betrachten? Wie in den Überlegungen zum Musikbegriff argumentiert, ist auch der Austausch über Musik und ihre Hervorbringung musikalische Praxis (vgl. dazu auch Godau et al., 2019;

Weidner et al., 2022). Bezogen auf den empirischen Kollaborationsbegriff sind die in diesem Abschnitt beleuchteten epistemischen Praktiken insofern kollaborativ, als es sich – wie Thomas im Folgenden unterstreicht – um Formen gemeinschaftlicher Wissensgenerierung handelt:

Thomas #00:54:14.3#: »dass man so auch kollaboriert denke ich mal sich austauscht gemeinsam LERNEN auch [...] indem man einfach sich gegenseitig HILFT das ist ja auch schon so verstehe so fasse ich das jetzt auf (.) ist ja auch eine Kollaboration wenn jetzt einer fragt wie wie ein Kompressor funktioniert oder ein bestimmter Kompressor und [NAME EINER USER*IN] dann ihm das erklärt (.) dann kommt nochmal einer und sagt ja genau das haben wir immer so gemacht den kann man DAFÜR gut nutzen das ist ja dann auch wie eine Kollaboration an einem einer geistigen IDEE eigentlich«

Thomas beschreibt hier den Zusammenhang zwischen kommunikativem Austausch, der wechselseitigen Vermittlung und Aushandlung von anwendungsbezogenem Wissen sowie dem empirischen Kollaborationsbegriff. Das implizit mitgeführte Wissensverständnis im Sinne einer »geistigen Idee« muss mit Blick auf die technischen Bedingungen jedoch konkretisiert werden. Ein Kennzeichen kollaborativer Wissensprozesse auf audiotool ist, dass vermitteltes Wissen keine metaphysische, flüchtige Idee bleibt. Aufgrund der medientechnischen Modalitäten der Vermittlung und den unhintergehbaren Abstraktions- und Archivierungsprozessen wird Wissen in Online-Kulturen notwendigerweise *verdatet* und so als spezifisch formatiertes und situiertes Wissen hervorgebracht. Erst durch diese Transformation wird aus Wissen im Sinne einer geistigen Idee *vor dem Bildschirm* eine epistemische Ressource im Netzwerk, die anschließend geteilt, öffentlich zugänglich und durchsuchbar wird.

Betrachten wir das von Thomas entworfene Szenario genauer: Die gemeinschaftliche Annäherung an die Funktionsweise eines Kompressors nach der Initiierung, dem anschließenden Umriss seiner Funktionsweise, die Affirmation durch einen Dritten, welche diese Deutung und damit die Gültigkeit unterfüttert und legitimiert, bringt *dieses* Wissen in *dieser* spezifischen Form hervor. Im Zuge der kollaborativen Wissensgenerierung wird zunächst verschriftlichtes und schließlich verdatetes Wissen *als epistemische Ressource* gemeinschaftlich hervorgebracht. Zugleich wird auch der Prozess der sukzessiven Hervorbringung und die Aushandlung der Gültigkeit archiviert und zur Verfügung gestellt. Mikroprozesse in den Interaktionsgefügen sind dadurch auch performative Relationierungen der beteiligten User*innen auf die geltenden Wissensordnungen sowie auf die Machtverhältnisse im Netzwerk. Diese bedingen, inwieweit

Wissen gültiges Wissen ist bzw. in welcher Weise die Deutung (und damit auch die soziale Stellung des Deutenden) herausgefordert werden kann.

Wie kommt es dazu, dass User*innen an kollaborativen Prozessen der Wissensgenerierung und -vermittlung auf audiotool partizipieren? Welche Motive treiben die Beantwortung von Fragen anderer User*innen im Board, handelt es sich bei der Explikation ästhetischer Strategien oder der Erstellung von Anleitungen für bestimmte Klangkonzepte doch um freiwilligen Aufwand? Vor dem Hintergrund der Kontingenz kollektiver Interaktion – und das heißt: dass eine Frage im Board immer auch unbeantwortet bleiben könnte – rückt Wissensvermittlung als performative Strategie in den Blick:

Paul #00:40:10.1#: »whenever I find a question that I feel I know I can contribute something useful especially everything that has to do with music production or composition there is this PART of the board it's called production [...] and inside you have arrangement sound design mixing mastering sampling producing and I am quite ACTIVE in that part [...] audiotool is getting a lot of NEW users when I check the profiles of people who are posting sometimes I see that their profiles were made maybe like three weeks ago or one week ago or one month ago so it's VERY VERY new users so of course they're maybe not so familiar with how things work«

Pauls Ausführungen stehen exemplarisch für performative Strategien, die Partizipation an Wissensprozessen auf audiotool bedingen, befördern und formieren. Zunächst wird deutlich, dass es darum geht, *Wissen beizutragen, um zu helfen*. Die Zielgruppe dieses Handelns sind insbesondere User*innen, die mit der DAW noch nicht in der Tiefe vertraut sind. Als Indikator für die Einschätzung des anwendungsbezogenen Wissens der Fragenden dient vor allem die auf jedem audiotool-Profil sichtbare Angabe des Zeitraums seit der Registrierung. Die Vermittlung von Wissen in Bezug auf ein im Board kommuniziertes Problem ist in performativer Hinsicht mehr als bloß eine symbolische Geste. Das Beitragen, um anderen bei ihren Problemen zu helfen, soll die Fragenden zu handlungsfähigen User*innen in dieser Gemeinschaft machen. Das Teilen epistemischer Ressourcen und die Vermittlung von Wissen ermöglicht Partizipation, Sichtbarkeit und Anerkennung durch die Herstellung von Handlungsfähigkeit.

Die transformative Wirkmacht dieses Interaktionsgeschehens ist jedoch nicht auf diejenigen User*innen beschränkt, die einen Thread im Board mit einer konkreten Fragestellung initiieren, denn auch alle anderen, die zur Lösung beitragen, werden performativ zu einem anderen. User*innen helfen, wie Paul oben deutlich macht, vor allem in einigen wenigen Themengebieten, die sich erstens mit den eigenen Kompe-

tenzen überschneiden und bei denen das eigene Wissen zweitens das des Fragenden übersteigt. Das Teilen epistemischer Ressourcen zur Wissensvermittlung meint damit gleichzeitig auch, die *eigene Expertise zu markieren*. Expertise wird so zum sichtbaren Marker von Differenz im performativen Prozess der wechselseitigen Hervorbringung: Wo die Fragenden durch die Bereitstellung epistemischer Ressourcen zu handlungsfähigen User*innen werden, bringen sich die Antwortenden als ein bestimmter Jemand hervor, der in dieser Gemeinschaft als Expert*in eines bestimmten Themengebiets an- und wiedererkennbar wird.

Die vordergründige Antwort auf die Frage nach dem Grund für Partizipation an Wissensvermittlung im Board liegt zunächst im plattformübergreifenden »gift giving«-Paradigma (Waldron, 2018: 110). Gemeint ist damit eine Form von »social capital in the form of shared knowledge and information, accepted as an a priori and crucial to an online affinity group's success and growth as a community« (ebd.). Diese Leitorientierung von Online-Kultur geht, wie Fred Turner detailliert nachzeichnet, auf die Gegenkultur der 1960er-Jahre zurück. Wegweisend waren diesbezüglich insbesondere die utopischen Ideen von Steward Brand sowie das von ihm herausgegebene Magazin *Whole Earth Catalogue* (WEC). Das an das WEC anschließende und 1985 gelaunchte Online-Format *Whole Earth 'Lectronic Link* (WELL) versammelt bis heute eine der ältesten aktiven Online-Communities (Turner, 2008). Auf audiotool *Wissen zu teilen*, steht in der Tradition dieser Leitlinien von Online-Kultur. Partizipation an Wissensprozessen und das Teilen epistemischer Ressourcen in ihren vielgestaltigen Formen im Board ist damit auch eine Form der performativen Relationierung auf den Imperativ, Wissen auf dieser Plattform für alle anderen User*innen verfügbar zu machen. Mit dem performativen Akt des Vermittelns von Wissen wird jedoch nicht bloß ein Anspruch auf die Gültigkeit des behaupteten Wissens erhoben, Expert*innen bringen sich auch als Helfende hervor. Den paradigmatischen Leitlinien dieser Community folgend tragen sie dazu bei, durch das Teilen ihres Fachwissens Handlungsfähigkeit nicht nur im Einzelfall, sondern auch für andere in einer unbestimmten Zukunft herzustellen. Durch die auf der Archivierung aufbauende Durchsuchbarkeit der epistemischen Ressourcen profitiert sowohl der Einzelne (resp. Fragende) als auch die Gemeinschaft als Ganzes. Diese kann auf ein erweitertes Archiv zugreifen, wodurch die Position des Experten mit einem sozialen Wert aufgeladen wird.

Der Unterschied vom Board auf audiotool zum zweiten Interaktionskontext, der sog. *Audioschool*, liegt darin, dass es sich dabei nicht um eine plattformeigene Programmfunktion handelt. Anstelle einer Registrierung auf audiotool war für die Nutzung ein

Konto bei *Discord* erforderlich. Auch wenn User*innen in der *Audioschool* oftmals unter dem gleichen Username wie auf audiotool agierten, so war dies weder anwendungsseitig vorgegeben noch in den Partizipationsbedingungen der *Audioschool* formuliert. Strukturell handelte es sich dabei um zwei voneinander getrennte Kontexte. Inwieweit Wiedererkennbarkeit als ein*e bestimmte*r audiotool-User*in durch plattform- bzw. diensteübergreifende Kongruenz der Profile gefördert wird (oder nicht), beruhte mithin auf einer individuellen Entscheidung im Akt der performativen Selbstbezeichnung und Profilierung.

Der Discord-Server *Audioschool* wurde im Januar 2021 von einem langjährigen audiotool-User gestartet. In der Vorstellung im Board mit dem Aufruf »Need help learning how to use audiotool? Join this discord server« (2021-01_AT_CHT) wurde dargestellt, dass sich das Vermittlungsangebot vor allem an neue User*innen richten solle. Das Konzept sowie das Selbstverständnis der *Audioschool* wurden im sog. #info-Channel des Discord-Servers vertiefend ausgeführt:

»This place is meant to be a collection of resources for learning what audiotool is and exactly how it works [sic!] we know very well that there aren't many places to learn how to use our online DAW, and it can be frustrating to newcomers. While audiotool's interface can be extremely intuitive to some at a glance, its tools certainly aren't and that's what we're here to help with, along with many other subjects involving music theory, sound design, effect chains etc... you get the idea, we're basically a school.« (2021-01_AS)

Dem einleitenden Umriss nach sollte der Discord-Server vornehmlich als Repository und Wissensspeicher dienen. Archiviert wurden epistemische Ressourcen zur Vermittlung und Aneignung sowohl von im engeren Sinne anwendungsbezogenem Wissen für Musikproduktion mit der audiotool-DAW als auch darüber hinausgehende Themenkomplexe, wie etwa Musiktheorie oder grundlegende Produktionskonzepte. Dass die konzeptuelle Ausrichtung der *Audioschool* dabei explizit als »school« (ebd.) bezeichnet wurde, ist für die Unterscheidung vom Board auf audiotool in folgender Hinsicht von Bedeutung: Wissensprozesse in Online-Foren vollziehen sich informell, die Organisation ist weitestgehend heterarchisch (Waldron, 2009). Die *Audioschool* schloss im Gegensatz dazu bereits qua Bezeichnung *als Schule* an formelle Lehr-Lernkontexte an, deren hierarchische Organisationsstruktur durch asymmetrischen Machtbeziehungen geprägt ist. Die Bezeichnung allein macht zwar noch keinen formellen und institutionalisierten Lernkontext im bildungswissenschaftlichen Verständnis, da weder ein struktureller Zwang zur Teilnahme besteht noch das Lernen

vor dem Hintergrund curriculärer Lernziele geprüft und beurteilt wird (Rohs, 2014). Dennoch sind die Unterschiede zwischen Board und *Audioschool* im Grad der Anleitung, hinsichtlich der organisationalen und strukturellen Begebenheiten sowie den Machtverhältnissen erheblich. Zweifelsohne ist aber auch das Board auf audiotool kein hierarchiefreier, unstrukturierter Freiheitsraum. Den entscheidenden Unterschied in beiden Kontexten machen die Rollen der User*innen.

Auf audiotool werden User*innen weder über ihr Profil noch im Board hinsichtlich ihrer Expertise oder einer Rolle unterschieden. In der *Audioschool* wurden User*innen hingegen entsprechend ihres Wissens über die audiotool-DAW sowie ihrer Bereitschaft zur Übernahme von Verantwortungsbereichen in fünf verschiedenen Rollen unterschieden: der Rolle des @HeadMaster, des @Principal, des @Professor, des @Teacher und des @Student.⁵⁹ Grundsätzlich war es möglich, dass User*innen mehrere Rollen gleichzeitig innehaben. Rollen waren verschiedene Farben zugeordnet, anhand derer Usernames bei allen Aktivitäten auf dem Server entsprechend eingefärbt wurden. Hierarchie qua Rollenzugehörigkeit wurde in der *Audioschool* unmittelbar grafisch kenntlich gemacht.

Die Struktur einer Schule wurde über die Rollenbezeichnungen nachgebildet, die sich am klassischen Aufbau formeller Bildungseinrichtungen orientierten. Sowohl der Titel @HeadMaster als auch der @Principal der *Audioschool* verweisen auf das akademische Oberhaupt einer Bildungseinrichtung.⁶⁰ Beiden kamen in der *Audioschool* vorwiegend administrative Aufgaben. User*innen, welche die erstgenannte, hierarchisch höchste Rolle mit den größten Befugnissen ausübten, fungierten als »Typical admins doing admin stuff« (2021-01_AS). Zu den Aufgaben gehörte unter anderem die Konfiguration der Kommunikationsinfrastruktur auf nicht-technischer Ebene sowie dessen Wartung, die Einrichtung der Rollen und ihrer Berechtigungscluster sowie die

⁵⁹ Unter der sechsten Rolle, dem @Teacher's Pet, werden eine Reihe verschiedener Discord-Bots versammelt. Dabei handelt es sich um Unterprogramme, die spezielle Funktionen auf einem Discord-Server erfüllen. Bots können beispielsweise automatisierte Grußnachrichten abschicken oder im Hintergrund Musik abspielen. Diese Rolle wird menschlichen User*innen nicht zugewiesen.

⁶⁰ Die Zweiteilung dieser hierarchisch höchsten Rolle ist dahingehend interessant, dass beide Bezeichnungen in der Regel entweder synonym verwendet werden oder aber unterschiedliche Verwendungen auf regionale Besonderheiten im englischen Sprachgebrauch zurückzuführen sind. Grundlegende konzeptuelle Unterschiede oder in Bezug auf ihre Aufgaben- bzw. Verantwortungsbereiche bestehen in der Regel nicht.

Verwaltung der User*innen. Die Rolle des @Principal wurde mit »They're just mods« (ebd.) überschrieben. Dazu zählte etwa die Community-Pflege, das Löschen von Beiträgen und die Überwachung der Einhaltung der Leitlinien. Sie hatten die Befugnis zur temporären oder dauerhaften Sperrung einzelner User*innen. Neben diesen primär mit Steuerungsaufgaben betrauten Rollen zielten die beiden Rollen @Professor und @Teacher auf die inhaltliche Ausgestaltung der *Audioschool*. Die Rolle des @Professor richtete sich an »highly experienced users who are tasked with writing out the various courses and classes« (ebd.). @Teacher waren »[e]xperienced users who can always offer advice and guidance; don't hesitate to ping this or the professor roles if you need help« (ebd.). Diese Rolle war dem @Professor hierarchisch untergeordnet, eine Verpflichtung zur Erstellung von Lehrinhalten bestand für sie nicht. User*innen mit der Rolle @Student waren »the very newest of users who either know very little about the app [gemeint ist die audiotool-DAW; Anm.d. Verf.] itself or not enough about what they wish to make« (ebd.).

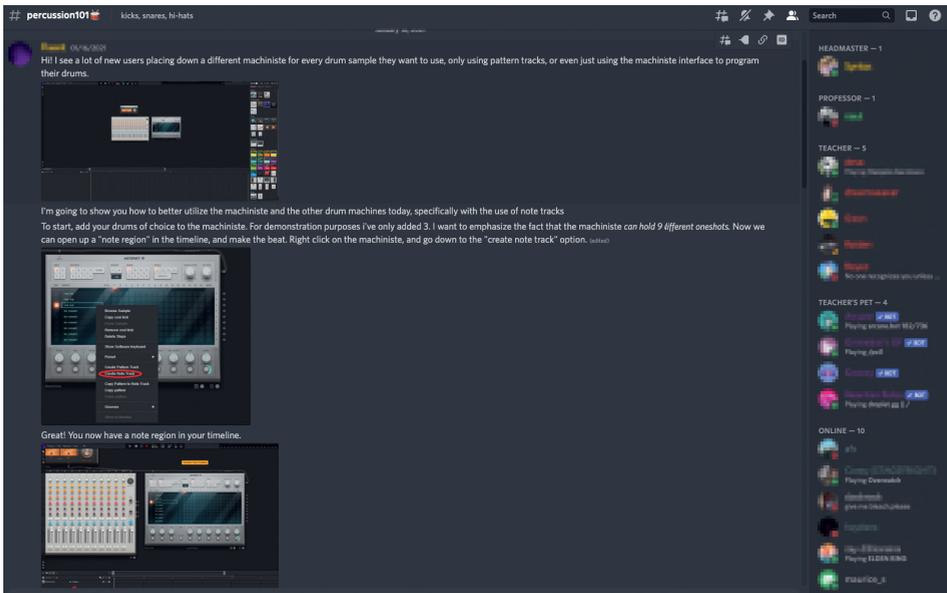


Abbildung 22: #percussion101 in der *Audioschool*.

Für die Frage, *was diese Gemeinschaft weiß* und *wie sie weiß*, ist die Betrachtung der Struktur des Discord-Servers, ihrer Kategorien und Channels relevant. Kategorien gaben mit ihrem Titel sowie der inhaltlichen Beschreibung normativ den Rahmen vor, *welches Wissen in welcher Weise* und *von wem* in dem jeweiligen Channel geteilt werden

konnte, sollte und *durfte*. Die Inhalte wurden im Kurskatalog entsprechend ihrer Komplexität und des erforderlichen Vorwissens in eine von drei Kategorien eingeordnet. Die unter den Kurskategorien *101-levelclasses*, *102-levelclasses* und *103-levelclasses* subsumierten Tutorials sowie die darin bereitgestellten Inhalte wurden in Unterkategorien, wie bspw. den Einsteigerkursen *audiotool101* und *melodies101* oder dem anspruchsvolleren *mixing102*, gegliedert. Nicht alle Channels der *Audioschool* waren jedoch deziert anwendungsbezogen. Bis zur Abschaltung des Servers Ende 2022 standen insgesamt 35 Channels in neun Oberkategorien zur Verfügung (Stand: Oktober 2022). Diese reichten von eher allgemeinen Channels wie *#info*, *#rules*, *#course-catalogue* oder *#get-roles* in der Kategorie *FIRST DAY OF SCHOOL* über die themenbezogenen Lehrinhalte in den *LEVELCLASSES* bis zu Channels wie *#self-promo*, *#feedback4feedback* und *#spotlight* in der Kategorie *SHAREYOURMUSIC*. Darüber hinaus bot etwa der *#general* im *HOMEROOM* die Möglichkeit zum Austausch über Alltagsthemen, in *#cafeteria-memes* wurden Memes zu gesellschaftlichen, popkulturellen und politischen Themen geteilt. Über Channels wie *#request-a-lesson* oder *#server-suggestions* in der Kategorie *RAISE-YOUR-HAND* konnten User*innen Impulse für die inhaltliche Weiterentwicklung der Lerninhalte sowie der Struktur der *Audioschool* geben. Mit Ausnahme weniger, vornehmlich organisatorisch-administrativer Channels, für die lediglich Administrator*innen und Moderator*innen die Schreibrechte besaßen, konnten User*innen aller Rollen in den restlichen Channels an die Kommunikationsprozesse anschließen.

Interaktion in einem Kommunikationsraum wie der *Audioschool* ist epistemische Praxis und damit Partizipation an Wissensprozessen einer auditiven Wissenskultur. Das dabei hervorgebrachte Wissen ist das sich stetig erweiternde und ausdifferenzierende Produkt vernetzter gemeinschaftlicher Wissensgenerierung. Die Channels der *Audioschool* archivierten aufeinander verweisende epistemische Ressourcen, die über die Suchfunktion durchsuchbar, rückwirkend rekonstruierbar und für Aneignungsprozesse zugänglich waren.⁶¹ Die audiotool interessiert hier *als Schule* mit ihren strukturell verschiedenen angelegten Rollen und den inhärenten Machtverhältnissen sowie

⁶¹ Auch wenn nicht alles Wissen als im engen Sinne auditives, klangbezogenes Wissen gefasst werden kann, sind auch die in den Channels geteilten Memes als plattformspezifische Ausprägung einer digitalen Bildkultur kulturelles Wissen. Von Bedeutung ist dies, da Memes, wie Dirk von Gehlen deutlich macht, als Teil einer digitalen Populärkultur zugleich ein Sinnbild von Gesellschaften sind, die Konflikte um Bedeutungen und Bedeutungshoheiten zunehmend in bildkulturellen Zusammenhängen des Remix und Mashups aushandeln (von Gehlen, 2020).

hinsichtlich der performativen Wirkmacht von Rollen und ihren Unterschieden für die Hervorbringung von Wissen und Identitäten. Die Zuweisung und Übernahme einer Rolle in einer Gemeinschaft verändern Relationen und *machen* Unterschiede. Rollen stehen entsprechend divergierender Handlungsverfügungen, Verantwortungen und der an sie gestellten Erwartungen in einem hierarchischen Verhältnis.

Die Unterschiede der Rollen, welche Differenz in Bezug auf Wissen, Verantwortung und Handlungsverfügung markieren, waren im Interface der *Audioschool* durch die rollenspezifische Einfärbung der Usernames sowie die vom @HeadMaster bis zum @Student absteigend sortierte Aufstellung der User*innen dieses Servers in der Seitenleiste omnipräsent. Auf einer performativen Ebene werden User*innen durch Rollen und die Modalitäten ihrer Kenntlichmachung im Netzwerk *als ein bestimmter Jemand* mit beschreibbaren (weil für die Rollenübernahme notwendigen) Eigenschaften und Machtbefugnissen in diesem kulturellen Kontext wiedererkennbar. Des Weiteren adressieren Rollen User*innen über die ausformulierte Rollenbeschreibung mit einem Gefüge normativer Handlungserwartungen. Exemplarisch hierfür steht die Rollenbeschreibung des @Teacher: »don't hesitate to ping this [@Teacher; Anm. d. Verf.] or the professor roles if you need help« (2021-01_AS). @Teacher werden in diesem Umriss als grundsätzlich verfügbarer Adressat gerahmt, an die sich User*innen mit ihren Anliegen wenden und erwarten dürfen, dass das für die Auflösung der Problemstellung erforderliche Wissen auch vermittelt wird.

Die Idee, dass »Rollen [...] Bündel von Erwartungen [sind], die sich in einer gegebenen Gesellschaft an das Verhalten der Träger von Positionen knüpfen« (Dahrendorf, 2006: 37), ist bereits in der soziologischen Rollentheorie formuliert (vgl. Linton, 1979; Merton, 1995). Rollenbeschreibungen sowie die darin explizierten Anforderungs- und Erwartungsgefüge sind in performativen Dynamiken dahingehend von Bedeutung, dass jegliches Handeln *nach* der Rollenübernahme immer auch ein Relationierungsgeschehen auf den Imperativ der Rolle ist. Für die Hervorbringung von Identitäten ist dies insofern entscheidend, als User*innen *durch und mit der Rolle* zu einem anderen werden, zu dem sie ohne die Übernahme nicht hätten werden können.

Rollen waren in der *Audioschool* in technischer Hinsicht zudem Kommunikationsanker, die Wissen adressierbar und unmittelbare kommunikative Anschlussbildung möglich machten. Das bedeutet, dass User*innen einer bestimmten Rolle durch eine Funktion des Discord-Servers mithilfe des @-Präfix zielgerichtet adressierbar wurden. Richtete ein*e User*in in einem Channel eine Frage an alle @Teacher, so werden diese über sog. *role pings* auf den Beitrag aufmerksam gemacht. Als Kommunikationsanker

machen Rollen User*innen mithilfe der *role pings* in ihrer technischen Gestalt *als ein bestimmter Jemand* mit dem damit einhergehenden Anforderungs- und Erwartungsgefüge adressierbar.

Die hierarchische Organisation verschiedener Rollen bringt Machtunterschiede in Wissensprozessen hervor. Festzulegen, welches Wissen in diesem institutionalisierten Raum der Wissensvermittlung hervorgebracht und damit zum Gegenstand von gemeinschaftlichen Aushandlungsprozessen gemacht werden darf, bedeutet zugleich, normativ vorzugeben, in welcher Weise User*innen an epistemischer Praxis partizipieren können. Dabei bedeutet die Übernahme einer Rolle und damit die Eingliederung in die hierarchische Struktur auch, *als dieser Jemand* adressierbar zu sein und sich der jeweiligen Stellung im Machtgefüge zu unterwerfen. Das Teilen von epistemischen Ressourcen impliziert auch, die Gültigkeit und Legitimität des geteilten Wissens durch die Rolle aus einer Machtposition heraus zu behaupten. Als @Student agiert ein*e User*in aus einer anderen Position im Machtgefüge als ein @Professor: *Was* in der Wissenskultur gewusst wird und *wie* dieses Wissen gewusst und vermittelt wird, ist entscheidend von dem Machtgefüge abhängig, welches auf eine kontextspezifische, aber auf institutionalisierte Wissensvermittlung Bezug nehmende Rollenstruktur anschließt. Innerhalb dieses Machtgefüges können User*innen durch Partizipation an Wissensvermittlungsprozessen Identitäten hervorbringen und *als ein bestimmter Jemand* an- und wiedererkennbar werden.

Die zwei in diesem Abschnitt beleuchteten Schlaglichter dienen dazu, zwei Praxisfelder der (weiteren) audiotool-Wissenskultur zu rekonstruieren. Herausgearbeitet wurde, in welcher Weise und unter welchen Bedingungen in diesen kollaborativen Zusammenhängen Wissen hervorgebracht und vermittelt wird. Darüber hinaus wurden die performativen Dynamiken der Hervorbringung von Identitäten ausgehend von den Modalitäten der generativen Wissensprozesse dargestellt. Erstens ist festzuhalten, dass Wissen sowohl im Board als auch in der *Audioschool* erst durch die medientechnischen Modalitäten der Vermittlung *als Wissen* dieser Gemeinschaft hervorgebracht werden kann. Erst durch Partizipation an kollaborativen Wissensprozessen wird Wissen als *verdatetes* Wissen hervorgebracht und für *diese* Wissenskultur zugänglich. Zuvor lediglich solitär verfügbare Wissensbestände werden durch den Prozess der Archivierung auf den Plattformen zu öffentlich zugänglichem und durchsuchbarem Wissen. Die wechselseitige Vermittlung von Wissen über das Teilen epistemischer Ressourcen in diesen Gemeinschaften ist damit zugleich Partizipation an der kollaborativen Erweiterung des Wissensarchivs dieser Community. Wie Janice Waldron schreibt trägt

die Mitwirkung an kollaborativen Prozessen der Generierung von Wissen in einer Gemeinschaft insofern zu deren Aufrechterhaltung bei, als epistemische Ressourcen auch als »vehicles of agency to promote and engage participatory culture through discourse« (Waldron, 2013: 94) fungieren. Kollaborative Wissensgenerierung und -vermittlung tragen mithin dazu bei, kulturelle Gemeinschaften aufrechtzuerhalten. In welcher Weise und *als welcher bestimmte Jemand* User*innen an diesen Wissensprozessen partizipieren (können), ist untrennbar mit den strukturellen und organisationalen Bedingungen der Gemeinschaften sowie deren impliziten oder expliziten Leitlinien verbunden. Diese wirken insbesondere über Machtrelationen in die performativen Prozesse zurück: *Wie wir wissen* und *was wir wissen* ist das kontinuierlich verhandelte, temporäre Resultat reziproker Wissensprozesse. Wissensprozesse sind hierbei insofern kollaborativ, als Wissen in diesen Gemeinschaften in Gestalt epistemischer Ressourcen wechselseitig hervorgebracht und zugänglich gemacht wird.

Erkennt man an, dass Wissen für die performative Hervorbringung von Identitäten in einer Gemeinschaft eine zentrale Rolle spielt – dass die Art und Weise *wie wir wissen* und *was wir wissen* immer auch eine Relationierung auf die Identitätsfrage *Wer bin ich?* darstellt – so lässt sich daraus eine zweite Konsequenz ableiten: Durch Partizipation an kollaborativen Wissensprozessen wirken User*innen an der Hervorbringung von Identitäten anderer User*innen mit, da sie Wissen entweder selbst initial bereitstellen oder bestehendes legitimieren bzw. herausfordern. Wissen kann in ästhetische Praxis überführt werden und sich als Komponente von Tracks in seiner auch klanglichen Entsprechung sedimentieren. Das kollaborative Generieren von Wissen im Netzwerk über die partizipative Praxis des Teilens epistemischer Ressourcen eröffnet wechselseitig Möglichkeitsräume, in denen User*innen *als ein bestimmter Jemand* an- und wiedererkennbar werden können, zu dem diese ohne das durch den anderen bereitgestellte, archivierte Wissen nicht hätten werden können.

Diese performative Dynamik ist jedoch nicht auf ihre einseitig generative Dimension zu reduzieren, sondern muss vor allem auch hinsichtlich ihrer Wechselseitigkeit betrachtet werden: User*innen wirken durch Partizipation an Wissensprozessen im Netzwerk nicht nur in die performativen Hervorbringungen von Identitäten der anderen hinein. Sie bringen sich mit ihren Wissensbeständen auch selbst *als Wissende* hervor. Über die Verschiedenartigkeit der individuellen Wissensbestände in der gerichteten und öffentlich rekonstruierbaren Vermittlung von Wissendem zu weniger Wissendem wird Differenz hervorgebracht. Wissende brauchen für die Markierung von Expertise den Anderen als konstitutives Außen, um *als Wissende* an- und wiedererkenn-

bar werden zu können. Je nach Struktur des Interaktionskontexts wird die Gültigkeit des Wissens zusätzlich durch Rollenzuweisungen unterstrichen. Rollen qualifizieren die Expertise einzelner User*innen auf Grundlage eines Anforderungskataloges und bringen sie zueinander in ein hierarchisches Verhältnis. Das Teilen von Wissen durch die Bereitstellung epistemischer Ressourcen in den Interaktionskontexten ist jedoch auch eine performative Relationierung auf die grundlegenden Paradigmen und die Anforderungen für Partizipation in dieser Online-Gemeinschaft: Wissen *soll* verfügbar gemacht werden, damit Handlungsfähigkeit für alle User*innen und kollektiver Fortschritt durch den Zuwachs von Wissen im Archiv möglich wird.

Abschließend ist soll hinsichtlich der Frage nach der Hervorbringung von Identitäten auf die nonsummativ Dimension in kollaborativen Wissensprozessen abgehoben werden. Wie in der theoretischen Rahmung des Begriffs dargelegt wurde, ist der Überschuss für kollaborative Dynamiken konstitutiv. Gemeint sind damit jene Resultate, die nicht durch das bloße Zusammenfügen arbeitsteiliger Prozesse bzw. das Addieren disparater Teile hervorgebracht werden können. Auf einer symbolischen Ebene nehmen Wissen und die kollaborativen Dynamiken von Wissensvermittlung als eine Form des »gift giving« (Waldron, 2018: 110) eine besondere Stellung ein, denn das Teilen von Wissen ist »one way of giving back to the larger community, and when that spirit exists, everybody gets a little extra something, a little sparkle, from their practical transactions« (Jenkins/Ford/Green, 2013: 59). Wissensprozesse können in Wissenskulturen nonsummativ Dynamiken hervorbringen, die auf die performativen Prozesse der Hervorbringung von Identitäten einwirken. Die Prämisse des konstruktivistischen Wissensbegriffs muss daher in Anbindung an das hier zugrunde liegende identitätstheoretische Verständnis für Wissensprozesse im Netzwerk erweitert werden: Wissen *ist* nicht, sondern wird unter den sowohl soziokulturellen als auch medientechnischen Bedingungen der Netzwerke fortlaufend als verdatetes Wissen in Form epistemischer Ressourcen hervorgebracht. Im Zuge dieser transformativen Prozesse werden alle Beteiligten *mit, für und durch* den Anderen *als ein bestimmter Jemand* an- und wiedererkennbar, zu dem sie ohne die Partizipation an kollaborativen Wissensprozessen und der darin entstehenden nonsummativen Dynamiken nicht hätten werden können.

6.3 Klänge und Klang(vor)einstellungen teilen

Nachdem im vorherigen Abschnitt die Dekonstruktion, Aneignung und Vermittlung von Wissen sowie die damit verbundenen performativen Strategien im Vordergrund standen, rückt im Folgenden das Teilen von Samples und Presets im generativen Medienarchiv in den Blick. Dabei wird der Frage bearbeitet, welche Wissensprozesse sich um dieses gemeinschaftlich generierte und fortlaufend erweiterte Archiv vollziehen und wie im Zuge dieser Praktiken Identitäten hervorgebracht werden. Das Medienarchiv, dessen Ordnungssystem in einem früheren Kapitel rekonstruiert wurde,⁶² versammelt Materialien, die hauptsächlich von User*innen generiert und bereitgestellt worden sind. In diesem Medienarchiv liegen digital kodierte Klänge, die als Samples in Tracks importierbar sind. Daneben archivieren Presets selbst keine Klänge, sondern kodierte Voreinstellungen für Devices der audiotool-DAW. Presets sind Klang(vor)Einstellungen und dienen der Hervorbringung bestimmter klangästhetischer Qualitäten mit einem Device.

Samples sind auf audiotool von Bedeutung, da sie Wissen archivieren. Dieses klangliche Wissen kann aus dem Archiv in Tracks importiert und klangästhetisch bearbeitet werden. Presets archivieren mit den eingeschriebenen Voreinstellungen für Parameter klangbezogene Wissensbestände, über die in Produktionen an genrespezifische Produktionskonventionen oder Klangästhetiken angeschlossen werden kann. Diese sind für Wissensprozesse dahingehend von Bedeutung, dass User*innen nicht notwendigerweise selbst über das detaillierte Wissen zur Hervorbringung einer Klangästhetik verfügen müssen. Samples und Presets sind epistemische Ressourcen klanglicher Praxis, die zugleich als Mikrokomponenten ästhetischer Strategien für die Generierung neuen klanglichen Wissens nutzbar gemacht werden können.

Samples teilen: user-generierte Ordnungen klanglichen Wissens

Auf audiotool archivierte Samples und Presets unterscheiden sich von ihren Äquivalenten in lokal operierender DAW-Software zunächst durch ihre Hypermedialität. Für jedes Sample im Medienarchiv wird eine Unterseite generiert, auf der neben den Metadaten auch alle Tracks aufgeführt werden, in die der Klang importiert wurde. Für Wissensprozesse ist dies bemerkenswert, da durch die Hypermedialität der Medien-

⁶² vgl. dazu Kapitel 3.3.

objekte die lückenlose Rekonstruktion der klanglichen bzw. klangbezogenen Wissens-evolution von Samples und Presets im Netzwerk möglich wird. Die Identifikation von Klängen in Tracks muss daher nicht anhand eines (oftmals trügerischen) subjektiven Höreindrucks erfolgen. Klänge werden über die Verweise zwischen Medienobjekten vielmehr zweifelsfrei bestimmbar. Zum anderen ist die hypermediale Struktur der Medienobjekte auch die Grundbedingung für die Umkehr der Blickrichtung: Ausgehend von einem Sample lässt sich das Netzwerk aller Tracks rekonstruieren, in denen dieser Klang verwendet wurde. Auf diese Weise werden die Verstrickungen und Querverbindungen klanglichen Wissens im Netzwerk sichtbar.

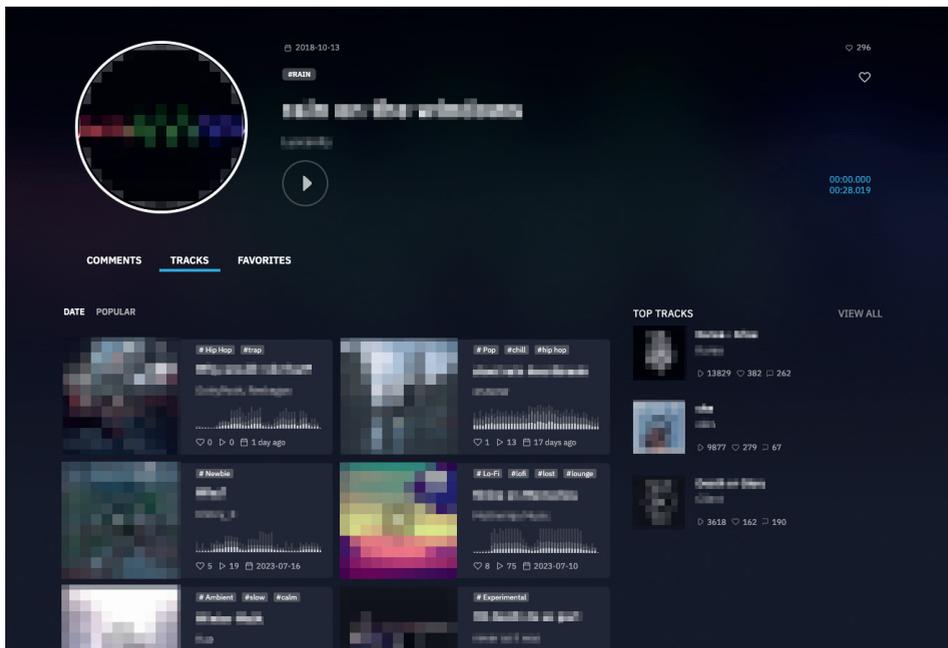


Abbildung 23: Die Sample-Seite auf audiotool.

Das Medienarchiv basiert auf einem Ordnungssystem, welches Samples nicht entlang organologischer Grundkategorien oder klangästhetischer Qualitäten unterscheidet, sondern anhand ihres *Clearance Level* in einem dreigliedrigen System. Diese Level markieren die Freigabestufe eines Klangs über die Abstufungen *Safe*, *Trustworthy* oder *Unsafe*. Das System wurde als Reaktion auf die sog. *Samplepocalypse* im Herbst 2018 eingeführt, um juristische Auseinandersetzungen mit Rechteinhabern aufgrund fehlender Nutzungsrechte zu vermeiden (2019-07_AT_NWS). Die Hintergründe der *Samplepocalypse* wurden im Rahmen der MusikmachDing-Analysen lediglich kurz

angerissen, da das auslösende Ereignis für eine Rekonstruktion der Zugriffsmodalitäten auf das Archiv nicht zwingend erforderlich war. Dass die *Samplepocalypse* vor der Folie kollaborativer Wissensproduktion erneut ins Blickfeld gerät, liegt an der Reaktion der audiotool-Community auf dieses Ereignis. 2018 hat sich mit dem sog. *Audio Resource Collective* (kurz ARC) eine Initiative gemeinschaftlicher Wissensproduktion von audiotool-User*innen gegründet, die sich als »group of artists and sound designers Committed [sic!] to creating free and legal samples and presets« (Audio Resource Collective, 2020) versteht. Im dreistufigen Ordnungssystem des Archivs nimmt dieses Kollektiv eine besondere Position ein, da die über dieses audiotool-Profil (resp. dieses Kollektiv) geteilten epistemischen Ressourcen mit der zweithöchsten Freigabestufe *Trustworthy* klassifiziert werden.

Die *Samplepocalypse* bezeichnet die spannungsreiche Situation in Folge der vorübergehenden Sperrung des Uploads von Samples aufgrund beträchtlicher Verletzungen lizenzrechtlicher Bestimmungen auf audiotool. Die Folge waren massive Verwerfungen in der Community, die bis heute fest im kollektiven Gedächtnis verankert sind. Das Ziel dieses restriktiven Einschnitts war, den Uploadprozess grundlegend neu zu gestalten und den Sampleupload bis zum Relaunch zunächst zu unterbinden. Darüber hinaus wurde angekündigt, dass alle ohne die entsprechenden Lizenzen hochgeladenen Samples sukzessive aus dem Medienarchiv entfernt werden würden. Dieser gravierende Eingriff wurde im Board wie folgt kommuniziert:

»Due to massive copyright infringement, we are forced to redesign the sample upload process. On an average day, about 500 samples are uploaded. We do not have the capacity to review each upload manually. [...] Sorry to our users who used the sample upload legitimately (e.g. by uploading their own vocals or instrument tracks), but current circumstances forced us to respond in the short term on this. [...] The idea is to shift audiotool back to its initial philosophy. Create, share and learn music, built with the provided tools. The sample-import feature failed. People simply do not care about copyrights and they do not care to read the terms & condition of the websites they download their samples from. Audiotool is different than a DAW you run at home on your local machine. Everything you upload here is on our server and makes us responsible for your content. [...] The new sample upload will be VERY restricted to only sounds that are CREATED by the uploader and the current database will be cleaned up over time.«
(2018-03_AT_NWS)

Im Thread entwickelten sich in kürzester Zeit hitzige Diskussionen, die vom Für und Wider der Sinnhaftigkeit und Rechtmäßigkeit dieser Maßnahme bis hin zu wüsten

Beleidigungen reichten. Einige User*innen sahen darin nicht weniger als einen Angriff auf ihre Freiheit. Interessanterweise scheinen dabei die Leitlinien in der von John Perry Barlow verfassten *Declaration of the Independence of Cyberspace* durch: Audiotool wird vor dem Hintergrund der Sample-Upload-Problematik als postnationalistischer Freiheitsraum imaginiert, in dem nationale und internationale Rechtsprechung keinerlei Gültigkeit mehr beanspruchen können (vgl. Barlow, 1996). Die Gegner*innen dieses Einschnitts warfen den Betreiber*innen darüber hinaus vor, dass die Beschränkung gegen die allgemeinen Nutzungsbedingungen der Plattform sowie als Form der Zensur gegen geltende Rechtsprechung verstoße. Ihren Höhepunkt erreichte die Diskussion im Vorwurf der vorsätzlichen Verweigerung der im 1. Zusatzartikel der Verfassung der Vereinigten Staaten von Amerika verankerten *Freedom of Speech*.

Für die Betrachtung der Wissensprozesse auf audiotool ist nicht das Für und Wider der einzelnen Positionen von Bedeutung, sondern die rechtliche Dimension dieses Konflikts, die bis zur *Samplepocalypse* weitestgehend unproblematisiert blieb: Nationales und internationales Recht wirkt unmittelbar in Wissensprozesse von Wissenskulturen hinein. Recht legt im Grundsatz fest, welches Wissen auf Plattformen archiviert werden kann und in welcher Weise dieses Wissen von Online-Kulturen zur Generierung von neuem Wissen genutzt werden darf. Recht bedingt *was* eine Kultur weiß bzw. *wissen darf* und *wie* sie weiß. Für das auf audiotool archivierte Wissen hat dies zur Folge gehabt, dass digitale Klänge aus dem Archiv entfernt werden mussten. Indem nicht rechtskonform archivierte Samples aus dem Medienarchiv entzogen wurden, wurden kreative Entfaltungsmöglichkeiten empfindlich eingeschränkt, da User*innen nicht mehr in demselben Umfang auf die Wissensbestände zugreifen konnten. Nach ihrer Entfernung aus dem Archiv waren zweitens aber auch die mit diesen Assets produzierten Tracks so lange nicht mehr zugänglich bis die entsprechenden Samples mit alternativen Klängen ersetzt und neu veröffentlicht wurden. In beiden Fällen führten die rechtlichen Bestimmungen zu einem Eingriff in die musikstrukturellen und klangästhetischen Dimensionen der auf audiotool produzierten Tracks und des darin archivierten Wissens.

Dass die Rückführung von Samples zu dem mit ihnen generierten klanglichen Wissen gelingt, ist auf die Hypermedialität epistemischer Ressourcen und ihren Verweisstrukturen zurückzuführen. Audiotool ist in dieser Hinsicht besonders, da ein solch umfangreicher Eingriff auf anderen Online-Plattformen wie SoundCloud oder Bandcamp nicht in gleichem Maße möglich wäre. Diese *Hör*-Plattformen archivie-

ren Tracks lediglich als summiertes Audio, nicht aber die für ihre Hervorbringung miteinander verbundenen Komponenten. In diesem Umstand liegt das Kernproblem aller Online-Plattformen begründet, die Klänge⁶³ digital archivieren: Urheberrechtlich geschützte Klänge müssen zunächst überhaupt als solche identifiziert werden, um anschließend über mögliche Lizenzverletzungen entscheiden zu können. Zwar sind mit *SoundHound* oder *Sbazam* mittlerweile Programme verfügbar, über die sich Aufnahmen mit einer passablen Trefferquote identifizieren lassen. Dieser Mechanismus lässt sich jedoch nicht ohne Weiteres auf kürzere musikalische Einheiten wie Samples übertragen⁶⁴, sodass diese nicht automatisiert und verlässlich in digitalem Audio erkannt und bei Verstößen entfernt werden können.

Für audiotool bedeutet dies, dass zwar alle mit einem Sample produzierten Tracks automatisiert rekonstruierbar sind, die rechtliche Einstufung eines Samples jedoch nicht durch Maschinen vorgenommen werden kann. Reagiert wurde darauf bei der Neukonzeption des Medienarchivs mit der Implementierung von Kontrollmechanismen durch die User*innen. In diesem Zuge wurde das partizipative Kernparadigma der Plattform in ein kontrollierendes gewendet. User*innen werden aufgefordert, verdächtige Samples über einen *Report*-Button als potentielle Verstöße zu melden. Der Meldung ist Begründung anzufügen.⁶⁵ Ungeachtet der tatsächlichen Identifizierbarkeit von Verstößen ist in dieser Hinsicht bedeutend, dass der in der medientechnischen Spezifik des Archivs begründeten Problematik mit Kontrollmechanismen begegnet wird, welche die Community selbst in die Verantwortung nehmen. Für den Vollzug von Wissensprozessen auf audiotool ist entscheidend, dass das Entfernen epistemischer Ressourcen aus dem Medienarchiv einen gravierenden Einschnitt für

⁶³ Darin eingeschlossen sind nicht nur dezidiert Musikplattformen oder Streamingdienste, sondern z. B. auch Multimedia-Plattformen wie YouTube, da auch in Videos der Schutz von Rechten an Klängen grundsätzlich gewahrt werden muss.

⁶⁴ Der Grund dafür ist, dass diese Dienste auf algorithmisierte Mustererkennung zurückgreifen, für die sie einen längeren Abschnitt des Tracks digital *abhören* müssen. Auf dieser Grundlage wird dann ein Modell erstellt, das mit Datenbanken abgeglichen werden kann. Samples sind in der Regel sehr kurz, sodass die daraus resultierenden Modelle nur sehr ungenau sein können. Zudem existieren für Samples keine ausreichend umfassenden Datenbestände, anhand derer eine Identifikation verlässlich realisiert werden könnte.

⁶⁵ Inwieweit jedoch bspw. ein Sample einer Kickdrum im audiotool-Medienarchiv mit einer Länge von 0,3 Sekunden allein durch den Höreindruck zweifelsfrei als ein urheberrechtlich geschütztes Sample aus einer kommerziellen Bibliothek identifiziert werden kann, bleibt fraglich.

das in dieser Wissenskultur zirkulierende Wissen darstellt. Dem Archiv wird kontextbezogenes, klangliches Wissen entzogen und für kollaborative Dynamiken unzugänglich gemacht.

Als Reaktion auf die im Zuge der *Samplepocalypse* durch den eingeschränkten Funktionsumfang reduzierten kreativen Ausdrucksmöglichkeiten initiierten einige audiotool-User*innen das sog. *Audio Resource Collective* (ARC). Die rechtliche Problematik konstituierte die Gründung dieses Kollektivs:

Michael #00:30:18.9#: »we [*Audio Resource Collective*; Anm. d. Verf.] wanted to be able to CONTRIBUTE to the samples that audiotoolers could use but also make sure that they were LEGAL and like FREE for people to use«

Laut Michael, der an der Gründung des ARC beteiligt war, besteht das Ziel der gemeinschaftlichen Unternehmung in der Generierung von frei nutzbaren Samples und damit in der Hervorbringung von rechtlich unbedenklichem klanglichem Wissen. Dieses Wissen soll unter *Creative Commons*-Lizenzen gestellt und dadurch sowohl auf audiotool als auch darüber hinaus als informationelles Gemeingut verwendet werden dürfen. Dafür werden alle Samples, die in das Medienarchiv auf audiotool importiert werden, ebenfalls beim Cloud-Speicher Google Drive gehostet. Auf diese Weise werden die Klänge auch Produzent*innen jenseits von audiotool zur Verfügung gestellt.

Das ARC versteht sich als Kollektiv, das allen interessierten User*innen offensteht. Partizipieren können User*innen durch das Bereitstellen von Klängen in Form kompilierter Sample Packs. Das Teilen von Klängen und mithin das Beitragen zu Wissensprozessen als Teil dieses Kollektivs ist jedoch an Bedingungen gebunden, die in einem Anforderungskatalog explizit festgeschrieben sind. Diese Rahmenbedingungen wirken somit als normative Setzungen für Wissensprozesse, die festlegen *welches* Wissen in *welcher* Form hervorgebracht werden kann. Handlungsfähigkeit in diesen Wissensprozessen erfordert die Unterwerfung unter diese Normen, wodurch ein*e partizipierende*r User*in sowohl *als ein bestimmter Jemand* hervorgebracht wird als auch das hervorgebrachte Wissen standardisiert wird.

Die von den Initiator*innen in den sog. *ARCSample Guidelines* formulierten Richtlinien, die für die Qualifikation als ARC-konforme (und damit im audiotool-Medienarchiv als *Trustworthy* klassifizierte Samples) aufgerufen werden, umfassen verschiedene Anforderungen, in denen sich elementare Gütekriterien legitimen Wissens manifestieren. Darunter fallen Klassifikationen klangästhetischer Grundprinzipien, Angaben zur

digitalen Formatierung, ein standardisiertes Bezeichnungsschema, die erforderlichen Meta-Informationen aller im Sample Pack zusammengestellten Klänge, die Beschreibung des Bereitstellungs- und Reviewprozesses sowie die notwendige Präsentation der Samples in einem Demo-Track (2019-02_AT_SMP). ARC-konforme Samples sollen den Festlegungen entsprechend bspw. kurze musikalische Fragmente sein: »for ARC purposes, try to keep samples short« (ebd.). Die standardisierte Formatierung der Samples durch eine festgelegte Sample- und Bit-Rate zielt auf die kontext- und programmübergreifende Nutzbarkeit der Klänge.

Für Wissensprozesse ist das standardisierte Bezeichnungsschema für Samples von besonderer Bedeutung. Diese sollen einem Cluster aus normierten Variablen entsprechend zu einem Dateinamen des Formats »PKN_Sampl_BPM_Key_##.wav« (ebd.; H.i.O.) zusammengesetzt werden. Eine einheitliche Bezeichnungsform soll laut ARC die Suche nach Klängen im Medienarchiv dahingehend unterstützen, dass »they [die ARC-Samples; Anm. d. Verf.] can be easily found by other artists« (ebd.). Der erste Bestandteil des Clusters liefert die Zuordnung zu einem Sample Pack (das Kürzel *FKP* steht bspw. für *Forrest Kit Percussion*). Die klangästhetische Qualifizierung erfolgt über die zweite Angabe, wodurch etwa eine *Kick* von einer *Snare* oder ein *Wobble* von einem *Lead* unterschieden wird. Durch die Angabe eines BPM-Wertes im Dateinamen können die Samples im Medienarchiv entsprechend des jeweils eingestellten Tempos gefiltert werden. Die Angabe der Tonart bietet eine harmonische Orientierung und kann als Filter für harmonisch kompatible Klangfragmente genutzt werden. Eine aufsteigende Indizierung markiert die Zugehörigkeit zu einer Gruppe klangverwandter Samples und liefert einen Hinweis auf verschiedene Versionen eines Klangfragments.

Für die Veröffentlichung eines ARC-Sample Packs muss eine Textdatei eingereicht werden, in der alle Meta-Informationen zusammengestellt werden. Samples müssen über das gemeinschaftlich genutzte ARC-Profil ins Medienarchiv hochgeladen werden. Auf dieses Profil haben jedoch nur wenige ARC-Mitglieder mit einer administrativen Rolle Zugriff, da die Einhaltung der für die Zertifizierung als *Trustworthy* erforderlichen Anforderungen nur durch die zentrale Erfassung der eingereichten Beiträge sichergestellt werden kann. Für jedes Sample werden zur Einreichung daher verschiedene Meta-Angaben gefordert. Darunter fallen neben den Dateinamen im standardisierten Format zusätzlich Schlüsselbegriffe (Meta-Tags) für eine leichtere Auffindbarkeit der Klänge im Archiv sowie eine Kurzbeschreibung des Samples. Diese muss sowohl »sound designer, username and sample pack name« (2019-02_AT_SMP) enthalten. Die Meta-Informationen sollen über eine Liste im Format »PKN_Sampl_01.

wav;samples,percussion;Sound Designer: @[USERNAME], Sound Pack: Example Pack« (ebd.) übergeben werden.

Die ausführliche Rekonstruktion des normativen Anforderungsgefüges und des Bezeichnungssystems für user-generierte Samples dient der Annäherung an eine Wissensordnung. Um der Problemlage rund um die *Samplepocalypse* zu begegnen, entstand mit der von User*innen generierten Wissensordnung ein normatives System, dessen inhärente Normvorstellungen, Konventionen und Logiken in die Wissensprozesse dieser Gemeinschaft hineinwirken. Das standardisierte Bezeichnungssystem normiert Wissen durch die vorgegebenen Kategorien und legt fest, welches Wissen archiviert und in dieser Gemeinschaft gewusst werden kann. Standardisierte Bezeichnungen machen Wissen im Archiv auffindbar, sodass Anschlussbildung vollzogen und neues Wissen generiert werden können. In dieser Hinsicht wirkt die user-generierte Wissensordnung des ARC performativ, denn sie regelt *welches Wissen auf welche Weise* in einem bestimmten Kontext gewusst werden kann. Sie *macht* damit Wissen, indem sie Wissen in einer bestimmten (standardisierten) Form *als spezifisches Wissen* hervorbringt.

Erkennt man an, dass es sich bei den im Medienarchiv gespeicherten Klängen um kulturelles Wissen handelt, das durch die Kodierung bereits transformiert wurde (vgl. Großmann, 2005), so verändert sich durch die Bedingungen der rekonstruierbarkeit (resp. Auffindbarkeit im Archiv) auch das mit diesen Klängen generierbare Wissen.⁶⁶ Für das generative Medienarchiv, dessen »Materialien [...] im Archiv bereits dekontextualisiert [sind]« (ebd.: 248), ergibt sich daraus folgende Konsequenz: Standardisierte Formen der Bezeichnung können dazu beitragen, archivierte Klänge (zumindest in Teilen) zu (re-)kontextualisieren. Mithilfe vereinheitlichter Formatierungen werden dechiffrierbare Wissensbestände bereitgestellt, sodass User*innen *wissen was klingt*. Diese user-generierte Wissensordnung bringt dekontextualisiertes klangliches Wissen im Archiv performativ als (wieder) kontextualisiertes Wissen hervor, indem

⁶⁶ Exemplarisch verdeutlicht wurden diese Zusammenhänge in den obigen Analysen des Ordnungssystems anhand der drei Samples »sample« (sample, 2018), »sam« (sam, 2018) und »nov 1« (nov 1, 2020). Weder über die Dateinamen noch über die Meta-Informationen wird auch nur ansatzweise ersichtlich, dass es sich bei den drei Klängen um einen 14-taktigen Hip-Hop-Loop, einen orchestralen Bläsersatz sowie ein rhythmisches Pulsieren handelt. Vor diesem Hintergrund sind die normativen Setzungen zur Bezeichnung von Samples im generativen Medienarchiv von Bedeutung, da sie die Zugänglichkeit von archiviertem Wissen über die kategorialen Ordnungen sicherstellen.

normierte, durch Machtrelationen legitimierte Signifikanten das Signifikat in einer konventionalisierten, nicht-arbiträren Weise bezeichnen.

Presets teilen: Vermittlungsstrategien klangästhetischer Potentiale

Der zweite Typus der im generativen Medienarchiv archivierten epistemischen Ressourcen sind Presets. Presets beinhalten digital kodierte Werte für die Einstellungen der Parameter eines Device und sind damit als Klang(vor)einstellungen in erster Linie Steuerungsanweisungen zur Hervorbringung einer Klangästhetik. Sie sind jedoch mitnichten auf diese numerischen Werte reduzierbar, denn als user-generiertes Medienobjekt archivieren Presets umfangreiches klangbezogenes Wissen. Im Folgenden werden die Prozesse der Hervorbringung von Presets als epistemische Ressource in den Blick genommen. Die Bedingungen ihrer Bereitstellung im Archiv unterscheiden sich von den oben umrissenen Modalitäten bei Samples jedoch grundlegend. Grund dafür ist zum einen, dass Presets als numerische Steuerungsanweisungen für Parameter keine kreative Schöpfungshöhe erreichen. Sie fallen damit nicht unter urheber- oder lizenzrechtliche Schutzbestimmungen. Zum anderen sind Presets für audiotool-Devices nicht auf andere DAW-Software oder VST-Instrumente übertragbar und vice versa. Ein Import von Presets aus anderen (insbesondere auch kommerziellen) Datenbanken in das Medienarchiv auf audiotool ist somit von vornherein ausgeschlossen. Verwerfungen wie im Zuge der *Samplepocalypse* können in Bezug auf Presets gar nicht erst entstehen. Bislang wurden jedoch weder vom ARC noch von anderen User*innen Bestrebungen hin zu einem standardisierten Schema erkennbar, aus dem sich eine dezidierte Wissensordnung rekonstruieren ließe. Im Kern sind Presets damit bereits aufgrund der Bedingungen ihrer Hervorbringung in diesem Kontext legitimes Wissen, welches nicht aufgrund externer Festsetzungen vom Entzug bedroht ist.

In welcher Weise werden Presets zum Gegenstand kollaborativer Wissensprozesse auf audiotool? Warum stellen User*innen auf audiotool Presets bereit und welches Wissen wird darin archiviert? Paul umreißt die zentralen Koordinaten von Presets als epistemische Ressourcen von Wissensprozessen wie folgt:

Paul #00:25:47.7#: »when you start working with a DAW especially for beginners it's very useful to have a collection of GOOD presets that you can load and they will show you very quickly the capabilities of an instrument [...] audiotool is like well in some areas is not very well organized for example when you want use a preset for some synthesizer

you get this ENDLESS list of presets [...] they were not presets made to SHOWCASE the instrument they were presets made as PARTS of working on a track so it could be whatever but you have no way to distinguish them from presets that are made specifically to provide a useful sound or to show off the synthesizer so this attempt was exactly that to create a small collection of presets that were useful sounds well programmed and that will showcase the whatever instrument it is that you are using so i think audiotool is in need of that especially for beginners«

Zunächst werden Presets hinsichtlich der Umstände ihrer Hervorbringung sowie ihrer Zielsetzungen unterschieden: Presets dienen zum einen dazu, die Parameter einer Klangästhetik im Medienobjekt als Wissen zu fixieren und so *klangästhetische Qualitäten überführbar zu machen*. So kann etwa ein bestimmter *Lead*-Sound aus einem Track in einem anderen identisch reproduziert werden. Zum anderen helfen Presets, *klangästhetische Potentiale zu vermitteln*. Als epistemische Ressourcen bieten verschiedene Presets die Möglichkeit, das Spektrum der mit einem Device generierbaren Klänge klanglich erfahrbar zu machen. In Aneignungsprozessen wird das in Presets archivierte, parametrisierte Wissen zum bedeutsamen Bezugsrahmen bei der Generierung von neuem klanglichem Wissen.

Paul unterscheidet verschiedene Preset-Typen hinsichtlich ihrer Anwendbarkeit nach Selbstoneignung. Die im Zuge von Track-Produktionen generierten Presets sind hochgradig kontextspezifisch und stehen für eine in den Track eingebettete Klangästhetik. Presets zu Demonstrationszwecken sind demgegenüber weitaus weniger spezifisch, formulieren als Koordinaten auf dem Kontinuum der nahezu endlosen ästhetischen Manipulierbarkeit von Klangsynthese jedoch einen Anspruch auf Repräsentation und Generalisierbarkeit. Paul betrachtet diesen zweiten Preset-Typ als zentrales Objekt von Wissensprozessen für diejenigen User*innen, die mit dem komplexen Zusammenspiel der Parameter eines Devices (noch) nicht vertraut sind. Das gespeicherte Wissen eröffnet einen gerichteten Zugang zu klangästhetischen Möglichkeiten über selektive, aber prägnante Schlaglichter auf bestimmte ästhetische Qualitäten. Presets archivieren mit dem in ihnen gespeicherten Parametern ergo Wissen über die verschiedenen Möglichkeiten, wie ein Device auf audiotool klingen kann.

Voreinstellungen bestimmter Parameter eines Devices werden erst durch den performativen Akt der Bezeichnung zu einem Preset, denn für das Teilen im Medienarchiv ist die Angabe eines Preset Namens erforderlich. Die vergebene Zeichenkette macht eine epistemische Ressource im Archiv vor allem erst auffindbar. Pauls Ausführungen zufolge sehen sich User*innen im Archiv jedoch mit einer kaum zu durchdringenden

Masse an Presets konfrontiert, die im Zuge von Track-Produktionen entstanden sind. Hinzu kommt, dass über die Bezeichnung allein kaum Rückschlüsse auf die klangästhetischen Qualitäten eines Presets zu ziehen sind.⁶⁷ Da bislang von keiner Seite der Versuch unternommen wurde, auch für Presets ein einheitliches Bezeichnungsschema zu schaffen, wird die Aneignung von epistemischen Ressourcen für einen gerichteten Zugang zu den klangästhetischen Qualitäten eines Devices Paul zufolge durch größtenteils willkürliche Formen der Bezeichnung stark erschwert. Welche Klangvorstellungen den archivierten Klangeinstellungen zugrunde liegen, ist damit oftmals gerade kein auf deskriptive Basisbegriffe, Genrekonventionen oder klangästhetische Terminologie rückführbarer Bestandteil der eingeschriebenen Wissensbestände.

Das strategische Erstellen von Presets zur Vermittlung klangästhetischer Potentiale von Devices ist Partizipation an Wissensvermittlung im audiotool-Netzwerk. Bei der Erstellung von Presets abstrahieren User*innen zunächst Wissen durch die Überführung von Klangvorstellungen in numerische Werte für Parameter bestimmter Devices, sodass Presets Klang(vor-)einstellungen fixieren. Klangästhetische Qualitäten werden in Gestalt numerischer Werte objektiviert und über ihre medientechnische Fixierung und Archivierung identisch reproduzierbar. Mit dem Teilen von Presets im Archiv werden diese als epistemische Ressourcen anschließend zum Objekt gemeinschaftlicher Wissensprozesse im Netzwerk. Diese Form der Partizipation fungiert jedoch auch als performative Strategie der Hervorbringung von Identitäten.

Die Verschränkung von Partizipation an Wissensprozessen und den in diesem Zuge vollzogenen performativen Strategien soll im Folgenden anhand der von Paul exemplarisch formulierten konzeptuellen Prinzipien herausgearbeitet werden, die die Erstellung guter bzw. nützlicher Presets zur Wissensvermittlung leiten:

Paul #00:31:09.6#: »I would try to give it a good description (.) for example I would make the name as clear as I could for example STRINGS blablabla but then I think that the way to tell the preset is interesting or better than others is that apart from the name it has a good description for example a PARAGRAPH describing over which note range this preset sounds better what parameters can you change to change qualities of the sound you know like a little instruction about HOW to use the preset [...] I think descriptions are very important especially if there are characteristics of the sound that are not obvious

⁶⁷ Ähnlich wie auch bei den Samples sind im Medienarchiv eine Vielzahl von Presets mit Bezeichnungen wie »test«, »random« oder »bad3« versehen, die keine Rückschlüsse auf eine gewisse Klangästhetik zulassen.

at the beginning for example imagine a preset where something special happens after you RELEASE the key for example you press the key you get the sound but then after you release the key then something happens the pitch shifts or the filter does something or you have no way of knowing if I mean maybe you find it by chance but if the preset tells you you know release the key and then use the modulation wheel and then you will get THIS effect (.) it's really like these little instructions that help you get the MOST out of the preset [...] I mean of course you can do whatever you want maybe it's interesting but but the way it was intended to be used that is something that can be useful to have in the description«

Presets auf audiotool unterscheiden sich von Presets für VST-Instrumente dadurch, dass sie eine sog. *Description* enthalten können, die in den Attributen des VST-Dateiformates nicht enthalten ist. Das in Presets auf audiotool eingeschriebene Wissen ist damit nicht bloß auf jene numerischen Werte reduzierbar, die die Parameter eines Devices steuern. Als gleichbedeutendes Wissen werden hier auch alle weiteren in das Medienobjekt eingeschriebenen (Meta-)Daten verstanden. Die *Description* kann als deskriptiver Freitext, wie Paul beschreibt, auch didaktische Anweisungen zum Nutzen der Presets archivieren. Damit soll gewährleistet werden, dass User*innen bei der Verwendung eines Presets auch klangästhetische Potentiale abrufen können, welche in der epistemischen Ressource zwar angelegt, am Interface jedoch nicht unmittelbar ersichtlich sind. Gezielt wird damit auf die Zusammenhänge von interner Klanggenerierung und -prozessierung, auf die auch nach dem Drücken einer Taste etwa über Aftertouch oder das Modulation Wheel eingewirkt werden kann.

Über die Vermittlung von Wissen in Form edukativer Handlungsempfehlungen können klangästhetische Potentiale zugänglich gemacht werden. Der entscheidende Punkt ist: Presets archivieren in der *Description* auch Wissen *über* Wissen, welches grundsätzlich in das Medienobjekt eingeschrieben ist, bei dem aufgrund der Komplexität seiner Hervorbringung jedoch davon ausgegangen werden muss, dass es zunächst verborgen bleibt. Die Vermittlung dieses Wissens durch didaktische Handlungsanweisungen soll sicherstellen, dass die im Medienobjekt angelegten klangästhetischen Gestaltungsmöglichkeiten auch zum Klingen gebracht werden können.

Über die *Descriptions* in Presets wird User*innen Wissen darüber sprachlich vermittelt, wie ein Device klingen kann und wie klangästhetische Eigenschaften realisiert werden können. Wissensvermittlung über die *Descriptions* von Presets zielt auf die Steigerung klangästhetischer Entfaltungsweisen und ergo auf eine Optimierung von Handlungsmöglichkeiten mit den Devices. Zugleich eröffnet das Teilen von Presets

als epistemische Ressource im Netzwerk und das didaktische Verfassen einer *Description* als Meta-Datum einer Klang(vor-)einstellung einen Raum für die performative Hervorbringung von Identitäten *als ein bestimmter Jemand* in dieser Wissenskultur. Bereits die in der Gegenüberstellung von »presets made as parts of working on a track« (Paul #00:26:51.2#) und »useful sounds« (Paul #00:27:06.3#) angelegte Unterscheidung verschiedener Hintergründe und Zielsetzungen verdeutlicht, dass die strategische Erstellung von Presets im obenstehenden Sinne als »gift giving« (Waldron, 2018: 110) vollzogen wird. Archivierte Presets, die für eigene Zwecke im Zuge der Produktion von Tracks als Beiwerk entstehen, sind für Wissensvermittlung in der Regel weit weniger nutzbar, weil das in ihnen archivierte klangliche Wissen durch fehlende oder ungenaue Bezeichnung, Verschlagwortung und Beschreibung oftmals gar nicht erst gefunden werden kann. Das Wissen über die klangästhetischen Qualitäten dieser unüberschaubaren Masse an epistemischen Ressourcen versinkt in den Tiefen des Medienarchivs mit wenig Aussicht auf Anschlussbildung und die Generierung von neuem Wissen.

Die strategische Erstellung *nützlicher* Presets wird demgegenüber als Beitrag zur gerichteten Vermittlung von Wissen verstanden, über den Expertise markiert wird. Presets, die als epistemische Ressource zum Gegenstand von Wissensvermittlung werden (sollen), bringen die User*innen performativ als intentionale Klanggestalter*innen und damit als Domänen-Expert*innen hervor. Diese leisten mit dem Teilen des ihnen zur Verfügung stehenden Wissens einen Beitrag zu dem in dieser Wissenskultur zirkulierenden Wissen. Die *Description* ist vor dem Hintergrund der Abstraktheit des im Preset archivierten Wissens in Form numerischer Parametereinstellungen für Wissensprozesse insofern von Bedeutung, als komplexes Anwendungswissen didaktisch aufbereitet vermittelbar wird. Entscheidend ist hierbei die Wechselseitigkeit von epistemischer Praxis und performativer Hervorbringung. Abgezielt wird damit zum einen auf die Maximierung der klangästhetischen Gestaltungsmöglichkeiten mit dem im Preset archivierten Wissen. Zum anderen unterstreicht es aber auch die Intentionalität der User*innen, die als intentionale Gestalter*innen der epistemischen Ressource und damit *als ein bestimmter Jemand* an- und wiedererkennbar werden.

6.4 Kollaborative Wissensprozesse und Identitäten in der Online-DAW – eine Einordnung

In diesem Kapitel wurden die feldspezifischen Prozesse kollaborativer Wissensproduktion in den Blick genommen. Dazu wurde die Community auf audiotool als Wissenskultur umrissen, der Begriff der epistemischen Ressource als heuristisches Werkzeug für die Analysen geschärft und die theoretische Verbindung von Partizipation und epistemischer Praxis entwickelt. Die nachfolgenden Analysen wurden von der Prämisse geleitet, sämtliche Prozesse auf audiotool als Formen vernetzter Wissenspraxis zu betrachten. Weil Praxis *als Partizipation* für andere erst durch Verdattung und Archivierung sichtbar wird, rückt das audiotool-Netzwerk *als Archiv* in den Fokus von Wissensprozessen. Dass Wissen und die medientechnischen Bedingungen ihrer Hervorbringung, Archivierung und Aneignung in einem dynamischen Verhältnis zueinander stehen, ist ohne Frage keine neue Erkenntnis. Bereits vor mehr als 15 Jahren fragte Rolf Großmann, auf welche Weise sich unter den Bedingungen digitaler Vernetzung »die Aneignung kultureller Archive und damit sowohl Wissen über kulturelle Artefakte wie auch das mit den Artefakten generierbare kulturelle Wissen selbst [verändert]« (Großmann, 2005: 239).

Kollaborative Wissensproduktion im audiotool-Netzwerk wurde über das »*Processing* kulturellen Wissens« (ebd.: 243; H.i.O.) mit den Dynamiken performativer Hervorbringung verschränkt. Kollaborative epistemische Praktiken wurden über die »Wechselbeziehung von Archivnutzung und Transformation von medial gespeicherten ästhetischen Artefakten« (ebd.) als Wissensprozesse in den Blick genommen. In Aushandlungen über Legitimität, Gültigkeit und Herausforderung von Wissen entstehen immer auch performative Dynamiken, durch die User*innen *als ein bestimmter Jemand* an- und wiedererkennbar werden. Warum aber überhaupt über Wissen und Wissensprozesse nachdenken? Der Fokus auf Wissensprozesse dient hier als Zugang zur Rekonstruktion von Ordnungen und Modalitäten der Welterzeugung, um sich der Frage nach der Hervorbringung von Klangkultur unter den Bedingungen medientechnischer Vermittlung anzunähern, denn: »Sowohl das *knowing what*, als auch das *knowing how* sind Teile auditiver Kultur« (Winter/Brabec de Mori, 2018: 5).

Wissen ist für die Hervorbringung von Kultur bedeutend, da dabei auf kulturell konfigurierte Wissensordnungen zurückgegriffen wird. Kulturelle Praktiken setzen »kulturelle Ordnungen des Denkbaren und Sagbaren voraus, die [...] in den menschlichen Akteuren inkorporiert sind und ihnen eine sinnhafte Organisation der Wirklichkeit

ermöglichen« (Reckwitz/Rosa, 2021: 53). Praktiken sind damit der Schlüssel zu den in einer Gemeinschaft gültigen Wissensordnungen, denn Gemeinschaften bilden ihre Verhaltensmuster nicht in einem Vakuum. Ihre spezifische Form erhalten sie erst durch Wissensordnungen, die als Klassifikationssysteme »mehr oder minder umfassende kulturelle Deutungssysteme sowie ein praktisch-methodisches Wissen [bereitstellen], das zur Teilnahme an den Praktiken befähigt« (ebd.: 56).

Michel Foucault hat in seinen Schriften gegen eine aufklärerische, »emanzipatorische Vorstellung des Wissens« (Kajetzke, 2008: 34) deutlich gemacht, dass Wissen unter der Einwirkung von Macht hervorgebracht wird, gleichzeitig aber auch Macht produziert (vgl. Foucault, 1983: 1994). Die Durchsetzung von Wissen erklärt sich Foucault zufolge nicht aus dem Wissen selbst, sondern resultiert aus der Erzeugung von »Wahrheitseffekten« (Foucault, 2003: 793). Diese Effekte führen dazu, dass bestimmte Bedeutungen als wahres Wissen anerkannt worden sind. Für die Rekonstruktion der performativen Dynamiken in epistemischen Praktiken ist die Frage danach, *was* eine Wissenskultur weiß (und das bedeutet: was in ihren kulturellen Zusammenhängen als wahres, gültiges Wissen angesehen wird) und *wie* sie weiß (konkret: auf welche Weise dieses Wissen zirkuliert, archiviert und bereitgestellt wird) aufgrund der subjektivierenden Qualitäten von Wissen von Bedeutung:

»Subjekt *ist* man nicht, man *wird* es, indem man sich die Wissensordnungen und Kompetenzen der Praktiken aneignet. Es findet ein permanentes *doing subject* statt.« (Reckwitz/Rosa, 2021: 62; H.i.O.)

Was in einer Kultur gewusst werden kann und *wie* dieses Wissen gewusst wird, ist immer auch abhängig von ihren Medien und ihren Rückwirkungen auf Wissensprozesse. In die Rekonstruktion von Wissensprozessen in einem kulturellen Feld müssen daher auch medientechnische Transformationsprozesse mit einbezogen werden, um mögliche Verschiebungen herausarbeiten zu können. Wissensproduktion in der Musikkultur auf audiotool und ihre epistemischen Praktiken sollen daher im Folgenden in die historischen Entwicklungslinien der phonographischen Praxis eingebettet werden. Im Zentrum der Überlegungen zu klanglichem und klangbezogenem Wissen in Musikproduktionspraktiken steht die Frage, in welcher Weise die Medientechnologien der jeweiligen Praxisformen im historischen Verlauf das generierbare Wissen durch Prozessierung und Archivierung konstituieren, bedingen und transformieren.

Mit der Entwicklung phonographischer Aufzeichnungsverfahren veränderte sich fundamental, in welcher Weise über Musik verfügt werden kann. Das Einschreiben

von Schall in ein Trägermedium, von dem die schriftlich fixierte Klangaufzeichnung durch technische Apparaturen zurückübersetzt und wieder zum Erklingen gebracht werden kann, transformierte damit auch die Bedingungen musikalischen Wissens. Neben der Notenschrift entstand mit der Klangschrift eine zweite Form der Abstraktion. Im Gegensatz zur Notenschrift diente diese jedoch nicht als kodierte Spielanweisung für geschulte Instrumentalist*innen. Die phonographische Schrift archiviert nicht das Wissen *über* die klangliche Hervorbringung einer geistigen Idee am Instrument, sondern informiert technische Apparaturen über die Rückübersetzung in Klang:

»Die Schallintensität und die Tonfrequenzen der aufgenommenen Geräuschereignisse werden dabei in Form einer physikalisch messbaren Größe gespeichert, das [sic!] Schellack wird gewissermaßen in Klangwellenform gebracht, es wird informiert.« (Dreckmann, 2018: 182b f.)

Das Mediendispositiv der Schallplatte schreibt sich mit seinen medientechnischen Beschränkungen in die Archivierung klanglichen Wissens ein. Zu Beginn der Schallaufzeichnung konnten überhaupt nur jene Klangerzeuger aufgezeichnet werden, welche »die Grenzen des Mediums und seine Produktionsmittel nicht überschritten« (ebd.: 183a). So konnten bspw. Streichinstrumente aufgrund ihrer verhältnismäßig geringen Eigenlautstärke und der damit einhergehenden geringen Schalldruckerzeugung nicht hinreichend auf dem Medium abgebildet werden. Um den (simulierten) Klang einer (klassischen) Geige klangschriftlich fixieren zu können, wurden daher Surrogate, wie etwa die Stroheige, entwickelt. Gleichzeitig führte ein zu hoher Schalldruck jedoch zu einem vertikalen Durchstich der Schallplatte, was die Lesbarkeit des eingeschriebenen Wissens durch die Wiedergabeapparaturen behinderte. Die Bedingungen eines phonographischen Speichermediums wirkten in die Fixierung von Wissen insofern hinein, als »die Kapazität und Qualität der Platte [bestimmten], was aufgenommen werden konnte und was nicht« (ebd.: 183a f.).

Mit der Entstehung der Klangschrift als zweite Form der Schriftlichkeit von Musik entsteht ein neuer Typus des Archivs: »public and private archives of performances form, which establish themselves as media storages in addition to the cultural archives written in musical notation« (Großmann, 2008: 6). Archiviert werden konnten nun nicht mehr nur Notenschriften mit dem darin kodierten Wissen zur klanglichen Hervorbringung einer Komposition im Rahmen einer ansonsten flüchtigen Aufführung. Gegenstand dieses Archivtypus ist der unter den Bedingungen des Mediendispositivs fixierte und dadurch vom ursprünglichen Zeitpunkt seiner Hervorbringung (sowie

seiner Vergänglichkeit) entkoppelte Klang als klangliches Wissen über die Hervorbringung selbst.

Für die Verortung von Wissensprozessen im medienhistorischen Kontinuum sind die Auswirkungen dieser Archive und des in ihnen gespeicherten Wissens für die Generierung von neuem Wissen bedeutend. Mit der Entstehung der postmodernen Kulturtechnik des Samplings und des Remix entfaltet das Klangarchiv sein ästhetisches Potential, indem »Bruchstücke medialen Klangmaterials« (Großmann, 1995: 41) zu neuem Wissen aufgebaut, rekombiniert, zusammengeführt bzw. montiert werden (Bonz, 2006). Mit der Herauslösung von musikalischem Material aus dem unmittelbaren Sinnzusammenhang erlaubt sich Remix-Kultur den »Griff in die Plattenkisten und die dort sedimentierten phonographischen Archive, um diese selbst zum Gegenstand ihres Spiels zu machen« (Großmann, 2013: 309). Die sich an das Sampling anschließende »Aufführung zweiter Ordnung« (Großmann, 2016: 396) ist im Hinblick auf die Generierung neuen Wissens dadurch gekennzeichnet, dass »[i]hr Material [...] bereits »fertige Musik« [ist], die nun entgegen allen in der europäischen Kunstmusik etablierten Vorstellungen von abgeschlossenem Werk, Originalität und Urheberschaft als solche Gegenstand musikalischen Spiels und kompositorischer Arbeit wird« (ebd.: 397).

Der nachfolgende und bislang letzte Schritt in der Entwicklung der Phonographie vollzieht sich mit der Durchsetzung digitaler Musikproduktionssoftware.⁶⁸ In Bezug auf klangliche Wissensprozesse liegt der entscheidende Unterschied von DAWs zum Sampling bzw. Remix darin, dass bei Musikproduktionssoftware nicht die medientechnisch verschriftlichten Klanggestalten den Ausgangspunkt einer kreativen Auseinandersetzung und der Generierung neuen Wissens bilden. Digitale Musikproduktion operiert mit Programmanweisungen zur Hervorbringung ästhetischer Klanggestalten. Dadurch verschiebt sich der Status des Computers als Wissensmaschine. In Verbindung mit der entsprechenden Software wird dieser dann zu einem »»generative tape recorder«, which doesn't »play back« sound, but the rules for its production as preformed material« (Großmann, 2008: 10). Die Regeln der Hervorbringung von Klang greifen mit der Zeitachsenmanipulation, der Montage, dem Layering und Dubbing, dem Mixing und Remixing auf das gesamte Repertoire medientechnischer Gestaltungsweisen seit der Erfindung des Phonographen zurück. Die

⁶⁸ Darunter sind auch die aktuellsten Entwicklungen im Bereich der künstlichen Intelligenz eingeschlossen, die ihren Einzug inzwischen auch in Musikproduktionssoftware gefunden haben (Miranda, 2021; Romero/Martins/Rodríguez-Fernández, 2021).

Inkorporierung ästhetischer Prozessierung überträgt jedoch nicht bloß, sondern erhöht die Komplexität ästhetischer Verfahren, denn »die Reichweite und Tiefe vorher gespeicherter Pattern, Schichten und programmgesteuerter Transformationen übersteigt das Niveau bisheriger Umgebungen« (Großmann, 2013: 312). Klangliches Wissen wird über digitale Musikproduktionssoftware auf komplexere Weise prozessierbar, woraus folgt, dass auch das damit generierbare Wissen andere Komplexitätsdimensionen erreichen kann.

Zu den zwei bestehenden Archivtypen – den Archiven der Notenschrift sowie der aufgezeichneten Klänge – kommt ergo ein dritter Typ hinzu. Es entstehen Archive, in denen Produktionsdaten gespeichert werden. Diese Konglomerate verschiedenster Anweisungen zur Hervorbringung von Klängen archivieren »cultural knowledge of creative strategies in technical-operative form« (Großmann, 2008: 8). Die Online-DAW markiert in dieser Hinsicht eine besondere Stufe im Transformationsprozess klanglichen Wissens, da sie durch ihre medientechnischen Bedingungen eine neue Qualität des Zugangs bereitstellt. Entgegen eines vor allem solitären Zugriffs auf klangliche Wissensbestände bei lokal operierender DAW-Software erlauben Online-DAWs eine ubiquitäre Zugänglichkeit der (auch klanglichen) Materialien von Dritten *vor allen* und *für alle*. Es wurde argumentiert, dass sich die Objekte epistemischer Prozesse auf audiotool nicht auf einen engen Begriff musikalischer Materialien reduzieren lassen, wie dies noch bei Archiven von Notenschriften oder Klangaufzeichnungen der Fall gewesen ist. Der hier verfolgte Zugriff auf kollaborative Wissensprozesse, in denen Medienobjekte zum Objekt epistemischer Praktiken werden können, soll der beschriebenen dritten Stufe der Transformation von Wissensarchiven klanglicher Praxis gerecht werden, indem die relevanten Wissensobjekte in den Archiven *auch*, aber nicht nur als Klang hervorgebracht werden können.

Die empirische Rekonstruktion der kollaborativen Wissensproduktion im Netzwerk wurde mit der Frage nach der performativen Hervorbringung von Identitäten verknüpft. Gefragt wurde im Speziellen nach den Subjekt-Objekt-Relationen in den epistemischen Praktiken des Feldes, also wie sich User*innen zu Materialien ins Verhältnis setzen und *als welcher bestimmte Jemand* sie dadurch für andere an- und wiedererkennbar werden. Zentral ist hierbei die produktive Wechselseitigkeit von Wissensproduktion. Wissen *ist* nicht, sondern wird *gemacht*, wobei im Prozess Differenz hervorgebracht wird: Wissen *macht* Unterschiede. Indem sich ein*e Wissende*r zu einer Wissensordnung, zu einem Wissensobjekt in einer bestimmten Weise ins Verhältnis setzt, daran anschließt und die Ordnung legitimiert oder herausfordert, ver-

ändert sich nicht nur das Wissen. Auch die Wissenden werden *zu einem bestimmten Jemand*. Auch die Plattformen selbst unterliegen Dynamiken, denn alle Auseinandersetzungen mit epistemischen Ressourcen hinterlassen Datenspuren und wirken transformativ sowohl auf die Objekte als auch auf die Plattform als Ganzes zurück. Sie verändern, erweitern und reduzieren die archivierten Wissensbestände. Plattformen unterliegen *als Plattformen* mithin auch der Einwirkung von Fortschritts- und Steigerungsdynamiken durch gemeinschaftliche Wissensproduktion im Netzwerk. Performative Dynamiken im Zuge von Wissensproduktion im Netzwerk sind damit nicht allein auf Subjekt-Objekt-Relationen reduzierbar, denn musikalische Praxis in dieser Online-Gemeinschaft ist Musikmachen *vor anderen* und *für andere*.

Auf audiotool einen Track zu veröffentlichen bedeutet nicht bloß, sich kreativ zu entfalten und im Zuge des Produktionsprozesses ein ästhetisches Objekt hervorzubringen. Einen Track zu veröffentlichen heißt auch, sich zu den archivierten epistemischen Ressourcen ins Verhältnis zu setzen und auf diese Weise an kollaborativen Wissensprozessen zu partizipieren. In der ästhetischen Auseinandersetzung mit archivierten Wissensbeständen wird neues Wissen hervorgebracht, worüber wiederum neue Möglichkeiten für wechselseitige Anschlussbildung geschaffen werden. Archivierte epistemische Ressourcen eröffnen Möglichkeitsräume für User*innen, sich mit Wissen auf eine strukturierte und reglementierte Art und Weise auseinanderzusetzen und sich dazu in ästhetischen Praktiken performativ ins Verhältnis zu setzen. An kollaborativen Wissensprozessen im Netzwerk teilzuhaben und daran mitzuwirken, *was* eine Kultur weiß und *wie* sie weiß, ist Partizipation an Welterzeugung. User*innen werden in diesem Zuge *als ein bestimmter Jemand* an- und wiedererkennbar, zu dem sie ohne die kulturell situierten Wissensbestände unter den medientechnischen Bedingungen ihrer Formierung, Formatierung und Archivierung nicht hätten werden können.

7 Fazit

Wie werden Identitäten in kollaborativer Musikproduktion im Internet hervorgebracht? Dieser Frage wurde anhand der kulturellen Prozesse auf der Online-Plattform audiotool nachgegangen. Zur Beantwortung der leitenden Fragestellung wurde eine empirisch begründete Theorie im Sinne einer *Dekonstruktion* der Formungsprozesse von Realitäten und sozialen Bedingungen *durch Rekonstruktion* entwickelt. Audiotool steht aufgrund der spezifischen Konzeption, den implementierten Eigenschaften und Funktionen wie beschrieben exemplarisch für kollaborative Formen musikalischer Praxis in digital vernetzten Online-Gemeinschaften. Dabei sind die technischen und konzeptionellen Hintergründe insofern von Bedeutung, als die medientechnischen Bedingungen der zugrunde liegenden Online-Technologien und die Übersetzungen der Anwendungskonzepte konstitutiv in die Praktiken und damit in die Hervorbringung von Kultur hineinwirken. Die herausgestellten kulturellen Implikationen technischer Begebenheiten sind hier jedoch nicht als mediendeterministische Konsequenzen zu verstehen. Es handelt sich dabei vielmehr strukturelle Affordanzen, die in einem wechselseitigen Verhältnis zu den kulturellen Leitkonzepten dieser Gemeinschaft stehen.

In Kapitel 3 wurden zunächst die Formungsbedingungen, die Paradigmen, die symbolischen Bedingungen und die Logiken kultureller Prozesse auf audiotool herausgearbeitet. Diese schlagen sich als grundlegende Prämissen in den dargestellten Praktiken des Feldes nieder, die in den drei nachfolgenden Kapiteln rekonstruiert wurden, und wirken in sie hinein. Die Praktiken des Feldes, in denen performative Dynamiken der Hervorbringung von Identitäten in *dieser* Gemeinschaft wirksam werden, wurden entlang von drei Kategorien rekonstruiert: *Becoming a user*, *Doing Collabs* und *Doing Knowledge*. Diese drei Praxisfelder stehen jedoch nicht getrennt nebeneinander, sondern müssen als zusammenhängende Wirkungsfelder kulturellen Handelns betrachtet werden. Was ist der verbindende Kern dieser drei Kategorien und welches kulturelle Paradigma durchzieht sie? Entlang welcher Maxime richten sich die Praktiken des Feldes aus, oder: Was ist die kulturelle Idee, die als Leitlinie Handeln und damit auch performative Hervorbringung von Identitäten orientiert?

7.1 *Growing*: Modus performativer Hervorbringung von Identitäten auf audiotool

Das übergreifende kulturelle Paradigma performativer Hervorbringung von Identitäten in kollaborativer Online-Musikproduktion auf audiotool lautet *Growing*, womit zugleich die Kernkategorie der in dieser Studie entwickelten Theorie benannt ist. Als solche fungiert *Growing*, wie gezeigt werden wird, als leitendes Konzept »that is sufficiently broad and abstract that summarizes in a few words the main ideas expressed in the study« (Corbin/Strauss, 2014: 193). Diese Studie fußt darauf, die Stimmen des Feldes als sinnhafte Beschreibungen und Reflektionen ihrer Lebenswelt ernst zu nehmen und ins Zentrum der Theoriebildung zu stellen. Dementsprechend ist auch der Terminus *Growing* nicht als abstraktes begriffliches Konzept entwickelt worden, sondern entstammt den im Feld erhobenen Daten. Als aus den Daten übernommener *in-vivo*-Kode verankert *Growing* die entwickelte Theorie fest in der Lebenswelt der untersuchten Kultur und kondensiert Bedeutungen, Paradigmen, Anforderungen, Handlungsorientierungen sowie kulturelle Imperative (vgl. Charmaz, 2006: 55 ff.). Konkret verdichtet sich in diesem empirischen Konzept die kulturelle Leitidee, an der die Praktiken des Feldes als performative Strategien der Hervorbringung von Identitäten ausgerichtet werden:

»Simply put, the philosophy is to make it possible for everyone to make music in an atmosphere that respects the tastes and peculiarities of others. In which you learn from each other and share your skills with others. A community in which it is not exclusively a question of pushing oneself into the foreground, but of growing in the company of other creative people.« (2018-II_AT_CHT)

Growing, auf deutsch: *Wachsen*, ist – so der Kern der nachfolgenden Argumentation – das Paradigma performativer Relationierung auf einen kulturellen Imperativ. Dieser ist sowohl Verheißung eines utopischen Horizonts als auch strukturell offene und unabschließbare Anforderung. Ebenso wie Identitäten stets unerreichbar bleiben (müssen) kennt auch *Growing* als Prozess qua definitionem kein Ende. Angetrieben durch Dynamiken des Wettbewerbs aktiviert der Imperativ Handeln auf audiotool durch Utopien des (individuellen und kollektiven) Fortschritts, der unbegrenzten Steigerung und (Selbst)Überbietung. Als Anrufung wirkt *Growing* in einer Doppelfunktion in die Praktiken des Feldes hinein. Gemeint ist damit zum einen die Anforderung eines individuellen Strebens nach Mehr. Zum anderen meint dies, dass sich Handeln

stets an der Maxime des kollektiven Fortschrittes und gemeinschaftlichen Mehrwerts orientieren soll. *Growing* beschreibt in dieser Hinsicht einen Horizont performativer Strategien in dieser Online-Kultur und aktiviert über Relationierungen auf den kulturellen Imperativ eine idealtypische Form von Kultur- und Welterzeugung.

Die medientechnischen Bedingungen der Plattform audiotool formieren die in dieser kulturellen Leitlinie wirksam werdende Anrufung in besonderer Weise. Durch ihre medientechnischen Formierungen und Formen der Macht prägen und restrukturieren Online-Plattformen kulturelle Praktiken (Seemann, 2021), sodass sie tiefgreifend in Prozesse performativer Hervorbringungen von Identitäten in Online-Gemeinschaften hineinwirken. Felix Stalder folgend ist für die sich auf diesen Plattformen vollziehenden Prozesse »die wichtigste Ressource die Aufmerksamkeit der anderen, deren Feedback und die daraus resultierende gegenseitige Anerkennung« (Stalder, 2016: 139). Singularität und Orientierung am Kollektiv bilden in diesem fortlaufenden »Hin und Her von eigener Präsenz und Validierung durch andere« (ebd.: 140) jedoch keinen Gegensatz, sondern ein wechselseitiges Abhängigkeitsverhältnis. *Growing* ist damit unhintergebar auf den immer wieder aktualisierten Vergleich und damit auf Formen der Abstraktion, Objektivierung und Bewertung kulturellen Handelns angewiesen.

Die Logik der Objektivierung kulturellen Handelns ist Online-Plattformen als Grundlage für kulturelle Formen des Vergleichs insofern immanent, als durch die notwendige Übersetzung aller Interaktionen in Daten eine »Totalprotokollierung des Lebens« (Han, 2013: 92) entsteht. Erst diese Verdattung macht den granular hochaufgelösten Vergleich und die darin implizite Differenz möglich. Auf audiotool ist aufgrund der grundsätzlichen Transparenz im Beobachten und Vergleichen unumstößlich auch das Beobachtet- und Verglichen-Werden angelegt. In der Konsequenz führt dies dazu, dass »Freiheit und Kontrolle ununterscheidbar werden« (ebd.: 93). *Growing* auf audiotool beschreibt damit nicht nur eine Möglichkeit, *zu welchem bestimmten Jemand* man in dieser Gemeinschaft werden *kann*. Aufgrund der ubiquitären Objektivierung kulturellen Handelns fungiert diese Leitidee zugleich auch als unhintergebbare Anforderung, *zu welchem bestimmten Jemand* man werden *soll*. Um *als ein bestimmter Jemand* in dieser Gemeinschaft an- und wiedererkennbar werden zu können, fordert *Growing* damit die fortlaufende Relationierung auf den Imperativ, sich sowohl steigern zu *wollen* als auch sich steigern zu *sollen*.

Bevor die Bezüge der drei beleuchteten Praxisfelder zu den Logiken der Leitorientierung performativer Hervorbringung auf audiotool beschrieben werden, wird als Fun-

dierung zunächst die kulturelle Idee der (Selbst)Optimierung erläutert. (Selbst)Optimierung ist als »Mittelpunkt gegenwärtiger gesellschaftlicher Anforderungen und individueller Sinnwelten« (Röcke, 2021: 7) für die rekonstruierte Leitidee insofern von Bedeutung, als sich in diesem kulturellen Phänomen der Gegenwart die Ambivalenz von utopischer Verheißung und unlösbarer Anforderung widerspiegelt. Was kennzeichnet also Optimierung bzw. Selbstoptimierung? Nach Anja Röcke ist Selbstoptimierung zwar ein »schillernder Begriff und ein zentraler Topos der Gegenwart« (ebd.: 216), dieser entziehe sich jedoch einer eindeutigen Bestimmung, da er »je nach Perspektive und Kontext eine andere Färbung annimmt« (ebd.: 40).⁶⁹

Im Allgemeinen wird unter dem Begriff »ein kontinuierlicher, allmählicher Prozess der Veränderung verstanden, der über ständige Rückmeldungen, Selbstkontrolle und Verbesserung der Lebensführung sukzessive zur bestmöglichen persönlichen Verfassung hinführt« (Fenner, 2019: 12). Im Speziellen meint (Selbst)Optimierung hier mit Anja Röcke »eine Form kompetitiver Subjektivität, die in wachsendem Maße auf quantifizierenden Formen des sozialen Vergleichs beruht« (Röcke, 2021: 10). Voraussetzung hierfür sind Prozesse der Objektivierung, die es ermöglichen »aus der vor-reflexiven Erfahrung des Leibes heraus[zu]treten und diesen zu einem Objekt reflexiver Beobachtung und strategischer Intervention [zu] machen« (Vombusch/Kappler, 2018: 227). In der für (Selbst)Optimierung notwendigen Objektivierung liegt auch die Verbindung zur Hervorbringung von Identitäten. Wie in Kapitel 2.1 argumentiert können Identitäten erst dann reflexiv durch Bildung von Differenz hervorgebracht werden, wenn »sich das Individuum selbst zum *Objekt* seiner eigenen Wahrnehmung macht« (Abels, 2017: 208; H.i.O.). Aus einer Objektivierung durch Verdattung im Netz resultiert jedoch nicht nur die Möglichkeit zur reflexiven Selbstbeobachtung und Optimierung anhand objektivierter Kriterien, sondern auch die totale Beobachtbarkeit. Möglich ist nicht nur das stetige Vergleichen in Auseinandersetzung mit den Objektivierungen eines Referenzobjekts, sondern auch das kontinuierliche Verglichen-Werden: »Kalkulative Selbstinspektion ist die Praxisform, mittels derer die Einzelnen sich selbst beobachten und für andere beobachtbar werden« (Vombusch/Kappler, 2018: 227). Aus dieser reziproken panoptischen Beobachtbarkeit folgen grundlegende Verschiebungen in der Struktur und Dynamik kultureller Zusammenhänge, da User*innen von Online-Plattformen eine janusköpfige Doppelrolle zukommt:

⁶⁹ Anja Röcke nähert sich dem Begriff der Selbstoptimierung in ihrer Schrift über eine weit gefasste begriffshistorische Perspektive auf die Termini Optimum, Optimierung und Selbstoptimierung (dies., 2021).

»Every social media user can be equally observer and observed, controller and controlled.« (Mitrou et al., 2014: 12)

(Selbst)Optimierung ist eng mit den Ideen von Fortschritt und Rationalisierung verbunden, die Röcke zufolge fest im »kulturellen Leitprogramm der westlichen Moderne« (Röcke, 2021: 81) verankert sind. Die Entwicklung einer Idee des sowohl individuellen als auch kollektiven Fortschritts erlaubte erst die Imagination einer potentiell unendlichen Steigerung in der Moderne »weg von dem, was einmal war, hin zu dem, was noch nicht ist« (Bubner, 1993: 157). Rationalisierung hingegen zielt auf Berechenbarkeit, um Strategien zu entwickeln und Fortschritt beherrschbar zu machen. Entscheidend ist jedoch, dass dieser strukturell offen bleibt, weil ein finales Ziel aufgrund der prozessualen Überbietungsdynamik kontinuierlichen Fortschritts niemals erreicht werden kann. In ähnlicher Weise ist auch die Logik von (Selbst)Optimierung prinzipiell ungeschlossen. Auch sie folgt keiner linearen Folge, sondern wird im Zuge einer fortlaufenden Feinjustierung auf immer neue (noch höhere) Ziele ausgerichtet. Röcke entwickelt ihren Begriff in Auseinandersetzung mit Überlegungen zur (Selbst)Optimierung im kultursoziologischen Diskurs entlang der verbindenden Kennzeichen Überbietung, Relationalität und Wettbewerb:⁷⁰

»In zeitlicher Hinsicht ist Selbstoptimierung durch einen Prozess der Verstetigung und damit der Entgrenzung charakterisiert, in sachlicher Hinsicht beruht sie auf der Trias aus Perfektibilitätsstreben, prinzipieller Überbietung und Optimierung und in sozialer Hinsicht weist sie einen ausgeprägten individuellen Selbstbezug auf.« (Röcke, 2021: 213)

Praktiken der (Selbst)Optimierung sind Norbert Ricken zufolge jedoch immer auch »Umgangsformen mit Negativität« (Ricken, 2013a: 252), über die versucht wird, »Negativität und Entzogenheit aufzuheben oder gar aufzulösen« (ebd.). Da ein objektives Optimum niemals erreicht werden kann, produziert (Selbst)Optimierung im

⁷⁰ Röcke arbeitet Gemeinsamkeiten und Unterschiede von Begriffen der Optimierung und Selbstoptimierung in der kontingenztheoretischen Genealogie (Makropoulos, 2016), der Ökonomisierung des Sozialen (Bröckling, 2007; Duttweiler, 2016), der Theorie massenkultureller Subjektivierung (Bublitz, 2005; 2010) und der kulturtheoretischen Analysen moderner Subjektkulturen (Reckwitz, 2019; 2020) heraus. Diese Zugänge verbindet, dass sie Optimierung und Selbstoptimierung als in der Gesellschaft strukturell angelegte Phänomene der Moderne bzw. Spätmoderne begreifen. Im Zentrum stehen bei allen das Prinzip der Überbietung, die Relationalität der Prozesse sowie Dynamiken des Wettbewerbs auf sozialer und ökonomischer Ebene (vgl. Röcke, 2021: 163).

kontinuierlichen Streben nach Überbietung immer neue Unzulänglichkeiten, die den Prozess oszillatorisch am Laufen halten: »Perfektibilitätsstreben und die Orientierung an (vermeintlich) vorhandenen Mängeln oder Unzulänglichkeiten sind wie zwei Seiten einer Medaille« (Röcke, 2021: 195). Fortschritt hat aufgrund der strukturellen Offenheit des Prozesses damit eine unhintergehbare Kehrseite, bei der sich die Verheißung sachbezogener Verbesserung vollständig entgrenzt und immer neue unerfüllbare Anforderungen hervorbringt. Die Konsequenz: (Selbst)Überbietung ist stets möglich *und* nötig.

Die Idee der (Selbst)Optimierung wird als kulturelle Leitlinie für die Hervorbringung von Identitäten wirksam, wenn Verbesserbarkeit und das Streben nach Überbietung bei gleichzeitig permanenter Selbst- und Fremdkontrolle *handlungsleitend* und damit zu einer Form der Subjektivierung werden. Handeln in einer kulturellen Gemeinschaft ist dann immer auch eine Form performativer Relationierung auf den Imperativ der Überbietung durch ein kontinuierliches Sich-ins-Verhältnis-Setzen zum immer neuen Vergleich. Es handelt sich dabei um Relationierungen auf den »kategorische[n] Komparativ« (Bröckling, 2014: 78). Als Leitlinie wirkt dieser Imperativ jedoch nicht nur individualisierend, sondern auch immer gemeinschaftsbildend. Durch die auf Steigerung und Überbietung zielenden Praktiken wird Zugehörigkeit zu Gemeinschaften hergestellt, die diese Bestrebungen als bedeutsames kulturelles Handeln anerkennen. Die andere Seite dieser Medaille ist, dass diese Gruppen die produktiven Bestrebungen auch offen einfordern.

Jürgen Straub und Oswald Balandis beschreiben die Paradoxie dieser kulturellen Leitorientierung dahingehend, dass sie zwar einerseits Individualität in kulturellen Gemeinschaften befördere, andererseits jedoch Steigerung und Überbietung als »Nachweis der Konformität und Loyalität in Kulturen und Gesellschaften, die ihre Mitglieder auf Selbstoptimierung verpflichten« (Straub/Balandis, 2018: 80) in den Mittelpunkt stelle. Da Partizipation in kulturellen Gemeinschaften einen dynamischen Zustand beschreibt, der kontinuierlich aufrechterhalten werden muss, resultiert daraus auf der kollektiven Ebene eine eskalatorische Entgrenzung. Kontinuierliche Steigerung und Überbietung sind dadurch nicht mehr nur utopischer Horizont und Motivation individuellen Strebens, sondern notwendigerweise zu leistender Aufwand, um im kollektiven Wettbewerb nicht abgehängt zu werden. Hartmut Rosa beschreibt diese Dynamik mit dem Bild der sog. *slippery slopes* bzw. der *Rolltreppe nach unten*:

»Die Welt, in die wir uns gestellt finden, ist nicht einfach nur dynamisch, sondern sie befördert uns in jedem Moment gleichsam abwärts, so dass wir (immer schneller)

nach oben laufen müssen, um unseren relativen Platz zu halten. Augenfällig wird dies im Hinblick darauf, dass ohne Aktualisierungs- und Steigerungsbemühung [...] unsere Kenntnisse und Beziehungsnetze stetig veralten und entwertet werden, während unsere erbrachten Leistungen und eroberten Positionen progressiv an Wert verlieren. Die Position, die wir der Welt gegenüber und in der Welt einnehmen, hängt daher zu jedem Zeitpunkt von unserer (je aktuellen) *Performanz* ab. Die Kerneinsicht über das daraus resultierende Weltverhältnis [...] lautet daher, *dass wir immer schneller laufen müssen, um unseren Platz in der Welt zu halten.*« (Rosa, 2016: 691f.; H.i.O.)

Growing und die darin wirksam werden Leitlinien der kontinuierlichen Steigerung und ständigen Überbietung sind in ihrer hier vorgestellten Form die spezifische Antwort des Feldes auf die gesteigerten Anforderungen der Gegenwart. In welchem Verhältnis aber stehen die Spezifika dieser kulturellen Gemeinschaft und die Modalitäten ihrer technischen Infrastrukturen zu diesem Imperativ? Wie befördern bzw. formieren die medientechnischen Bedingungen der Plattform die entstehenden Dynamiken und welche Logiken kennzeichnen das Paradigma für die Hervorbringung von Identitäten? Zunächst ist die Community auf audiotool eine »granulare Gesellschaft« (Kucklick, 2016: 10) im Sinne von Christopher Kucklick, da diese durch die Verdatung sämtlicher Prozesse auf der Plattform feinkörnig aufgelöst wird. Interaktionszusammenhänge werden durch Verdatung *objektiviert* und dadurch umfassend erfass- und bewertbar. Die granular aufgelösten Objektivierungen wirken dahingehend performativ, dass sie nicht bloß ein passives Abbild einer ihr vorgelagerten Wirklichkeit sichtbar machen. Die Granularität konstituiert und formiert vielmehr die Hervorbringung von Wirklichkeit, denn »mit der Detailgenauigkeit, mit der wir unsere Realität wahrnehmen, verändert sich diese Realität selbst« (ebd.). Interaktionen werden auf audiotool erst durch Verdatung sichtbar und in dieser Form anerkennbar. Steffen Mau pointiert diese Grundbedingung partizipativer Online-Gemeinschaften:

»Nur wer sich zählen lasst, zählt auch dazu. Nur wer sich beziffern lässt, zählt.« (Mau, 2017: 234)

Die unausweichliche Allgegenwart der durch Algorithmen generierten Objektivierungen auf audiotool hält den Imperativ kontinuierlicher (Selbst)Optimierung aufrecht, indem sie implizit die Aufforderung zum Vergleich immer wieder auf Neue hervorbringt.

Dieser Gedanke schließt im Hinblick auf die für die Ableitung von Steigerungseffekten naheliegenden quantitativen Metriken auf audiotool – der *Likes* und *Plays*

produzierter Tracks, der daraus resultierenden Platzierung in den Charts, die Anzahl von Feedback zu Tracks sowie der Größe des Netzwerks an *Followers* – an die Überlegungen zum *metrischen Wir* von Steffen Mau an. Der Punkt dabei ist, dass Quantifizierungen keine neutrale Repräsentation einer ihnen vorausgehenden Realität sind, sondern ein »generativer Modus der Herstellung von Differenz« (ebd.: 10). Dieser Modus ist die medientechnische Grundbedingung in sämtlichen Praktiken der audiotool-User*innen. Metrische Ordnungen *re-kreieren* soziale Welten und sind Mau zufolge eine »Realität *sui generis*« (ebd.; H.i.O.), welche in Prozesse performativer Hervorbringung hineinwirkt. Die dargestellte und behauptete Objektivität absoluter Zahlen bzw. relativer Verhältnisse ist am Ende jedoch nur eine vorgegebene, denn metrische Quantifizierungen sind immer bloß selektive Konstruktionen.⁷¹ Ihre Legitimität und Gültigkeit ist niemals *an sich* gegeben, sondern kulturell geprägt. Was online in die metrischen Systeme eingeht ist mitnichten unumstößliche Wirklichkeit, sondern das Resultat algorithmischer Selektion und Addition anhand eines fixen Sets vordefinierter Regeln. Bettina Heintz formuliert treffend: »Die Objektivität von Zahlen ist [...] kein Sachverhalt, sondern eine Zurechnung« (Heintz, 2010: 170).

Über die Quantifizierungen von *Plays*, *Likes* und *Followers* hinaus sind die für performative Relationierungen bedeutenden Objektivierungen auf audiotool auch qualitativer Art. So archivieren etwa Feedbacks zu Tracks in Textform qualitative Valuationen *als Daten*. Die ihnen zugrunde liegenden Bewertungsschemata gilt es vor der Folie der in *dieser* kulturellen Gemeinschaft zirkulierenden ästhetischen Normen, Maßstäbe und Bewertungskriterien zu dekodieren. Neben quantitativen Messungen dezidierter Interaktionen auf der Plattform formieren auch diese Objektivierungen eine Situation der allgegenwärtigen Vergleichbarkeit. Auch qualitative Bewertungen wirken als »kategorische[r] Komparativ« (Bröckling, 2014: 78) und aktivieren Handeln in der Gemeinschaft, das strategisch auf Steigerung und Überbietung zielt. Online-Plattformen nehmen Mau zufolge in dieser Hinsicht eine besondere Rolle ein, da ihnen durch »einfach zugängliche Reputations- und Feedbackmetriken [...] soziale Vergleiche und das Dispositiv des Mehr immanent [sind]« (Mau, 2017: 160).

Formen der algorithmisierten Objektivierung kulturellen Handelns konstituieren und prägen Online-Gemeinschaften über die in die Algorithmen eingeschriebenen

⁷¹ In welcher Weise die Regeln des Zählens in die Wirklichkeit hineinwirken, lässt sich exemplarisch am Play-Zähler aufzeigen. Auf Spotify geht das Abspielen eines Titels erst dann als *Play* in die Statistik ein, wenn dieser mindestens 30 Sekunden abgespielt wurde (Spotify, 2022).

Auswahl- und Verarbeitungsregeln sowie ihrer Reduktion von Komplexität. Auch die Algorithmen der Plattform audiotool sind daher nichts weniger als »in Syntax überführte Manifestationen von Benennungsmacht« (ebd.: 204). Dieser Benennungsmacht können User*innen – wie auch in Bezug auf die performativen Qualitäten des Profils und die darauf Bezug nehmenden Praktiken der Profilierung deutlich wurde – weder entgehen noch tatsächlich widerständig begegnen. Eine Verdattung über ein Formular kann nur dann vollzogen werden, wenn die Eingaben den vorab definierten Anforderungen an die übergebenen Datentypen und ihren sonstigen Eigenschaften entsprechen. In welcher Weise Handeln auf Online-Plattformen übergeben, abstrahiert, objektiviert und *als Daten* sichtbar gemacht wird, ist durch die Bedingungen und Regeln der Algorithmen normiert.

In die Zusammenhänge von Online-Kultur wirkt dies dadurch hinein, dass User*innen mit der Gesamtheit objektivierender Funktionalitäten »ein Panoptikum mit sich [führen], in dem es [das User*innen-Subjekt, Anm. d. Verf.] Insasse und Aufseher zugleich ist« (Han, 2015: 84). Objektivierungen rufen User*innen nicht bloß zu Selbstbeobachtung auf, sondern zu einem Sich-ins-Verhältnis-Setzen zu den Objektivierungen der anderen. Zur Referenz werden immer auch abstrahiertes Handeln, die Errungenschaften und das Wissen Dritter. Objektivierungen werden damit, wie Steffen Mau im Anschluss an Pierre Bourdieu beschreibt, »zu »Unterscheidungszeichen« (Bourdieu, 1985: 21) *par excellence*« (Mau, 2017: 11; H.i.O.). Auf der kollektiven Ebene entsteht dadurch eine Dynamik des Wettbewerbs, welcher über die kontinuierliche Herstellung von Differenz operiert. Objektivierungen geben an was *ist* und was *sein kann* und sind aufgrund der Markierung individueller Unzulänglichkeit zugleich Verheißung für ein entgrenztes Werden *und* Anforderung. Objektivierungen kulturellen Handelns sind für die Logiken performativer Hervorbringungen von Identitäten auf audiotool entscheidend, da sie fortlaufend Hierarchien und mithin Differenz generieren und zementieren.

Growing ist als handlungsformierende Leitlinie performativer Strategien zur Hervorbringung von Identitäten auf audiotool erstens durch eine *prozessuale und relationale Logik* gekennzeichnet. Handeln kann entlang dieser kulturellen Leitidee erst dann strategisch über einen zeitlichen Verlauf hinweg ausgerichtet werden, wenn ein Ziel abstrahierbar und dessen Erreichen anhand objektivierbarer Kriterien zu mindestens zwei verschiedenen Zeitpunkten bewertet werden kann. Mit jeder Form der Objektivierung ist untrennbar auch eine Reduktion von Komplexität verbunden, da lediglich eine begrenzte Anzahl von Indikatoren, Klassifikatoren oder abstrahierbarer Eigen-

schaften für eine Bewertung zur Verfügung stehen. Deutlich zeigte sich das Paradigma des relationalen Vergleichs in strategischen Auswahlentscheidungen von Kollaborationspartner*innen hinsichtlich des Imports einer spezifischen Klangästhetik oder der Generierung von Sichtbarkeit und Reichweite durch den Anschluss an eine größere Anzahl *Followers*. Darüber hinaus schlägt sich die *prozessuale* und *relationale Logik* auch in den beiden empirischen Track-Konzepten nieder. Wo der *Track als fluides Werkstück* kontinuierlich bearbeitet wird und Objektivierungen in Feedbackschleifen unmittelbar in den Track zurückwirken, operiert der *Track als fixes Zeitzeugnis* über den Vergleich fixer Marker im prozessualen Kontinuum der individuellen Entwicklung von Skills. Der Track ist hierbei ein Fixpunkt im un abgeschlossenen Prozess kontinuierlichen Werdens, der auf der Makroebene ableitbar wird.

Diese Logik kennt beim *Growing* kein Maximum, denn der Vergleich bezieht sich immer nur auf ein ausgewähltes Kriterium zu einem bestimmten Zeitpunkt im Prozess. Zugleich wirkt diese Logik als Anforderung, wonach der nächste Track immer noch besser werden *kann* und *soll*. Sichtbarkeit und Reichweite *sollen* und *können* durch strategische Auswahlentscheidungen noch weiter gesteigert werden. Die Komplexität eines Tracks und die Qualität seiner Klangästhetik kann stets um noch eine weitere Facette aus einem anderen Track erweitert werden. Höchstplatzierungen in den Charts können immer noch eine weitere Woche behauptet werden. In der performativen Strategie *mit mehreren Profilen agieren* wurden im Feld jedoch auch Umgangsweisen mit diesen Anforderungen sichtbar, bei denen der selbstbezogene Vergleich über unterschiedliche Profile hinweg vollzogen wurde, um Handlungsfähigkeit sowie An- und Wiedererkennbarkeit in dieser Gemeinschaft aufrecht zu erhalten. *Growing* auf audiotool operiert beim Streben nach Mehr in seiner *prozessualen und relationalen Logik* mit dem Vergleich über Selbst- und Fremdbeobachtung, welcher an die kulturelle Idee des Fortschritts unter den Bedingungen fortlaufender granularer Objektivierung angebunden ist. Mit dieser Logik einher gehen neben der Verheißung infiniter Potentiale jedoch auch die unerreichbaren Anforderungen immer komplexer werdender Objektivierungen:

»Im »digitalen Panoptikum« (Han, 2015: 18) beobachten wir uns nun selbst und binden uns zugleich an die Imperative unentwegter Aktivierung und Leistungssteigerung.« (Mau, 2017: 46f.)

Growing ist zweitens geprägt durch eine *Logik der Steigerung, des Fortschritts und der kontinuierlichen (Selbst-)Überbietung*. Für diese Logik ist wichtig, dass der Leitidee der

(Selbst)Optimierung sowohl der Selbst- als auch der Fremdbezug inhärent ist. Partizipation an kollaborativen Prozessen auf audiotool bedeutet »growing in the company of other creative people« (2018-11_AT_CHT). Wie an den Praktiken des Feldes gezeigt wurde, zielt die Hervorbringung von Dynamiken der Steigerung und des Fortschritts in dieser zweiten Logik sowohl auf die individuelle als auch auf die kollektive Ebene. *Tracks teilen* hebt auf die Generierung von Sichtbarkeit und Reichweite ab, indem Folien für performative Anschlussbildung und Anerkennung *als ein bestimmter Jemand* geschaffen werden. Zugleich bedeutet das Teilen von Tracks aber auch Partizipation an kollaborativen Wissensprozessen. Mit dem automatischen Einspeisen von Tracks und den darin archivierten ästhetischen Strategien, klanglichem Wissen etc. wird zu kollektivem Fortschritt durch Erweiterung des Wissensarchivs und den zur Verfügung stehenden Wissensbeständen beigetragen. Die Rollenübernahme in den kollaborativen Zusammenhängen der *Audioschool* und den in einer Rolle zu erfüllenden, explizit formulierten Handlungsmöglichkeiten und -erwartungen ist in gleicher Weise doppelt gebunden. Eine Rolle anzunehmen und damit *als ein bestimmter Jemand* an- und wiedererkennbar zu werden, markiert ebenso objektivierte Hierarchie und Macht wie die damit einhergehende Verpflichtung zum Teilen von Wissen in Rekurs auf die Idee des kollektiven Fortschritts.

Kern der *Logik der Steigerung, des Fortschritts und der kontinuierlichen (Selbst-)Überbietung* auf audiotool ist das Streben nach Mehr. Dabei kommt es in gemeinschaftlichen Zusammenhängen vor allem darauf an, Objektivierungen als relationale Vergleichsmöglichkeiten gegenüber anderen sichtbar zu machen. Die öffentliche Markierung von Steigerungsleistungen, Fortschritt und (Selbst-)Überbietung in der Gemeinschaft über Selbst- und Fremdbeobachtung hat jedoch mit der Umkehr von einer Verheißung in eine Anforderung auch eine normierende Dimension:

»Wenn alles begutachtet, bewertet und gerankt wird, wächst der Anpassungsdruck und schrumpfen die Spielräume für die freie Entwicklung.« (Mau, 2017: 240)

Sichtbar wurde dieses ambivalente Wechselspiel in den Anforderungen beim *Feedback zu Tracks Geben*. Nicht nur der performative Akt des Feedback-Gebens ist ein Sich-ins-Verhältnis-Setzen zu den Partizipationsbedingungen dieser Gemeinschaft. Auch die kommunikative Form und der Inhalt sind Relationierungen auf die in dieser Gemeinschaft gültigen Konventionen und Einstellungen hinsichtlich des geforderten *proper feedback*. Vor dem Hintergrund der in der Community zirkulierenden Anforderungen ist Partizipation mitnichten frei gestaltbar, sondern unterliegt einem wirkmächtigen

gen normativen Gefüge. Diese Normen wirken in Prozesse performativer Hervorbringung entscheidend hinein, da sie festlegen, was in dieser Gemeinschaft als anerkenbar gilt. Wo Interaktion dem rekonstruierten Gefüge entsprechend eine Grundbedingung für Partizipation in dieser Online-Kultur darstellt, unterliegt sie zugleich wechselseitiger Überwachung durch panoptische Beobachtbarkeit sowie einer Reglementierung. Dies hat sich insbesondere daran gezeigt, dass zwischen dem geforderten *Herstellen von Sichtbarkeit und Reichweite* und dem *Tracks Spammen* – zwischen der legitimen Generierung von Sichtbarkeit für Formen ästhetischer Produktion und einem zu sanktionierenden in den Vordergrund Drängen – lediglich ein schmaler Grat verläuft.

Growing zielt, wie die obenstehenden Überlegungen zu den *slippery slopes* und den Dynamiken der Beschleunigung deutlich gemacht haben, auf die performative Aufrechterhaltung von Partizipation und Zugehörigkeit. Beispielhaft deutlich wird dieser Zusammenhang an den in Kapitel 4.3 diskutierten Ausführungen von Robin. Dieser stellt die Frequenz und die Qualität der Interaktionen mit der Community als entscheidende Faktoren für Reputation und die Anerkennung *als ein bestimmter Jemand* in dieser Gemeinschaft heraus:

Robin #01:02:26.1#: »wenn man halt lange nichts postet dann kann es sein dass man so ein bisschen (..) an PRÄSENZ verliert also mir ist das halt irgendwie aufgefallen wo ich vor fünf sechs Jahren angefangen habe da ziemlich euphorisch in audiotool das für mich zu entdecken da habe ich halt relativ schnell 30 bis 40 Likes gehabt auf einem Track und jetzt habe ich eine Zeit lang nicht mehr ganz so aktiv da etwas gepublisht und dann fällt man mal schnell runter so zwischen 10 und 25 Likes und so in Zahlen gesprochen merkt man das halt dass nicht mehr so viel Feedback kommt«

Dass Robin rückläufige Valuationen seiner Tracks in Gestalt abfallender *Likes* in einen Zusammenhang mit verringerter Interaktion stellt, spiegelt exemplarisch den Gedanken der *Rolltreppe nach unten*. Dementsprechend kann Verringerung nur durch die Hervorbringung von Neuem aufgehalten werden. Erforderlich ist daher die kontinuierliche Generierung von Aufmerksamkeit und Sichtbarkeit durch Innovation und Interaktion, um innerhalb einer eskalatorisch entgrenzten Beschleunigungsdynamik den Anschluss (und das bedeutet: den sukzessiven Verlust von Zugehörigkeit zur kulturellen Gemeinschaft) nicht zu verlieren. Die strategische Auswahl von Kollaborationspartner*innen zur Generierung nonsummativer Effekte ist vor diesem Hintergrund ebenso als performative Strategie der Hervorbringung von Neuem zu bewerten wie die Aneignung klanglichen Wissens durch Dekonstruktion und die anschließende Überführung ästhetischer Strategien. *Growing* weist damit auch Kennzeichen einer

Relationierung auf den »*Steigerungsimperativ* des Kreativen« (Reckwitz, 2013: 347; H.i.O.) auf, der von Andreas Reckwitz im *Neuen II* beschrieben wird. Darin wirken Logiken der Steigerung, des infiniten Fortschritts und fortlaufender Überbietung insofern handlungsleitend, als darin eine »permanente Produktion des Neuen in eine unendliche Zukunft hinein angestrebt [wird]« (Reckwitz, 2016: 254), wobei »der einzelne Akt des Neuen den normativen Anspruch der Verbesserung enthält und diese Verbesserungssequenz zugleich endlos ist« (ebd.).

In der Konsequenz der fortlaufenden Relationierungen auf den Imperativ kontinuierlicher Steigerung bei gleichzeitig stets drohendem Abstieg ist *Growing* drittens durch eine *Logik des Wettbewerbs* charakterisiert. Im Sinne von Dietmar J. Wetzels bezieht sich Wettbewerb hier auf »institutionelle (Markt-)Ordnungen einerseits und auf eine als sozial-komparative Handlungsorientierung zu begreifende Konkurrenz andererseits« (Wetzel, 2013: 15). Beim *Growing* auf audiotool ist die *Logik des Wettbewerbs* durch das Spannungsverhältnis zweier Wettbewerbskulturen entsprechend Wetzels Analytik geprägt (vgl. ebd.: 29). Beide unterscheiden sich in der Art und Weise ihrer Platzzuweisung und damit der Hervorbringung von Differenz im sozialen Gefüge. Handeln von User*innen auf audiotool ist in einem antiagonal organisierten, *relationsfixierenden/differenzminimierenden Wettbewerb* einerseits durch Fairness und Zusammenarbeit gekennzeichnet. *Growing* zielt auf sowohl individuelle als auch kollektive Steigerung und Fortschritt durch wechselseitigen Austausch, kreative Zusammenarbeit und kollaborative Wissensproduktion. Andererseits werden in den gemeinschaftlichen Prozessen auf audiotool auch Formen des *differenzbetonenden Wettbewerbs* sichtbar, da es im Zuge des Wettbewerbsgeschehens zu Platzzuweisungen kommt. Wie auch beim Wettrennen im Sport stehen audiotool-User*innen über die metrischen Kennzahlen auf ihren Profilen und die quantitativen Objektivierungen von *Plays, Likes, etc.* im Wettstreit um Platzierungen in den auf Basis dieser Daten generierten (und damit wiederum objektivierenden und normierenden) platzzuweisenden Charts. Zugleich wird in der Beobachtung und dem Vergleich mit objektivierten Kennzahlen Dritter sowie der daraus abgeleiteten Position im sozialen Gefüge die Objektivierung der eigenen Unzulänglichkeit im Wettbewerb und mithin die Forderung nach kontinuierlicher Überbietung fortlaufend aufs Neue hervorgebracht.

Erfolg bedeutet im Wettbewerb eine hinsichtlich bestimmter Kriterien relational höhere Position innezuhaben als andere oder zu einem anderen Zeitpunkt. Im entgrenzten Wettbewerb ist Erfolg jedoch zwangsläufig vergänglich und damit grundsätzlich gefährdet: »Erfolg hat man sowohl im Wettkampf wie auch im Wettbewerb immer

nur auf Zeit, so lange, bis ein Konkurrent oder eine Konkurrentin vorbeizieht« (Bröckling, 2014: 74). Die Verheißung einer Positionierung *vor anderen* und der damit einhergehenden Anerkennung im Bezugsrahmen verkehrt sich somit nicht nur in eine unabschließbare Anforderung für das Individuum, sondern für die kulturelle Gemeinschaft in ihrer Gesamtheit. Diese Umkehrung führt dazu, dass »individuelle wie kollektive Akteure unter den Druck [geraten], ihre Wettbewerbsfähigkeit aufrechtzuerhalten bzw. zu verbessern, das heißt ihre Kenntnisse, Fähigkeiten und Ressourcenlage auszubauen, um im Konkurrenzkampf bestehen zu können« (Rosa, 2006: 89).

Nichtsdestotrotz wirkt die *Logik des Wettbewerbs* bei allem Wettstreit nach gegenseitiger Überbietung keineswegs destruktiv in die Gemeinschaft auf audiotool. Wettbewerb besitzt im Gegenteil dazu sogar Vergemeinschaftungspotentiale. User*innen bilden in der Konkurrenz und im kontinuierlichen Vergleich »einen gemeinsamen Bezugsrahmen aus, der für stabilisierende beziehungsweise integrative Effekte sorgt« (Wetzel, 2013: 34). Innerhalb dieses verbindenden Gefüges kann auf ein geteiltes Netz an Regeln, Normen, Konventionen, Einstellungen und Weltansichten Bezug genommen, wodurch unter den Bedingungen der *Logik des Wettbewerbs* ein Rahmen entsteht, innerhalb dessen User*innen *als ein bestimmter Jemand* an- und wiedererkennbar werden können.

Diese stabilisierenden Eigenschaften des Wettbewerbs sind dahingehend bedeutend, dass Anerkennung *als ein bestimmter Jemand* im Zuge einer grundlegenden Neubestimmung gesellschaftlicher Anerkennungsmuster »nicht länger an seinen [des Subjekts; Anm. d. Verf.] vordefinierten Status, etwa an seinen Stand, gebunden und deshalb auch nicht mehr a priori *gegeben*, sondern [...] nun ebenfalls im sozialen Konkurrenzkampf *erworben*, gesichert und verloren [wird]« (Rosa, 2006: 97; H.i.O.). In einer Kultur, in der Wettbewerb und die Allgegenwart des Vergleiches sämtliche Ebenen durchzieht, ist *Growing* als kulturelle Leitlinie zur Hervorbringung von Identitäten auf audiotool dahingehend bedeutsam, dass Handeln in dieser Gemeinschaft als Relationierung auf den Imperativ kontinuierlicher (Selbst)Optimierung objektiviert, bewertet und als Differenz sichtbar gemacht wird. Im ubiquitären und unausweichlichen Wettbewerb stehen Objektivierungen des Eigenen stets in Relation zum Anderen.

Wettbewerb ist auf audiotool jedoch nicht auf ein aus einer individualistischen Grundorientierung resultierendes Gegeneinander ausgerichtet. Partizipation auf audiotool nimmt das Individuum *und* das Kollektiv in gleicher Weise in den Blick: Im Zentrum steht sowohl das Streben nach individuellem Fortschritt durch kontinuierliche

Steigerung als auch der Fortschritt der Gemeinschaft, der Plattform sowie die Ausdifferenzierung des archivierten Wissens. Es geht beim *Growing* als Kerngedanken performativer Hervorbringung von Identitäten nicht bloß darum, wer die meisten *Plays*, *Likes* oder *Followers* hat, wer höher platziert ist oder über einen längeren Zeitraum in den audiotool-Charts steht, kurz: wer am Ende (zumindest temporär) eine Kategorie des Wettbewerbs für sich entscheiden kann. *Growing* meint ein Ineinandergreifen reziproker Hervorbringung im Zuge einer kontinuierlichen Steigerung von Individuum und Gemeinschaft in ihrer Gemeinschaft.

Diese Studie wurde von der Frage geleitet, wie Identitäten in kollaborativer Musikproduktion hervorgebracht werden. Gefragt wurde damit nicht nach dem *Was?*, sondern nach dem *Wie?* im Sinne eines Modus unter den Bedingungen von Online-Kultur. Die Rekonstruktion diente dabei als Linse für die Herausarbeitung von Erkenntnissen über die Prozesse und Dynamiken von Online-Kultur vor der Folie ihrer medientechnischen Spezifika. *Growing* orientiert Handeln in der Gemeinschaft auf audiotool als Leitparadigma performativer Hervorbringung, indem es ein Geflecht von Normen und Erwartungen sowie von Handlungsmöglichkeiten und -beschränkungen mit sich führt. Diese sind für die Herstellung und Aufrechterhaltung von Partizipation und Zugehörigkeit und damit der Grundbedingung für An- und Wiedererkennbarkeit *als ein bestimmter Jemand* von zentraler Bedeutung, da diese den normativen Horizont für performative Relationierungen bilden, formieren und bedingen. Als Modus performativer Hervorbringung zielt *Growing* auf ein indefinites Mehr, auf die kontinuierliche Steigerung auf einer nach oben unbegrenzten Skala. Partizipation auf audiotool und die Herstellung und Aufrechterhaltung von Zugehörigkeit durch praktischen Vollzug meinen performative Relationierungen auf den kulturellen Imperativ fortlaufender (Selbst)Optimierung und Überbietung, deren feldspezifische Formen sich im Modus *Growing* sedimentieren.

Der Identitätsbegriff wurde in sechs Thesen entwickelt, die im Folgenden in Beziehung zur Kernkategorie *Growing* als Paradigma performativer Hervorbringung gesetzt werden. Identitäten werden entgegen von Vorstellungen einer transzendentalen Essenz bzw. eines konstanten und kontextübergreifenden inneren Identitätskerns erstens als *plural* und *heterogen* verstanden. Identitäten werden diesem Verständnis folgend im Zuge von Relationierungen in kulturellen Gemeinschaften hervorgebracht. Prozessualität und Heterogenität bildet sich in dem auf audiotool wirksam werden den Modus der performativen Hervorbringung insofern ab, als das User*in-Werden (*Becoming a user*), das kollaborative Produzieren (*Doing Collabs*) und das Partizipie-

ren an gemeinschaftlichen Wissensprozessen (*Doing Knowledge*) als eigenständige, aber miteinander verbundene Bezugsrahmen fungieren. Da sich *Growing* als relationale Form entgrenzter Steigerung fixen Kriterien entzieht, werden in den verschiedenen Praxisfeldern jeweils unterschiedliche Qualitäten und Formen der Objektivierung wirksam. Die medientechnischen Bedingungen der Plattform audiotool sowie die Implementierung von Handlungsmöglichkeiten und -beschränkungen wirken somit entscheidend darauf ein, *als welcher bestimmte Jemand* User*innen in den heterogenen Kontexten *dieser* Gemeinschaft an- und wiedererkennbar werden können.

Die unter dieser Leitlinie versammelten performativen Strategien sind zweitens *situativ* und *kontextuell divergent*. Da sich Anerkennungsprozesse in den drei Praxisfeldern entlang unterschiedlicher Erwartungen, Konventionen und Formen der Objektivierung vollziehen, unterscheiden sich auch die hervorgebrachten Identitäten je nach Interaktionssituation und -kontext. Da die Normen, Anforderungen und Bedingungen sowie die Kriterien und Bewertungsmaßstäbe über die verschiedenen Kontexte hinweg divergieren, unterscheiden sich auch die Prozesse, entlang derer Objektivierungen im Feld evaluiert und im Zuge dessen entweder als Steigerung, als Stagnation oder als Abschwung bewertet werden. Steigerung und Optimierung richten sich beim *Doing Collabs* an einem anderem Bewertungshorizont und Parametern aus und werden entlang anderer Objektivierungen gemessen und eingeschätzt, als dies bei den anderen beiden Praxisfeldern der Fall ist. Mithin sind auch die im Vollzug der performativen Strategien hervorgebrachten Identitäten *situativ* und *kontextuell divergent*.

Identitäten *sind* nicht, sondern werden *performativ* in kulturellen Gemeinschaften hervorgebracht. Performative Hervorbringung erfordert Partizipation durch praktischen Vollzug, meint jedoch niemals einen freien Selbstentwurf. Partizipation ist ein Prozess des gegenseitigen *Machens* und *Gemacht Werdens*. In diesen reziproken Vollzugsprozessen wirken individuelles Handeln vor den in der kulturellen Gemeinschaft gültigen Normen und Erwartungen sowie die für diesen Kontext konstitutiven medientechnischen Bedingungen der Plattform als Interaktionskontext zusammen. Unter der Kategorie *Growing* werden verschiedene performative Strategien subsumiert, die von User*innen praktisch vollzogen werden, um *als ein bestimmter Jemand* an- und wiedererkennbar werden zu können. Als Relationierungen auf den kulturellen Imperativ fortwährender (Selbst)Optimierung zielen diese performativen Strategien über verschiedene Arten und Weisen auf Formen der Steigerung und (Selbst)Überbietung. Als Modus ist *Growing* aufgrund seiner prozessualen Logik und der daraus resultie-

renden Unabschließbarkeit dadurch gekennzeichnet, dass dieser stets im Prozess des Werdens ist.

Identitäten verbleiben viertens als *utopische Ideale stets unerreicht*. Da sie niemals *sind*, bleiben Identitäten Idealtypen und als solche ergo unerreichbar. Für Identitäten ist jedoch das generative Potential der Utopie entscheidend, denn die Utopie eröffnet Denk- und Handlungshorizonte des Möglichen in der Gegenwart, an denen sich in die Zukunft orientiertes Handeln ausrichtet. *Growing* ist als Modus performativer Hervorbringung strukturell unabgeschlossen. Kontinuierliche Steigerung und Überbietung durch fortlaufende (Selbst)Optimierung kennt qua definitionem kein erreichbares Ziel. Zugleich wird aber ein Stadium von Zulänglichkeit suggeriert, welches jedoch lediglich situationsbezogen und temporär ist. *Growing* wirkt als utopisches Ideal insofern produktiv, als es in einem nicht abschließbaren Prozess des Werdens zugleich verlockende Verheißung *und* unerfüllbare Anforderung darstellt. Dies hat zur Konsequenz, dass Anerkennung den Bewertungshorizont über verschiedene Formen der Objektivierung hinweg kontinuierlich verschiebt. Steigerung droht aus diesem Grund bei verringertem Aufwand immer auch in ihr Gegenteil zu kippen. Diese ambivalente Dynamik manifestiert sich bei der Produktion von Tracks auf audiotool in den Relationierungen auf das Normgefüge der Community, die das Neue einfordert und honoriert. Zugleich operiert dieses Gefüge aber auch als normativer Rahmen, innerhalb dessen Innovation erst durch iterative Überschreitung der Norm hervorgebracht werden muss. Durch das kontinuierliche Oszillieren zwischen temporärer Zulänglichkeit und unabwendbarer Unzulänglichkeit wird *Growing* so zur utopischen Triebfeder kulturellen Handelns in eine unbestimmte Zukunft hinein.

Identitäten meinen fünftens *Selbsterfahrungen*, die *durch musikalische Praxis überhaupt erst erlebbar werden*. Beim *Growing* ist die fortlaufende Bildung von Differenz in den darunter versammelten Praktiken von Bedeutung, welche sich in der Kultur des Wettbewerbs auf audiotool niederschlägt. Die Bildung von Differenz erfolgt hier sowohl auf einer intro- als auch extrospektiven Ebene, also im Selbstbezug *und* in der Fremdbeobachtung. Deutlich wurde dieser »kategoriale Komparativ« (Bröckling, 2014: 78) und die Orientierung an den normativen Anforderungen und Objektivierungen der Anderen in der Rekonstruktion von kollaborativen Wissensprozessen auf audiotool. Die in Tracks anderer User*innen archivierten Wissensbestände rückten dabei vor der Frage in den Blick, in welcher Weise sich klangästhetische Qualitäten von Tracks durch Dekonstruktion und Aneignung ästhetischer Strategien verändern. Entlang der beiden Konzepte des *Tracks als fluidem Werkstück* sowie dem *Track als*

fixem Zeitzeugnis wurde deutlich, wie Differenz als Selbsterfahrung über wechselseitige Einschreibung erlebbar wird. Fortschritt und Entwicklung werden als ein performatives Werden auf der Ebene einer ästhetischen Selbsterfahrung und in Bezug auf Skillentwicklung als prozessuale Veränderung erfahrbar. Als ästhetische Objekte sind Tracks auf audiotool der Referenzrahmen einer fortlaufenden Auseinandersetzung *mit sich* und *vor* anderen und bilden damit Bezugshorizonte für Differenzbildung, die im Zuge performativer Prozesse des *Growing* als Selbsterfahrung erlebbar wird.

Identitäten sind sechstens *Relationierungen auf Cluster aus Werten, Normen, Einstellungen und Weltsichten*. In dieser Hinsicht fungiert *Growing* als leitender Modus, als übergeordnetes Paradigma für Partizipation in *dieser* kulturellen Gemeinschaft: *Hier kannst du dich steigern, also steigere dich! Steigere dich jedoch nicht bloß selbst, sondern trage immer auch dazu bei, dass die anderen es auch tun (können)!* *Growing* orientiert individuelles Handeln ergo dahingehend, dass die utopische Verheißung entgrenzten Fortschritts ihre Kehrseite unablässig mit sich führt. Wie gezeigt wurde, sedimentieren sich in diesem ambivalenten Gefüge feldspezifische Werte, Normen, Einstellungen und Weltsichten. Sichtbar wurden jedoch auch Übersetzungen übergreifender Paradigmen von Online-Kultur und gesellschaftlich-kultureller Leitentwicklungen. Im Spannungsfeld wechselseitiger Hervorbringungs- und Anerkennungsprozesse wirken ambivalente individualistische und kollektivistische Dynamiken vor der Folie der medientechnischen Bedingungen *dieser* Plattform ebenso ineinander wie das Kreativitätsdispositiv und panoptische Beobachtbarkeit entlang granular aufgelöster metrischer Systeme. *Growing* kennzeichnet als Modus performativer Hervorbringung von Identitäten auf audiotool mit den darunter versammelten performativen Strategien und ihren Logiken ein fortlaufendes Oszillieren zwischen Autonomie und Heteronomie im praktischen Vollzug ästhetischer Praxis unter der Leitlinie kontinuierlicher Steigerung und Überbietung durch (Selbst)Optimierung.

7.2 Zusammenfassung der Ergebnisse

Wie werden Identitäten in gemeinschaftlichen musikalischen Praktiken im Internet hervorgebracht? Diese Frage bildete den Ausgangspunkt der Auseinandersetzung mit Praktiken kollaborativer Musikproduktion auf der Plattform audiotool, die ihren User*innen eine DAW und ein Soziales Netzwerk bereitstellt. Die Fragestellung wurde von der medienkonstitutiven Prämisse geleitet, dass kulturelle Praktiken in ihrer jeweils spezifischen Form erst *durch* die in ihrem Kontext vorhandenen Medien

entstehen können bzw. durch sie geformt werden. Gemeint ist damit jedoch keine medientechnische Determination, sondern dass Kulturen und ihre Medien in einem sich gegenseitig formierenden Verhältnis stehen. Diesem Ansatz folgend wurden die Wechselwirkungen von zeitgenössischer musikalischer Praxis und den Bedingungen digitaler Technologien an einem exemplarischen Fallbeispiel rekonstruiert. Auf dieser Grundlage wurde über die Frage nach der Hervorbringung von Identitäten ein Schlaglicht auf die Wechselwirkungen von Kultur, ästhetischen Praktiken und digitalen Medien als Lebenswelten der Gegenwart geworfen.

Ein Festschreiben der kulturellen Zusammenhänge von Online-Phänomenen birgt aufgrund der Flüchtigkeit des Mediums das von Martin Warnke so treffend formulierte Risiko der Kurzlebigkeit: »Kaum wäre die Druckerschwärze getrocknet, müsste eine neue Auflage heraus, weil sich inzwischen schon so vieles geändert hat« (Warnke, 2011: 10). Dies gilt auch für die vorliegende Untersuchung, denn auch das audiotool-Interface könnte schon morgen maßgeblich umgestaltet werden oder die Community könnte sich durch nicht vorhersehbare Ereignisse grundlegend umordnen. Die herausgestellten Zusammenhänge und abgeleiteten Erkenntnisse könnten erweitert, in Frage gestellt oder auch widerlegt werden. Diese Studie liefert daher ein theoretisch und methodisch präfiguriertes Schlaglicht auf ein spezifisches Feld musikalischer Praxis in einem dezidiert zeitlich situierten kulturellen Kontext. Die Kapitel 1, 2 und 3 dienen der Argumentation der theoretischen und methodischen Grundlagen sowie der analytischen Rekonstruktion des Forschungsgegenstands und der medientechnisch bedingten Modalitäten seiner Nutzungsweisen. In den Kapiteln 4, 5 und 6 wurden die Ergebnisse der Analyse der erhobenen Daten in den Kategorien *Becoming a user*, *Doing Collabs* und *Doing Knowledge* vorgestellt. Von diesen Kategorien ausgehend wird in diesem abschließenden Kapitel 7 auf die Kernkategorie *Growing* abgehoben.

Die Frage nach Identitäten erfordert einen klar umrissenen Identitätsbegriff. Der Kritik am Forschungsdiskurs, in dem eine geteilte Vorstellung von Identität oftmals implizit vorausgesetzt, nicht aber hinreichend argumentiert wird, wurde mit einer ausführlichen Herleitung des Identitätsbegriffs und seiner Verortung in den Fachtraditionen und Denkschulen begegnet. Für die Ausarbeitung des Identitätsbegriffs in sechs Thesen wurden kultur- und sozialwissenschaftliche Überlegungen zum Identitätsbegriff mit dem musikwissenschaftlichen Diskurs verbunden. Auch dieser thesenhafte Zugriff gibt jedoch nicht vor, die (wie gezeigt unauflösbare) Paradoxie des Terminus theoretisch aufzulösen. Es handelt sich jedoch um einen theoretisch begründeten Weg,

den Identitätsbegriff für empirische Forschung über kulturelle Phänomene nutzbar zu machen. Für andere Forschungsansätze mögen andere Theorien, Denkschulen und Konzepte oder auch eine Erweiterung bzw. Verschiebung der Gewichtung der vorgeschlagenen Thesen zielführend sein. Theorien können aber auch entgegen einer Vorstellung als geschlossenes System als »interpretative *toolkits*« (Reckwitz/Rosa, 2021: 44; H.i.O.) verstanden werden, deren Mehrwert für empirische Arbeiten darin liegt, dass sie erkenntnisleitende Begriffe und Konzepte bereithalten. Die notwendigerweise zu treffenden Entscheidungen für bestimmte Denkschulen, Begriffssysteme und Heuristiken (und damit immer auch gegen andere) haben stets Auswirkungen auf die Erzeugung wissenschaftlicher Erkenntnisse:

»Während es die Theorie als System in Verlegenheit bringt, wenn sie einmal analytisch an ihre Grenzen stößt, ist dies für die Theorie als Werkzeug überhaupt kein Problem: Es liegt vielmehr in der Natur eines Werkzeugs, dass man mit ihm nicht alles kann, sondern nur bestimmte Dinge getan werden können. Für andere Zwecke braucht man eben andere Werkzeuge. Dies schwächt die Theorie nicht, sondern stärkt sie. [...] Ein Begriffsnetzwerk kann vielmehr auf vielfältige und unberechenbare Weise beständig fortentwickelt werden. Dabei können auch vormals dominante begriffliche Knotenpunkte und Relationen in den Hintergrund treten und neue konzeptuelle Knoten und Relationen entstehen.« (ebd.: 47 ff.)

Die theoretisch fundierte und kritisch reflektierte Entwicklung der Thesen zielte auf die Schaffung eines heuristischen Instrumentariums für die Empirie, mithilfe dessen die Problematik des Terminus Identität produktiv gewendet und zugleich die Anwendbarkeit auf die Daten gewährleistet werden kann.

Die Genese von *audiotool* wurde entlang der Entwicklungs- und Transformationslinien der vergangenen 20 Jahre rekonstruiert. Diese Perspektive diente neben dem Umriss des Forschungsgegenstands jedoch vor allem dazu, *audiotool* im Kontinuum medienhistorischer Entwicklungsprozesse rund um Internettechnologien und Online-Kultur zu verorten. Erst bestimmte technologische Entwicklungen und die in Auseinandersetzung mit ihnen entstandenen kulturellen Dynamiken haben den Rahmen geschaffen, dass User*innen im Internet in *dieser* spezifischen Form gemeinsam Musik machen können. Durch die Rekonstruktion dieser Trajektorien und die Rückbindung technologischer Entwicklungen an ihre medienhistorischen Vorläufer eröffnet sich mit *audiotool* ein exemplarisches Fallbeispiel für die Analyse von Übersetzungs-, Überführungs- und Verbindungsprozesse ästhetischer Praktiken unter den Bedingungen digitaler Vernetzung im Kontinuum technischen Fortschritts.

Die temporalen Interaktionsbedingungen auf audiotool sind insofern besonders, als neben asynchroner Kollaboration in der audiotool-DAW auch eine simultane Zusammenarbeit möglich ist. Die Spezifika dieses Modus wurden über konzeptuelle Unterschiede von Kollaboration und Kooperation in der Organisation der Zusammenarbeit von User*innen herausgearbeitet. Kollaborative Arbeitsweisen werden durch die Kompatibilität unterstützt, welche durch die Speicherung von sowohl Produktionsanwendung als auch Track-Daten auf den audiotool-Servern sichergestellt wird. Das Entstehen nonsummativer Dynamiken wird dahingehend befördert, dass Arbeitsteilung im Sinne eines Zusammenfügens disparater Komponenten nicht qua Technologie vorgegeben ist, sondern alle User*innen in die ästhetische Gestaltung sämtlicher Materialien eines Tracks eingreifen können. Die konzeptuelle Schärfung der beiden zentralen Leitlinien Asynchronität und Kollaboration erfolgte entlang von theoretischen Zugriffen auf die Begriffe, ihre Anbindung an die medientechnischen Bedingungen des Gegenstands und der sich daraus entwickelnden kulturellen Wechselwirkungen.

In den nachfolgenden Ausführungen wurden zwei verschiedene analytische Zugänge zum Feld genutzt. Der Zugriff über MusikmachDing-Analysen (Ismail-Wendt, 2016) sowie Überlegungen zum Sozialen Netzwerk ist vor dem Hintergrund der radikalen Veränderung elementarer Prämissen kultureller Zusammenhänge durch die Verdatung aller Interaktionen auf einer Plattform erkenntnisfördernd, da damit die »konstitutive Verstrickung« (Roberge/Seyfert, 2017: 9) von User*innen und Technologien in den Vordergrund gerückt und einem bloß intentionalen Verständnis entgegengewirkt wird. Der Zugang zu audiotool als MusikmachDing (Ismail-Wendt, 2016) zielte auf die Rekonstruktion der produktionstechnischen Bedingungen musikalischer Praxis und ihrer Auswirkungen auf die Praktiken des Feldes. An der Cloudbasiertheit der DAW wurden erstens die Konsequenzen der zentralen Speicherung aller Produktionsdaten herausgestellt, vor dem Hintergrund kulturhistorischer Transformationsprozesse von Musikproduktion beleuchtet und im Hinblick auf das Zusammenfallen vormals disparater Rollen diskutiert. Zweitens wurde die Modularität der audiotool-DAW am Interface vor der Folie anderer Gestaltungsansätze und mit Blick auf ihre Affordanzen zur Konstruktion und Rekonstruktion ästhetischer Gestaltung *als Signalweg* umrissen. Drittens wurde aufgezeigt, in welcher Weise sich das Ordnungssystem des Medienarchivs von Kategorisierungskonzepten von musikalischem Material in anderen DAWs unterscheidet. Auf audiotool erfolgt der Zugriff aufs Material nicht über Klassifizierungen ästhetischer Qualitäten, sondern entlang eines einzigartigen Freigabesystems. Die Strukturierung des Medienarchivs über sog. *Clearance Levels* fungiert

als präventive Strategie zur Vermeidung juristischer Auseinandersetzungen, welche die Plattform existenziell bedrohen könnten. Auch im Ordnungssystem des Medienarchivs spiegeln sich, wie gezeigt wurde, die feldspezifischen Normvorstellungen, Logiken und Werten.

Die Analyse als Soziales Netzwerk setzte audiotool in Bezug zu grundlegenden Transformationsprozessen von Kultur durch partizipative Online-Plattformen vor dem Hintergrund ihrer technischen Bedingungen und strukturellen Affordanzen. Das Profil ist für die Hervorbringung von Identitäten in medientechnisch formierten Sozialen Netzwerken von Bedeutung, da es als standardisierte und standardisierende Instanz im Zentrum wechselseitiger Einschreibungen von sowohl Mensch als auch Algorithmus steht. Das Profil wurde in dieser Hinsicht als Surrogat des Körpers begriffen, auf dem ansonsten flüchtige performative Akte durch digitale Archivierung fixiert werden. Dadurch wird das Profil jedoch gleichzeitig zum Bezugsobjekt im ubiquitären Panoptismus und ist die Stelle, an der Kontrolle und Disziplinierung in Online-Gemeinschaften wirksam werden.

Die anschließende Theoriebildung zielte auf eine empirisch geleitete *Dekonstruktion* kultureller Formungsprozesse *durch Rekonstruktion*. Die Erhebung und Auswertung der Daten folgte einem konstruktivistischen Wissenschaftsverständnis, welches die Stimmen des Feldes stark macht und die Konstruiertheit von Werten, Positionen und Handlungen anerkennt. Die drei Kategorien subsumieren *Doings* im Sinne kultureller Handlungen im praktischen Vollzug und setzen diese zueinander in Beziehung. Diese Praktiken werden durch die Linse der Performativität als sinnhafte, nicht zufällige Handlungen begriffen. Als performative Strategie werden Praktiken demnach in ständiger Rückbindung an die medientechnischen Bedingungen und die kulturellen Paradigmen der auf der Plattform versammelten Gemeinschaft vollzogen. Diese wirken als strukturelle Affordanzen, in Algorithmen eingeschriebene normative Festlegungen, Imperative, Werte und Einstellungen in die Praktiken des Feldes hinein. Die Rekonstruktion der Praktiken adressiert das spannungsreiche Wechselverhältnis zwischen diesen Polen, welches für die kulturellen Zusammenhänge in dieser Online-Gemeinschaft und den sich darin vollziehenden Dynamiken performativer Hervorbringung von Identitäten von Bedeutung ist.

Die Kategorie *Becoming a user* versammelt Praktiken, mit denen Handlungen von User*innen auf audiotool sichtbar und für andere zuordenbar werden, sodass sie *als ein bestimmter Jemand* in *dieser* kulturellen Gemeinschaft an- und wiedererkennbar werden. Die Rekonstruktion erfolgte in einem argumentativen Dreischritt: durch

Analyse der Modalitäten der Profilgenerierung, des Anforderungsgefüges für Partizipation sowie der Ableitung jener performativen Strategien, über die sich User*innen zu diesem Cluster ins Verhältnis setzen. Praktiken der Profilgenerierung wurden hinsichtlich ihrer Wechselwirkungen mit den plattformseitig vorgegebenen Formularfeldern, dem performativen *Naming* sowie der Aufteilung von individuellem Handeln auf disparate Profile in den Blick genommen. Sichtbar wurde, dass die Generierung von Online-Profilen und performative Strategien der Selbstbezeichnung nicht im Sinne eines *identity play* (Poster, 1995; Rheingold, 1993; Turkle, 1995) auf einen freien Selbstentwurf abzielen, sondern User*innen nach kontext- und plattformübergreifender Kohärenz und Anschlussbildung im Hinblick auf Intelligibilität und Wiedererkennbarkeit streben. Der strategische Einsatz von entweder einem oder mehreren Profilen zur Veröffentlichung von Tracks auf audiotool zielt auf Innovation und ist zugleich an Kontinuität, Kohärenz und Wiedererkennbarkeit ausgerichtet. Diese beiden performativen Strategien sind kontextspezifische Relationierungen auf das Kreativitätsdispositiv (vgl. Reckwitz, 2012; 2016). Das darin sichtbar werdende Streben nach der Hervorbringung von Neuem ist Form eines infiniten Strebens nach Fortschritt und kontinuierlicher (Selbst-)Überbietung.

Im zweiten Schritt wurde das Anforderungsgefüge für Partizipation beleuchtet und die Bedingungen der audiotool-Community für die Anerkennung *als ein bestimmter Jemand* herausgearbeitet. Entlang der Anforderungen des Mitglied-Werdens – *zum Austausch beizutragen, mit anderen User*innen zu interagieren und eigene Musik zu zeigen* – wurden das Selbstverständnis, die Grundprinzipien und die Routinen des Feldes rekonstruiert. Zirkulierende Verhaltenserwartungen sind *Andersartigkeit respektieren, Wissen teilen und sich nicht in den Vordergrund drängen*. Für Prozesse performativer Hervorbringung sind die gewonnenen Erkenntnisse dahingehend relevant, dass sich darin geteilte Vorstellungen eines idealen Kollektivs spiegeln. Als Proklamationen eines *Wir sind...* fungieren sie zugleich als gemeinschaftsbildende Imperative. Um an der Gemeinschaft partizipieren und handlungsfähig werden zu können, ist dieses Anforderungsgefüge zentral, denn es leitet, zu wem man werden muss, um *als ein bestimmter Jemand* an- und wiedererkennbar zu werden.

Mit *Feedback zu Tracks geben* und *Tracks auf Walls posten* wurden im Anschluss performative Strategien dargestellt, über die sich User*innen auf audiotool zu diesem Cluster aus Erwartungen ins Verhältnis setzen. Durch das ambivalente Anforderungsgefüge, sich in die Zusammenhänge der Gemeinschaft einzubringen ohne dabei in den Vordergrund zu drängen, entsteht ein Spannungsfeld. Insbesondere in der Unter-

scheidung von legitimer und illegitimer Hervorbringung von Sichtbarkeit und Reichweite sowie der Kriterien für Spam bzw. Nicht-Spam wurden Merkmale qualifizierter Anschlussbildung aufgezeigt, die einer kollektiven Fortschrittsorientierung folgen. Die Generierung von Aufmerksamkeit erscheint auf audiotool nur dann als legitim, wenn sie die Möglichkeiten ästhetischer Produktion für alle im Netzwerk erweitert. Anhand des Widerstands gegenüber einer regelwidrigen Generierung von Sichtbarkeit und Reichweite sowie Verzerrungen von Chart-Metriken wurde herausgearbeitet, auf welche Weise die von der Community als (selbst-)disziplinierendes Korrektiv proklamierten normativen Anforderungen wirksam werden.

Bedeutend sind diese Erkenntnisse in folgender Hinsicht: Entlang der medientechnischen Bedingungen des Profils als Surrogat des Körpers, den Modalitäten seiner Generierung und den in diesen Prozess eingeschriebenen Normen wurden elementare Leitlinien des Feldes in der Performativität ihrer reziproken Verflechtung gefasst. An den herausgearbeiteten performativen Strategien wurde gezeigt, wie die im Feld zirkulierenden Anforderungen, Werte, Regeln und Ideale sich am Paradigma kollektiven Fortschritts ausrichten. Sie sind damit nicht bloß leere Hüllen, sondern entfalten eine Wirkmacht und orientieren Handeln. Aufgrund ihres transformativen Potentials wirken diese Paradigmen ganz grundlegend in die Organisation von Kultur und die performative Hervorbringung von Identitäten unter den Bedingungen digitaler Vernetzung hinein.

Unter der zweiten Kategorie *Doing Collabs* werden kollaborative Produktionsweisen mit der audiotool-DAW zusammengefasst. Die rekonstruierten Praktiken geben Aufschluss darüber, auf welche Weise User*innen auf audiotool miteinander Tracks produzieren und was dabei entsteht. Erarbeitet wurde, vor welchem Hintergrund User*innen sich entweder für oder gegen eine *Collab* entscheiden, wie eine *Collab* zustande kommt und wie sie abläuft. Im Zentrum der Überlegungen zu kollaborativen Produktionspraktiken standen die sich darin vollziehenden performativen Dynamiken, welche über verschiedene Zugänge zum Track auf audiotool erörtert wurden. Der Entwicklung des feldspezifischen Konzepts wurden theoretische Überlegungen zum Begriff vorangestellt, da der Track auf audiotool aufgrund seiner medientechnischen Eigenheiten mit einem klangfokussierenden Track-Begriff nicht hinreichend zu fassen ist. Die Konzeption des Tracks als hypermediales, dynamisches Medienobjekt, das seine mediale Form fortlaufend verändert, erlaubt es, den Track an die Paradoxie von Identitäten anzubinden. Die Verbindung des Tracks unter den Bedingungen digitaler Vernetzung zu performativen Strategien der Hervorbringung von Identitäten

liegt darin, dass die modularen Komponenten des Tracks auf audiotool (und äquivalenter Formen im Internet) beliebig austauschbar sind, der Track jedoch *als dieser Track* der gleiche bleibt.

Herausgearbeitet wurden zwei empirische Konzepte des Tracks auf audiotool, welche sich hinsichtlich der Nutzung oder Nichtnutzung der sog. Republish-Funktion unterscheiden. Der *Track als fluides Werkstück* ist ein Feld für Relationierungen auf das Normen- und Anforderungsgefüge der Gemeinschaft, welches sich in Gestalt fortlaufender Rufe nach Anpassung und Verbesserung in das Medienobjekt einschreibt. Vor der Folie seiner medientechnisch begründeten kontinuierlichen Transformierbarkeit bei gleichzeitiger Kontinuität und Kohärenz werden Identitäten beim *Track als fluidem Werkstück* als paradoxe Selbsterfahrung hervorgebracht. Am Track werden Fortschritt, Verbesserung und Anerkennung im Spannungsfeld von Anforderung und Relationierung erlebbar. Beim *Track als fixem Zeitzeugnis* steht musikalisches Schaffen als Metaprozess im Fokus. Im Kontinuum fortlaufenden Werdens kennzeichnen fixe Tracks sowohl den Zeitpunkt einer Selbsterfahrung als auch die selbstreflexive Erfahrung selbst. Darüber hinaus werden in Tracks ein Set von Skills, Produktionstechniken und ästhetischen Strategien archiviert, welche im performativen Akt der retrospektiven Selbstbiografisierung Kohärenz und Kontinuität als »Fiktion einer narrativ erfassbaren Kontinuität des eigenen Lebens« (Lehner, 2017: 19) generieren.

Beide Track-Konzepte unterscheiden sich ergo in Bezug auf die Umgangsweisen mit dem Medienobjekt. Beim *Track als fluidem Werkstück* gilt das ästhetische Objekt als grundsätzlich ungeschlossen und wird fortlaufend an ein dynamisches Normengefüge angepasst. Dem gegenüber wird der *Track als fixes Zeitzeugnis* mit der Veröffentlichung als abgeschlossen betrachtet. Entgegen der bestehenden Möglichkeit werden nachträgliche Eingriffe in Struktur oder Klangästhetik nicht vorgenommen. In Bezug auf die Hervorbringung von Identitäten verbindet beide Konzepte, dass Tracks zum Referenzpunkt einer Auseinandersetzung sowohl *mit* sich und anderen als auch *vor* anderen werden. Identitäten werden über Tracks und den sich in Bezug auf sie vollziehenden (selbst-)reflexiven Relationierungen als prozesshafte Selbsterfahrungen in musikalischer Praxis erlebbar.

Die nachfolgende Rekonstruktion gemeinschaftlicher Track-Produktion stellte performative Strategien über die Horizonte, die Organisation und den Vollzug kollaborativer Musikproduktion mit der audiotool-DAW heraus. Die Horizonte des *Doing Collabs* geben Aufschluss darüber, mit welchen Zielen User*innen auf audiotool miteinander Tracks produzieren. Sichtbar wurde hierbei, dass die Überschreitung räumli-

cher Beschränkungen hin zu einer ortsunabhängig erreichbaren Online-Plattform bedeutend ist. Damit kann an eine heterogene, global verteilte Praxisgemeinschaft und somit an »deterritoriale Vergemeinschaftungen« (Hepp/Berg/Roitsch, 2012: 231) angeschlossen werden, die lokal nicht in gleicher Weise zugänglich wären. Diese Unterschiede sind für Dynamiken performativer Hervorbringung relevant, da die Form der Zusammensetzung einer Gemeinschaft Relationierungen auf das Alteritäre in einer jeweils bestimmten Weise bedingt. User*innen bringen gemeinsam einen spezifisch konfigurierten Möglichkeitsraum hervor, innerhalb dessen sie sich auf eine andere Weise kreativ ausdrücken und sich über ästhetische Relationierungen in der Kollaboration *als ein bestimmter Jemand* hervorbringen können. Die gemeinschaftliche Produktion von Tracks ist darüber hinaus ganz grundlegend auf Weiterentwicklung und Fortschritt durch reziprokes Lernen in Form einer analytischen Rekonstruktion ästhetischer Strategien ausgerichtet.

Hinsichtlich der Organisation gemeinschaftlicher Track-Produktion wurde deutlich, dass über die Aufnahme von *Collabs* erst nach einer strategischen Abwägung entschieden wird. Im ersten Schritt informieren sich User*innen über potentielle Kollaborationspartner*innen. Eine *Collab* entsteht jedoch nicht nur bei größtmöglicher ästhetischer Kongruenz oder stilistischer Kohärenz, sondern wenn ein transformativer Handlungsraum imaginiert werden kann. Demgegenüber wird zur Steigerung von Effizienz strategisch auf geteilte Konventionen, Logiken und Normen zurückgegriffen. Strategische Auswahlentscheidungen reduzieren Kontingenz und sind Relationierungen auf den kulturellen Imperativ der Beschleunigung (Rosa, 2005; 2016), sodass sich audiotool-User*innen über konzeptuelle und ästhetische Kongruenz performativ als effizientere Andere hervorbringen. Strategische Auswahlentscheidungen werden darüber hinaus hinsichtlich der Zusammenführung unterschiedlicher Stile sowie der gezielten Integration von Klangästhetiken getroffen. Dabei geht es um die Schaffung eines Möglichkeitsraumes für Innovation durch ästhetische Qualitäten, die zielorientiert überführt werden. In performativer Hinsicht zielt diese Strategie auf die Hervorbringung divergierender ästhetischer Klanggestalten sowie der Erweiterung der eigenen Klangästhetik durch strategische Integration klanglicher Ausdrucksformen.

Beim Vollzug von *Collabs* wurden Koordinationspraktiken und die verschiedenen Modi gemeinschaftlicher Track-Produktion hinsichtlich ihrer performativen Dynamiken beleuchtet. Kollaboratives Produzieren auf audiotool erfordert ein hohes Maß an Koordination, um einen Track zu einem für alle beteiligten User*innen anerkekbaren Ergebnis zu führen. Kommunikative Koordination reduziert dabei sukzessive

immer auch Kontingenz. Sichtbar wurde ferner, dass dem Ruf nach Veränderung eines Tracks in *Collabs* in der Regel entsprochen wird. Die Rufe nach Veränderung *machen* User*innen zu einem Anderen. User*innen schreiben sich in das kreative Schaffen der anderen ein und werden ergo erst durch den Anderen zu demjenigen, der sie sind. Die Untersuchung der beiden Modi kollaborativer Produktion auf audiotool nahm die verschiedenen Umgangsweisen mit Kontingenz und ihrer produktiven Wechselwirkungen im Prozess gemeinschaftlichen kreativen Schaffens in den Blick. Gezeigt wurde, inwiefern *simultanes* Kollaborieren in *Live-Collabs* eine Herausforderung für den kreativen Prozess darstellt. Die inhärente Unbestimmtheit bedingt Prozesse performativer Hervorbringung dahingehend, dass sich der Bezugsrahmen für ästhetische Relationierungen im kreativen Prozess parallel verändert. Das *sequenzielle* Kollaborieren unterscheidet sich davon hinsichtlich der sukzessiven Abfolge einzelner Bearbeitungsschritte. Dieser Modus wird aufgrund der iterativen kreativen Auseinandersetzung mit dem Track und dem Warten auf ästhetische Bezugnahme, durch das Oszillieren zwischen Nähe und Distanz zum Track strategisch zum Schöpfen von Inspiration genutzt. *Sequenzielles* Kollaborieren auf audiotool zielt auf das In-Gang-Setzen performativer Dynamiken, um Kreativität im Prozess ästhetischer Gestaltung aufrechtzuerhalten und die Finalisierung eines Tracks größtmöglich voranzutreiben.

Die Rekonstruktion der Horizonte, Praktiken und Modi beim *Doing Collabs* zielte auf die Herausarbeitung der Wechselwirkungen von ästhetischer Praxis mit ihren medientechnischen Bedingungen und Dynamiken der performativen Hervorbringung von Identitäten. *Doing Collabs* ist in dieser Hinsicht dadurch geprägt, dass User*innen durch strategisch ausgerichtete ästhetische Relationierungen reziprok auf den kreativen Prozess der jeweils anderen Beteiligten transformativ einwirken. Über den gemeinschaftlichen Produktionsprozess bringen User*innen damit sowohl situativ divergente und wechselseitig dependente Identitäten als auch den Anderen performativ *als einen Anderen* hervor. Im Rahmen einer *Collab* einen Track zu produzieren bedeutet, gemeinsam eine Welt hervorzubringen, in der sich Normen, Ideale, Weltsichten und Utopien sedimentieren. Aufgrund der Fluidität und der Wandelbarkeit des generierten Medienobjekts werden diese jedoch nicht *als Welt* persistent, sondern als Prozess erlebbar.

In der dritten Kategorie wurden kollaborative Wissensprozesse auf audiotool rekonstruiert und hinsichtlich ihrer performativen Dynamiken untersucht. Im ersten Schritt wurde vor dem Hintergrund der medientechnischen Bedingungen von Online-Plattformen für ein Verständnis von Partizipation an Online-Kultur als episte-

mische Praxis sowie von digitalen Daten als epistemische Ressourcen argumentiert. Diese Überlegungen fußen auf dem Umstand, dass nur jene Interaktionen mit dem Interface als kulturelle Handlungen sichtbar und anerkennbar werden können, die von den Algorithmen der Plattform auch verdatet werden. Als öffentlich einsehbare Daten werden diese abstrahierten Interaktionen zu Wissensobjekten. Welche Nutzungsweisen in welcher Form an die Plattform übergeben und archiviert werden können, ist von den in Programmcode übersetzten Entscheidungen der Betreiber*innen abhängig, sodass Online-Gemeinschaften mit den normativen Festlegungen konfrontiert sind, was als epistemische Ressource in die Wissensbestände eingehen kann. Plattformen wie audiotool haben ergo Plattformmacht (vgl. Seemann, 2021). Für die Hervorbringung von Identitäten auf audiotool ist dieses Spannungsverhältnis von besonderer Bedeutung, da sich User*innen in kollaborativen Wissensprozessen zu epistemischen Ressourcen ins Verhältnis setzen. *Was* diese Online-Kultur weiß und *wie* sie weiß ist jedoch ganz entscheidend von den Bedingungen ihrer technischen Infrastrukturen abhängig.

Im Zentrum der Überlegungen zum Teilen von Tracks als Teilen von Wissen steht die Remix-Funktion, welche die vollständige Dekonstruktion der in Tracks eingeschriebenen Wissensbestände für alle audiotool-User*innen per Default möglich macht. Mit dem *Kabeln Folgen* wurde eine Praxis der analytischen Rekonstruktion und Aneignung von Strategien der Klanggenerierung und -prozessierung in der audiotool-DAW herausgearbeitet. Diese ist eng mit dem skeuomorphistischen Gestaltungskonzept sowie der linearen Verschaltung der Devices auf der zweidimensionalen Arbeitsfläche verbunden. Bezüglich des intendierten Entzugs der über geteilte Tracks bereitgestellten Wissensbestände wurde einerseits deutlich, dass eine Deaktivierung der Remix-Funktion und damit die Verhinderung eines Dekonstruktionszugriffs durch Dritte ideologisch motiviert ist. Ästhetische Strategien fungieren als Marker von Differenz, sodass die Verhinderung einer Aneignung durch Dekonstruktion auf Maximierung des eigenen Fortschritts sowie einer präventiven Sicherung von Alleinstellungsmerkmalen und Reputation im Rahmen einer individualistischen Leitidee zielt. Dem gegenüber impliziert der einer kuratorischen Strategie folgende vollständige Entzug von Tracks mitsamt dem darin archivierten Wissen auch den Selbstentzug von Sichtbarkeit und Reichweite. Im Zentrum der Abwägungsentscheidungen stehen Unterschiede zwischen den in Tracks archivierten Wissensbeständen zu verschiedenen Zeitpunkten. Der Entzug von Tracks, deren eingeschriebenes Wissen als überholt bewertet wird, folgt einer ästhetisch-epistemischen Strategie kuratorischer Selbstoptimierung eines sich stetig verbessernden Wissenden.

In Prozessen der Wissensvermittlung wurde das auch auf audiotool zirkulierende Paradigma des »gift giving« (Waldron, 2018: 110) sichtbar, das sich aus einer 60 Jahre alten Leitidee der Gegenkultur und den Utopien von Steward Brand bis in Online-Kulturen der Gegenwart übersetzte (vgl. Turner, 2008). Auf audiotool sein Wissen zu teilen, ist in dieser Hinsicht zugleich jedoch eine Relationierung auf den in den Partizipationsbedingungen der Gemeinschaft angelegten Imperativ mit wechselseitig performativer Wirkmacht: Zum einen stellt das Teilen von Wissen Handlungsfähigkeit für andere User*innen her. Zum anderen bringt dieser Akt jene User*innen, die ihr Wissen teilen, durch Markierung von Differenz *als Expert*in* hervor und unterstreicht den Gültigkeitsanspruch dieses Wissens. User*innen, die Wissen in Form epistemischer Ressourcen ins Wissensarchiv überführen, tragen zudem zu dessen Erweiterung bei und leisten einen Beitrag zum Fortschritt von Individuum und Gemeinschaft.

Im Kontext kollaborativer Wissensprozesse in der *Audioschool* wurden die hierarchisch organisierten Rollen, die damit einhergehenden Befugnisse und Verantwortlichkeiten sowie die mit ihnen einhergehende Machtasymmetrie hinsichtlich ihrer performativen Wechselwirkungen diskutiert. Durch ihr Gestaltungs- und Strukturierungspotential für kollektive Zusammenhänge produzieren Rollen Unterschiede. Die in eine Rolle eingeschriebenen Aufgaben und darin sedimentierten Normen adressieren User*innen mit Erwartungen, sodass Handeln in einer Rolle immer eine Relationierung auf den in ihr wirksam werdenden Imperativ darstellt. Von Bedeutung sind Rollen in der *Audioschool* darüber hinaus jedoch auch als technisch konfigurierter Kommunikationsanker, der User*innen über die sog. *role pings* mit dem rollenspezifischen Anforderungs- und Erwartungsgefüge *als ein bestimmter Jemand* adressierbar macht. Hierarchisch strukturierte Machtgefüge, wie sie in der *Audioschool* erkennbar wurden, schreiben sich über die Anforderungen und Erwartungen in performative Praktiken kollaborativer Wissensproduktion ein und bilden damit den Rahmen, innerhalb dessen User*innen Identitäten hervorbringen und *als ein bestimmter Jemand* an- und wiedererkennbar werden können.

Als Fundament der Analyse von Wissensprozessen rund um das Medienarchiv auf audiotool und den darin archivierten epistemischen Ressourcen wurden zunächst die grundlegenden rechtlichen Bedingungen einer Archivierung von Klängen im Netz dargestellt. Gezeigt wurde, in welcher Weise das für dieses Praxisfeld geltende Recht festlegt, welche Daten in welcher Weise archiviert und unter welchen Bedingungen diese für kulturelle Produktion angeeignet werden dürfen. Kurz: Wie das Recht bedingt, *was* die hier betrachtete Online-Kultur weiß und *wie* sie weiß. In Bezug auf die Probleme

matik wurde im Feld mit der Einführung von Kontrollmechanismen reagiert, indem audiotool-User*innen aufgefordert wurden, Samples zu melden, deren Archivierung möglicherweise gegen lizenzrechtliche Bestimmungen verstoßen. Die Wahrung rechtlicher Konformität ist dabei vor allem auch ein Beitrag zum Selbsterhalt dieser Online-Gemeinschaft, da die drohenden Schadensersatzforderungen den Fortbestand der Plattform existenziell gefährden könnten. Bedeutend sind diese Zusammenhänge dahingehend, dass sich das partizipative Paradigma der audiotool-Community vor den juristischen Gegebenheiten in ein kontrollierendes wendet.

Die Anforderungen des *Audio Resource Collective* (ARC) wurden im Hinblick auf kollaborative Wissensprozesse rekonstruiert. Das ARC wurde von audiotool-User*innen als Reaktion auf die *Samplepocalypse* initiiert und stellt user-generierte Samples in zusammenhängend kompilierten Packs als freies Wissen im Internet zur Verfügung. Für audiotool-User*innen stehen diese im plattformeigenen Medienarchiv zur Verfügung und können unmittelbar in der DAW genutzt werden. Externe Musikproduzent*innen können die Sample Packs zusätzlich über einen öffentlichen Cloudspeicher herunterladen und im Rahmen einer Creative Commons Lizenz verwenden. Der Anforderungskatalog des ARC und die darin formulierten Richtlinien für eine Veröffentlichung wurden als Wissensordnung beleuchtet. rekonstruiert wurde, wie die in dieser Wissensordnung festgeschriebenen Kriterien und Bezeichnungsschemata als normative Setzungen in die kollaborativen Wissensprozesse einwirken. In performativer Hinsicht *macht* diese Wissensordnung Wissen, indem sie festlegt, welches Wissen auf welche Weise gewusst werden kann. Partizipation an den kollaborativen Wissensprozessen des ARC erfordert mithin eine Unterwerfung unter die normativen Leitlinien der Wissensordnung, die performativ sowohl partizipierende User*innen als auch Wissen in Form spezifisch konfigurierter und standardisierter epistemischer Ressourcen hervorbringt.

Das Teilen von Presets im Medienarchiv ist ein weiterer zentraler Bestandteil kollaborativer Wissensproduktion auf audiotool, da Presets mit den in sie eingeschriebenen Parameterdaten Wissen über klangliche Möglichkeiten von Devices archivieren. Für die Ordnung und Bezeichnung von Presets gibt es im Gegensatz zu den durch das ARC vorgelegten Ansätzen jedoch bislang kein vergleichbares System. Auf welche klangästhetischen Vorstellungen oder Genrekonvention User*innen bei der Erstellung von Presets Bezug nehmen, bleibt für Dritte aufgrund fehlender Standardisierung somit oftmals unzugänglich. Die Konsequenz einer unzureichenden oder uneinheitlichen Bezeichnung ist, dass das in diesen Ressourcen archivierte Wissen nicht mehr

auffindbar ist. rekonstruiert wurde daher, in welcher Weise User*innen Presets trotz oder entgegen dieser Problematik gezielt als Form der Wissensvermittlung einsetzen. Erstens konnte gezeigt werden, dass Presets zur kollaborativen Wissensvermittlung erstellt werden, um klangästhetische Qualitäten übertragbar zu machen. Geteilte Presets treten an die Stelle von Wissen über die notwendigen Strategien zur Hervorbringung klangästhetischer Qualitäten mit einem Device. Zweitens werden die *Descriptions* von Presets genutzt, um klangästhetische Potentiale von Devices zu vermitteln, welche am grafischen Interface des Devices nicht unmittelbar abzuleiten sind. Presets eröffnen auf audiotool mithin einen gerichteten Zugang zum Spektrum klangästhetischer Ausdrucksmöglichkeiten. Kollaborative Wissensvermittlung ist durch zwei performative Dynamiken geprägt: Zum einen steigert die Vermittlung von Wissen die Möglichkeiten klangästhetischer Entfaltung auf audiotool über die in die epistemischen Ressourcen eingeschriebenen Wissensbestände und erweitert damit Handlungsoptionen. Das Teilen von Presets ist zum anderen jedoch auch ein Beitrag zur gerichteten Vermittlung von Wissen in kollaborativer Praxis, im Zuge dessen Intentionalität und Expertise und mithin Partizipation *als ein bestimmter Jemand* markiert wird.

Die Analysen kollaborativer Wissensprozesse in musikalischer Praxis auf audiotool wurden vom konstruktivistischen Wissensbegriff geleitet. Partizipation an Online-Kultur als Form epistemischer Praxis zu begreifen, erforderte zunächst den konzeptuellen Brückenschlag von Interaktionen im Digitalen zu epistemischen Ressourcen, die durch algorithmisierte Verdattung, Archivierung und öffentlichen Bereitstellung zum Gegenstand von Praktiken des Teilens werden. Das Teilen von Wissen meint in partizipativen Online-Kulturen jedoch »nicht mehr das gnädig-trickreiche »teile und herrsche«, sondern das bestandssichernde »teile, erfinde und erhalte mit anderen«, wobei der Doppelsinn des »Erhaltens« (verfestigen und geliefert bekommen) gewollt ist« (Faßler, 2012: 151). Kollaborative Wissensproduktion auf audiotool ist für das Verständnis von Kulturen des Teilens im Internet bedeutend, da sich daran die Wechselwirkungen der Paradigmen und Anforderungen von Partizipation und der medientechnischen Bedingungen aufzeigen lassen. Diese bedingen was geteilt wird (und wer aus welcher Position bestimmt was geteilt werden darf) und welches Wissen (in welcher Form und mit welchen Prämissen) archiviert und zugänglich gemacht wird. Sie bedingen *was* eine Kultur weiß und *wie* sie weiß. Die Rekonstruktion von *Doing Knowledge* auf audiotool zielte auf diese Dimensionen einer Kultur des Teilens von Wissen. Dabei wurde deutlich, dass Teilen auch in diesem Kontext »nicht vorrangig auf Erhaltung von Zuständen zielt, also nicht konservierend gedacht ist, sondern »zu Veränderungen und Produktion beitragen« (ebd.). Im Zuge dieser trans-

formativen kollaborativen Wissensprozesse werden User*innen *mit, für* und *durch* den Anderen *als ein bestimmter Jemand* an- und wiedererkennbar, zu dem sie ohne Partizipation und den darin entstehenden performativen Dynamiken nicht hätten werden können.

Praktiken kollaborativer Wissensproduktion auf audiotool erlauben vor diesem Hintergrund einen analytischen Blick auf Wissensprozesse unter den Bedingungen der dritten Form der Schriftlichkeit von Musik. Nach der Notation von Spielanweisungen und maschinellen Klangschrift entsteht mit der Online-DAW eine Form der Schriftlichkeit, die zugleich mit der Entstehung eines neuen Archivtypus einhergeht. Der digital vernetzte Computer inkorporiert nicht bloß das gesamte Arsenal medientechnischer Gestaltungsverfahren, sondern archiviert mit den dekonstruierbaren Produktionsdaten von Tracks zusätzlich die Anweisungen zur Hervorbringung von Klängen. Archiviert werden diese jedoch nicht bloß in hypermedialen, dynamischen Medienobjekten wie den Tracks auf audiotool. Aufgrund der engen Verschränkung von Online-DAW und Sozialem Netzwerken sind auch Explikationen ästhetischer Strategien im Board, Feedback und geteilte Samples oder Presets ein elementarer Bestandteil von Wissensprozessen dieser kulturellen Gemeinschaft. Archivierte epistemische Ressourcen eröffnen Möglichkeitsräume für sowohl soziokulturell als auch medientechnisch strukturierte und reglementierte Relationierungen in ästhetischer Praxis. Für die performative Hervorbringung von Identitäten ist dieser Punkt entscheidend, da Prozesse kollaborativer Wissensproduktion immer auch Formen der Welterzeugung sind. Durch performative Relationierungen verändert sich nicht nur das Wissen, sondern zugleich immer auch die Wissenden.

Die Praxisfelder kollaborativer musikalischer Praktiken auf audiotool, die in den Kategorien *Becoming a user*, *Doing Collabs* und *Doing Knowledge* gegliedert wurden, sind über die Kernkategorie *Growing* miteinander verbunden. *Growing* beschreibt den *Modus* performativer Hervorbringung von Identitäten auf audiotool, in dem Logiken und Ordnungen wirksam werden, welche performative Relationierungen auf den kulturellen Imperativ unendlichen Fortschritts im Feld leiten und formieren. Dieser Imperativ ist als zentrale Anforderung der Gegenwart sowohl utopische Verheißung als auch unerfüllbare Anforderung. Die performativen Relationierungen schließen als spezifische Antworten des Feldes an die Leitlinien der kontinuierlichen Steigerung und Überbietung an, da die im Modus sedimentierten Normen, Konventionen und Erwartungen Handeln in dieser Online-Kultur motivieren und konfigurieren. Die Grundlage für Partizipation auf audiotool ist es, sich in kollaborativen musikalischen

Praktiken zu diesem Anforderungsgefüge ins Verhältnis zu setzen. *Growing* leitet Formen performativer Relationierung auf den Imperativ, sich steigern zu *wollen* und zu *sollen*. *Growing* ist die kulturelle Leitidee für die performative Hervorbringung von Identitäten in *dieser* Online-Musikkultur, fungiert auf diese Weise als Triebfeder der Organisation dieser Gemeinschaft und beschreibt damit eine idealtypische, kulturspezifisch situierte Form von Kultur- und Welterzeugung.

Um die Zusammenhänge dieses Modus in breitere kulturelle Zusammenhänge einbetten zu können, wurden Überlegungen zu (Selbst)Optimierung, der kulturellen Idee des Fortschritts, zu Objektivierungsprozessen kultureller Zusammenhänge sowie der panoptischen Beobachtbarkeit in Online-Gemeinschaften verbunden. Bezogen auf diese Überlegungen wurden drei Logiken des Modus *Growing* herausgearbeitet: die *prozessuale und relationale Logik*, die *Logik der Steigerung, des Fortschritts und der kontinuierlichen (Selbst-)Überbietung* sowie die *Logik des Wettbewerbs*.

Aufgrund seiner *prozessualen und relationalen Logik* operiert *Growing* auf audiotool beim Streben nach Mehr mit dem Vergleich über Selbst- und Fremdbeobachtung. Diese Logik ist unmittelbar an die Idee des kulturellen Fortschritts im Kontext einer zunehmenden granularen Objektivierung kultureller Zusammenhänge angebunden. Diese Logik kennt kein Maximum, sondern allein die temporäre Relation zweier Objektivierungen, wobei sich der Maßstab und die Kriterien stetig verändern können. Das Erreichen eines wie auch immer gearteten finalen Zustands ist daher von vornherein ausgeschlossen. Der dieser Logik immanente allgegenwärtige und unausweichliche Vergleich bindet Individuen im »digitalen Panoptikum« (Han, 2015: 18) an die »Imperative unentwegter Aktivierung und Leistungssteigerung« (Mau, 2017: 47) und richtet Handeln an der Prämisse unentwegten Wachstums aus.

Die *Logik der Steigerung, des Fortschritts und der kontinuierlichen (Selbst-)Überbietung* ist im Hinblick auf ihre performative Wechselseitigkeit von Bedeutung. Die Hervorbringung von Dynamiken der Steigerung und des Fortschritts ist nicht allein auf das Individuum gerichtet, sondern nimmt immer die kulturelle Gemeinschaft als Ganzes in den Blick. Dies wird zur unausweichlichen Anforderung, da die Interaktionsreglementierungen, die Handeln normieren, panoptisch überwacht und sanktionierbar werden. Der Anschluss an ästhetische Praktiken wurde über die in dieser Logik der unentwegten Steigerung und (Selbst-)Überbietung erkennbar werdenden Strategien der Aufrechterhaltung von Zugehörigkeit durch Beschleunigung vollzogen. Die im Modus *Growing* erkennbaren Merkmale des »*Steigerungsimperativ* des Kreativen« (Reckwitz, 2013: 347; H.i.O.) wirken dem drohenden Verlust von Zugehörigkeit im

Zuge einer eskalatorischen Dynamik der *Rolltreppe nach unten* durch die kontinuierliche Hervorbringung von Neuem in kollaborativer ästhetischer Praxis entgegen.

Die *Logik des Wettbewerbs* operiert über den Vergleich des Eigenen zum Anderen und damit über Differenz. Diese Logik ist durch eine grundlegende Vorläufigkeit gekennzeichnet, wodurch eine Instabilität ihrer Zustände resultiert. Im entgrenzten Überbietungswettbewerb ist Erfolg immer nur temporär. Wettbewerb zielt jedoch, wie bereits die Ausrichtung auf Individuum *und* Gemeinschaft nahelegt, nicht auf ein bloßes Gegeneinander. Die *Logik des Wettbewerbs* auf audiotool ist durch ein ambivalentes Zusammenspiel von sowohl differenzminierendem als auch differenzbetonendem Wettbewerb geprägt (Wetzel, 2013). Auf kulturelle Gemeinschaften wirkt Wettbewerb trotz der inhärenten Kompetitivität und der differenzierenden Platzzuweisung jedoch stabilisierend, da im Zuge von Wettbewerbsverhältnissen auf ein geteiltes Netz an Regeln, Normen, Konventionen, Einstellungen und Weltansichten rekurriert wird. Die *Logik des Wettbewerbs* beschreibt ergo ein dynamisches Spannungsverhältnis reziproker performativer Hervorbringung von Individuum und Gemeinschaft, in dem User*innen *als ein bestimmter Jemand* in dieser kulturellen Gemeinschaft an- und wiedererkennbar werden können.

Diese Studie fragte nach dem *Wie?* einer Hervorbringung von Identitäten in kollaborativen musikalischen Praktiken im Internet. Im Zuge der Theoriebildung durch empirische Feldforschung wurden Praktiken kollaborativer Musikproduktion auf audiotool vor der Folie ihrer medientechnischen Bedingungen rekonstruiert und in ein dreigliedriges Kategoriensystem eingeordnet. Die Praktiken des Feldes wurden über einen gemeinsamen Modus verbunden, abstrahiert und die ihm zugrunde liegenden Logiken im Kontext übergreifender kultureller Entwicklungen der Gegenwart verortet. Die Frage nach der Hervorbringung von Identitäten auf audiotool – und das bedeutet: im Vollzug kulturell situierter und medientechnisch formierter performativer Strategien *als ein bestimmter Jemand* an- und wiedererkennbar werden – diente als Linse für die detaillierte analytische Rekonstruktion der Paradigmen, Modalitäten und Bedingungen von Kultur- und Welterzeugung in einer Online-Musikkultur. Die konstitutiven Wechselwirkungen von Individuum, Gemeinschaft und Technologie wurden hierbei ins Zentrum aller Überlegungen gestellt. Sowohl aus den Dynamiken von Online-Kultur als auch aus den Grundfesten des paradoxen Konzepts Identität folgt die Konsequenz, dass die hier vorgelegten Überlegungen als zeitlich situierte Diagnose einer kulturellen Gegenwart gelesen werden sollten. Nicht nur die audiotool-User*innen und die mit bestimmten Internettechnologien realisierte On-

line-DAW, deren Infrastrukturen Felder klanglicher Praxis (immer nur) auf eine bestimmte Art und Weise ins Netz übersetzen (können), befinden sich kontinuierlich im Wandel. Auch Identitäten sind in einem unaufhaltsamen Prozess fortlaufenden Werdens in eine unbestimmte Zukunft hinein, in deren kulturellen Zusammenhängen sich jedoch auf der Mikro- und Makroebene immer auch die kleinen und großen Fragen der Gegenwart spiegeln.

Literaturverzeichnis

- Abels, H. (2007). Einführung in die Soziologie. Band 2: Die Individuen in ihrer Gesellschaft. Wiesbaden: Springer VS
- Abels, H. (2017). Identität. Wiesbaden: Springer VS
- Adobe Corporate Communications. (2017). Flash & The Future of Interactive Content. <https://blog.adobe.com/en/publish/2017/07/25/adobe-flash-update>, (letzter Zugriff am: 18.08.2023)
- Ahlers, M. (2018). Komposition und Produktion von populärer Musik. In: Schramm, H. (Hrsg.): Handbuch Musik und Medien: Interdisziplinärer Überblick über die Mediengeschichte der Musik. Wiesbaden: Springer VS
- Ahlers, M./Jacke, C. (Hrsg.). (2018). Perspectives on German Popular Music. Farnham: Ashgate Publishing Limited
- Albrechtslund, A. (2008). Online social networking as participatory surveillance. First Monday, 13 (3). <https://doi.org/10.5210/fm.v13i3.2142>, (letzter Zugriff am: 18.08.2023)
- Aldenhoff, C./Edeler, L./Hennig, M./Kelsch, J./Raabe, L. & Sobala, F. (Hrsg.). (2019). Digitalität und Privatheit. Kulturelle, politisch-rechtliche und soziale Perspektiven. Bielefeld: transcript
- Alkemeyer, T. (2013). Subjektivierung in sozialen Praktiken. Umriss einer praxeologischen Analytik. In: Alkemeyer, T./Budde, G. & Freist, D. (Hrsg.): Selbst-Bildungen. Soziale und kulturelle Praktiken der Subjektivierung. Bielefeld: transcript
- Altenburg, D. & Bayreuther, R. (Hrsg.). (2012). Musik und kulturelle Identität – Band 1. Bericht über den XIII. Internationalen Kongress der Gesellschaft für Musikforschung. Weimar 2004. Kassel: Bärenreiter Verlag
- Althusser, L. (1977). Ideologie und ideologische Staatsapparate. In: ders. (Hrsg.) Ideologie und ideologische Staatsapparate. Aufsätze zur marxistischen Theorie. Hamburg/Berlin: VSA
- Anderson, B. (1983). Imagined Communities. Reflections on the Origin and Spread of Nationalism. London: Verso
- Armbrust, M./Fox, A./Griffith, R./Joseph, A. D./Katz, R. H./Konwinski, A./Lee, G./Patterson, D. A./Rabkin, A./Stoica, I. & Zaharia, M. (2009). Above the Clouds: A Berkeley View of Cloud Computing. Technical report no. UCB/EECS-2009-28. Electrical Engineering and Computer Sciences University of California at Berkeley, Berkeley

- Arnold, P. (2003). *Kooperatives Lernen im Internet: Qualitative Analyse einer Community of Practice im Fernstudium*. Münster: Waxmann
- Atkinson, P., Coffey, A., Delamont, S., Lofland, J. & Lofland, L. (2001). Editorial Introduction. In: Atkinson, P., Coffey, A., Delamont, S., Lofland, J. & Lofland, L. (Hrsg.): *Handbook of Ethnography*. London: SAGE Publications Ltd.
- Audio Resource Collective. (2020). ARC Wall. <https://www.audiotool.com/user/atrc/wall>, (letzter Zugriff: 18.08.2023)
- audiotool Tumblr Blog. (2010a). Audiotool 1.0 Firestarter. <https://audiotool.tumblr.com/post/417525418/audiotool-10-firestarter>, (letzter Zugriff am: 18.08.2023)
- audiotool Tumblr Blog. (2010b). Audiotool 1.1 Ping Pong is online. <https://audiotool.tumblr.com/post/820582955/audiotool-11-ping-pong-is-online>, (letzter Zugriff am: 18.08.2023)
- audiotool Tumblr Blog. (2012). Update 2012. <https://audiotool.tumblr.com/post/20468623761/update-2012>, (letzter Zugriff am: 18.08.2023)
- audiotool Tumblr Blog. (2013a). Application Update. <https://audiotool.tumblr.com/post/53358603704/application-update>, (letzter Zugriff am: 18.08.2023)
- audiotool Tumblr Blog. (2013b). Collaboration Beta. <https://audiotool.tumblr.com/post/56991705370/collaboration-beta>, (letzter Zugriff am: 18.08.2023)
- audiotool Tumblr Blog. (2015a). So when is Next?. <https://audiotool.tumblr.com/post/111404410167/so-when-is-next>, (letzter Zugriff am: 18.08.2023)
- audiotool Tumblr Blog. (2015b). News from the Next basement. <https://audiotool.tumblr.com/post/135104050942/news-from-the-next-basement>, (letzter Zugriff am: 18.08.2023)
- audiotool Tumblr Blog. (2016). Audiotool Launches Free Online Sample Editor. <https://audiotool.tumblr.com/post/154758534597/audiotool-launches-free-online-sample-editor>, (letzter Zugriff am: 18.08.2023)
- audiotool. (o. D. a). Audiotool – Free Music Software – Make Music Online In Your Browser. <https://www.audiotool.com>, (letzter Zugriff am: 18.08.2023)
- audiotool. (o. D. b). Product Overview. <https://www.audiotool.com/product>, (letzter Zugriff am: 18.08.2023)
- Auslander, P. (2006). Musical Personae. *The Drama Review*, 50 (1), S. 100–119
- Auslander, P. (2009). Musical Persona: The Physical Performance of Popular Music. In: Scott, D. B. (Hrsg.): *The Ashgate Research Companion to Popular Musicology*. Farnham: Ashgate Limited Publishing

- Austin, J. (1962). *How to do Things with Words*. Oxford: Oxford University Press
- Austin, J. (1979). *Zur Theorie der Sprechakte*, deutsche Bearbeitung von Eike von Savigny. Stuttgart: Reclam
- Ayers, M. D. (2006). Introduction. In: ders. (Hrsg.): *Cybersounds: Essays on Virtual Music Culture*. New York: Peter Lang Publishing
- Baacke, D./Sander, U. & Vollbrecht, R. (1990). *Lebenswelten sind Medienwelten (Medienwelten Jugendlicher, 1)*. Opladen: Leske+Budrich
- Bailey, J. (2016). The body in cyberspace: Lanier, Merleau-Ponty, and the norms of embodiment. *Christian Scholars Review*, 45 (3), S. 211–228
- Balke, F. (2014). Episteme. In: Kammler, C./Parr, R. & Schneider, U. J. (Hrsg.): *Foucault Handbuch. Leben – Werk – Wirkung*. Stuttgart: J. B. Metzler
- Balzer, N. (2013). *Spuren der Anerkennung. Studien zu einer sozial- und erziehungswissenschaftlichen Kategorie*. Wiesbaden: Springer VS
- Balzer, N. & Ricken, N. (2010). Anerkennung als pädagogisches Problem. Markierungen im erziehungswissenschaftlichen Diskurs. In: Schäfer, A. & Thompson, C. (Hrsg.): *Anerkennung*. Paderborn: Ferdinand Schöningh
- BandLab. (2023). About BandLab. <https://blog.bandlab.com/about/>, (letzter Zugriff am: 18.08.2023)
- Barbosa, A. M. (2006). *Computer-Supported Cooperative Work for Music Applications*. Univ. Diss. Barcelona: Pompeu Fabra University
- Barlow, J. P. (1996). A Declaration of the Independence of Cyberspace. <https://www.eff.org/cyberspace-independence>, (letzter Zugriff am: 18.08.2023)
- Barrett, M. S. (2014). Collaborative Creativity and Creative Collaboration: Troubling the Creative Imaginary. In: dies. (Hrsg.): *Collaborative Creative Thought and Practice in Music*. Farnham: Ashgate
- Barton, D. & Lee, C. (2013). *Language Online. Investigating Digital Texts and Practices*. London: Routledge
- Bauman, Z. (2004). *Identity: conversations with Benedetto Vecchi*. Cambridge: Polity Press
- Baym, N. (2009). A call for grounding in the face of blurred boundaries. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 14 (3), S. 720–723
- Beaulieu, A. & Estalella, A. (2012). Rethinking research ethics for mediated settings. *Information, Communication & Society*, 15 (1), S. 23–42

- Bedingfield, Will. (2019). The rise and fall of Flash, the annoying plugin that shaped the modern web. <https://www.wired.co.uk/article/history-of-macromedia-flash>, (letzter Zugriff am: 18.08.2023)
- Beer, B. & Fischer, H. (2013). *Ethnologie. Einführung und Überblick*. Berlin: Reimer
- Beer, R. (2014). Das Subjekt im Wandel der Zeit. In: Carstensen, T./Schachtner, C./Schelhowe, H. & Beer, R. (Hrsg.): *Digitale Subjekte. Praktiken der Subjektivierung im Medienumbruch der Gegenwart*. Bielefeld: transcript
- Bell, A. P. (2018). *Dawn of the DAW. The Studio As Musical Instrument*. Oxford: Oxford University Press
- Bell, D. (1975). *Die nachindustrielle Gesellschaft*. Frankfurt a. M./New York: Campus
- Benjamin, J. (1993). Ein Entwurf zur Intersubjektivität, Anerkennung und Zerstörung. In: dies. (Hrsg.): *Phantasie und Geschlecht. Psychoanalytische Studien über Idealisierung, Anerkennung und Differenz*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp
- Benjamin, W. (1935). Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit. In: Tiedemann, R. & Schweppenhäuser, H. (Hrsg.): *Gesammelte Schriften. Band I, Werkausgabe Band 2, 1980*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp
- Benkel, T. & Meitzler, M. (2015). Feldforschung im Feld der Toten. Unterwegs in einer Nische der sozialen Welt. In: Pofel, A. & Reichertz, J. (Hrsg.): *Wege ins Feld. Methodologische Aspekte des Feldzugangs*. Essen: Oldib-Verl
- Bennett, A. (2000). *Popular music and youth culture. Music, identity and place*. London: Macmillan Press
- Bennett, A. (2002). Music, Media, and Urban Mythscapes: A Study of the Canterbury Sound. *Media, Culture, and Society*, 24 (1), S. 107–120
- Bennett, A. (2004). New Tales from Canterbury: The Making of a Virtual Scene. In: Bennett, A. & Peterson, R. A. (Hrsg.): *Music Scenes: Local, Translocal, and Virtual*. Nashville: Vanderbilt University Press
- Bennett, A. (2015). Identity. Music, Community, and Self. In: Shepherd, J. & Devine, K. (Hrsg.): *The Routledge Reader on the Sociology of Music*. New York: Routledge
- Bennett, A. & Guerra, P. (Hrsg.). (2019). *DIY Cultures and Underground Music Scenes*. Oxfordshire: Routledge
- Bennett, A. & Peterson, R. A. (Hrsg.). (2004). *Music Scenes: Local, Translocal, and Virtual*. Nashville: Vanderbilt University Press

- Bennett, J. (2014). *Constraint, Creativity, Copyright and Collaboration in Popular Songwriting Teams*. Univ. Diss. Surrey: University of Surrey
- Bennett, J. (2018). *Songwriting, Digital Audio Workstations, and the Internet*. In: Donin, N. (Hrsg.): *Oxford Handbook of Creative Processes in Music*. Oxford: Oxford University Press
- Berger, P. L./Berger, B. & Kellner, H. (1974). *The Homeless Mind*. Middlesex: Penguin Books Ltd.
- Bernard, A. (2018). *Das Diktat des #hashtags. Über ein Prinzip der aktuellen Debattenbildung*. Frankfurt a. M.: S. Fischer Verlag
- Biddle, I. & Knights, V. (Hrsg.). (2007). *Music, National Identity and the Politics of Location. Between the Global and the Local*. Aldershot: Ashgate Publishing Limited
- Bizeul, Y. & Rudolf, D. B. (Hrsg.). (2020). *Gibt es eine kulturelle Identität?* Baden-Baden: Nomos
- Blacking, J. (1973). *How Musical is Man?* Seattle: Washington University Press
- Blättel-Mink, B. & Hellmann, K.-U. (2010). *Prosumer Revisited. Zur Aktualität einer Debatte*. Wiesbaden: Springer VS
- Boele, E. H. B. (2013). *Musicking in Groningen. Towards a Grounded Theory of the Uses and Functions of Music in a Modern Western Society*. Univ. Diss. Göttingen: Georg-August-Universität Göttingen
- Boellstorff, T./Nardi, B./Pearce, C. & Taylor, T. L. (2012). *Ethnography and Virtual Worlds*. Princeton: Princeton University Press
- Bohn, C. & Hahn, A. (1999). *Selbstbeschreibung und Selbstthematization: Facetten der Identität in der modernen Gesellschaft*. In: Willems, H. & Hahn, A. (Hrsg.): *Identität und Moderne*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp
- Bollmer, G. (2018). *Theorizing Digital Cultures*. London: SAGE Publications
- Bolter, J. & Grusin, R. (2000). *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge: MIT Press
- Bonz, J. (2006). *Sampling: eine postmoderne Kulturtechnik*. In: Jacke, C./Kimminich, E. & Schmidt, S. J. (Hrsg.): *Kulturschutt. Über das Recycling von Theorien und Kulturen*. Bielefeld: transcript
- Bonz, J. (2008). *Subjekte des Tracks. Ethnografie einer postmodernen/anderen Subkultur*. Berlin: Kulturverlag Kadmos

- Boon, M. & Van Baalen, S. (2019). Epistemology for interdisciplinary research – shifting philosophical paradigms of science. *European Journal for Philosophy of Science*, 9 (16). <https://doi.org/10.1007/s13194-018-0242-4>, (letzter Zugriff am: 18.08.2023)
- Borgo, D. (2007). Musicking on the Shores of Multiplicity and Complexity. *Parallax*, 13 (4), S. 92–107
- Borgo, D. (2013). Beyond Performance: Transmusicking in Cyberspace. In: Cook, N. & Pettengill, R. (Hrsg.): *Taking It to the Bridge: Music as Performance*. Minnesota: University of Michigan Press
- Born, G. (2005). On Musical Mediation: Ontology, Technology and Creativity. *Twentieth-Century Music*, 2 (1), S. 7–36
- Bornemann, S. (2012). Kooperation und Kollaboration. Das Kreative Feld als Weg zu innovativer Teamarbeit. Wiesbaden: Springer VS
- Bourdieu, P. (1985). Sozialer Raum und Klassen. *Leçon sur la leçon*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp
- Bourdieu, P. (1987). Die feinen Unterschiede. Kritik der gesellschaftlichen Urteilskraft. Frankfurt a. M.: Suhrkamp
- Bovermann, T./de Campo, A./Egermann, H./Hardjowirogo, S.-I. & Weinzierl, S. (Hrsg.). (2017). *Musical Instruments in the 21st Century Identities, Configurations, Practices*. Singapore: Springer Singapore
- boyd, D. (2007). Why Youth (heart) Social Network Sites. In: Buckingham, D. (Hrsg.): *Youth, Identity, and Digital Media*. Cambridge: MIT Press
- boyd, D. (2010). Social Network Sites as Networked Publics: Affordances, Dynamics, and Implications. In: Papacharissi, Z. (Hrsg.): *Networked Self: Identity, Community, and Culture on Social Network Sites*. New York: Routledge
- boyd, D. & Ellison, N. B. (2007). Social Network Sites: Definition, History, and Scholarship. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13 (1), S. 210–230
- Boyle, J. (1997). A politics of intellectual property: Environmentalism for the net? *Duke Law Journal*, 47 (1), S. 87–116
- Bröckling, U. (2007). Das unternehmerische Selbst. Soziologie einer Subjektivierungsform. Frankfurt a. M.: Suhrkamp
- Bröckling, U. (2012). Der Ruf des Polizisten. Die Regierung des Selbst und ihre Widerstände. In: Keller, R./Schneider, W. & Viehöver, W. (Hrsg.): *Diskurs – Macht – Subjekt. Theorie und Empirie von Subjektivierung in der Diskursforschung*. Wiesbaden: Springer VS

- Bröckling, U. (2014). Wettkampf und Wettbewerb. Semantiken des Erfolgs zwischen Sport und Ökonomie. In: Hänzi, D./Matthies, H. & Simon, D. (Hrsg.): Erfolg. Konstellationen und Paradoxien einer gesellschaftlichen Leitorientierung. Baden-Baden: Nomos Verlag
- Brubaker, R. & Cooper, F. (2000). Beyond »identity«. *Theory and Society*, 29 (1), S. 1–47
- Bruckman, A. (2002). Ethical Guidelines for Research Online. <https://www.cc.gatech.edu/~asb/ethics/>, (letzter Zugriff am: 18.08.2023)
- Brunner, K-M. (1987). Zweisprachigkeit und Identität. In: *Psychologie und Gesellschaftskritik*, 44, S. 57–75
- Bruns, A. (2008). *Blogs, Wikipedia, Second Life and Beyond: From Production to Prodsusage*. New York: Peter Lang
- Bruns, A. & Bahnisch, M. (2009). Social media: Tools for user-generated content: Social drivers behind growing consumer participation in user-led content generation. Volume 1 – State of the art. Smart Services CRC Pty Ltd, Australia.
- Brunton, F. (2013). *Spam. A Shadow History of the Internet*. Cambridge: The MIT Press
- Bryson, B. (1996). Anything but heavy metal: symbolic exclusion and musical dislikes. *American Sociological Review*, 61, S. 884–899
- Bublitz, H. (2005). *Im Zentrum organisiert. Paradoxien und Phantasmen der Massenkultur*. Bielefeld: transcript
- Bublitz, H. (2010). *Im Beichstuhl der Medien. Die Produktion des Selbst im öffentlichen Bekenntnis*. Bielefeld: transcript
- Bubner, R. (1993). Nachdenken über die Idee des Fortschritts. In: ders. (Hrsg.): *Zwischenrufe. Aus den bewegten Jahren*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp
- Buckingham, D. (2007). *Introducing Identity*. In: Buckingham, D. (Hrsg.): *Youth, Identity, and Digital Media*. Cambridge: MIT Press
- Butler, J. (1991). *Das Unbehagen der Geschlechter*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp
- Butler, J. (1997). *Körper von Gewicht. Die diskursiven Grenzen des Geschlechts*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp
- Butler, J. (2001). *Psyche der Macht. Das Subjekt der Unterwerfung*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp
- Butler, J. (2006). *Haß spricht. Zur Politik des Performativen*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp
- Butler, M. J. (2014). *Playing with Something That Runs: Technology, Improvisation, and Composition in DJ and Laptop Performance*. Oxford: Oxford University Press

- Canguilhem, G. (1979). *Wissenschaftsgeschichte und Epistemologie. Gesammelte Aufsätze.* Frankfurt a.M.: Suhrkamp
- Carlson, M. (1996). *Performance. A Critical Introduction.* London: Routledge
- Carstensen, T. (2014). Öffentliche Selbstdarstellung im Internet als Aufwand. *Österreichische Zeitschrift für Soziologie*, 39 (1), S. 83–100
- Carstensen, T./Schachtner, C./Schelhowe, H. & Beer, R. (2014). Subjektkonstruktionen im Kontext Digitaler Medien. In: Carstensen, T./Schachtner, C./Schelhowe, H. & Beer, R. (Hrsg.): *Digitale Subjekte. Praktiken der Subjektivierung im Medienumbruch der Gegenwart.* Bielefeld: transcript
- Castells, M. (2001). *The Internet Galaxy. Reflections on the Internet, Business, and Society.* Oxford: Oxford University Press
- Castells, M. (2017). *Der Aufstieg der Netzwerkgesellschaft. Das Informationszeitalter. Wirtschaft – Gesellschaft – Kultur. Band 1 (2. Auflage).* Wiesbaden: Springer VS
- Cayari, C. (2011). The YouTube effect: How YouTube has provided new ways to consume, create, and share music. *International Journal of Education & the Arts*, 12 (6), S. 2–29
- Cayari, C. (2015). Participatory culture and informal music learning through video creation in the curriculum. *International Journal of Community Music*, 8 (1), S. 41–57
- Chafé, C./Cáceres, J.-P. & Gurevich, M. (2010). Effect of Temporal Separation on Synchronization in Rhythmic Performance. *Perception*, 39 (7), S. 982–992
- Chapman, I. (2015). Ziggy's Urban Alienation: Assembling the Heroic Outsider. In: Cinque, T./Moore, C. & Redmond, S. (Hrsg.): *Enchanting David Bowie. Space/Time/Body/Memory.* New York: Bloomsbury
- Charmaz, K. (2006). *Constructing Grounded Theory. A Practical Guide through Qualitative Analysis.* London: SAGE Publications Ltd.
- Charmaz, K. (2011). Den Standpunkt verändern: Methoden der konstruktivistischen Grounded Theory. In: Mruck, K. & Mey, G. (Hrsg.): *Grounded Theory Reader.* 2. Auflage, Wiesbaden: Springer VS
- Charmaz, K. (2014). *Constructing Grounded Theory. A Practical Guide through Qualitative Analysis 2nd Edition.* London: SAGE Publications Ltd.
- Charmaz, K. & Mitchell, R. G. (2001). Grounded Theory in Ethnography. In: Atkinson, P./Coffey, A./Delamont, S./Lofland, J. & Lofland, L. (Hrsg.): *Handbook of Ethnography* London: SAGE Publications Ltd.

- Charpa, U. (2000). Wissen. In: Schnell, R. (Hrsg.): Lexikon Kultur der Gegenwart. Stuttgart: J. B. Metzler
- Chatman, C., Eccles, J. S. & Malanchuk, O. (2005). Identity Negotiation in Everyday Settings. In: Chatman C., Eccles J., & Downey G. (Hrsg.): Navigating the Future: Social Identity, Coping, and Life Tasks. New York: Russell Sage Foundation
- Choi, H. (2016). Collaborative Musicking on the Web. Univ. Diss. Stanford: Stanford University
- Clarke, A. E. (2012). Situationsanalyse. Grounded Theory nach dem postmodern turn. Springer VS.
- Clarke, A. E. (2019). Situating Grounded Theory and Situational Analysis in Interpretive Qualitative Inquiry. In: Bryant, A. & Charmaz, K. (Hrsg.): Current Developments in Grounded Theory. London: SAGE Publications Ltd.
- Coleman, E. G. (2010). Ethnographic approaches to digital media. *Annual Reviews in Anthropology*, 39, S. 487–505
- Collins, N. & d'Esquivan, J. (Hrsg.). (2021). *The Cambridge Companion to Electronic Music*. Cambridge: Cambridge University Press
- Connell, J. & Gibson, C. (2002). *Sound Tracks. Popular music, identity and place*. New York: Routledge
- Cook, N. (1998). *Music. A Very Short Introduction*. Oxford: Oxford University Press
- Corbin, J. & Strauss, A. (2014). *Basics of Qualitative Research*. 4th Edition. Thousand Oaks: SAGE Publications Ltd.
- Corona, I. & Madrid, A. L. (2007). Postnational Musical Identities. *Cultural Production, Distribution, and Consumption in a Globalized Scenario*. Lanham: Lexington Books
- Cover, R. (2004) From Butler To Buffy: Notes Towards a Strategy for Identity Analysis in Contemporary Television Narrative. *Reconstruction: studies in contemporary culture*, 4 (2), S. 1–20
- Cover, R. (2012). Performing and undoing identity online: Social networking, identity theories and the incompatibility of online profiles and friendship regimes. *Convergence*, 18 (2), S. 177–193
- Cover, R. (2016). *Digital Identities. Creating and Communicating the Online Self*. London: Academic Press
- Crary, J. (2014). *24/7: Late Capitalism and the Ends of Sleep*. London: Verso

- Cremata, R. & Powell, B. (2017). Online music collaboration project: Digitally mediated, de-territorialized music education. *International Journal of Music Education*, 35 (2), S. 302–315
- Csikszentmihályi, M. (1996). *Creativity: Flow and the psychology of discovery and invention*. New York: HarperCollins
- Cwielong, I. A. (2015). *Die Interdependenz und Reziprozität des Anerkennungs- und Aneignungsprozesses in der Mediatisierung. Eine qualitative empirische Untersuchung von Mitgliedern der japanisch popkulturellen Manga- und Animéfanzene*. Univ. Diss. Bielefeld: Universität Bielefeld
- Dahrendorf, R. (2006 [1958]). *Homo Sociologicus. Ein Versuch zur Geschichte, Bedeutung und Kritik der Kategorie der sozialen Rolle*. Wiesbaden: Springer VS
- Davies, B. (2005). Communities of Practice: Legitimacy not choice. *Journal of Sociolinguistics*, 9 (4), S. 557–581
- Degeling, M./Othmer, J./Weich, A. & Westermann, B. (2017). Einleitung. In: Degeling, M./Othmer, J./Weich, A. & Westermann, B. (Hrsg.): *Profile: Interdisziplinäre Beiträge*. Lüneburg: meson press
- DeNora, T. (2000). *Music in everyday life*. Cambridge: Cambridge University Press
- DeNora, T. (2017). Music-Ecology in Everyday Action. Creating, Changing, and Contesting Identities. In: MacDonald, R./Hargreaves, D. J. & Miell, D. (Hrsg.): *Handbook of Musical Identities*. Oxford: Oxford University Press
- Derges, J. (2020). A Content Analysis of Creating and Curating Musical Identity on Social Media. In: Waldron, J./Horsley, S. & Veblen, K. (Hrsg.): *The Oxford Handbook of Social Media and Music Learning*. Oxford: Oxford University Press
- Derrida, J. (1974). *Die Schrift und die Differenz*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp
- Derrida, J. (1976). *Grammatologie*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp
- Descombes, V. (2013). *Die Rätsel der Identität*. Berlin: Suhrkamp
- Detel, W. (2007). Wissenskultur. In: Schützeichel, R. (Hrsg.): *Handbuch Wissenssoziologie und Wissensforschung*. Konstanz: UVK
- DiNucci, D. (1999). *Fragmented Future*. *Print Magazine*, 4, 32. http://darcy.com/fragmented_future.pdf, (letzter Zugriff am: 18.08.2023)
- Döhl, F. (2016). *Mashup in der Musik. Fremdreferenzielles Komponieren, Sound Sampling und Urheberrecht*. Bielefeld: transcript

- Donelan, H. (2010). Asynchronous and synchronous communication technologies. In: Donelan, H./Kear, K. & Ramage, M. (Hrsg.): *Online Communication and Collaboration. A Reader*. London: Routledge
- Dörfler, F. (2020). Hybridität im österreichischen HipHop: Eine Szene, zwei Nationen und ein »dritter Raum«. In: von Appen, R. & Hindrichs, T. (Hrsg.): *One Nation Under a Groove – »Nation« als Kategorie populärer Musik*. Bielefeld: transcript
- Döring, N. (2003). *Sozialpsychologie des Internet. Die Bedeutung des Internet für Kommunikationsprozesse, Identitäten, soziale Beziehungen und Gruppen*. Göttingen: Hofgrefe
- Draganova, A./Blackman, S. & Bennett, A. (2021). *The Canterbury Sound in Popular Music: Scene, Identity and Myth*. Bingley: Emerald Publishing Limited
- Dreckmann, K. (2018). Der »Sound« macht die Musik: Das Formular und frühe grammatophische Tonträger. In: Fabian, A. & Ismaiel-Wendt, J. (Hrsg.): *Musikformulare und Presets. Musikkulturalisierung und Technik/Technologie*. Hildesheim: Universitätsverlag Hildesheim
- Dresing, T. & Pehl, T. (2018). *Transkription & Analyse. Anleitungen und Regelsysteme für qualitativ Forschende*. 8. Auflage. Marburg: Eigenverlag
- Duckworth, W. (2005). *Virtual Music: How the Web Got Wired for Sound*. London: Routledge
- Duignan, M./Noble, J./Barr, P. & Biddle, R. (2005). *Metaphors for Electronic Music Production in Reason and Live*. *Lecture Notes in Computer Science*, 3101, S. 111–120
- Duttweiler, S. (2016). Alltägliche (Selbst)Optimierung in neoliberalen Gesellschaften. *Aus Politik und Zeitgeschehen*, 66, S. 27–32
- Effing, R./van Hillegersberg, J. & Huibers, T. (2011). *Social media and political participation: Are Facebook, Twitter and YouTube democratizing our political systems?* 3rd *Electronic Participation (ePart)*, Aug 2011, Delft, Netherlands, S. 25–35. Heidelberg: Springer
- Eickelmann, J. (2019). *Mediatisierte Missachtung als Modus der Subjektivierung* In: Geimer, A./Amling, S. & Bosančić, S. (Hrsg.): *Subjekt und Subjektivierung: Empirische und theoretische Perspektiven auf Subjektivierungsprozesse*. Wiesbaden: Springer VS
- Eickelpasch, R. & Rademacher, C. (2004). *Identität*. Bielefeld: transcript
- Elliot, D. J. (1995). *Music Matters: A New Philosophy of Music Education*. New York: Oxford University Press
- Elliot, D. J. & Silverman, M. (2017). *Identities and Musics*. In: MacDonald, R./Hargreaves, D. J. & Miell, D. (Hrsg.): *Handbook of Musical Identities*. Oxford: Oxford University Press

- Ellis, C. A./Gibbs, S.J. & Rein, G.L. (1991). Groupware: some issues and experiences. *Communications of the ACM*, 34 (1), S. 38–58
- Ellison, N. B. & boyd, D. (2013). Sociality Through Social Network Sites. In: Dutton, W. H. (Hrsg.): *The Oxford Handbook of Internet Studies*. Oxford: Oxford University Press
- Erikson, E. H. (1966). *Identität und Lebenszyklus. Drei Aufsätze*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp
- Erikson, E. H. (1971). *Kindheit und Gesellschaft*. Stuttgart: Klett
- Erikson, E. H. (1988). *Der vollständige Lebenszyklus*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp
- Fabian, A. & Ismaiel-Wendt, J. (2018). Editorial: Musikformulare und Presets. In: Fabian, A. & Ismaiel-Wendt, J. (Hrsg.): *Musikformulare und Presets. Musikkulturalisierung und Technik/Technologie*. Hildesheim: Universitätsverlag Hildesheim
- Faßler, M. (2012). Beitragen, um etwas zu erzeugen. In: Sützl, W./Stalder, F./Maier, R. & Hug, T. (Hrsg.): *Media, Knowledge And Education: Cultures and Ethics of Sharing: Medien – Wissen – Bildung: Kulturen und Ethiken des Teilens*. Innsbruck: Innsbruck University Press
- Fenby-Hulse, K. (2016). Rethinking the Digital Playlist: Mixtapes, Nostalgia and Emotionally Durable Design. In: Nowak, R. & Nolan, A. (Hrsg.): *Networked Music Cultures. Contemporary Approaches, Emerging Issues*. London: Palgrave Macmillan
- Fencott, R. (2012). *Computer Musicking: Designing for Collaborative Digital Musical Interaction*. London: University Of London
- Fenner, D. (2019). *Selbstoptimierung und Enhancement. Ein ethischer Grundriss*. Tübingen: Narr Francke Attempto Verlag GmbH + Co. KG
- Fischer-Lichte, E. (2004). *Ästhetik des Performativen*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp
- Fischer, G. (2018). Die Verwicklung von Urheberrecht und Kreativität in der digitalen Musikproduktion. In: Schwetter, H./Neubauer, H. & Mathei, D. (Hrsg.): *Die Produktivität von Musikkulturen*. Wiesbaden: Springer VS
- Fischer, G. (2020). *Sampling in der Musikproduktion. Das Spannungsfeld zwischen Urheberrecht und Kreativität*. Marburg: BÜCHNER Verlag
- Folkestad, G. (2002). National Identity and Music. In: MacDonald, R./Hargreaves, D. J. & Miell, D. (Hrsg.): *Musical Identities*. Oxford: Oxford University Press
- Folkestad, G. (2017). Post-National Identities in Music. In: MacDonald, R./Hargreaves, D. J. & Miell, D. (Hrsg.): *Handbook of Musical Identities*. Oxford: Oxford University Press

- Föllmer, G. (1999). Musikalische Systeme im Netz – ein Überblick. In: Stelkens, J. & Tillman, H. G. (Hrsg.): Klangforschung '98 – Symposium zur elektronischen Musik. Friedberg: Pfau
- Föllmer, G. (2004). Netzmusik. Musikpraktiken in Computer-Netzwerken. In: Gembris, H./Kraemer, R.-D. & Maas, G. (Hrsg.): Vom Kinderzimmer bis zum Internet. Musikpädagogische Forschung und Medien. Augsburg: Wißner Verlag
- Föllmer, G. (2005). Netzmusik: elektronische, ästhetische und soziale Strukturen einer partizipativen Musik. Hofheim: Wolke Verlag
- Foucault, M. (1969). Wahnsinn und Gesellschaft. Eine Geschichte des Wahns im Zeitalter der Vernunft. Frankfurt a. M.: Suhrkamp
- Foucault, M. (1973). Archäologie des Wissens. Frankfurt a. M.: Suhrkamp
- Foucault, M. (1976). Sexualität und Wahrheit. Bd. 1: Der Wille zum Wissen. Frankfurt a. M.: Suhrkamp
- Foucault, M. (1983). Der Wille zum Wissen. Sexualität und Wahrheit I. Frankfurt a. M.: Suhrkamp
- Foucault, M. (2003). Macht und Wissen. In ders.: Schriften in vier Bänden. Dits et Écrits, Band III, 1976–1979, Frankfurt a. M.: Suhrkamp
- Frank, M. C. (2005). Heterotopie. In: Nünning, A. (Hrsg.): Grundbegriffe der Kulturtheorie und Kulturwissenschaften. Stuttgart: J. B. Metzler
- Friedrichs, J. (2019). Forschungsethik. In: Baur, N. & Blasius, J. (Hrsg.): Handbuch Methoden der empirischen Sozialforschung. Wiesbaden: Springer VS
- Frith, S. (1996). Music and Identity. In: Hall, S. & du Gay, P. (Hrsg.): Questions of Cultural Identity. London: SAGE Publications
- Fuchs, C. (2011). New media, web 2.0 and surveillance. *Sociology Compass*, 5 (2), S. 134–147
- Fuhrmann, W. (2018). Musicking. In: Morat, D. & Ziemer, H. (Hrsg.): Handbuch Sound. Geschichte – Begriffe – Aufsätze. Stuttgart: J. B. Metzler
- Future Music. (2011). A brief history of Propellerhead Reason and Record. <https://www.musicradar.com/tuition/tech/a-brief-history-of-propellerhead-reason-and-record-359849>, (letzter Zugriff am: 18.08.2023)
- Gabrielli, L./Squartini, S. (2016). Wireless networked music performance. Singapore: Springer
- Gatson, S. N. (2011). Self-Naming Practices on the Internet: Identity, Authenticity, and Community. *Cultural Studies <-> Critical Methodology*, 11 (3), S. 224–223

- Georgalou, M. (2017). *Discourse and Identity on Facebook*. London: Bloomsbury
- Gibson, J. J. (1977). The theory of affordances. In: Shaw, R. & Bransford, J. (Hrsg.): *Perceiving, Acting, and Knowing. Toward an Ecological Psychology*. Hillsdale: Lawrence Erlbaum Associates
- Gibson, J. J. (1979). *The ecological approach to visual perception*. Boston: Houghton Mifflin
- Giddens, A. (1991). *Modernity and self-identity: self and society in the late modern age*. Cambridge: Polity Press
- Giesen, B. (Hrsg.). (1996). *Nationale und kulturelle Identität. Studien zur Entwicklung des kollektiven Bewusstseins in der Neuzeit*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp
- Gilroy, P. (1993). *The Black Atlantic. Modernity and Double Consciousness*. London: Verso
- Glaser, B. (1992). *Emergence vs. forcing: Basics of grounded theory analysis*. Mill Valley: The Sociology Press
- Glaser, B. & Strauss, A. L. (1967). *The Discovery of Grounded Theory: Strategies for qualitative research*. New Brunswick: Aldine Transactions
- Gleason, P. (1983). Identifying Identity: A Semantic History. *The Journal of American History*, 69 (4), S. 910–931
- Glomb, S. (2005). Identitätstheorien. In: Nünning, A. (Hrsg.): *Grundbegriffe der Kulturtheorie und Kulturwissenschaften*. Stuttgart: J. B. Metzler
- Godau, M. & Haenisch, M. (2019). How Popular Musicians Learn in the Postdigital Age. Ergebnisse einer Studie zur Soziomaterialität des Songwritings von Bands in informellen Kontexten/How Popular Musicians Learn in the Postdigital Age. Results of a Study on the Sociomateriality of Bands' Songwriting in Informal Contexts. In: Weidner, W. & Rolle, C. (Hrsg.): *Praxen und Diskurse aus Sicht musikpädagogischer Forschung*. Münster: Waxmann
- Godau, M., Eusterbrock, L., Haenisch, M., Hasselhorn, J., Knigge, J., Krebs, M., Rolle, C., Stenzel, M. & Weidner, V. (2019). MuBiTec – Musikalische Bildung mit mobilen Digitaltechnologien. In Jörissen, B., Kröner, S. & Unterberg, L. (Hrsg.): *Forschung zur Digitalisierung in der Kulturellen Bildung*. München: kopaed
- Goffman, E. (1967). *Stigma. Über die Techniken der Bewältigung beschädigter Identität*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp
- Goffman, E. (1969). *Wir alle spielen Theater. Die Selbstdarstellung im Alltag*. München: Piper

- Götz-Votteler, K. & Hespers, S. (2019). *Alternative Wirklichkeiten? Wie Fake News und Verschwörungstheorien funktionieren und warum sie Aktualität haben*. Bielefeld: transcript
- Graver, D. (2003). *The Actor's Bodies*. In: Auslander, P. (Hrsg.): *Performance. Critical Concepts in Literary and Cultural Studies*. London: Routledge
- Grell, P./Marotzki, W. & Schelhowe, H. (Hrsg.). (2009). *Neue digitale Kultur- und Bildungsräume*. Wiesbaden: Springer VS
- Großmann, R. (1995). *Xtended Sampling*. In: Reck, H.-U. & Fuchs, M. (Hrsg.): *Sampling. Arbeitsberichte der Lehrkanzel für Kommunikationstheorie Heft 4*. Wien: Hochschule für angewandte Kunst
- Großmann, R. (2005). *Wissen und kulturelle Praxis – Audioarchive im Wandel*. In: Gendolla, P. & Schäfer, J. (Hrsg.): *Wissensprozesse in der Netzwerkgesellschaft*. Bielefeld: transcript
- Großmann, R. (2008). *The tip of the iceberg: laptop music and the information-technological transformation of music*. *Organised Sound*, 13 (1), S. 5–11
- Großmann, R. (2013). 303, MPC, A/D. *Popmusik und die Ästhetik digitaler Gestaltung*. In: Kleiner, M. S. & Wilke, T. (Hrsg.): *Performativität und Medialität Populärer Kulturen: Theorien, Ästhetiken, Praktiken*. Wiesbaden: Springer VS
- Großmann, R. (2016). *Gespielte Medien und die Anfänge »phonographischer Arbeit«*. In: Saxer, M. (Hrsg.): *Spiel (mit) der Maschine. Musikalische Medienpraxis in der Frühzeit von Phonographie, Selbstspielklavier, Film und Radio*. Bielefeld: transcript
- Großmann, R. & Hanáček, M. (2016). *Sound as Musical Material: Three Approaches to a Material Perspective on Sound and Music*. In: Papenburg, J. & Schulze, H. (Hrsg.): *Sound as Popular Culture. A Research Companion*. Cambridge: The MIT Press
- Grosz, E. (1994). *Volatile Bodies. Toward a Corporeal Feminism*. Bloomington: Indiana University Press
- Haenfler, R. (2006). *Straight Edge: Clean-Living Youth, Hardcore Punk, and Social Change*. Piscataway: Rutgers University Press
- Haggerty, K. D. & Ericson, R. V. (2000). *The surveillant assemblage*. *British Journal of Sociology*, 51 (4), S. 605–622
- Hahn, H. P. (2013). *Ethnologie. Eine Einführung*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp
- Halasz, F. & Schwartz, M. (1994). *The Dexter Hypertext Reference Model*. *Communication of the ACM*, 37 (2), S. 30–39

- Hall, S. (1996). Introduction: Who Needs ›Identity‹?. In: Hall, S. & du Gay, P. (Hrsg.): Questions of Cultural Identity. London: SAGE Publications Ltd.
- Hall, S. & du Gay, P. (Hrsg.). (1996). Questions of Cultural Identity. London: SAGE Publications Ltd.
- Hallett, R. E. & Barber, K. (2013). Ethnographic Research in a Cyber Era. *Journal of Contemporary Ethnography*, 43 (3), S. 306–330
- Han, B-C. (2013). Im Schwarm. Ansichten des Digitalen. Berlin: Matthes & Seitz
- Han, B-C. (2015). Psychopolitik. Neoliberalismus und die neuen Machttechniken. Frankfurt a.M.: Fischer
- Hannerz, E. (2013). Performing Punk: Subcultural Authentications and the Positioning of the Mainstream. Uppsala: Uppsala University Press
- Hardey, M. (2002). Life beyond the Screen: Embodiment and Identity through the Internet. *The Sociological Review*, 50 (4), S. 570–585
- Hardjowirogo, S.-I. (2017). Instrumentality. On the Construction of Instrumental Identity. In: Bovermann, T./De Campo, A./Egermann, H./Hardjowirogo, S.-I. & Weinzierl, S. (Hrsg.): Musical Instruments in the 21st Century. Singapore: Springer Singapore
- Hardjowirogo, S.-I. (2023). ›Instrumentalität‹. Der Begriff des Musikinstruments zwischen Klangerzeuger, Kultgerät und Körper-Technik. Hildesheim: Olms Verlag
- Harenberg, M. (2012). Virtuelle Instrumente im akustischen Cyberspace. Zur musikalischen Ästhetik des digitalen Zeitalters. Bielefeld: transcript
- Hargreaves, D. J./MacDonald, R. & Miell, D. (2017). The changing identity of musical identities. In: MacDonald, R./Hargreaves, D. J. & Miell, D. (Hrsg.): Handbook of Musical Identities. Oxford: Oxford University Press
- Hargreaves, D. J./Miell, D. & MacDonald, R. (2002). What are musical identities, and why are they important? In: MacDonald, R./Hargreaves, D. J. & Miell, D. (Hrsg.): Musical Identities. Oxford: Oxford University Press
- Hargreaves, D. J./MacDonald, R. & Miell, D. (2005). How do people communicate using music? In: Miell, D./MacDonald, R. & Hargreaves, D. J. (Hrsg.): Musical Communication. Oxford: Oxford University Press
- Hart, T. (2017). Online Ethnography. In: Matthes, J./Davis, C. S. & Potter, R. F. (Hrsg.): The International Encyclopedia of Communication Research Methods. Hoboken: John Wiley & Sons, Inc

- Hebdige, D. (1979). *Subculture. The Meaning of Style*. London: Routledge
- Heintz, B. (2010). Numerische Differenz. Überlegungen zu einer Soziologie des (quantitativen) Vergleichs. *Zeitschrift für Soziologie*, 39 (3), S. 162–181
- Hempfer, K. W. (2011). Performance, Performanz und Performativität. Einige Unterscheidungen zur Ausdifferenzierung eines Theoriefeldes. In: Hempfer, K. W. & Volbers, J. (Hrsg.): *Theorien des Performativen. Sprache – Wissen – Praxis*. Bielefeld: transcript
- Hempfer, K. W. & Volbers, J. (2011). Vorwort. In: Hempfer, K. W. & Volbers, J. (Hrsg.): *Theorien des Performativen. Sprache – Wissen – Praxis*. Bielefeld: transcript
- Hendler, J. (2009). Web 3.0 emerging. *Computer*, 42 (1), S. 111–113
- Hennion, A. (2014). *The passion for music: A sociology of meditation*. Farnham: Ashgate Publishing
- Hentschel, R. & Leyh, C. (2018). Cloud Computing: Status quo, aktuelle Entwicklungen und Herausforderungen. In: Reinheimer, S. (Hrsg.): *Cloud Computing. Die Infrastruktur der Digitalisierung*. Wiesbaden: Springer Vieweg
- Hepp, A. (2010). *Cultural Studies und Medienanalyse. Eine Einführung*. Wiesbaden: Springer VS
- Hepp, A. (2015). Überblicksartikel: Identität und Subjekt. In: Hepp, A./Krotz, F./Lingenberg, S. & Wimmer, J. (Hrsg.): *Handbuch Cultural Studies und Medienanalyse*. Wiesbaden: Springer VS
- Hepp, A./Berg, M. & Roitsch, C. (2012). Die Mediatisierung subjektiver Vergemeinschaftungshorizonte: Zur kommunikativen Vernetzung und medienvermittelten Gemeinschaftsbildung junger Menschen. In: Krotz, F. & Hepp, A. (Hrsg.): *Mediatisierte Welten. Forschungsfelder und Beschreibungsansätze*. Wiesbaden: Springer VS
- Hermanns, H. (2005). Interviewen als Tätigkeit. In: Flick, U./von Kardorff, E. & Steinke, I. (Hrsg.): *Qualitative Forschung. Ein Handbuch*. Reinbek bei Hamburg: rohwoit
- Hesmondhalgh, D. (1997). The cultural politics of dance music. *soundings*, 5, S. 167–178
- Hewson, C./Vogel, C. & Laurent, D. (2016). *Internet Research Methods. Second Edition*. London: SAGE Publications Ltd.
- Heyl, B. S. (2001). Ethnographic Interviewing. In: Atkinson, P./Coffey, A./Delamont, S. / Lofland, J. & Lofland, L. (Hrsg.): *Handbook of Ethnography* London: SAGE Publications Ltd.

- Hickmann, H./Vetter, W./Stöhr, M./Zagiba, F./Lipphardt, W./Dittmer, L./Ruhnke, M./Riedel, F.W./Boetticher, W. & Stephan, R. (2001). Notation. In: Blume, F. (Hrsg.): Die Musik in Geschichte und Gegenwart (MGG). Elektronische Ausgabe der ersten Auflage (1949–1986), Band 9. Kassel: Bärenreiter
- Himmelman, A. T. (1997). Devolution as an experiment in citizen governance: Multi-organizational partnerships and democratic revolutions. A working paper for the fourth international conference on Multi-Organizational Partnerships and Cooperative Strategy. Oxford University. <https://www.researchgate.net/profile/Arthur-Himmelman-2/publications>, (letzter Zugriff am: 18.08.2023)
- Hine, C. (2000). *Virtual Ethnography*. London: SAGE Publications Ltd.
- Hine, C. (2012). *The Internet. Understanding Qualitative Research*. Oxford: Oxford University Press
- Hine, C. (2015). *Ethnography for the Internet. Embedded, Embodied and Everyday*. London: Bloomsbury Publishing
- Honneth, A. (1992). *Kampf um Anerkennung. Zur moralischen Grammatik sozialer Konflikte*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp
- Hopf, C. (2005). Qualitative Interviews – ein Überblick. In: Flick, U./von Kardorff, E. & Steinke, I. (Hrsg.): *Qualitative Forschung. Ein Handbuch*. Reinbek bei Hamburg: rohwoit
- Hopf, C. (2016). *Forschungsethik und qualitative Forschung*. In: Hopf, W. & Kuckartz, U. (Hrsg.): *Schriften zu Methodologie und Methoden qualitativer Sozialforschung*. Wiesbaden: Springer VS
- Horkheimer, M. (1986). Die Utopie. In: Neusüss, A. (Hrsg.): *Utopie. Begriff und Phänomen des Utopischen*. Frankfurt a. M.: Campus
- Hornbostel, E. M. V. (1933). The Ethnology of African Sound-Instruments. Comments on ›Geist und Werden der Musikinstrumente‹ by C. Sachs. *Africa: Journal of the International African Institute*, 6 (2), S. 129–157
- Honor, T. (2015). Why the Flat Design Trend is Hurting Usability. <https://www.vandelay-design.com/why-the-flat-design-trend-is-hurting-usability/>, (letzter Zugriff am: 18.08.2023)
- Hudson, R. (2006). Regions and place: music, identity and place. *Progress in Human Geography*, 30 (5), S. 626–634
- Hugill, A. (2019). *The Digital Musician*. 3rd Edition. London: Routledge
- Hutchinson, E. J. (2013). *Performative Identity and the Embodied Avatar: An Online Ethnography of Final Fantasy XIV*. Warwick: University of Warwick

- Hvidtfeldt, D. L./Tinggaard, L. (2018). Concerted Creativity in the Digital Age: How do we Crack the Code...? *Integrative Psychological and Behavioral*, 52 (4), S. 630–645
- Imhof, K./Blum, R./Bonfadelli, H./Jarren, O. & Wyss, V. (Hrsg.). *Demokratisierung durch Social Media? Mediensymposium 2012*. Wiesbaden: Springer VS
- Introna, L. D. & Hayes, N. (2011). On Sociomaterial Imbrications: What Plagiarism Detection Systems Reveal and Why It Matters. *Information and Organization*, 21, S. 107–122
- Ismaiel-Wendt, J. (2011a). Lauter Kopien und kein Original. Laute Spuren und kein Ursprung. In: Grosch, N. & Hörner, F. (Hrsg.): *Lied und populäre Kultur/ Song and Popular Culture*. Jahrbuch des Deutschen Volksliedarchivs Freiburg. 56. Jahrgang. Münster: Waxmann
- Ismaiel-Wendt, J. (2011b). *tracks'n'treks: Populäre Musik und Postkoloniale Analyse*. Münster: Unrast
- Ismaiel-Wendt, J. (2016). *post_PRESETS. Kultur, Wissen und populäre MusikmachDinge*. Hildesheim: Universitätsverlag Hildesheim
- Jackson, S. (2010). Self, time and narrative: re-thinking the contribution of G. H. Mead. *Life Writing*, 7 (2), S. 123–136
- Jagodzinski, C. M. (1999). *Privacy and print: Reading and writing in seventeenth-century England*. Charlottesville: University of Virginia Press
- Jenkins, H./Ford, S. & Burgess, G. (2013). *Spreadable Media: Creating Value and Meaning in a Networked Culture*. New York: New York University Press
- Jenkins, R. (2008). *Social Identity*. London: Routledge
- Jörissen, B. (2000). *Identität und Selbst*. Berlin: Logos Verlag
- Jörissen, B./Ahlers, M./Donner, M. & Wernicke, C. (2019). MIDAKuK: Musikalische Interface-Designs: Augmentierte Kreativität und Konnektivität. In: Jörissen, B./Kröner, S. & Unterberg, L. (Hrsg.): *Forschung zur Digitalisierung in der Kulturellen Bildung*. München: Kopaed
- Jullien, F. (2017). *Es gibt keine kulturelle Identität. Wir verteidigen die Ressourcen einer Kultur*. Berlin: Suhrkamp
- Kahn-Harris, K. (2020). Strategic Ignorance and the Threat of Knowledge in the Globalisation of Music. In: von Appen, R. & Hindrichs, T. (Hrsg.): *One Nation Under a Groove – »Nation« als Kategorie populärer Musik*. Bielefeld: transcript
- Kajatzke, L. (2008). *Wissen im Diskurs. Ein Theorienvergleich von Bourdieu und Foucault*. Wiesbaden: Springer VS

- Karlsen, S. (2013). Immigrant students and the »homeland music«: Meanings, negotiations and implications. *Research Studies in Music Education*, 35 (2), S. 161–177
- Kear, K. (2010). Collaboration via online discussion forums: issues and approaches. In: Donelan, H./Kear, K. & Ramage, M. (Hrsg.): *Online Communication and Collaboration. A Reader*. London: Routledge
- Kennedy, H. (2006). Beyond anonymity, or future directions for internet identity research. *New Media Society*, 8 (6), S. 859–876
- Kenny, A. (2014). Practice through partnership: Examining the theoretical framework and development of a »community of musical practice«. *International Journal of Music Education*, 32 (4), S. 396–408
- Kenny, A. (2016). *Communities of Musical Practice*. Milton Park: Routledge
- Kergel, D. (2018). *Kulturen des Digitalen. Postmoderne Medienbildung, subversive Diversität und neoliberale Subjektivierung*. Wiesbaden: Springer VS
- Kettner, M. (2011). Werte und Normen – Praktische Geltungsansprüche von Kulturen. In: Jaeger, F. & Liebsch, B. (Hrsg.): *Handbuch der Kulturwissenschaften. Band 1: Grundlagen und Schlüsselbegriffe*. Stuttgart: J. B. Metzler
- Keupp, H. & Bilden, H. (1989). *Verunsicherungen. Das Subjekt im gesellschaftlichen Wandel*. Göttingen: Hogrefe Verlag
- Kneidinger-Müller, B. (2017). Identitätsbildung in sozialen Medien. In: Schmidt, J.-H. & Tad-dicken, M. (Hrsg.): *Handbuch Soziale Medien*. Wiesbaden: Springer VS
- Kneidinger, B. (2010). *Facebook und Co. Eine soziologische Analyse von Interaktionsformen in Online Social Networks*. Wiesbaden: Springer VS
- Knoblauch H. & Vollmer T. (2019). Ethnographie. In: Baur N., Blasius J. (Hrsg.): *Handbuch Methoden der empirischen Sozialforschung*. Wiesbaden: Springer VS
- Knorr-Cetina, K. (2002). *Wissenskulturen*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp
- Knorr-Cetina, K. (2018). *Wissenskulturen. Von der Naturwissenschaft zur Musik*. In: Brabec de Mori, B. & Winter, M. (Hrsg.): *Auditive Wissenskulturen. Das Wissen klanglicher Praxis*. Wiesbaden: Springer VS
- Köhler, T. (Hrsg.). (2020). *Fake News, Framing, Fact-Checking: Nachrichten im digitalen Zeitalter. Ein Handbuch*. Bielefeld: transcript
- Kompoz. (2023). *Collaborate with musicians across the world or across the street*. <https://www.kompoz.com/music/>, (letzter Zugriff am: 18.08.2023)

- Koszolko, M. (2015). Crowdsourcing, Jamming And Remixing: A Qualitative Study Of Contemporary Music Production Practices In The Cloud. *Journal on the Art of Record Production*, 10, online abrufbar: <https://www.arpjournal.com/asarpwp/crowdsourcing-jamming-and-remixing-a-qualitative-study-of-contemporary-music-production-practices-in-the-cloud/>, (letzter Zugriff am: 18.08.2023)
- Koszolko, M. (2016). Cloud Connectivity and Contemporary Electronic Dance Music Production. *Musical and Media Connectivities: Practices, Circulation, Interactions*, 6, S. 60–86
- Koszolko, M. (2017a). The Impact of Remote Music Collaboration Software on Collaborative Music Production. Univ. Diss. Melbourne: RMIT University
- Koszolko, M. (2017b). The Giver: A Case Study of The Impact of Remote Music Collaboration Software on Music Production Process. *IASPM Journal*, 7 (2), S. 32–40
- Krause, D. (2005). *Luhmann-Lexikon*. 4. Aufl. Stuttgart: Lucius & Lucius
- Kucklick, C. (2016). *Die granulare Gesellschaft. Wie das Digitale unsere Wirklichkeit auflöst*. Berlin: Ullstein Verlag
- Lave, J. & Wenger, E. (1991). *Situated Learning. Legitimate Peripheral Participation*. Cambridge: Cambridge University Press
- Lawler, S. (2014). *Identity. Sociological Perspectives*. Cambridge: Polity Press
- Lehner, N. (2017). Thesen. These. 5. In: Degeling, M./Othmer, J./Weich, A. & Westermann, B. (Hrsg.): *Profile: Interdisziplinäre Beiträge*. Lüneburg: meson press
- Leopold, S. (2013). Musikwissenschaft und Migrationsforschung. Einige grundsätzliche Überlegungen. In: Ehrmann-Herfort, S. (Hrsg.): *Migration und Identität. Wanderbewegungen und Kulturkontakte in der Musikgeschichte*. Kassel: Bärenreiter Verlag
- Liesch, K. (2016). Identität und Habitus. In: Korte, H. & Schäfers, B. (Hrsg.): *Einführung in Hauptbegriffe der Soziologie*. Wiesbaden: Springer VS
- Lindgren, S. (2017). *Digital Media and Society*. London: SAGE Publications Ltd.
- Linton, R. (1979). *Mensch, Kultur, Gesellschaft*. Stuttgart: Hippokrates-Verlag
- Livingstone, S. (2008). Taking risky opportunities in youthful content creation: teenagers' use of social networking sites for intimacy, privacy and self-expression. *New media & society*, 10 (3), S. 393–411
- Luhmann, N. (1987). *Soziale Systeme: Grundriss einer allgemeinen Theorie*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp

- Lupac, P. (2018). *Beyond the Digital Divide: Contextualizing the Information Society*. Bingley: Emerald Publishing Limited
- Lynch, M. P. (2017). *The Internet of Us: Knowing More and Understanding Less in the Age of Big Data*. New York/London: Liveright Publ. Corp.
- Lyon, D. (2001). *Surveillance Society: Monitoring Everyday Life*. Buckingham: Open University Press
- Lyon, D. (Hrsg.). (2006). *Theorizing Surveillance: The Panopticon and Beyond*. Devon: Willan Publishing
- Maahs, I.-M. (2019). *Utopie und Politik. Potenziale kreativer Politikgestaltung*. Bielefeld: transcript
- Macan, E. (1997). *Rocking the Classics: English Progressive Rock and the Counterculture*. Oxford: Oxford University Press
- MacDonald, R./Hargreaves, D. J. & Miell, D. (Hrsg.). (2002). *Musical Identities*. Oxford: Oxford University Press
- MacDonald, R./Hargreaves, D. J. & Miell, D. (Hrsg.). (2017). *Handbook of Musical Identities*. Oxford: Oxford University Press
- Maier, C. J. (2020). *Transcultural Sound Practices: British Asian Dance Music as Cultural Transformation*. Bloomsbury, New York
- Maiwald, K.-O. & Sürig, I. (2018). *Mikrosoziologie. Eine Einführung*. Wiesbaden: Springer VS
- Makropoulos, M. (2016). *Kontingenzkultur und Optimierungsgesellschaft. Ein historisch-systematischer Aufriß*. Vortragsmanuskript, Workshop »Optimierung – begriffsgeschichtliche und konzeptionelle Analysen«, 11.-12.11.2016 Berlin. https://www.academia.edu/36101228/Kontingenzkultur_und_Optimierungsgesellschaft_Ein_historisch_systematischer_Aufri%C3%9F, (letzter Zugriff am: 18.08.2023)
- Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. Cambridge: MIT Press
- Marotzki, W. (2017). *Online-Ethnographie – Wege und Ergebnisse zur Forschung im Kulturraum Internet*. *MedienPädagogik, MedienPäd. Retro: Jahrbuch Medienpädagogik* 3, S. 149–165
- Marquard, O. (1979). *Identität: Schwundtelos und Mini-Essenz – Bemerkungen zur Genealogie einer aktuellen Diskussion*. In: Marquard, O. & Stierle, K. (Hrsg.): *Identität*. München, S. 347–369

- Martin, P. J. (1995). *Sounds and Society: Themes in the Sociology of Music*. Manchester: Manchester University Press
- Matthies, B. (2014). Mann, Frau und die 50 anderen. Online abrufbar: <https://www.tagespiegel.de/meinung/geschlechterauswahl-bei-facebook-mann-frau-und-die-50-anderen/9486966.html>, (letzter Zugriff am: 18.08.2023)
- McKinlay, A. & McVittie, C. (2017). »Will the Real Slim Shady Please Stand Up?«. Identity in Popular Music. In: MacDonald, R./Hargreaves, D. J. & Miell, D. (Hrsg.): *Handbook of Musical Identities*. Oxford: Oxford University Press
- Mead, G. H. (1932). *The philosophy of the present*. Chicago: University of Chicago Press
- Mead, G. H. (1968). *Geist, Identität und Gesellschaft aus der Sicht des Sozialbehaviorismus*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp
- Meadows, M. (2008). *I, Avatar: The Culture and Consequences, Constraints and Commerce*. London: SAGE Publications
- Meerhoff, J. (2018). »Drücken Sie [ENTER]. Drücken Sie nochmals [ENTER]«. In: Fabian, A. & Ismaiel-Wendt, J. (Hrsg.): *Musikformulare und Presets. Musikkulturalisierung und Technik/Technologie*. Hildesheim: Universitätsverlag Hildesheim/Olms
- Meißner, S. (2015). Die Medialität und Technizität internetbasierter Daten. In: Sander, N. & Wenninger, A. (Hrsg.): *Die qualitative Analyse internetbasierter Daten: Methodische Herausforderungen und Potenziale von Online-Medien*. Wiesbaden: Springer VS
- Mercer, K. (1990). Welcome to the Jungle. In: Rutherford, J. (Hrsg.): *Identity: Community, Culture and Difference*. London: Lawrence & Wishart
- Mercieca, B. (2017). What Is a Community of Practice?. In: McDonald, J. & Cater-Steel, A. (Hrsg.): *Communities of Practice: Facilitating Social Learning in Higher Education*. Singapore: Springer Singapore
- Merleau-Ponty, M. (1966). *Phänomenologie der Wahrnehmung*. Berlin: de Gruyter
- Merton, R. K. (1995). *Soziologische Theorie und soziale Struktur*. Berlin: de Gruyter
- Meyermann, A. & Porzelt, M. (2014). Hinweise zur Anonymisierung von qualitativen Daten. forschungsdaten bildung informiert, 1. <https://doi.org/10.25656/01:21968>, (letzter Zugriff am: 18.08.2023)
- Miller, D. (1995). *On Nationality*. Oxford: Clarendon Press
- Miller, V. (2011). *Understanding Digital Cultures*. London: SAGE Publications

- Mills, R. (2019). *Tele-Improvisation: Intercultural Interaction in the Online Global Music Jam Session*. Cham: Springer Nature Switzerland
- Mills, R./Slawig, M. & Utermöhlen, E. (2016). Flight Of the Sea Swallow: Increasing Tele-immersion in Cross-Reality Networked Music Performance. *Transactions*, 49 (1), S. 68–70
- Miranda, E. R. (Hrsg.). (2021). *Handbook of Artificial Intelligence for Music. Foundations, Advanced Approaches, and Developments for Creativity*. Cham: Springer Nature
- Mitchell, T. (1996). *Popular Music and Local Identity: Rock, Pop and Rap in Europe and Oceania*. London: Leicester University Press
- Mitrou, L./Kandias, M./Stavrou, V. & Gritzalis, D. (2014). Social Media Profiling: A Panopticon or omnipoticon tool? URL: <https://www.infosec.aueb.gr/Publications/2014-SSN-Privacy%20Social%20Media.pdf>, (letzter Zugriff am: 18.08.2023)
- Mollenhauer, K. (1983). *Vergessene Zusammenhänge. Über Kultur und Erziehung*. München: Juventa
- Morey, Y./Bengry-Howell, A. & Griffin, C. (2012). Public Profiles, Private Parties: Digital Ethnography, Ethics and Research in the Context of Web 2.0. In: Heath, S. & Walker, C. (Hrsg.): *Innovations in Youth Research*. Houndsmill: Palgrave Macmillan
- Morse, J. M. (2009). Tussles, Tensions, and Resolutions. In: Morse, J. M./ Noerager Stern, P./Corbin, J./Bowers, B./Charmaz, K. & Clarke, A. E. (Hrsg.): *Developing Grounded Theory. The Second Generation*. New York: Routledge
- Müller-Funk, W. (2016). *Theorien des Fremden*. Tübingen: A. Franke Verlag
- Müller, B. (2011). *Empirische Identitätsforschung. Personale, soziale und kulturelle Dimensionen der Selbstverortung*. Wiesbaden: Springer VS
- Münker, S. (2009). *Emergenz digitaler Öffentlichkeiten. Die Sozialen Medien im Web 2.0*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp
- Münst, A. S. (2010). *Teilnehmende Beobachtung: Erforschung der sozialen Praxis*. In: Becker, R. & Kortendiek, B. (Hrsg.): *Handbuch Frauen- und Geschlechterforschung. Theorie, Methoden, Empirien*. Wiesbaden: Springer VS
- Nassehi, A. (2019). *Muster. Theorie der digitalen Gesellschaft*. München: C. H. Beck
- Nath, K./Iswary, R. & Borah, P. (2015). What Comes after Web 3.0? Web 4.0 and the Future. *International Conference on Computing and Communication Systems (I3CS'15)*. Shillong, Indien

- Nelson, T. H. (1965). Complex information processing: a file structure for the complex, the changing and the indeterminate. *ACM '65: Proceedings of the 1965 20th national conference*, S. 84–100
- Nov 1. (2020). Sample Nov 1. https://www.audiotool.com/sample/nov_1-p428grlj, (letzter Zugriff am: 18.08.2023)
- O'Flynn, J. (2015). Strengthening choral community: The interaction of face-to-face and online activities amongst a college choir. *International Journal of Community Music*, 8 (1), S. 73–92
- O'Hagin, I. B. & Harnish, D. (2006). Music as a cultural identity: a case study of Latino musicians negotiating tradition and innovation innorthwest Ohio. *International Journal of Music Education*, 24 (1), S. 56–70
- O'Reilly, T. (2005a). What is web 2.0? <https://www.oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html?page=1>, (letzter Zugriff am: 18.08.2023)
- O'Reilly, T. (2005b). Web 2.0: Compact definition. <http://radar.oreilly.com/2005/10/web-20-compact-definition.html>, (letzter Zugriff am: 18.08.2023)
- Olson, G. & Olson, J. (2010). Groupware and computer-supported cooperative work. In: Donelan, H./Kear, K. & Ramage, M. (Hrsg.): *Online Communication and Collaboration. A Reader*. London: Routledge
- Papenburg, J. (2013). Soundfile. *Kultur und Ästhetik einer Hörtechnologie. POP. Kultur und Kritik*, 2, S. 140–155
- Papenburg, J. (2017). Produktion. In: Hecken, T. & Kleiner, M. (Hrsg.): *Handbuch Popkultur*. Stuttgart: J. B. Metzler
- Parikka, J. & Sampson, T. D. (2009). *The Spam Book: On Viruses, Porn, and Other Anomalies from the Dark Side of Digital Culture*. New York: Hampton Press
- Parker, M. (1991). Reading the Charts – Making Sense with the Hit Parade. *Popular Music*, 10 (2), S. 205–217
- Partti, H., & Karlsen, S. (2010). Reconceptualising musical learning: new media, identity, and community in music education. *Music Education Research*, 12 (4), S. 369–382
- Partti, H., & Westerlund, H. (2013). Envisioning collaborative composing in music education: Learning and negotiation of meaning in operabyou.com. *British Journal of Music Education*, 30 (2), S. 207–222
- Patterson, T. C. (2001). *A Social History of Anthropology in the United States*. Oxford: Berg

- Paulitz, T. (2017). Wissenskulturen und Machtverhältnisse. Nichtwissen als konstitutive Leerstelle in der Wissenspraxis und ihre Bedeutung für Technikkulturen. In: Friedrich, A./Gehring, P./Hubig, C./Kaminski, A. & Nordmann, A. (Hrsg.): Technisches Nichtwissen. Jahrbuch Technikphilosophie 3. Baden: Nomos
- Peel, I. (2002). *The Unknown Paul McCartney: McCartney and the Avant-Garde*. Cheltenham: Reynolds & Hearn Limited
- Pelleter, M. (2021). ›Futurhythmaschinen‹. *Drum-Machines und die Zukünfte auditiver Kulturen*. Hildesheim: Olms Verlag
- Pentzold, C. (2016). *Zusammenarbeiten im Netz. Praktiken und Institutionen internetbasierter Kooperation*. Wiesbaden: Springer VS
- Peterson, R. A. & Bennett, A. (2004). *Introducing Music Scenes*. In: Bennett, A. & Peterson, R. A. (Hrsg.): *Music Scenes: Local, Translocal, and Virtual*. Nashville: Vanderbilt University Press
- Pick, J. B. & Sarkar, A. (2015). *The Global Digital Divides. Explaining Change*. Heidelberg: Springer Science+Business Media
- Pinch, T. & Athanasiades, K. (2012) *Online Music Sites as Sonic Sociotechnical Communities: Identity, Reputation, and Technology at ACIDplanet.com*. In: dies. (Hrsg.): *The Oxford Handbook of Sound Studies*. Oxford: Oxford University Press
- Pint, L. (2019). *Identität im Zeitalter des Internets*. Würzburg: Königshausen & Neumann
- Poferl, A. & Keller, R. (2018). *Form und Feld. Soziologische Wissenskulturen zwischen diskursiver Strukturierung und erkenntnisorientiertem Handeln*. In: Keller, R. & Poferl, A. (Hrsg.): *Wissenskulturen der Soziologie*. Weinheim: Beltz Juventa
- Porat, M. (1977). *The Information Economy: Definition and Measurement*. US Department of Commerce, Office of Telecommunications, 1, S. 77–112
- Poster, M. (1995). *The Second Media Age*. Cambridge: Polity
- Poster, M. (2006). *Information Please. Culture and Politics in the Age of Digital Machines*. Durham: Duke University Press
- Potter, P. & Applegate, C. (2002). *Germans as the »People of Music«: Genealogy of an Identity*. In: dies. (Hrsg.): *Music and German National Identity*. Chicago: The University of Chicago Press
- Prior, D./Biscoe, J./Rofe, M. & Reuben, F. (2017). *Designing a system for Online Orchestra: Computer hardware and software*. *Journal of Music, Technology and Education*, 10 (2&3), S. 185–196

- Prior, N. (2018). *Popular Music, Digital Technology and Society*. London: SAGE Publications
- Puri, Anjali. (2007). The Web of Insights: The Art and Practice of Webnography. *International Journal of Market Research*, 49 (3), S. 387–408
- Raaphorst, M. (2008). #Hobnox. <https://flic.kr/p/5nyrTk>, (letzter Zugriff am: 18.08.2023)
- Ragnedda, M. & Muschert, G. W. (Hrsg.). (2018). *Theorizing Digital Divides*. London: Routledge
- Reckwitz, A. (2012). Die Erfindung der Kreativität. Zum Prozess gesellschaftlicher Ästhetisierung. Berlin: Suhrkamp
- Reckwitz, A. (2013). Die Erfindung der Kreativität. *Kulturpolitische Mitteilungen*, 141 (2), S. 23–34
- Reckwitz, A. (2016). *Kreativität und soziale Praxis. Studien zur Sozial- und Gesellschaftstheorie*. Bielefeld: transcript
- Reckwitz, A. (2019). *Die Gesellschaft der Singularitäten*. Berlin: Suhrkamp
- Reckwitz, A. & Rosa, H. (2021). *Spätmoderne in der Krise. Was leistet die Gesellschaftstheorie?* Berlin: Suhrkamp
- Reichert, R. (2013). *Die Macht der Vielen. Eine performative Perspektivierung der kollaborativen Kommunikationskultur im Web 2.0*. Bielefeld: transcript
- Reisenauer, C. & Ulseß-Schurda, N. (2016). *Zwischen Sein und Werden. Rekonstruktion von Anerkennungspraktiken im schulischen Alltag von Schülerinnen und Schülern*. Univ. Diss. Innsbruck: Leopold-Franzens-Universität Innsbruck
- Rheingold, H. (1993). *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*. New York: Perseus Books
- Ricken, N. (1999). Subjektivität und Kontingenz. Pädagogische Anmerkungen zum Diskurs menschlicher Selbstbeschreibungen. *Vierteljahrsschrift für wissenschaftliche Pädagogik*, Vol. 75 (2), S. 208–237
- Ricken, N. (2013a). An den Grenzen des Selbst. In: Mayer, R./Thompson, C. & Wimmer, M. (Hrsg.): *Inszenierung und Optimierung des Selbst. Zur Analyse gegenwärtiger Selbsttechnologien*. Wiesbaden: Springer VS
- Ricken, N. (2013b). Anerkennung als Adressierung. Über die Bedeutung von Anerkennung für Subjektivationsprozesse. In: Alkemeyer, T./Budde, G. & Freist, D. (Hrsg.): *Selbst-Bildungen. Soziale und kulturelle Praktiken der Subjektivierung*. Bielefeld: transcript

- Reily, S. A. & Brucher, K. (Hrsg.). (2018). *The Routledge Companion to the Study of Local Musicking*. London: Routledge
- Rittinghouse, J. W. & Ransome, J. F. (2009). *Cloud Computing. Implementation, Management, and Security*. Boca Raton: CRC Press
- Robins, K. (2005). Identity. In: Bennett, T./Grossberg, L. & Morris, M. (Hrsg.): *New keywords: A revised vocabulary of culture and society*. Malden/Oxford/Victoria: Blackwell.
- Röcke, A. (2017). (Selbst)Optimierung. Eine soziologische Bestandsaufnahme. *Berliner Journal für Soziologie*, 27 (2), S. 319–335
- Röcke, A. (2021). *Soziologie der Selbstoptimierung*. Berlin: Suhrkamp
- Rofe, M. & Reuben, F. (2017). Telematic performance and the challenge of latency. *Journal of Music, Technology and Education*, 10 (2&3), S. 167–183
- Rogoff, B. (1990). *Apprenticeships in thinking: Cognitive development in social context*. New York: Oxford University Press
- Rohs, M. (2014). Konzeptioneller Rahmen zum Verhältnis formellen und informellen Lernens. *Schweizerische Zeitschrift für Bildungswissenschaften*, Vol. 36, S. 391–406
- Romero, J./Martins, T. & Rodríguez-Fernández, N. (Hrsg.). (2021). *Artificial Intelligence in Music, Sound, Art and Design*, 10th International Conference, EvoMUSART 2021. Berlin: Springer International
- Rosa, H. (2005). *Beschleunigung. Die Veränderung der Zeitstrukturen in der Moderne*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp
- Rosa, H. (2006). Wettbewerb als Interaktionsmodus. Kulturelle und sozialstrukturelle Konsequenzen der Konkurrenzgesellschaft. *Leviathan*, 34 (1), S. 82–104
- Rosa, H. (2016). *Resonanz. Eine Soziologie der Weltbeziehung*. Berlin: Suhrkamp
- Rosa, H. (2020a). Beschleunigung. In: Schinkel, S./Hösel, F./Köhler, S.-M./König, A./Schilling, E./Schreiber, J./Soremski, R. & Zschach, M. (Hrsg.): *Zeit im Lebensverlauf. Ein Glossar*. Bielefeld: transcript
- Rosa, H. (2020b). *Unverfügbarkeit*. Berlin: Suhrkamp
- Rose, T. (1994). *Black Noise: Rap Music and Black Culture in Contemporary America*. London: Wesleyan University Press
- Rösing, H. (2002). Populäre Musik und kulturelle Identität. Acht Thesen. *Beiträge zur Populärmusikforschung*, 29/30, S. 11–34

- Rottondi, C./Chafe, C./Allocchio, C. & Sarti, A. (2016). An Overview on Networked Music Performance Technologies. *IEEE Access*, 4, S. 8823–8843
- Saar, M. (2013). Analytik der Subjektivierung. Umrisse eines Theorieprogramms. In: Gelhard, A./Alkemeyer, T. & Ricken, N. (Hrsg.): *Techniken der Subjektivierung*. München: Wilhelm Fink
- Salavuo, M. (2008). Social media as an opportunity for pedagogical change in music education. *Journal of Music, Technology and Education*, 1 (2–3), S. 121–136
- Salter, A. & Murray, J. (2014a). *Flash: Building the Interactive Web*. Cambridge: The MIT Press
- Salter, Anastassia/Murray, John. (2014b). How Flash Games Shaped the Internet. <https://www.theatlantic.com/technology/archive/2014/11/how-flash-games-shaped-the-internet/383136/>, (letzter Zugriff am: 18.08.2023)
- Sam. (2018). Sample. <https://www.audiotool.com/sample/sam-syb6zkfd>, (letzter Zugriff am: 18.08.2023)
- Sample. (2018). Sample. <https://www.audiotool.com/sample/sample-ytgbsbvon>, (letzter Zugriff am: 18.08.2023)
- Sauter, T. (2014). Öffentlichmachung privater Subjekte im Web 2.0: Eine Genealogie des Schreibens als Selbsttechnik. *Österreichische Zeitschrift für Soziologie*, 39 (1), S. 23–40
- Savage, M. (2006). The musical field. *Cultural Trends*, 15 (2–3), S. 159–174
- Sawyer, R. K. (1999). The emergence of creativity. *Philosophical Psychology*, Vol. 12 (4), S. 447–469
- Sawyer, R. K. (2003). Emergence in creativity and development. In: Sawyer, R. K./John-Steiner, V./Moran, S./Sternberg, R./Feldman, D. H./Csíkszentmihályi, M. & Nakamura, J. (Hrsg.): *Creativity and Development*. New York: Oxford University Press
- Sawyer, R. K. (2010). *Group Creativity. Music, Theater, Collaboration*. New York: Routledge
- Sawyer, R. K. & DeZutter, S. (2009). Distributed creativity: how collective creations emerge from collaboration. *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, 3 (2), S. 81–92
- Schachtner, C. (2010). Kommunikation und Subjektivierung. In: Pietraß, M. & Funiok, R. (Hrsg.): *Mensch und Medien Philosophische und sozialwissenschaftliche Perspektiven*. Wiesbaden: Springer VS
- Schäfers, B. (2016). *Einführung in die Soziologie*. Wiesbaden: Springer VS

- Schatzki, T. R. (2002). *The site of the social: A philosophical account of the constitution of social life and change*. Pennsylvania: Pennsylvania State University Press
- Schatzman, L. (1991). *Dimensional Analysis: Notes on an Alternative Approach to the Grounding of Theory in Qualitative Research*. In: Maines, D. R. (Hrsg.): *Social Organization and Social Process. Essays in Honour of Anselm Strauss*. New York: Aldine De Gruyter
- Schiller, M. (2018a). *From Soundtrack of the Reunification to the Celebration of Germanness: Paul van Dyk and Peter Heppner's >Wir sind Wir< as National Trance Anthem*. In: Ahlers, M./Jacke, C. (Hrsg.): *Perspectives on German Popular Music*. Farnham: Ashgate Publishing Limited
- Schiller, M. (2018b). *Soundtracking Germany. Popular Music and National Identity*. London: Rowman & Littlefield International Ltd.
- Schmalz, J. S. (2007). *Zwischen Kooperation und Kollaboration, zwischen Hierarchie und Heterarchie: Organisationsprinzipien und -strukturen von Wikis*. *kommunikation @ gesellschaft*, 8, S. 1–21
- Schmidt, J.-H. & Taddicken, M. (2017). *Soziale Medien: Funktionen, Praktiken, Formationen*. In: Schmidt, J.-H. & Taddicken, M. (Hrsg.): *Handbuch Soziale Medien*. Wiesbaden: Springer VS
- Scholl, G. (2019). *Systematisierungen des Peer-to-Peer-Sharing*. In: Behrendt, S./Henseling, C. & Scholl, G. (Hrsg.): *Digitale Kultur des Teilens. Mit Sharing nachhaltiger Wirtschaften*. Wiesbaden: Springer Gabler
- Schurdel, H. D. (2006). *Nationalhymnen der Welt: Entstehung und Gehalt*. Zürich: Atlantis Musikbuchverlag
- Seemann, M. (2021). *Die Macht der Plattformen. Politik in Zeiten der Internet-Giganten*. Berlin: Christoph Links Verlag
- Seifert, R. (2018). *Popmusik in Zeiten der Digitalisierung. Veränderte Aneignung – veränderte Wertigkeit*. Bielefeld: transcript
- Senft, T. M. (2008). *Camgirls: Celebrity and community in the age of social networks*. New York: Peter Lang
- Shepherd, J. & Wicke, P. (1997). *Music and Cultural Theory*. Cambridge: Polity Press
- Shulman, L. S. (2004). *Just in case: Rejections on learning from experience*. In: ders. (Hrsg.): *The wisdom of practice: Essays on teaching, learning and learning to teach*. San Francisco: Jossey-Bass

- Slobin, M. (1993). *Subculture Sounds. Micromusic of the West*. Middletown: Wesleyan University Press
- Small, C. (1998). *Musicking. The Meanings of Performing and Listening*. Middletown: Wesleyan University Press
- Söderberg, J. (2007). *Hacking Capitalism. The Free and Open Source Software Movement*. New York: Routledge
- Spotify (2022). So zählen wir Streams. Online abrufbar unter: <https://artists.spotify.com/de/help/article/how-we-count-streams?category=audience-stats>, (letzter Zugriff am: 18.08.2023)
- St John, G. (2010). *The Local Scenes and Global Culture of Psytrance*. New York: Routledge
- Stadermann, M. (2011). *SchülerInnen und Lehrpersonen in mediengestützten Lernumgebungen*. Wiesbaden: Springer VS
- Stalder, F. (2016). *Kultur der Digitalität*. Berlin: Suhrkamp
- Stokes, M. (1994). Introduction: Ethnicity, Identity and Music. In: Stokes, M. (Hrsg.): *Ethnicity, Identity and Music*. Oxford: Berg Publishers
- Stommel, W. (2008). Mein Nick bin ich! Nicknames in a German Forum on Eating Disorders. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13 (1), S. 141–162
- Stone, A. R. (1995). *The War of Desire and Technology at the Close of the Mechanical Age*. Cambridge: MIT Press
- Strachan, R. (2017). *Sonic Technologies: Popular Music, Digital Culture and the Creative Process*. New York: Bloomsbury
- Straub, J. (2011). Identität. In: Jaeger, F. & Liebsch, B. (Hrsg.): *Handbuch der Kulturwissenschaften*. Band 1: Grundlagen und Schlüsselbegriffe. Stuttgart: J. B. Metzler
- Straub, J. & Balandis, O. (2018). Niemals genug! Selbstoptimierung und Enhancement: Attraktive Praktiken für verbesserungswillige Menschen? *Familiendynamik Zeitschrift für Systemische Praxis und Forschung*, 43 (1), S. 72–82
- Strauss, A. L. (1987). *Qualitative analysis for social scientists*. Cambridge: Cambridge University Press
- Strauss, A. L. & Corbin, J. (1996). *Grounded Theory: Grundlagen Qualitativer Sozialforschung*. Weinheim: Beltz

- Strübing, J. (2007). Glaser vs. Strauss? Zur methodologischen und methodischen Substanz einer Unterscheidung zweier Varianten von Grounded Theory. *Historical Social Research/Historische Sozialforschung*, Supplement, 19, S. 157–173
- Strübing, J. (2019). Grounded Theory und Theoretical Sampling. In: Baur, N. & Blasius, J. (Hrsg.): *Handbuch Methoden der empirischen Sozialforschung*. Wiesbaden: Springer VS
- Stump, P. (1997). *The Music's All That Matters: A History of Progressive Rock*. London: Quartet Books
- T3n. (2009). Vorgestellt: Hobnox, die Multimediaplattform aus München – »Wir haben uns die Brille des Kreativen aufgesetzt«. <https://t3n.de/magazin/haben-uns-brille-kreativen-aufgesetzt-vorgestellt-hobnox-221513/>, (letzter Zugriff am: 18.08.2023)
- Taddicken, M. & Schmidt, J.-H. (2017). Entwicklung und Verbreitung sozialer Medien. In: Schmidt, J.-H. & Taddicken, M. (Hrsg.): *Handbuch Soziale Medien*. Wiesbaden: Springer VS
- The British Psychological Society. (2017). *Ethics Guidelines for Internet-mediated Research*. https://cms.bps.org.uk/sites/default/files/2022-06/Ethics%20Guidelines%20for%20Internet-mediated%20Research_0.pdf, (letzter Zugriff am: 18.08.2023)
- Thimm, C. (2017). Soziale Medien und Partizipation. In: Schmidt, J.-H. & Taddicken, M. (Hrsg.): *Handbuch Soziale Medien*. Wiesbaden: Springer VS
- Thomas, S. (2019). *Ethnografie. Eine Einführung*. Wiesbaden: Springer VS
- Thomas, T. (2009). Michel Foucault: Diskurs, Macht und Subjekt. In: Hepp, A./Krotz, F. & Thomas, T. (Hrsg.): *Schlüsselwerke der Cultural Studies*. Wiesbaden: Springer VS
- Thurlow, C./Lengel, L. & Tomic, A. (2004). *Computer Mediated Communication: Social Interaction and the Internet*. London: SAGE Publications
- Tuncalp, D. (2014). (Re)Locating boundaries: A systematic review of online ethnography. *Journal of Organizational Ethnography*, 3 (1), S. 59–79
- Turkle, S. (1995). *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*. New York: Touchstone
- Turkle, S. (1997). Multiple subjectivity and virtual community at the end of the Freudian century. *Sociological Inquiry*, 67 (1), S. 72–84
- Turkle, S. (1999). Cyberspace and identity. *Contemporary Sociology*, 28 (6), S. 643–648
- Turner, F. (2008). *From counterculture to cyberculture: Stewart Brand and the Whole Earth and the Whole Earth network and the rise of digital utopianism*. Chicago: The University of Chicago Press

- Turner, V. (1986). *The Anthropology of Performance*. New York: PAJ Publications
- Udenze, S. (2019). Challenges of Netnography as a qualitative research method. *Journal of Communication and Media Research*, 11 (2), S. 58–63
- Unger, A. (2012). Die Kultur des Teilens im digitalen Zeitalter. In: Sützl, W./Stalder, F./Maier, R. & Hug, T. (Hrsg.): *Media, Knowledge And Education: Cultures and Ethics of Sharing: Medien – Wissen – Bildung: Kulturen und Ethiken des Teilens*. Innsbruck: Innsbruck University Press
- Urry, J. (2007). *Mobilities*. Cambridge: Polity Press
- V17joabr(2017). Sähärsereditfönsterut. https://sv.wikipedia.org/wiki/Fil:Edit_f%C3%B6nster.jpg (letzter Zugriff am: 18.08.2023)
- van Dijck, J. (2013). *The Culture of Connectivity: A Critical History of Social Media*. Oxford: Oxford University Press
- Villa, P.-I. (2017). Judith Butler und die Kulturosoziologie. In: Moebius, S./Nungesser, F. & Scherke, K. (Hrsg.): *Handbuch Kulturosoziologie: Band 1: Begriffe – Kontexte – Perspektiven – Autor_innen*. Wiesbaden: Springer VS
- Volbers, J. (2011). Zur Performativität des Sozialen. In: Hempfer, K. W. & Volbers, J. (Hrsg.): *Theorien des Performativen. Sprache – Wissen – Praxis*. Bielefeld: transcript
- Volbers, J. (2014). *Performative Kultur. Eine Einführung*. Wiesbaden: Springer VS
- Volmar, A. & Schröter, J. (2013). Einleitung: Auditive Medienkulturen. In: Volmar, A. & Schröter, J. (Hrsg.): *Auditive Medienkulturen: Techniken des Hörens und Praktiken der Klanggestaltung*. Bielefeld: transcript
- Vombusch, U. & Kappler, K. (2018). Leibschreiben. Zur medialen Repräsentation des Körperleibes im Feld der Selbstvermessung. In: Mämecke, T./Passoth, J.-H. & Wehner, J. (Hrsg.): *Bedeutende Daten. Modelle, Verfahren und Praxis der Vermessung und Verdattung im Netz*. Wiesbaden: Springer VS
- von Appen, R. & Hindrichs, T. (2020). Editorial. In: dies. (Hrsg.): *One Nation Under a Groove – »Nation« als Kategorie populärer Musik*. Bielefeld: transcript
- von Gehlen, D. (2011). *Mashup. Lob der Kopie*. Berlin: Suhrkamp
- von Gehlen, D. (2020). *Meme: Digitale Bildkulturen*. Berlin: Verlag Klaus Wagenbach
- W3C. (2014). Open Web Platform Milestone Achieved with HTML5 Recommendation. <https://www.w3.org/2014/10/html5-rec.html.en>, (letzter Zugriff am: 18.08.2023)

- Wajcman, J. (2015). *Pressed for Time: The Acceleration of Life in Digital Capitalism*. Chicago: The University of Chicago Press
- Waldron, J. (2009). Exploring a virtual music >community of practice<: Informal music learning on the Internet. *Journal of Music, Technology and Education*, 2 (2–3), S. 97–112
- Waldron, J. (2013a). User-generated content, YouTube and participatory culture on the web: Music learning and teaching in two contrasting online communities. *Music Education Research*, 15 (3), S. 257–274
- Waldron, J. (2013b). YouTube, fanvids, forums, vlogs and blogs: Informal music learning in a convergent on- and offline music community. *International Journal of Music Education*, 31 (1), S. 91–105
- Waldron, J. (2018). Online Music Communities and Social Media. In: Bartleet, B.-L./Higgins, L. & Waldron, J. (Hrsg.): *The Oxford Handbook of Community Music*. Oxford: Oxford University Press
- Waldron, J./Horsley, S. & Veblen, K. (Hrsg.). (2020). *The Oxford Handbook of Social Media and Music Learning*. Oxford: Oxford University Press
- Waldron, J., & Veblen, K. (2008). The medium is the message: Cyberspace, community, and music learning in the Irish traditional music virtual community. *Journal of Music, Technology and Education*, 1 (2–3), S. 99–111
- Warnke, M. (2002). Digitale Archive. In: Pompe, H. & Scholz, L. (Hrsg.): *Archivprozesse: die Kommunikation der Aufbewahrung*. Köln: DUMONT Literatur und Kunst Verlag
- Warnke, Martin. (2011). *Theorien des Internets zur Einführung*. Hamburg: Junius Verlag GmbH
- Wegener, C. (2010). Identität. In: Vollbrecht, R. & Wegener, C. (Hrsg.): *Handbuch Mediensozialisation*. Wiesbaden: Springer VS
- Weidner, V./Haenisch, M./Stenzel, M. & Godau, M. (2022). Adressierungspraktiken in der Ableton Link-Community – ein (cyber)ethnographischer Zugang. In: Ahlers, M./Jörssen, B., Donner, M. & Wernicke, C. (Hrsg.): *MusikmachDinge im Kontext. Aktuelle Forschung zur Soziomaterialität von Musiktechnologie*. Hildesheim: Olms Verlag
- Weidner, V./Stenzel, M./Haenisch, M. & Godau, M. (2019). »...like being in a band baby!!!«. Postdigitale Semantiken und diskursive Strategien in der Onlinekommunikation um Ableton Link. In: Weidner, W. & Rolle, C. (Hrsg.): *Praxen und Diskurse aus Sicht musikpädagogischer Forschung*. Münster: Waxmann
- Welsch, W. (1990). *Ästhetisches Denken*. Stuttgart: Reclam

- Wenger, E. (1998). *Communities of practice: Learning, meaning, and identity*. Cambridge: Cambridge University Press
- Wenger, E. (2010). *Communities of practice and social learning systems: the career of a concept*. In: Blackmore, C. (Hrsg.): *Social Learning Systems and Communities of Practice*. London: Springer London
- Wenger, E. (2015). *Communities of practice a brief introduction*. Online abrufbar unter: <https://www.wenger-trayner.com/wp-content/uploads/2022/06/15-06-Brief-introduction-to-communities-of-practice.pdf>, (letzter Zugriff am: 18.08.2023)
- Wenger, E. (2018). *A social theory of learning*. In: Illeris, K. (Hrsg.): *Contemporary Theories of Learning. Learning Theorists... In Their Own Words*. London: Routledge
- Wenger, E./McDermott, R. & Snyder, W. M. (2002). *Cultivating Communities of Practice*. Boston: Harvard Business School Press
- Wenger, E./White, N. & Smith, J. D. (2009). *Digital habitats: Stewarding technology for communities*. Portland: CPsquare
- Westerlund, H. (2006). *Garage rock bands: a future model for developing musical expertise?* *International Journal of Music Education*, 24 (2), S. 119–125
- Wetzell, D. J. (2013). *Soziologie des Wettbewerbs. Eine kultur- und wirtschaftssoziologische Analyse der Marktgesellschaft*. Wiesbaden: Springer VS
- Whitely, S./Bennett, A. & Hawkins, S. (Hrsg.). (2004). *Music, space and place: popular music and cultural identity*. Aldershot: Ashgate
- Wicke, P. (1993). *Popmusik als Industrieprodukt*. In: Wicke, P.: *Vom Umgang mit Popmusik*. Berlin: Volk und Wissen.
- Wicke, P. (1997). *Die Charts im Musikgeschäft*. *Musik und Unterricht*, 40/96, S. 9–14
- Wicke, P. (2011). *Ästhetische Dimensionen technisch produzierter Klanggestalten*. In: Phleps, T. & Reich, W. (Hrsg.): *Musik-Kontexte. Festschrift für Hanns-Werner Heister, Band 2*. Münster: Monsenstein und Vannerdat
- Wicke, P. (2019). *Der Tonträger als Medium der Musik*. In: Schramm, H. (Hrsg.): *Handbuch Musik und Medien: Interdisziplinärer Überblick über die Mediengeschichte der Musik*. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden
- Willems, H. & Hahn, A. (Hrsg.). (1999). *Identität und Moderne*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp

- Winston, N. & Witherspoon, K. (2015). >It's all about our great Queen<: the British National Anthem and national identity in 8–10 year old children. *Psychology of Music*, 44 (2), S. 263–277
- Winter, M. & Brabec de Mori, B. (2018). Auditive Wissenskulturen: Wissen, Macht und die Welt der Klänge. In: Brabec de Mori, B. & Winter, M. (Hrsg.): *Auditive Wissenskulturen. Das Wissen klanglicher Praxis*. Wiesbaden: Springer VS
- Winter, M. & Brabec de Mori, B. (2018). Auditive Wissenskulturen: Wissen, Macht und die Welt der Klänge. In: Brabec de Mori, B. & Winter, M. (Hrsg.): *Auditive Wissenskulturen. Das Wissen klanglicher Praxis*. Wiesbaden: Springer VS
- Wirth, U. (2002). Der Performanzbegriff im Spannungsfeld von Illokution, Iteration und Indexikalität. In: Wirth, U. (Hrsg.): *Performanz. Zwischen Sprachphilosophie und Kulturwissenschaften*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp
- Wißmann, F. (2015). *Deutsche Musik*. Berlin: Berlin Verlag
- Wynn, E. & Katz, J. (1997). Hyperbole over cyberspace: self-presentation and social boundaries in internet home pages and discourse. *The Information Society*, 13 (4), S. 297–327
- Zagorski-Thomas, T. (2014). *The Musicology of Record Production*. Cambridge: Cambridge University Press
- Zagorski-Thomas, T. & Bourbon, A. (Hrsg.). (2020). *The Bloomsbury Handbook of Music Production*. New York: Bloomsbury Publishing Inc
- Zhao, S. & Elesh, D. (2008). Copresence as >Being With<. *Information, Communication & Society*, 11 (4), S. 565–583
- Zillien, N. (2008). Die (Wieder-)Entdeckung der Medien – Das Affordanzkonzept in der Mediensoziologie. *Sociologia Internationalis*, 46 (2), S. 161–181
- Zillien, N. (2009). *Digitale Ungleichheit. Neue Technologien und alte Ungleichheiten in der Informations- und Wissensgesellschaft*. Wiesbaden: Springer VS
- Zirfas, J. (2010). Identität in der Moderne. Eine Einleitung. In: Jörissen, B. & Zirfas, J. (Hrsg.): *Schlüsselwerke der Identitätsforschung*. Wiesbaden: Springer VS

Anhang 1 – Forschungsethische Leitlinie

Die Auseinandersetzung mit forschungsethischen Fragen bei Interventionen in Lebensbereiche anderer Individuen sowie die Beachtung der Werte, Normen, rechtlichen Voraussetzungen und Leitlinien guter wissenschaftlicher Praxis sind ein essentieller und unhintergebar Bestandteil empirischer Forschungsvorhaben (Friedrichs, 2019). Soziale Netzwerke nehmen in dieser Hinsicht eine besondere Rolle ein, da die Inhalte überwiegend durch die User*innen selbst generiert werden und diese somit besonders schutzbedürftig sind (Morey/Bengry-Howell/Griffin, 2012). Einheitliche ethische Standards für die Durchführung qualitativer Forschungsvorhaben und den Umgang mit den darin erhobenen Daten gibt es jedoch nicht. Forschungsethische Rahmenwerke dienen daher dazu, »die Frage nach der Freiwilligkeit der Teilnahme an Untersuchungen, die Frage nach der Absicherung von Anonymitäts- und Vertraulichkeitszusagen, die Frage nach der Vermeidung von Schädigungen derer, die in Untersuchungen einbezogen werden, oder auch die Frage nach der Zulässigkeit verdeckter Formen der Beobachtung« (Hopf, 2016: 195) ins Zentrum zu stellen.

Für empirische Forschung im Internet wurden verschiedene forschungsethische Paradigmen formuliert (vgl. etwa The British Psychological Society, 2017; Frankel/Siang, 1999; Marham/Buchanan, 2012). Diese sind jedoch vor allem als Rahmen zu verstehen, denn Vorkehrungen zum forschungsethisch konformen Vorgehen müssen vor dem Hintergrund sich fortlaufend verändernder technischer Bedingungen getroffen werden. Die Richtschnur bildet dabei vor allem Bewertung von Öffentlichem und Privatem im Internet:

»This discussion revolves around the issue of whether activities and exchanges fall unilaterally within the public sphere, or whether the picture might be more subtle than that, with different understandings of privacy and consent. [...] In this latter case, the dominant issue is the extent to which researchers should consider certain interactions to be private though they are conducted on the Internet (which for some is public, by definition).« (Beaulieu/Estalella, 2012: 2)

Ob und inwieweit es sich bei Sozialen Netzwerken um öffentliche oder private Kommunikationsräume (bzw. den graduellen Abstufungen zwischen diesen beiden Polen)

handelt, ist in zweierlei Hinsicht folgenreich. Dies bedingt, inwieweit Forschungsteilnehmer*innen über Forschungsaktivitäten auf einer Plattform informiert werden müssen. Daraus folgt, ob von User*innen eine informierte Einwilligung für die Datenerhebung und -verarbeitung eingeholt werden muss. Einer gegenstandsbezogen begründeten Beantwortung dieser Frage kann sich kein Online-Forschungsvorhaben entziehen, denn »the ethical questions persists throughout: simply because something happens online does not make it socially trivial or openly available as research data« (Hine, 2012: 14).

Ob und inwieweit frei zugängliche Online-Daten für Forschungszwecke genutzt werden dürfen, wird unterschiedlich bewertet. Auf der einen Seite wird eine Nutzung von frei zugänglichen Online-Daten forschungsethisch nur dann als legitim bewertet, sofern für User*innen einer Plattform auch *erwartbar* ist, beobachtet zu werden (vgl. The British Psychological Society, 2017: 25). Auf der anderen Seite wird die Position vertreten, dass die Erhebung, Auswertung und das Zitieren von Online-Daten auch ohne informierte Einwilligungen legitim sei, sofern Daten öffentlich zugänglich (das heißt: nicht passwortgeschützt) archiviert sind, die AGBs der jeweiligen Seite es nicht untersagen und die Inhalte der Daten nicht sensibel sind (vgl. Bruckman, 2002). Obwohl diese Kriterien auf die Plattform audiotool zum gegenwärtigen Zeitpunkt zutreffen, entspricht ein verdecktes Beobachten des Feldes ohne Information nicht dem forschungsethischen Anspruch dieser Studie. Das Feld wurde daher von Beginn an bestmöglich über die Forschungstätigkeit und die teilnehmende Beobachtung zur Datengenerierung informiert. Dafür wurde erstens im Beschreibungstext des Profils auf das Forschungsinteresse hingewiesen.⁷² Zweitens wurde über den bei der Profilgenerierung gewählten Username ein Bezug zum Klarnamen des Forschers hergestellt. Sowohl bei der reaktiven als auch bei der generativen Datengenerierung wurde auf das Forschungsinteresse, die Datenerhebung sowie die Möglichkeit einer direkten Kontaktaufnahme hingewiesen. Von denjenigen Forschungsteilnehmer*innen, mit denen Einzelinterviews geführt wurden, liegen informierte Einwilligungen vor.

⁷² Der kurze Beschreibungstext auf dem Profil, der im gesamten Forschungsverlauf unverändert blieb, lautete: »Musician and music researcher, currently working on a PhD thesis about collaborative music making. Interested in all audiotool related things – making music together, discussing approaches, issues and music. If you have any questions about my research or if you want to contribute (which I would absolutely welcome!), please let me know! Of course, everything will be treated confidentially!« (2018-09_AT_WLL).

Die Datenerhebung erfolgte unter der Prämisse der Vertraulichkeit, daher wurden die Forschungsdaten anonymisiert. Dies ist bei online erhobenen Forschungsdaten grundsätzlich problematisch. Da die erhobenen Daten im Internet digital kodiert zugänglich sind, besteht grundsätzlich die Möglichkeit, Forschungsteilnehmer*innen zu identifizieren und Interaktionen zu rekonstruieren. Über Suchmaschinen ist es in manchen Fällen und mithilfe einiger Tools grundsätzlich möglich, auch anonymisierte Datenbestände aufzufinden und Personenbezüge (wieder-)herzustellen. Anonymisierungsschritte können so unter Umständen revidiert und Forschungsteilnehmer*innen deanonymisiert werden. Hinzu kommt, dass die Plattform, auf der die Daten für diese Studie erhoben wurden, notwendigerweise im Text benannt wird. Auch wenn eine rückführungssichere Anonymisierung im Zweifelsfall nicht mit letzter Sicherheit gewährleistet werden kann, wurden die Persönlichkeitsrechte der Forschungsteilnehmer*innen durch Pseudonymisierung der Usernamen sowie durch Anonymisierung möglicher Identifikationsmerkmale in den Daten bestmöglich geschützt.

Der forschungsethische Anspruch dieser Studie bestand in der größtmöglichen Transparenz, der offenen Kommunikation des Forschungsinteresses und dem Schutz der Persönlichkeitsrechte aller Forschungsteilnehmer*innen. Die begründete Annahme, dass die erhobenen Daten auch weiterhin auf den audiotool-Servern gespeichert sein werden, stellt besondere Herausforderungen, auf die mit gegenstands- und problembezogenen Strategien reagiert wurde. Dass Forschungsteilnehmer*innen durch eine rekonstruktive Rückführbarkeit mithilfe von Suchtechnologien potentiell deanonymisiert werden können, stellt kein spezifisches Problem dieser Studie dar, sondern ist eine Grundproblematik von Online-Forschung. Diesen Umstand annehmend wurde eine größtmögliche Anonymisierung sämtlicher einer Identifizierung potentiell zuträglichen Markierungen vorgenommen.

Anhang 2 – Anonymisierung der Forschungsdaten

Empirisches Forschen, also die Erhebung, Verarbeitung und Auswertung von Forschungsdaten und die anschließende Veröffentlichung von Forschungsergebnissen, erfordert einen sorgsamsten Umgang mit den Daten (Liebig et al. 2014; Meyermann/ Porzelt, 2014). Die im Rahmen dieser Studie erhobenen und verarbeiteten Daten wurden mit Ausnahme einer Datenquelle⁷³ pseudonymisiert und anonymisiert. Dies bedeutet, dass personenbezogene oder personenbeziehbare Merkmale aus den Rohdaten entfernt wurden, damit die im Text dargestellten Auszüge nicht mehr auf eine natürliche Person zurückgeführt werden können. Pseudonomisierung bezeichnet »die Verarbeitung personenbezogener Daten in einer Weise, dass die personenbezogenen Daten ohne Hinzuziehung zusätzlicher Informationen nicht mehr einer spezifischen betroffenen Person zugeordnet werden können, sofern diese zusätzlichen Informationen gesondert aufbewahrt werden und technischen und organisatorischen Maßnahmen unterliegen, die gewährleisten, dass die personenbezogenen Daten nicht einer identifizierten oder identifizierbaren natürlichen Person zugewiesen werden« (Art. 4 Abs. 5 DSGVO). Unter Anonymisierung versteht der Gesetzgeber »das Verändern personenbezogener Daten derart, dass die Einzelangaben über persönliche oder sachliche Verhältnisse nicht mehr oder nur mit einem unverhältnismäßig großen Aufwand an Zeit, Kosten, Arbeitskraft einer bestimmten oder bestimmbaren natürlichen Person zugeordnet werden können« (Art. 36 Abs. 6 DSGVO NRW).

Eine Anonymisierung bezieht sich auf personenbezogene oder personenbeziehbare Merkmale. Dazu zählen insbesondere Klarnamen, biografische Angaben, Institutionen oder Organisationen, Adressen oder sonstige Ortsangaben. Auch indirekte aber spezifische Kontextinformationen müssen anonymisiert werden, da sie in Kombination mit anderen Informationen zur Deanononymisierung von Forschungsteilnehmer*innen führen könnten. Eine Anonymisierung erfordert zudem die Bearbeitung von Daten über »ethnische Herkunft, politische Meinungen, religiöse oder welt-

⁷³ Das mit dem audiotool-CEO André Michelle im Juni 2019 geführte Interview wurde im Gegensatz zu allen anderen im Feld erhobenen Daten nicht anonymisiert und pseudonymisiert. Da die institutionellen und personellen Zusammenhänge von audiotool mit nur wenig Aufwand online recherchiert werden können, wären die in dieser Arbeit diskutierten Interviewpassagen auf ihn als alleinigen Gründer, dem seit jeher federführendem Entwickler und CEO von audiotool problemlos zurückzuführen. André Michelle erklärte sich mit der Darstellung der Daten unter seinem Klarnamen explizit einverstanden.

anschauliche Überzeugungen oder die Gewerkschaftszugehörigkeit [...], sowie die Verarbeitung von genetischen Daten, biometrischen Daten zur eindeutigen Identifizierung einer natürlichen Person, Gesundheitsdaten oder Daten zum Sexualleben oder der sexuellen Orientierung einer natürlichen Person« (Art. 9 Abs. 1 DSGVO). Die informierte Einwilligung aller interviewten Forschungsteilnehmer*innen liegt vor. Die Klarnamen der Forschungsteilnehmer*innen wurden bei der Darstellung der Interviewpassagen im Text durch Pseudonyme ersetzt. Sämtliche Merkmale, die zu ihrer Deanonymisierung führen könnten, wurden entsprechend der obenstehenden Leitlinien anonymisiert.

Forscher*innen, die user-generierte Online-Daten erheben und verarbeiten, sind mit besonderen Herausforderungen für die Anonymisierung von Forschungsdaten konfrontiert. Auch die im Rahmen dieser Studie erhobenen und ausgewerteten Daten, wie bspw. Tracks, Posts im Board oder auf den Walls anderer User*innen, sind in dieser Hinsicht grundsätzlich problematisch. Da eine Rekonstruktion personenbezogener Merkmale und damit eine Deanonymisierung bei Online-Daten nie mit völliger Sicherheit ausgeschlossen werden, kann eine unmittelbar nachverfolgbare Quellenangabe zu user-generierten Online-Daten (z.B. durch Angabe der URL) aus Anonymisierungsgründen in dieser Arbeit nicht aufgeführt werden. Über einen direkten Verweis würde das Profil der jeweiligen User*innen mit den darauf versammelten personenbezogenen und personenbeziehbaren Daten unmittelbar zugänglich. Um den Leser*innen dieser Studie dennoch Informationen über den Kontext der Daten zu vermitteln, ohne dabei jedoch zu deanonymisieren, wurde ein Schema zur Kennzeichnung user-generierter Online-Daten entwickelt, welches sich wie folgt zusammensetzt:

YYYY-MM_KONTEXT_SUBKONTEXT

YYYY-MM: In dieser Angabe wird der Zeitraum, in dem die Daten generiert worden sind, auf Jahr (YYYY) und Monat (MM) reduziert. Entscheidend ist hierbei die Datumsangabe des Datenfragments, nicht das Erstellungsdatum des Interaktionskontextes. Im Board ist für die Kodierung bspw. das Datum des betreffenden Posts entscheidend, nicht der initiale Post des Threads, in dem die relevanten Äußerungen vorgefunden wurden.

KONTEXT: An dieser Stelle wird der übergeordnete Interaktionskontext aufgeführt, in dem das Datum erhoben wurde. *AT* bezeichnet hierbei Daten, die auf der Platt-

form audiotool (d.h. unter [https://www.audiotool.com/...](https://www.audiotool.com/)) gesammelt wurden. Im Gegensatz dazu werden mit *AS* all jene Daten benannt, welche in der *Audioschool* erhoben wurden.

SUBKONTEXT: Unter der Angabe des Subkontextes werden Kontextinformationen kodiert, die Hinweise darauf geben, in welchem Zusammenhang bzw. Bereich ein Datum auf der Plattform generiert wurde. Die Abkürzung *WLL* zeigt an, dass die Daten auf der Wall eine*r audiotool-User*in gesammelt wurden. Das Profil selbst kann aus den oben genannten Gründen nicht genannt werden. Für Daten, die im plattformeigenen Board erhoben worden sind, werden die Subforen über die folgenden Abkürzungen bezeichnet: *NWS* = News; *CHT* = Chitchat; *FAQ* = FAQ; *NWB* = Newbie; *SMP* = Sampling. Auf die Angabe der *Audioschool*-Channels wird verzichtet, da alle Beiträge chronologisch sortiert werden. Bereits rudimentäre Angaben zu Jahr und Monat würden User*innen dementsprechend deanonymisieren.

Anhang 3 – Aufnahme und Transkription der Interviews

Alle im Rahmen dieser Studie erhobenen Interviews wurden mithilfe von Video-telefonie-Software (Skype, Facebook Messenger und Zoom) durchgeführt. Die Audioaufzeichnung des Gesprächs erfolgte über ein Plugin (Callnote), mithilfe dessen die Audiokanäle der Gesprächsteilnehmer*innen sowohl in Summe als auch separat mitgeschnitten werden konnten. Für die Transkription wurde die Summe der Audiokanäle verwendet. Die Einzelkanäle kamen lediglich bei unverständlichen Gesprächsabschnitten zum Einsatz, um die Überlagerung von Stimmen aufzuheben. Die Transkription erfolgte mit der Software F5.

Die Verschriftlichung des Gesprochenen erfolgte entlang der Regeln der erweiterten inhaltlich-semantischen Transkription nach Thorsten Dresing und Thorsten Pehl (Dresing/Pehl, 2018). Es wurde wortwörtlich transkribiert und die Satzform beibehalten. Auf Interpunktion wurde verzichtet. Backchanneling (z. B. *hm, ja, aja, genau*) seitens des Interviewers wurde nur dann transkribiert, sofern der Redefluss der Forschungsteilnehmer*innen dadurch unterbrochen wurde. In besonderer Weise betonte Wörter oder Wortbestandteile werden durch Versalien markiert.

(unverst.)	nicht eindeutig rekonstruierbare da unverständliche Gesprächspassagen
[ANONYMISIERUNG]	Markierung von Wortauslassungen aus Gründen der Anonymisierung
(.)	Pause im Redefluss von etwa einer Sekunde
(..)	Pause im Redefluss von etwa zwei Sekunden
(...)	Pause im Redefluss von etwa drei Sekunden

In der Reihe »MusikmachDinge« (ISSN 2703-0601) erschienen bisher folgende Titel:

Band 9

Katharina Alexi:
Revisiting The „Rock Groupie“. Medien,
Musikbiografien, Selbstzeugnisse
Hildesheim: Universitätsverlag; Hildesheim,
2024. – 510 S.
ISBN 978-3-96424-102-3

Band 8

Josef Schaubruch:
Live spielen. Liveness in Performances
elektronischer Tanzmusik
Hildesheim: Universitätsverlag; Hildesheim,
2024. – 264 S.
ISBN 978-3-96424-101-6

Band 7

Sarah-Indriyati Hardjowirogo:
>Instrumentalität<. Der Begriff des
Musikinstrumentes zwischen Klangerzeuger,
Kultgerät und Körper-Technik
Hildesheim: Universitätsverlag; Hildesheim,
Zürich, New York: Georg Olms Verlag,
2023. – 305 S.
ISBN 978-3-487-16030-6

Band 6

Michael Ahlers, Benjamin Jörissen,
Martin Donner, Carsten Wernicke
(Hrsg.): MusikmachDinge im Kontext.
Forschungszugänge zur Soziomaterialität
von Musiktechnologie
Hildesheim: Universitätsverlag; Hildesheim,
Zürich, New York: Georg Olms Verlag,
2022. – 304 S.
ISBN 978-3-487-16118-1

Band 5

Tobias Hartmann: Das Phänomen
Sampling. Eine multiperspektivische
Annäherung
Hildesheim: Universitätsverlag; Hildesheim,
Zürich, New York: Georg Olms Verlag,
2022. – 326 S.
ISBN 978-3-487-16028-3

Band 4

Jan Torge Claussen: Musik als
Videospiegel. Guitar Games in der digitalen
Musikvermittlung
Hildesheim: Universitätsverlag; Hildesheim,
Zürich, New York: Georg Olms Verlag,
2021. – 289 S.
ISBN 978-3-487-15855-6

Band 3

Malte Pelleter: >Futurhythmaschinen<.
Drum-Machines und die Zukünfte auditiver
Kulturen
Hildesheim: Universitätsverlag; Hildesheim,
Zürich, New York: Georg Olms Verlag,
2020. – 624 S.
ISBN 978-3-487-15926-3

Band 2

Alan Fabian, Johannes Ismaiel-Wendt
(Hrsg.): Musikformulare und Presets.
Musikkulturalisierung und Technik/
Technologie
Hildesheim: Universitätsverlag; Hildesheim,
Zürich, New York: Georg Olms Verlag,
2016. – 214 S.
ISBN 978-3-487-15511-1

Band 1

Johannes Ismaiel-Wendt: post_
PRESETS. Kultur, Wissen und populäre
MusikmachDinge

*Hildesheim: Universitätsverlag; Hildesheim,
Zürich, New York: Georg Olms Verlag,
2016. – 222 S.*

ISBN 978-3-487-15479-4

Die weltweite Vernetzung durch das Internet hat die Art und Weise, wie Menschen miteinander interagieren, grundlegend verändert. Internettechnologien und Plattformen bilden jedoch keine neutrale Infrastruktur, sondern formieren einen dynamischen Kulturraum, in dem auch gemeinsam Musik gemacht werden kann. Dessen Untersuchung erfordert eine Aktualisierung musik- und kulturwissenschaftlicher Überlegungen über Praktiken, kulturelle Ordnungen, Paradigmen und Wertesysteme von Musikkulturen.

In der online-ethnografischen Feldstudie wurden dafür exemplarisch Praktiken kollaborativer Musikproduktion auf *audiotool* erforscht. Neben der Entwicklung eines Identitätsbegriffs, der Rekonstruktion der Plattform-Genese und ihrer Verortung zwischen medientechnischer Innovation und musikalischer Online-Praxis wird ein Modell performativer Strategien entwickelt. Diese Studie ermöglicht damit nicht nur ein tieferes Verständnis der untersuchten musikalischen Praxis im Netz, sondern wirft zugleich ein Schlaglicht auf kulturelle Dynamiken der Gegenwart.

MusikmachDinge

((audio)) ästhetische strategien und sound-kulturen

Herausgegeben von Rolf Großmann und Johannes Ismaiel-Wendt

