Rolf Großmann

Collage, Montage, Sampling

Ein Streifzug durch (medien-)materialbezogene ästhetische Strategien

Mit der Phonographie werden erstmals Klänge selbst und nicht nur Anweisungen zu ihrer Erzeugung speicherbar. Komposition und Instrumentalspiel erhalten durch diese ‚klingende Notation' neue Möglichkeiten der Gestaltung, es bilden sich ästhetische Strategien, die mit der technischen Verfasstheit der gespeicherten Klänge in direkter Wechselbeziehung stehen. Der Code der digitalen Medien schlägt hier ein neues Kapitel auf, in dem sich – u. a. mit Sampling-Technologien – eine umfassende Verfügbarkeit aller mit präformiertem Material denkbaren Operationen abzeichnet. Wird mit bestehendem Audiomaterial gearbeitet, so sind Begriffe wie Zitat, Collage, Montage, Recycling etc. schnell bei der Hand, bleiben jedoch oft vage Etiketten für einen ‚irgendwie' materialbezogenen Gestaltungsvorgang.

In welcher ästhetischen Tradition steht das Spiel mit Medienmaterial? Wie verändert sich der Materialbegriff in diesem Prozess? Von den ersten (Bild-)Collagen über die Montage des Films und die DJ-Culture bis zu aktuellen Transformationsverfahren des Sampling werden im folgenden – auch anhand konkreter Beispiele – Strategien der materialorientierten Gestaltung betrachtet.

(Vor-)Urteile

Die Meinungen über Wert und Bedeutung musikalischer Produktion mit den Mitteln der Reproduktion sind geteilt. Vorwürfen wie Plagiat, Diebstahl etc. auf der einen Seite stehen Visionen einer neuen Kulturtechnik auf der anderen Seite entgegen. Das ungebrochene Festhalten an der vertrauten Form ästhetischer Kategorien wie Originalität, Neuheit und Autorschaft erweist sich als der neuen Praxis wenig angemessen und verführt manchen sonst durchaus sachkundigen und sensiblen Akteur und Beobachter zur pauschalen Kritik.

„Technologie zur Reproduktion von Reproduktionen ist letztlich nichts anderes als ein zu Kunstwert mit neuer Aura hochphilosophierter prätentiöser Amateurismus."[1]

1 Konrad Boehmer, *Collage – Decollage*. Teil 1; Hörfunk-Feature des SWR 2, Reihe „Vom Innen und Außen der Klänge", 3.7.2000, zit. n. Sendemanuskript.

Was Konrad Boehmers Kritik eigentlich treffen will, das einfallslos immer wiederkehrende Gleiche ständig umarrangierten Medienmaterials, wird durch die Vorverurteilung des gesamten und in allen Bereichen der Musikkultur längst etablierten Verfahrens verfehlt. Im Gegenteil, eine Kritik aus dem Geiste des 19. Jahrhunderts gerät in den Verdacht, die Prämissen zeitgenössischer Praxis zu vernachlässigen. Dieser Haltung hat eine selbstverständliche Akzeptanz des verbreiteten „Amateurismus" einiges voraus, um dann vor dem Hintergrund einer aktualisierten Ästhetik begründete Urteile abzugeben.

> Es ist schon lange klar, dass Plattenspieler nicht bloß Abspielgeräte sind, sondern Maschinen, die der Rekombination von Klängen dienen. [...] Jeder kann Musik aus Musik machen. Jeder in den neunziger Jahren versteht die Prinzipien der Collage und der Assemblage. Es ist etwas, das zum Grundverständnis des späten 20. Jahrhunderts gehört.[2]

Recht hat er wohl, der britische Musikjournalist und Szene-Autor[3] Kodwo Eshun, zumindest im Prinzip. Kids üben auf ihren Medieninstrumenten, *old school* auf DJ-Sets mit zwei Plattenspielern oder *new school* mit CD-Decks oder gar virtuellen Software DJ-Tools, um für ihren Partyauftritt oder auch für die World Championship (siehe Abb. 1)[4] zu trainieren. Es ist der Normalfall, dass in den Studios geschnitten, geklebt, gesampelt, editiert und transformiert wird. Selbst in der dem Mythos der handwerklichen Klänge verhafteten Rockszene gehört es – etwa bei Linkin Park, Limp Bizkit oder Incubus – inzwischen zum guten Ton, DJ-Set und Sampler als Beilage nach Gusto einzusetzen und so Nicht-Selbstgespieltes zu spielen.

Abb. 1: DJ A-Track bei der „DMC World Championship1 1997"; Video-Screenshot.

Dass allerdings jeder die Prinzipien der Collage versteht, muss bezweifelt werden. Es ist sogar zunächst einmal zu fragen, ob und wo der Collagebegriff überhaupt

2 Interview mit Kodwo Eshun: „Halb Mensch, halb Plattenspieler. Die Zukunft der Musik (II): Der britische Autor Kodwo Eshun über DJ-Culture in den Neunzigern, elektronische Musik und Kunst." In: *Süddeutsche Zeitung* Nr. 193, 23.8.1999, S. 10..

3 Kodwo Eshun: *Heller als die Sonne. Abenteuer in der Sonic Fiction*. Berlin 1999.

4 „DJ A-Track", ein 15-jähriger Jugendlicher, gewinnt 1997 in Montreal (Canada) die „DMC World Championship 1997". Die Virtuosität dieses DJ-Wunderkinds erinnert an die bei traditionellen Instrumental-Wettbewerben zur Schau gestellte Fingerfertigkeit und beseitigt letzte Zweifel bei der Frage, ob das DJ-Set als Musikinstrument aufgefasst werden kann.

sinnvoll auf aktuelle Mediengestaltung anzuwenden ist. Begriffe wie Collage, Assemblage, Montage, Zitat sind schnell bei der Hand, wenn mittels Medienmaterial neue ästhetische Artefakte geschaffen werden. Doch jeder dieser ‚irgendwie' passenden Begriffe hat seine eigene Tradition als ästhetisches Verfahren in seinem jeweiligen Kontext. Unmittelbar mit den Reproduktionsmedien ist nur die Montage verbunden.

Geklebte Papiere

Auch allgemeinere Theorieansätze wie Systemtheorie und Konstruktivismus haben längst entdeckt, dass das Abspielen von Medienkonserven nicht die ohnehin unmögliche Rekonstruktion einer vergangenen Wirklichkeit, sondern ein selbständiger Akt ästhetischen Handelns mit seinen eigenen Randbedingungen ist. Die generative Seite der Reproduktions- bzw. Speichermedien ist damit ins Blickfeld gerückt und etabliert sich – spätestens in den neunziger Jahren – als fester Bestandteil des medienwissenschaftlichen Diskurses. Die damit verbundenen Verfahren ästhetischer (Medien-)Gestaltung und ihr Bezug zu den bereits eingeführten und theoretisch reflektierten Begriffen künstlerischer Praxis bleiben jedoch unklar. So bedürfen, um auf Eshuns Zitat zurückzukommen, die „Prinzipien der Collage" bei genauerem Hinsehen doch noch einiger Klärung, sollen sie auf Medienkomposition bezogen werden. Selbst Kenner der Materie (und der Szene) wie „Pop-Adorno"[5] Diedrich Diederichsen geraten in den Bereich der Halbwahrheiten, wenn sie über Collage sprechen:

> Die Collage hat ja immer damit gearbeitet, daß sie aus dem Zusammenhang gerissen hat und dann einen neuen Zusammenhang hergestellt hat, der entweder den Originalzusammenhang kritisierte oder überhaupt Zusammenhänge schlechthin kritisierte.[6]

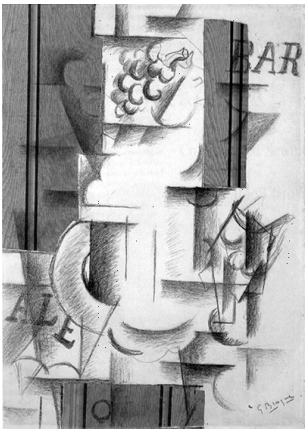
Die Tradition der Collage ist nur in Spezialfällen – wie etwa in der politischen Collage der dreißiger Jahre (so in den Arbeiten John Heartfields, die handwerklich gesehen Fotomontagen sind) – eine der kritischen Referentialität. Die *Papiers collés*, die geklebten Papiere in den Frühformen der Collage bei Georges Braque und Pablo Picasso kritisieren nichts. Sie ersetzen, wie Herta Wescher in ihrer „Geschichte der Collage"[7] präzise beschreibt, Farbe durch Materialstrukturen, Illusionsräume durch flächige Strukturen. An den ersten Experimenten

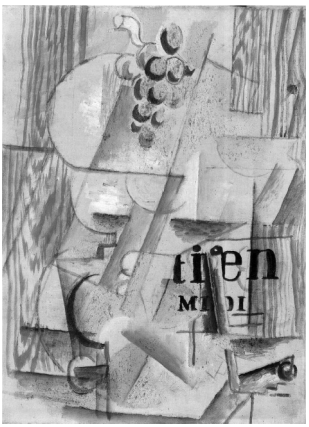
5 Siehe *Süddeutsche Zeitung* Nr. 94, 24.4.2003, S. 13.

6 Diedrich Diederichsen im Videofeature über Sampling, TV-Sendung *Crossover*, Reihe „lost in music", R. Pape 1995/arte 1996, zit. n. Transkription: URL: http://www.werkleitz.de/~pape/d/04projects/1995sampling/sampling.html (Zugriffsdatum: 4.3.2004).

7 Herta Wescher: *Die Geschichte der Collage*. Köln 1987.

Abb. 2-4: Drei „Fruchtschalen" von Georges Braque; drei Techniken: Öl (links, 1908/1909), geklebte Papiere und Kohle (unten links, 1912), Öl und Sand (unten rechts, 1912).





mit Collagetechniken von Georges Braque, bei denen sich Abstraktionstendenzen des Kubismus und konkrete Bildbestandteile verbinden, lässt sich der Materialcharakter der eingesetzten Mittel verfolgen. Materialien wie Sand dienen zur Transformation der vorher mit Öl gemalten Flächen. Nach Versuchen mit gemalten Tapetenmustern klebt Braque die Tapete selbst ins Bild, eines der ‚Urbilder' der Collagetechniken, das *Stilleben mit Fruchtschale und Glas* von 1912 ist eine Kohlezeichnung mit eingeklebten Tapetenstücken einer imitierten Holzmaserung. Die Abbildungen 2 bis 4 geben einen Eindruck vom Einfluss der kubistischen Formensprache auf die ersten Collagen. Von der neuen Qualität der Materialtechniken (Sand, geklebte Papiere) verraten sie dagegen wenig mehr als eine gewisse Heterogenität der Bildelemente, gerade weil ihre Materialität in der Abbildung nicht reproduzierbar ist.

Die entscheidende Differenz zu herkömmlichen Techniken und damit das Definitionskriterium der Collage ist ihr neuer Umgang mit der Relation von Abbildung und Realem.

> Die Einfügung von Realitätsfragmenten in das Kunstwerk verändert dieses grundlegend. Nicht nur verzichtet der Künstler auf die Gestaltung des Bildganzen; das Bild erhält auch einen anderen Status, denn Teile des Bildes stehen zur Wirklichkeit nicht mehr in dem für das organische Kunstwerk charakteristischen Verhältnis: Sie verweisen nicht mehr als Zeichen auf die Wirklichkeit, sie *sind* Wirklichkeit.[8]

Statt der handwerklich medialen Abbildung im Tafelbild wird ein bereits vorhandener Gegenstand selbst Teil des künstlerischen Artefakts. Dass dieser in den ästhetischen Raum transferierte Gegenstand die verschiedensten Referentialitäten, sowohl im Hinblick auf die Struktur des Artefakts selbst als auch auf seinen ursprünglichen Zusammenhang bezogen, annehmen kann, versteht sich von selbst. Hier liegt auch der entscheidende Unterschied zwischen zitierenden und collagierenden Verfahren: Der Zitatcharakter des eingeklebten Bruchstücks ist für die Collage eine Option, keine Notwendigkeit. Einen Zitatcharakter besitzt es dann, wenn es einen externen Bedeutungszusammenhang repräsentiert, der für die Rezeption der Collage verständlich und bedeutsam ist. Die ersten, vom Kubismus abgeleiteten Collagen ab 1912 bei Braque und Picasso zitieren nicht, im Gegenteil: Sie stellen die Eigenschaften der eingeklebten Materialien aus. Dagegen fallen in der Spezialform der ‚Zitatcollage' zitierendes (verweisendes) und collagierendes (mit präformierten Materialien arbeitendes) Verfahren zusammen. Die Collage als Materialverfahren setzt jedoch immer voraus, dass der zu klebende Gegenstand überhaupt eine in diesem Sinne handhabbare Materialität besitzt.

Von diesem Differenzkriterium macht Brunhilde Sonntag in ihrem musikwissenschaftlichen Standardwerk zur Collage[9] keinen Gebrauch. Stattdessen kommt sie nach einer präzisen Bestandsaufnahme und Analyse der Collage-Verfahren in der Bildenden Kunst zu einer überraschenden Gleichsetzung von Collagieren und Zitieren in der Musik: „Die Position des präfabrizierten Materials im Bild nimmt in der musikalischen Struktur das Zitat ein."[10]

8 Peter Bürger: *Theorie der Avantgarde*. Frankfurt a. M. 1974, S. 105 (Kursivierung im Original, R. G.).

9 Brunhilde Sonntag: *Untersuchungen zur Collagetechnik in der Musik des 20. Jahrhunderts*. Regensburg 1977.

10 Ebd., S. 13.

Die einfache und aus heutiger Sicht naheliegende Idee, dass die Collage auch in der Musik primär als eine spezifische Erweiterung der Mittel musikalischer Gestaltung aufgefasst werden könne, nämlich als Einbeziehung zunächst vorgefundener realer Klänge und Geräusche (wie beim Einsatz von Sirenenklängen bei Edgard Varèse) und später des gesamten Klang- und Musik-Archivs der mittels der Phonographie ‚materialisierten' Sounds, lag noch in weiter Ferne. Meines Erachtens aus zweierlei Gründen: Zum einen war Medienkomposition mittels mechanischer oder gar elektronischer Medienmaterialien noch ein exotisches Randthema. Zwar hatte John Cage seine Reihe der *Imaginary Landscapes*, die vorfabriziertes Medienmaterial aus Plattenspielern und Radios einbezog, bereits 1939 begonnen, 1977 mixten Grandmaster Flash und DJ Herc jedoch noch von der restlichen Welt unbemerkt auf den Blockpartys der New Yorker Bronx. Zum anderen war der Begriff des musikalischen Materials für konservative Musikwissenschaftler vom kompositorischen Stand der ‚westeuropäischen Kunstmusik' des 19. Jahrhunderts bestimmt. Unter Material verstand man die zur Verfügung stehenden Themen, Phrasen, Melodien wie auch die zugehörigen Satztechniken, Harmoniken etc., also die musikalischen Strukturen und etablierten Techniken ihrer Formung, die sich mit der Notenschrift entwickelt hatten und im Konzertsaal aufgeführt wurden.[11]

Geistfähige Materialien

Diesen Materialbegriff der in Notenschrift fixierbaren Formen beschreibt das berühmte Diktum Eduard Hanslicks vom Komponieren als „Arbeiten des Geistes in geistfähigem Material"[12]. Hinter dieser Vorstellung steht ein durchaus handwerkliches, auf die optimale Formwerdung der im kompositorischen „Geist" vorhandenen Strukturvorstellungen gerichtetes Verständnis von Material. Hieran orientiert sich auch der unter Theodor W. Adornos „Hörtypen" herausragende „Expertenhörer", dessen inneres Ohr den Notentext bereits beim Betrachten der Partitur klanglich aufnimmt.[13] Die Essenz des Werks liegt dabei in der im Notentext repräsentierten und kommunizierbaren Struktur. Der konkrete Klang der Aufführung, oder besser im Musikerjargon der ‚Ausführung', bleibt für das Werk selbst akzidentiell.

11 Ganz in diesem Sinne und noch restriktiver als Sonntag fasst Elmar Budde das „Prinzip Collage" in der Musik: „Die Musik holt sich, pointiert gesagt, ihr zwar durchweg verbrauchtes aber nie vergessenes Material aus dem Konzertsaal, die bildende Kunst dagegen findet ihre Objekte in der Gosse und auf dem Müllplatz." Elmar Budde: „Zitat, Collage, Montage." In: Rudolf Stephan(Hg.), *Die Musik der sechziger Jahre*. Mainz 1986, S. 26–38, hier: S. 36.

12 Eduard Hanslick: *Vom Musikalisch-Schönen. Ein Beitrag zur Revision der Ästhetik der Tonkunst*. Wiesbaden [20]1980 (OA Leipzig 1854), S. 35.

13 Theodor W. Adorno: *Einleitung in die Musiksoziologie*. Frankfurt a. M. 1973. S. 18 f.

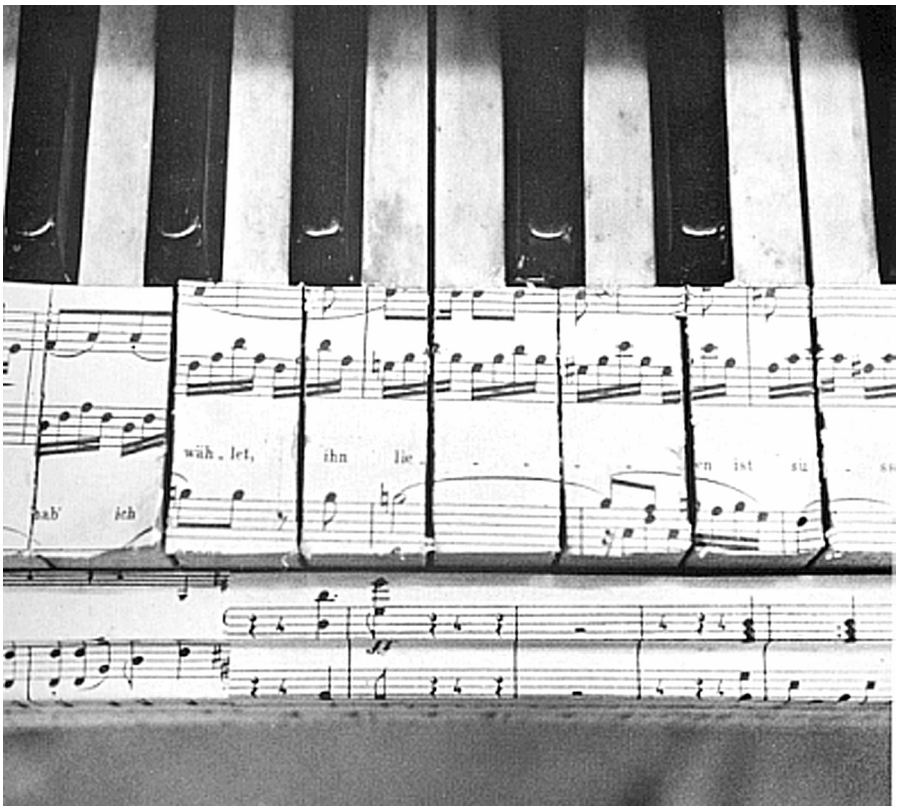


Abb. 5: Mauricio Kagel: Ludwig van*; Titelblatt der Partitur (Ausschnitt)*

Als „Vergegenständlichung der musikalischen Collage" hat Mauricio Kagel in seinem Multimedienwerk *Ludwig van* (1969) das Kleben von Noten wörtlich genommen:[14] Auf das Mobiliar eines erfundenen Beethovenzimmers werden Notentexte Beethovens geklebt, diese abgefilmt, filmisch montiert und schließlich von Instrumentalisten gespielt (auch eine einfache Partiturversion mit Großaufnahmen des Raums bzw. der beklebten Gegenstände ist vorhanden).

Selbst in dieser einfachsten Version ist diese musikalische Collage eine Mediencollage, mit den Mitteln der Printmedien: *Papiers collés* gedruckter Notation. Nicht nur als Anspielung auf den Gehörverlust des späten Beethoven, auch als adäquate „vergegenständlichte" Konfrontation von Partiturästhetik und

14 Siehe Mauricio Kagels Vorwort in der Partitur *ludwig van. hommage von beethoven*. Wien: Universal Edition 1969 (UE 14931).

neuen prozessualen Gestaltungsverfahren trifft sie den Kern einer im 20. Jahrhundert problematisch gewordenen traditionellen Musikauffassung.

Die musikwissenschaftliche Diskussion um die Collage bezieht sich entsprechend auf eine zeitgenössische erweiterte Kompositionspraxis mit diesem „geistfähigen Material". Mit Beispielen von Charles Ives und Erik Satie untersucht Sonntag dann auch und gerade ästhetische Strategien, die sich nicht mit den klassischen Grundprinzipien der Entwicklung und Variation vertragen. Sie beruhen auf Wiederholungen, Schichtungen, Stilzitaten, einem Neben- und Miteinander von Elementen, die dem an Entwicklungsformen geschulten Ohr als bruchstückhaft und zitatartig auffallen müssen. Diese Andersartigkeit der Reihung disparater Elemente wird als collagehaft empfunden. Medienästhetisch interessant wird es hier erst, wenn die musikimmanente Perspektive verlassen wird: Beschrieben werden die musikalischen Ergebnisse einer auch durch den technischen und medientechnischen Wandel wie Musikautomaten und Phonographie veränderten Sicht der genannten Komponisten auf ihre akustische Welt.

Medienmaterialien

Wenn also Ives seine Blaskapelle durchs musikalische Bild des *Putnam's Camp*[15] spazieren lässt, ist das Bemerkenswerte daran, dass dieses überhaupt als künstlerisches Artefakt denk- bzw. hörbar ist. Es ist kein Zufall, dass hier vom Bild die Rede ist. Das Zeitmedium Musik wie ein Bild zusammenzukleben, war in der ästhetischen Wahrnehmung einiger Weniger bereits möglich, jedoch nicht in der konkreten Materialität technischer Medien.

Das Zusammenkleben gefrorener Zeit als ästhetisches Regelverfahren beginnt nicht mit der Phonographie, sondern mit dem Film. Die Überlegungen Eisensteins, Arnheims und anderer zur Filmmontage sind in diesem Sinne die ersten ästhetischen Theorien der Komposition von Medienmaterial. Diese Formen von Montage, von Peter Bürger als ästhetisches Verfahren der Avantgarde nicht ernstgenommen, weil sie ja gewissermaßen ästhetisch unselbständig mit dem Produktionsverfahren des Filmmediums notwendig verbunden seien,[16] sind universeller und ästhetisch ergiebiger als mit dem ersten auf den Film gerichteten Blick erkennbar war. Spätestens bei Walter Benjamin wird der Verdacht offenbar, dass das Skalpell des plastischen Medienchirurgen nicht nur den Film, sondern alle der technischen Reproduktion ausgesetzten Künste bearbeitet. Und so ist der geschichtliche Markstein der ersten ausgearbeiteten Audiomontage nicht ein Werk der Komponisten Ives oder Satie oder von frühen Schallplatten-Experimentatoren wie Ernst Toch, Paul Hindemith oder László Moho-

15 Charles Ives *Three Places in New England* (2. Satz „Putnam's Camp. Redding, Connecticut", 1912).

16 Bürger, a.a.O., S. 104.

ly-Nagy, sondern der Hörfilm *Weekend* (1930) von Walter Ruttmann, geschnitten und geklebt aus dem Zelluloid der Lichttonspur des Films.

Musik im engeren Sinne sind die aneinander gereihten akustischen Fundstücke eines Wochenendausflugs allerdings noch nicht. Zu Musik erklärt werden solche *Objets sonore* wenig später bei Pierre Schaeffer, der seiner *Musique concrète* die Aufgabe zuweist, diese kompositorisch in *Objets musicale* zu transformieren. Deutlich hörbar werden Bemühungen einer Musikalisierung der aufgezeichneten Klangobjekte schon in den ersten Etüden einer ‚phonographischen Musik', etwa in den gefundenen Rhythmen der *Étude aux Chemins de Fer* (Pierre Schaeffer, 1948). Nach ersten Experimenten mit Schallplatten etabliert sich das Standardverfahren der *Musique concrète*: Zusammengeklebte Bandstücke, bespielt mit konkreten vorgefundenen Klängen. Die Entsprechung zur (Film-) Montage, aber – durch die Art der aufgezeichneten Klangobjekte – auch zu den frühen Collagen ist hier evident.

Es liegt nahe, den Begriff ‚Montage' für Materialoperationen innerhalb eines technischen Mediums zu reservieren. Auch wenn dort z. T. wörtlich genommen geklebt wird, ein Collagieren aus unterschiedlichen Materialien ist aus technischen Gründen unmöglich, in ein Tonband kann nur ein Tonbandstück eingesetzt werden, in einen Film ein Filmstreifen etc. Damit bezeichnet die Montage das übergreifende Verfahren des Zusammensetzens von gleichartigem Medienmaterial (Film, Tonband, Photographie etc.), während das Klebeverfahren der Collage zur Metapher für die Einbeziehung externer Kontexte und Texturen wird. Zu ähnlichen Ergebnissen kommt die Dissertation Christoph Reineckes, der dort einen neuen und gegenüber den schon genannten Ansätzen passenderen Gegenstandsbereich für Collagen und Montagen in der Musik umreißt:

> Streng genommen sind, bei Berücksichtigung der Verwandtschaft industrieller Produktionstechniken mit der Technologie der Tonbandkomposition, Montage- und Collageverfahren in der Musik erst mit der vollkommenen Technisierung des kompositorischen Aktes realisiert.[17]

Auch wenn hier der kompositorische Akt ein wenig eindimensional beschrieben wird, es geht in der Tat um den Zusammenhang von Produktionstechniken und Gestaltungsverfahren. So bietet Reineckes Arbeit den einzigen deutschsprachigen Ansatz, der sich bis in die aktuelle Sampling-Diskussion fortsetzen lässt und für eine ausgearbeitete Theorie medien-materialbezogener Verfahren hilfreich wäre. Seine begriffliche Matrix ergänzt die Collage und Montage mit

17 Christoph Reinecke: *Montage und Collage in der Tonbandmusik bei besonderer Berücksichtigung des Hörspiels. Eine typologische Betrachtung*. Hamburg 1986, S. 4 f.

Michel Chion um die Kriterien *visible* und *invisible* und versucht damit einen neuen Zugang zu Werken der klassischen Avantgarde zu finden.

Medienarchive

Zurück zu Schaeffer und einen Schritt weiter: Ist das Material der gefundenen Objekte selbst aus dem Medienpool, so entsteht eine Montage aus bereits in kulturellen Archiven präfabrizierten, aber medientechnisch gleichartigen Materialien. Ob solche Montagen auch – nun im metaphorischen Sinn – collagieren, hängt von den dort medial ‚abgebildeten' Audioereignissen ab: Der Spezialfall einer aus Medienmaterial montierten Collage setzt disparate Strukturen – man spricht heute gern von ‚Texturen' – und Kontexte der verwendeten Klänge voraus. Hinzu kommen nun als weitere Gestaltungsmittel Momente der Transformation, im folgenden Beispiel mit den Mitteln der analogen Phonographie und ihren Zeitachsenmanipulationen.

John Oswalds *Plunderphonics*, die ein eigenes Genre der Reproduktionsmusik bilden, gehen konsequent den Weg der aktiven Um-Gestaltung von Klassikern aus dem Medienpool der populären U- und E-Musik im Sinne einer eigenen Lesart der Vorlage. Wie analytisch, sowohl in medienreflexiver, aber auch in musikalischer Hinsicht mit Skalpell, Lupe und Pitch-Regler die ‚Vergrößerung' der elementaren Bestandteile eines Hits betrieben wird, zeigen auf höchst unterschiedliche Weise seine Versionen bekannter Hits. Die Plunderphonics-Version des *Great Pretender* mit Dolly Parton parodiert beispielsweise nicht nur auf musikalische Weise die medienwirksame Selbstinszenierung der Interpretin, sondern führt nebenbei auch die Mehrspurtechnik der Produktionsstudios medienkritisch vor, wenn in der Schlusssequenz die zum Tenor mutierte Sängerin im Duett mit sich selbst singt.

Abb. 6/7: Cover der Plunderphonics EP (1988) und der CD (1989)

Mit analoger Technik erzeugt Oswald hier durch Variation der Abspielgeschwindigkeit tonale Modulationen und damit zugleich Accelerandi und Ritardandi. Diese sonst musikalisch etablierten Zeichen höchster Emotionalität werden einfach als Medien-Beschleunigung oder -Verzögerung durchgeführt, die entstehenden Modulationen ironisieren die musikalische Substanz der Vorlage. Die mit unterschiedlichen Verfahren (s. u.) arbeitenden *Plunderphonics* insgesamt distanzieren den Hörer und bereiten zugleich das Vergnügen einer gelungenen ästhetischen Transformation abgenutzter Vorlagen.

> This decelerando reveals, complete with suggestive lyrics, an unaltered transition between the ‚Dolly Parton' the public usually hears and the normally hidden voice, pitched a fourth lower. To many ears this supposed trick effect reveals the mellifluous male voice to be the more natural sounding of the two. Astute star gazers have perceived the physical transformation, via plastic surgery, hair transplants and such, that make many of today's media figures into narrow/bosomy, blemish-free caricatures and super-real ideals.[18]

Der Titel *Plunderphonics* verweist außerdem auf ein Problem, das sich für jegliche Arbeiten mit Material aus den Medienarchiven ergibt: Die veränderte Einschätzung der Verhältnisse von Autorschaft, Besitz und Komposition im öffentlichen Raum.

> All popular music (and all folk music, by definition), essentially, if not legally, exists in a public domain. Listening to pop music isn't a matter of choice. […] Although people in general are making more noise than ever before, fewer people are making more of the total noise; specifically, in music, those with megawatt PA's, triple platinum sales, and heavy rotation. Difficult to ignore, pointlessly redundant to imitate, how does one not become a passive recipient?[19]

Das Oswaldsche Verfahren zur Wiederaneignung des öffentlichen Audiomedienraums konnte von einer ausschließlich kommerziell ausgerichteten Distributionspraxis kaum toleriert werden, die zum Selbstkostenpreis erhältlichen

18 Begleittext zu *Pretender*, siehe URL: http://www.plunderphonics.com/xhtml/xnotes. Html# plunderphonic (Zugriffsdatum: 1.3.2004).

19 John Oswald: „Plunderphonics, or Audio Piracy as a Compositional Prerogative". In: *Musicworks. The journal of sound exploration*, Iss. 34, 1985. Zit. n. URL: http://www.plunderphonics.com/xhtml/xplunder.html (Zugriffsdatum: 1.3.2004).

Plunderphonics-Tonträger mussten auf Anordnung der Rechteinhaber vernichtet werden. Das Internet, das die Praxis der Kontrolle bei der Distribution auch in anderer Hinsicht untergräbt, spielt hier eine bedeutende Rolle, indem es diese Zensur faktisch aufhebt und eine neue Öffentlichkeit für die *Plunderphonics* und ähnliche Produktionen herstellt.

Den wohl populärsten Zugang zur auditiven Medienmontage eröffnen in den siebziger Jahren *Rap* und *Hip-Hop*. Diese mit dem Stichwort *DJ-Culture* etikettierte eigenständige ästhetische Praxis[20] verbindet die gestalterische Aneignung des in den Medienarchiven gespeicherten Materials mit den bisher hinter Studiotüren versteckten technischen Produktionsverfahren wie Mix, Klangmanipulation und Drummachines in einem Live-Dispositiv (s. o.). Breakbeat und Loop sind hier die bestimmenden Elemente, das Medienarchiv wird zum elementaren strukturellen Baustein. Zitieren ist eine Option, keine Notwendigkeit, obwohl Plattenauswahl und das im Subcode der Raptexte verborgene *Signifying* Verweise und Bedeutungen transportieren. „Rap music is, in many ways, a hidden transkript."[21] Außerhalb der engeren subkulturellen Praxis verwischen allerdings diese Bedeutungskontexte, der Verweischarakter tritt ambivalent in den Hintergrund.

Zugleich wird Medienmaterial hier performativer denn je zuvor eingesetzt. Als magische Plattenkiste des DJs, deren Transport manchmal dem treusten Fan vorbehalten bleibt, nimmt es gar die Form eines greifbaren und zugleich auratisch aufgeladenen persönlichen Archivs an, aus dem künftige Musik generiert wird. Wie komplex indessen die Verhältnisse sind, sobald diese performativ angelegte ästhetische Form wiederum auf Tonträger aufgezeichnet wird, zeigt bereits die erste kommerziell verbreitete Rap-Schallplatte und ihr Umfeld. Die 1979 von der kurzfristig zusammengestellten Band Sugarhill Gang veröffentlichte Single *Rapper's Delight* führte die DJ- und Rap-Praxis schlagartig aus den Blockpartys der Bronx heraus und steht damit am Anfang der weltweiten Verbreitung dieser Musikform. Dennoch enthält sie als Basistrack gerade nicht die für die Blockpartys typischen Breakbeat-Montagen, sondern ‚ganz normal' nachgespielte Bass- und Schlagzeugphrasen aus dem damals aktuellen Disco-Hit *Good Times* (Chic, 1979). Erst die *Amazing Adventures Of Grandmaster Flash On The Wheels Of Steel* (Grandmaster Flash and the Furious Five, 1981) sind ‚echte' Montageabenteuer mit dem Medienmaterial von *Good Times* und anderen Quellen. Schließlich ist noch Queens *Another One Bites The Dust* (1980) zu nennen, das aus der leicht abgewandelten *Good Times*-Bassphrase ei-

20 Siehe dazu Ulf Poschardt: *DJ Culture.* Hamburg 1995.

21 Tricia Rose: *Black Noise. Rap Music and Black Culture in Contemporary America*. Hanover, NH 1994, S. 100. Rose betont dabei, dass etwa sozialkritische Elemente des Rap im kommerziellen Mainstream der Massenmedien teilweise mitkommuniziert werden (S. 100 ff.).

Abb. 8: Fairlight II CMI (Computer Music Instrument)

nen neuen eigenständigen Hit konstruiert, der sich aber im Mittelteil mit Sprechgesang über einem freistehenden Drumpart – implizit und für Queen wohl eher unbewusst – wiederum auf die Breakbeat-Tradition bezieht.

Dreimal Materialverwertung also, und dreimal auf verschiedene Weise. Was ‚materialbezogen' heißt, lässt sich an diesen Beispielen – auch hörend – gut nachvollziehen. Queen arbeiten mit Material im herkömmlichen Sinne. Hier wird weder montiert noch collagiert, das neue Stück nutzt die bereits vorhandene musikalische Idee des Bassriffs, dieses (mehr oder weniger geistfähige) Material wird auf kompositorische Weise bearbeitet und zum Element eines neuen Ganzen, das mit dem ursprünglichen musikalischen Kontext wenig zu tun hat. Grandmaster Flash montiert – *cut & mix* sind deutlich hörbar – Medienmaterial, während die Sugarhill Gang eine Rap-Situation nachstellt.

Digitale Materialien

Anfang der achtziger Jahre ist auch der historische Ort, an dem eine neue Technologie zur Nutzung ‚präformierten' Medienmaterials die Bühne betritt: das Sampling. Mit integrierten digitalen Aufzeichnungs- und Samplingsystemen im Hoch-Preis-Bereich wie *Fairlight* und *Synclavier* hatte 1979 die Sampling-Ära begonnen, der *Emulator* (E-mu Systems, 1980) war bereits für eine fünfstellige Summe erhältlich, Mitte der Achtziger waren Sampler wie der Ensoniq *Mirage* oder der ‚Polaroid-Sampler' Akai *S-612* auch für Bands erschwinglich.

Der Charakter solcher Instrumente war auf eine neue Weise offen. Sampler konnten zum Spiel mit selbstaufgenommenen Klängen wie der eigenen Stimme oder Geräuschen genutzt werden, aber auch den Klang anderer Musikinstrumente im Studio und auf der Bühne simulieren. Klassische Instrumente wie Streicher und Bläser, wie auch Synthesizerklänge wurden als mediales Material spielbar. Gleichzeitig konnten die synthetischen Sounds elektronisch gesteuerter Drummachines durch gesamplete ‚echte' Schlagzeugklänge ergänzt oder ganz ersetzt werden, die direkt oder mit einer automatisch generierten Rhythmik und Metrik abgerufen werden konnten. Das Faszinierende des Sampling war gerade seine universelle Verwendbarkeit, bevor sich in Wechselbeziehung mit dem Gerätedesign ästhetische Standardverfahren etablierten.

> Mit dem digitalen Medium entsteht das Neue zwangsläufig aus einer anderen Ausgangslage: Sein Ursprung ist nicht eine neue, schulbildende Idee oder eine neue Praxis des Umgangs mit Material, sondern das Aufkommen eines neuen Materials, das eigene Ideen und Maßstäbe erfordert.[22]

Dieses Material, von dem Roberto Simanowski hier – von den „Interfictions" literarischer Netzkunst leicht auf alle Kunstrichtungen übertragbar – spricht, ist gekennzeichnet durch seinen speziellen Code und seine programmgesteuerte Verarbeitung. Mehr noch als für die ohnehin schon mit dem digitalen Code des gedruckten Alphabets operierende wortsprachliche Schriftkultur ist für die Medienmusik der Sprung von der phonographischen Klangschrift zum digitalen maschinenlesbaren Code ein Wechsel in eine neue Welt der Gestaltung. Sampling als ästhetisches Verfahren betrifft die Gestaltung von Samples und nicht von aufgezeichneter Musik. Dieser oft übersehene Unterschied hat weitreichende Folgen. Samples sind im Mikrobereich der Digital/Analog -Wandlung von Audiosignalen adressierbare Messwerte aus einer Liste, aus denen Sig-

22 Roberto Simanowski: *Interfictions – Vom Schreiben im Netz*. Frankfurt 2002, S. 142.

nalverläufe (re-) konstruiert werden können. Im Makrobereich der klanglichen und musikalischen Gestalt (als musikalischer Sample-Begriff) sind sie Datencluster zur Rekonstruktion einer kohärenten Figur der auditiven Wahrnehmung. Das technische Samplingmodell enthält Gesichtspunkte der psychophysischen Wahrnehmung bereits in der Auswahl der relevanten Messwerte, und umgekehrt, das zugrunde liegende Wahrnehmungsmodell bestimmt den gesamten Samplingprozess. Die einfache Folgerung aus dem neuen Materialcharakter adressierbarer und modellgeleitet erhobener numerischer Signale betrifft entsprechend zwei Bereiche der bisher noch durch physische Grenzen behinderten Gestaltung von Medienmaterial: Montage und Transformation werden durch automatisch ablaufende Programme steuerbar. So wie Sampling bereits als digitale ‚Aufzeichnung' mit den Funktionsprinzipien der Rasterung, Auflösung und sinnesgemäßen Verdichtung die Wahrnehmung unterläuft, können auch weitere Funktionen wie Montagen und Transformationen unterhalb der Wahrnehmungsschwellen stattfinden.

Solche Unterschiede können, aber müssen nicht immer Wirkung zeigen. Die Grenze einer Ästhetik des Sampling zu einer Ästhetik des DJ-ing oder der analogen Phase der *Musique concrète* ist deshalb nur so schwer zu erkennen, weil Sampling die Elemente vorheriger Strategien mitenthält. DJ-Techniken wie Cutten, Pitchen, Loopen und Mixen sind im Sampler jedoch Simulationen. Sie sind vom handgreiflichen Spiel mit dem Reproduktionsinstrumenten zum Teil des User-Interface geworden. In einer weiteren Stufe verschwindet selbst der Sampler mit seinem festen im RAM-Speicher und in der Hardwareoberfläche ausgeprägten Profil, es bleibt die Software, welche die technischen Optionen der Gestaltung der Ausgangswerteliste in neue und jeweils andere Oberflächen und Wahrnehmungsangebote gießt.

Sampling – Montagen und Transformationen

Die Gestaltungsstrategien des Sampling lassen sich grob in drei Bereiche einteilen. Die Möglichkeit des Samplers zur *Simulation anderer Instrumente* (einschließlich der menschlichen Stimme) begründet eines der wichtigsten Anwendungsfelder. Mittels einer oder mehrerer digitalisierter *Materialproben* eines Instrumentenklangs lässt sich eine Art Medienklon des Instruments erzeugen, sein Sound wird spielbar, als wäre es selbst die Klangquelle. Diese Herangehensweise an Sampling steht teilweise in der Tradition des Synthesizers. Der Sampler hat aus dieser Sicht eine der Visionen elektronischer Klangerzeugung, die ‚naturgetreue' Imitation von Instrumentalklängen, Realität werden lassen. Die gesamte funktionale Ausstattung der ersten Samplerinstrumente basiert auf dem Simulationsparadigma und hat sich als Standard etabliert: Schnitt, Transposition, Loop, Multisampling, Crossfading und Hüllkurvensteuerung bilden bis heute die Grundfunktionen der meisten Sampler. Sie sind damit auch die

Abb. 9: Sampling Workstation MPC 60 der Fa. Akai 1988 (nebem dem Akai-Schriftzug befindet sich die Signatur Roger Linns, des Entwicklers der Linn-Drums).

elementaren funktionalen Optionen möglicher Montagen und Transformationen anderer, nicht-simulativer Gestaltungsstrategien.

Wie Simulation als ästhetisches Paradigma des Samplers gemeint war, lässt sich kaum deutlicher machen als durch Demotapes der Firmen aus den achtziger Jahren, welche die Leistungsfähigkeit ihres Geräts und ihrer *Sample Library* unter Beweis stellen wollen.[23] Das Angebot gebrauchsfertig gesampleter Instrumentenklänge für die jeweiligen firmeneigenen Datenformate war ein wichtiger Baustein zum Erfolg der gesamten Produktlinie. So erklärt sich etwa der Erfolg der Firma Akai im Samplermarkt durch ihre umfassende und qualitativ hochwertige Sample-Bibliothek; konkurrierende Firmen bemühten sich schließlich

23 Z. B. Demos der *Synclavier Sampler Library*, Fa. NED (New England Digital).

um ein kompatibles Datenformat, um das für Akai-Sampler gewachsene Archiv nutzen zu können.

Der zweite umfassende Bereich des Sampling ist die nun auf digitalisiertes Material bezogene Gestaltungspraxis der *DJ-Culture*, eine „Wiederaneignung und Neubestimmung“[24] des Medienpools mit anderen Mitteln. Wie oben schon umrissen, wird eine erweiterte DJ-Praxis Teil des Interfaces, zunächst als Hardware, später als Software-Oberfläche. Aus den aus Samples gespeisten Drummachines des Simulationsparadigmas wie dem *Drumulator* (E-mu Systems 1983) und den *Linn-Drums* (Linn Electronics 1982) entwickeln sich die Montagemaschinen der DJs wie E-mus *SP 1200* (SP = Sampling Percussion) oder Akais *MPC 60* (MPC = MIDI Production Center; s. Abb. 9). Diese von Computern und Eingabekeyboards unabhängigen „Workstations“ kombinieren die Samplerfunktionen mit Drummachine-Features wie einer integrierten Programmsteuerung und Eingabetastern bzw. -pads. Gerade Old-School-DJs, die es gewöhnt sind, mit DJ-Set und Mehrspur-Tonbandmaschinen zu arbeiten und denen Computer gleichermaßen fremd sind wie konventionelle Klaviaturen, setzen ihre Strategien mit solchen Workstations in einer digitalen Umgebung fort. In den Datenspeichern finden sich nun komplette Breakbeat-Loops, die kombiniert, bearbeitet, transponiert, überlagert und manuell wie programmgesteuert abgerufen werden. Daneben entsteht durch die neuen Optionen eine neue ‚Kleinteiligkeit‘ des Materials, indem im Sinne einer erweiterten Montage Einzelklänge aus vorhandenen Musikstücken wie Drumbeats, Akkorde, Melodiephrasen etc. isoliert, transponiert und rekombiniert werden. Ein herausragendes Beispiel hierfür ist DJ Shadow, der sich – etwa in seinem Album *Endtroducing* (MoWax 1996) – bewusst auf die Gestaltungspraxis der Vinyl-Tradition bezieht, aber die erweiterten Montage-Möglichkeiten des digitalen Materials nutzt.

Gleichzeitig werden Geräusche aller Art einbezogen, sowohl als musikstrukturell transformiertes wie auch als zitathaft verweisendes Material, von Kampfgeräuschen aus Kung-Fu Filmklassikern (Wu-Tang Clan) bis zur Sirene bei der politisch ambitionierten Rapgruppe Public Enemy. Wie Public Enemys Produzent Hank Shocklee beschreibt, verändert sich mit Samplingtechnologie ganz allgemein der Zugang zu vorhandenen Klängen. „Music is nothing but organized noise. You can take anything – street sounds, us talking, whatever you want – and make it music by organizing it.“[25] Hier wiederholt sich die am Anfang des 20. Jahrhunderts stattfindende ‚Emanzipation des Geräuschs‘, allerdings auf einer anderen Materialebene und mit einem anderen Ziel. Das nun als

24 Vgl. Otto Kolleritsch (Hg.): *Wiederaneignung und Neubestimmung. Der Fall ‚Postmoderne‘ in der Musik*. Graz 1993.

25 Hank Shocklee, zit. nach Tricia Rose: *Black Noise*, S. 82.

digitales Medienmaterial formbare Geräusch ist zum *Sound* geworden, es braucht nicht als ‚roher' Klang in eine elaborierte und etablierte Klangwelt einzubrechen, sondern ist Teil der beherrschbaren Klänge eines neuen Medieninstruments. Das Ziel solcher DJ-Strategien ist denn auch weniger das ästhetische Experiment als der ins Beatraster eingepasste ‚unverbrauchte' Sound.

Während Zitat und Collage für medial g*epastete* Polizeisirenen durchaus noch brauchbare ästhetische Beschreibungsbegriffe sind, überschreitet Sampling mit der musikalischen Zurichtung von Breakbeats oder gefundenen Klangobjekten den Gültigkeitsbereich vertrauter Begrifflichkeiten. Sobald das durch Montage und Transformation zugerichtete Material seine alte Identität verliert und in der neuen musikalischen Struktur aufgeht, hat es eine neue Funktion und Qualität. Es ist nicht das ausgestellte präformierte Material der Collage und kein zusammengefügtes Medienbruchstück wie bei der Montage, sondern ein speziell aus der Probensammlung des digitalen Codes für die neue Umgebung konstruiertes Material.

Mit fortschreitender Technik und Funktionen des Pitchshifting und Timestretching bis hin zum *liquid audio* des in Zeit und Tonhöhe frei formbaren Audiomaterials nimmt die Linie der Transformation einen immer größeren Raum bei der Weiterentwicklung ästhetischer Verfahren sowohl innerhalb als auch außerhalb der DJ-Culture ein. Die Veränderungen betreffen dabei sowohl Makro- als auch Mikrostrukturen. Längere Loops und Melodiephrasen oder sogar komplette Passagen werden in jedes Metrum und jede Tonalität überführt, während aus elementaren granularen Klangbausteinen neue Sounds gewonnen werden. Vormals klare Grenzlinien wie etwa die der „ernsten" elektronischen Musik, der populären Electronica und der DJ-Tradition beginnen zu verschwimmen.

Eine ausgedehnte Nutzung der neuen Optionen zur Erprobung einer eigenständigen Ästhetik zeichnet den dritten Bereich des Sampling aus, den ich – in Ermangelung eines treffenderen Begriffs – mit dem vorläufigen Etikett der *experimentellen Strategien* kennzeichnen möchte. Dieser Bereich ist heterogen in seinen ästhetischen Mitteln und Zielen, erkundet jedoch vorrangig die eigenen Ideen und Maßstäbe des neuen digitalen Materials, die teilweise nicht nur musikimmanent entwickelt, sondern auch plakativ inszeniert werden.

Eine Sparte dieser künstlerischen Forschung ist die mit den verschiedensten Mitteln durchgeführte ‚Reise ins Innere der Klänge', wie sie etwa der Brite Jonty Harrison in *... et ainsi de suite ...* (1992) durchführt. Ein oft genutztes Verfahren ist es, obertonreiche Klänge – bei Harrison ein zum Klingen gebrachtes Glas – zu dekonstruieren und zu transformieren und so zu bisher ungehörten Mikro- und Makrostrukturen zu kommen. Sampling ist hier nicht das Spiel des Musikinstruments Sampler, sondern eine komplexe Mixtur aus Harddisc-Recording, Sample- Editing und Sound-Design. Klangsynthese, Computermusik und Sam-

Abb. 10: Matthew Herbert zerreißt bei der inszenierten Sampleproduktion für Gap Boxershorts live im Hamburger „Grünspan"; Screenshot aus der TV-Reihe musicplanet2nite, arte 2002.

pling laufen dabei zu einem kaum mehr zu trennenden Gemisch elektronisch-digitaler Klangproduktion zusammen. Die vormals unterscheidbaren Verfahren der Bearbeitung vorhandenen Materials (Samplingaspekt) und des Generierens und Transformierens von Wellenformen (Syntheseaspekt) verschmelzen.

Mit den *Aesthetics of Failure* der *Clicks & Cuts*[26], der um Mikroverfahren und Transformationen erweiterten *Musique concrète*, der ästhetischen Verselbständigung der *Plug-ins* und *Tools* und dem *Microsampling* schließen neuere Tendenzen sowohl beim Klangexperiment wie bei der medienpool- und beatorientierten DJ- und Club-Culture an. Andere Medien wie das Radio oder das Internet werden als Samplingquelle neu erschlossen.

> ‚I basically wake up in the morning, sit in my studio and record two to three hours of radio airwaves', explains Leclair, who attempts to craft an ordered – and kinetic – form for the seemingly raw material. ‚Then I splice seconds of data. Whatever it is, advertising, talk shows, top 40's […] everything to me is a valuable source.'[27]

Der Kanadier Marc Leclair (aka Akufen, *My Way* 2002) führt hier im Radio- und Dancekontext eine Microsampling-Praxis fort, die John Oswald (*Plexure* 1993) und andere als experimentelles Verfahren begonnen hatten: Auf was verweisen kurze Sampleschnipsel aus dem globalen elektronischen Medienpool, die oft nur Sekundenbruchteile lang sind und deren individueller Ursprung nicht mehr zu identifizieren ist? Was wird hier zitiert? Es bleibt in der Rezeption eine assoziative Medien-‚Farbe' des Repertoires, aus dem gesamplet wurde. Dieser Prozess einer verallgemeinerten Gestaltkonstruktion aus Miniproben

26 Kim Cascone: „The Aesthetics of Failure. ‚Post-Digital' Tendencies in Contemporary Computer Music". In: *Computer Music Journal* 24:4 (Winter 2000), S. 12–18.

27 Interview mit Marc Leclair. In: *BBC – Global Top Tens,* URL: http://www.bbc.co.uk/aboutmusic/toptens/akufen.htm (Zugriffsdatum: 3.9.2003).

ist dem Samplingverfahren selbst ähnlich und zeigt wiederum die Problematik der Anwendung eines herkömmlichen Zitatbegriffs.

Die z. T. außermusikalische Inszenierung des speziellen Verweischarakters des Sampling ist eine weitere Sparte der experimentellen Strategien. Ein Pionier dieses Bereichs ist Bob Ostertag, der in seinen experimentellen Kompositionen (etwa *Sooner or later*, 1991; *Burns like Fire*, 1992) persönliche Betroffenheit, weltanschauliche und politische Kontexte durch das Samplen entsprechenden Materials kommunizieren will.

> I generally only sample things that are somehow close to me: musicians who are close collaborators, riots in which I was a participant, events from political struggles in which I was deeply involved. [...] I try to be very judicious and choose things that have real meaning for me.[28]

Dass Samplen hier nicht mehr einfach ‚Musik machen' ist, sondern eine performative Inszenierung, zeigt auch Ostertags Bühnen-Setup, das die Palette konventioneller Instrumente um teilweise exotische Klangerzeuger bis hin zur Installation interaktiver Sensorik erweitert. Der Verweis auf persönliche Situationen und politische Zusammenhänge entsteht dabei durch performative und kommunikative Elemente, während die oftmals in ihrer klanglichen Transformation kaum noch zu identifizierenden Samples eher als deklaratorische Vehikel zu außermusikalischen Inhalten dienen.

Einen ähnlichen Zugang zum Sampling – allerdings im populäreren Club-Music-Kontext – nutzt Matthew Herbert (aka Radio Boy). Seine kostenlos über das Internet[29] und als CD unter dem Titel *Mechanics of Destruction* verbreiteten Tracks wie *McDonalds*, *Gap*, *Coca Cola*, *Starbucks*, *Nike* prangern u. a. die im Zuge der Globalisierung verbreiteten Praktiken des Missbrauchs billiger Arbeitskräfte an. Musikstrukturelle Regeln und gesampletes Material, das hier durch Geräusche bei der Zerstörung der Konzernprodukte gewonnen wird, dienen als plakatives Bindeglied zwischen politischen Inhalten und popkultureller Musikpraxis.

> Nike. *Sole sound source: Japanese edition Nike 98 Air Max and Adidas box*.
> Whilst at the forefront of the west`s consciousness when thinking of Asian sweatshops, Nike has apparently made an effort to clean

28 Interview mit Bob Ostertag. In: *From the Czech music quarterly TICHO*. URL: http://www.detritus.net/ostertag/news.html (Zugriffsdatum: 27.11.2000).

29 URL: http://www.themechanicsofdestruction.org (Zugriffsdatum: 1.3.2004).

> up its act. The feeble attempt to woo back the public is undermined by its failure as a company to employ any domestic manufacturing staff. Its use of countries with human rights abuses should be of some worry to those who already think the battle is over. The track is a lament to Nike workers in Indonesia that are paid $37 a month (source: IMF) and as such is 37 seconds.[30]

Es versteht sich, dass hier lediglich einige Beispiele stellvertretend für die umfassende Praxis des Sampling erwähnt werden konnten. Aus Platzgründen weitgehend ausgeklammert werden mussten außerdem die ästhetischen Konsequenzen, die neue Formen der Verfügbarkeit und Distribution von digitalem Material im Internet nach sich ziehen (z. B. *Mash-ups*). Dies gilt auch für das *Xtendend Sampling*[31]: Die Ausdehnung des Sampling auf Programm-Software wie *Plug-ins* und *Sound Tools*, die nun selbst als digitales Material ‚montiert' und transformiert werden. Das Phänomen, das nun nicht nur die Klänge, sondern auch ihre Gestaltungswerkzeuge als rekombinierbares Material auftreten, ist bereits in der Produzentenszene der Electronica als gängige Praxis zu beobachten und wird in den künftigen Gestaltungsverfahren der digitalen Medienwelt eine wesentliche Rolle spielen.

Dass ähnliche Gestaltungsverfahren auch in anderen Medientypen auf digitales Material angewendet werden, ist kaum verwunderlich. Erstaunlich ist der Grad der Annäherung: Es musste so kommen, nach den Loops der Electronica begibt sich auch das bewegte Bild in die programmgesteuerte Variation des geloopten Medienmaterials. Dazu möchte ich für ein letztes Beispiel den audiobezogen Blick erweitern und noch einmal auf das Montagemedium schlechthin, den Film zurückkommen. Parallel zur Audiowelt entdeckt auch das bewegte Bild den Loop, hier als variierte Wiederholung einer Folge bewegter Bilder auf digitaler Materialbasis, neu. Wie sich ein materialbezogenes Verfahren der analogen Medien, die Konstruktion von Loops, im digitalen Medium grundlegend verändert, zeigt das von der Ars Electronica 2003 ausgezeichnete Netzkunst-Projekt *Stop Motion Studies* von David Crawford.[32] Die *Stop Motion Studies* sind Serien von Alltagssituationen aus U-Bahnen oder anderen großstädtischen Verkehrsystemen. Eine aus einer digital fotografierten Bildsequenz ausgewählte kleine Zahl von Einzelbildern wird dort so reanimiert, dass der Eindruck einer ruckelnden Videoschleife entsteht. Die Besonderheit dieser Schleife ist, dass

30 Track details zu *Nike* (Hervorhebungen im Original, R. G.), URL: http://www.themechanicsofdestruction.org (Zugriffsdatum: 1.3.2004).

31 Rolf Großmann: „Xtended Sampling." In: Hans-Ulrich Reck/Mathias Fuchs (Hg.): *Sampling*. Wien 1995 (Arbeitsberichte der Lehrkanzel für Kommunikationstheorie. H. 4), S. 38–43.

32 URL: http://www.stopmotionstudies.net/ (Zugriffsdatum: 1.3.2004).

Bildauswahl und Wiedergabezeiten variabel sind und programmgesteuert immer neu generiert werden. Innerhalb definierter Grenzen werden das jeweilige Bild und der Zeitpunkt seines Aufrufs per Zufallsfunktion bestimmt. Die Material-‚Samples' werden also ständig neu zusammengesetzt, die in Einzelbilder dekonstruierte Szene ständig anders rekonstruiert. Crawford nennt dies „algorithmische Montage". Für das Auge des Betrachters, selbst wenn es an experimentellen Film und Video gewöhnt ist, ergibt sich eine spezifische Form von Irritation und Konzentration, eine fast analytische Schärfung des Blicks. Sie erinnert an die Rezeption der Bewegungsstudien aus den Anfängen des Films, dient allerdings nicht der wissenschaftlichen Analyse sondern der ästhetischen Erkenntnis in Wortsinn.

Collage, Montage, Sampling

Als kleines Fazit seien hier einige Thesen formuliert, welche eine erweiterte und aktualisierte Sicht der beschriebenen Strategien und Begrifflichkeiten kennzeichnen:

1. Alle drei ästhetischen Strategien können und sollten als materialbezogen verstanden werden. Die Voraussetzungen, Klangmaterial wörtlich zu nehmen, sind nach der Phase der Dominanz der graphisch traditionellen Notation durch die elektronische Phonographie gegeben.
2. Alle drei Strategien sind in diesem Sinne medienästhetische Verfahren, die direkt mit den jeweiligen Medien verkoppelt sind. Es herrscht die Gestaltung mit Vorgefertigtem vor, ergänzt durch Kombination, De- und Rekonstruktion sowie Transformation nach den Möglichkeiten der jeweils genutzten Medien. Die Funktion des Zitierens spielt dabei eine untergeordnete Rolle. Eher evoziert das jeweilige Bruchstück bestimmte Kontexte, falls solche von Rezipienten überhaupt generiert werden können. Jochen Bonz spricht mit Lacan hier von einer spezifischen, zwischen imaginärer und symbolischer Signifikanz angelegten Identifikationsbasis des Samples, das aus seinem ursprünglichen Signifikationskontext gelöst und als Grundlage für neue Bedeutungsprozesse fungiert.[33] Eine Redeweise, die auch für Nicht-Lacanianer Sinn machen kann, wenn sie den Öffnungsprozess der Signifikate im Wandel der auf ihre eigenen Artefakte bezogenen Medienpraxis beschreibt.
3. Die Differenzen zwischen den drei Begriffen lassen sich direkt aus den Medienverfahren ableiten:
   Die Collage klebt fremdes Material in einen neuen Medienkontext. Im auf

33 Jochen Bonz: „Einleitung". In: ders. (Hg.): *Der Welt-Automat von Malcom McLaren: Essays zu Pop, Skateboardfahren und Rainald Goetz.* Wien 2002, S. 9–16, hier S. 14.

die elektronischen Medien übertragenen Sinne könnte sie für die Einbeziehung kontextfremder, ‚gefundener' Inhalte stehen (*Musique concrète*).
Die Montage arbeitet als Standardverfahren der Kombination und Rekombination mit gleichartigen Medienmaterialien. In einen erweiterten Montagebegriff könnten auf analoges Material bezogene Gestaltungsverfahren eingehen (Beschleunigung, Verlangsamung, Mix, Schichtung, DJ-Techniken).
Beim Sampling (in den Traditionen der Simulation, der DJ-Culture und der experimentellen digitalen Bearbeitung) steht durch die adressierbaren Einzelsamples und durch digitales Echtzeit-Processing die veränderte Performanz, die Transformation und interaktive Medienhandlung in programmgesteuerten Umgebungen im Vordergrund (Mikroverfahren, Loops, flüssiges Audio).

(Vor-)Urteile II

Um eine Schlussbemerkung an die eingangs behandelten (Vor-)Urteile anzuschließen: In diesem Streifzug durch Phänomene und Strategien sollte deutlich geworden sein, dass mit Bezug auf die aktuelle Praxis Kategorien wie Zitat, Plagiat und geistiger Diebstahl einer Weiterentwicklung bzw. einer grundsätzlichen Überprüfung bedürfen. Materialbezogene Gestaltungstechniken und Medienarchive stehen in einer direkten Wechselbeziehung. Angesichts der urheberrechtlichen Diskussion um die rechtliche Situation solcher Verfahren erscheint mir eine Bemerkung angebracht: Medienästhetische Verfahren, die sich auf Archive beziehen, sollen entfaltet werden können.[34] Sie stellen eine elementare Form des selbstbestimmten Umgangs mit Medien im öffentlichen Raum dar. (Oswald vergleicht das Drücken der Pausentaste bei Tonband oder CD-Spieler mit einer Urheberrechtsverletzung.) Urheberrecht und die ökonomischen Spielregeln der Distribution müssen neu definiert und aufgestellt werden. Mit dem Sampling steht ein hochfunktionelles technisches Verfahren zur Verfügung, der Hard- oder Software-Sampler ist heute *das* Medieninstrument der Rekombination und Transformation medialer Artefakte. Die Nutzung und die Optionen des Sampling ermöglichen eine Reihe von medienästhetischen Techniken, die hier nur angerissen werden konnten. Diese inzwischen längst etablierte gestalterische Praxis gehört allerdings zu den wichtigsten medienästhetischen Entwicklungen des letzten Jahrhunderts. Sie ist Ausdruck eines Paradigmenwechsels vom abbildend-reproduzierenden zum generativ-produkti-

34 Natürlich gilt dies auch für die wissenschaftliche Praxis: Die Beilage des hier erwähnten Audiomaterials, anhand dessen die Argumentation auch – in guter musikwissenschaftlicher Tradition – am klingenden Gegenstand nachvollzogen werden könnte, ist in der aktuellen urheberrechtlichen Situation mit verhältnismäßigem Aufwand nicht zu realisieren.

ven Verständnis der elektronischen Medien, der sich nun bis in den Referenzrahmen der Rezeption erstreckt. Es ist zu hoffen, dass für diese Praxis der Wiederaneignung kultureller Archive auch ein entsprechender gesellschaftlicher, rechtlicher und ökonomischer Rahmen gefunden wird.