

Osnabrücker Beiträge zur systematischen Musikwissenschaft
Band 24

herausgegeben von
Bernd Enders

Die Metapher als ›Medium‹ des Musikverstehens

Wissenschaftliches Symposium,
17. Juni – 19. Juni 2011, Universität Osnabrück

herausgegeben von
Bernd Enders, Jürgen Oberschmidt, Gerhard Schmitt

Electronic Publishing Osnabrück

Der Kongress und die Publikation wurden finanziell gefördert vom Niedersächsischen Wissenschaftsministerium (Pro*Niedersachsen), von der Osnabrücker Universitätsgesellschaft, vom epOs-Verlag und vom Fachbereich Erziehungs- und Kulturwissenschaften der Universität Osnabrück.

Besuchen Sie unsere Website mit vollständigen Online-Fassungen:
[Http://www.epos.uni-osnabrueck.de](http://www.epos.uni-osnabrueck.de)

Bibliografische Information der Deutschen Bibliothek

Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie, detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.ddb.de> abrufbar

© 2013 Electronic Publishing Osnabrück
Rechtsträger: Universität Osnabrück
Bearbeitung und Layout: Arne Bense
Alle Rechte vorbehalten
Printed in Germany

ISBN 978-3-940255-38-9

Vorwort: Wege durch das Metapherngestöber

»Wo beginnen? Alles kracht in den Fugen und schwankt. Die Luft erzittert vor Vergleichen. Kein Wort ist besser als das andere, die Erde dröhnt von Metaphern ...«¹ So ließ sich mit Ossip Mandelstam jene Tagung beschreiben, die unter dem Titel *Die Metapher als ›Medium‹ des Musikverstehens* vom 17. bis 19. Juni 2011 an der Universität Osnabrück durchgeführt wurde.

»Wo beginnen?« Das haben sich auch die Referentinnen und Referenten gefragt, die sich aus ihrer jeweiligen fachspezifischen Perspektive dem Gegenstand angenähert haben, den weitgespannten, komplexen thematischen Rahmen einer interdisziplinären Tagung erahnend und mit einer heterogenen Zuhörerschaft rechnend, die sich weitgehend jenseits eines eingewohnten familiären Auditoriums bewegt, das sie aus ihren heimatlichen Wissenschaftsdisziplinen kennen. Thematische Schwerpunkte wurden im Vorfeld untereinander abgestimmt, in einem dynamischen Prozess immer wieder neu justiert, teils verworfen, um dann wiederum neue Wege in andere und noch unbekanntere Richtungen einzuschlagen.

»Wo beginnen?«, ließe sich fragen, wenn die einzelnen Beiträge dieses Bandes von unterschiedlichen Voraussetzungen ausgehen und kein gemeinsames Wissen in bereits ausgetretenen Wegen oder eine Verortung in etablierte Theoriestränge zu erwarten ist. Unweigerlich kommt es daher zwischen den einzelnen Beiträgen zu Überschneidungen, diese erscheinen uns jedoch notwendig, weil jeder einzelne Zugang auch für sich gelesen und verstanden werden möchte.

»Wo beginnen?« fragen wir uns als Herausgeber dieses Bandes, die das umfangreiche Material sichten und es sich nun zur Aufgabe machen, den geneigten Leser durch das Dickicht der vielfältigen thematischen Aspekte dieser Tagung zu führen. Es gibt hier keine eindeutigen Wege, keine schlüssige Ordnung oder einspurigen Systematisierungen. In Anlehnung an Paul Celans Gedichtsprache lässt sich daher nur raten: Mitten hinein in dieses Metapherngestöber!

Die einleitenden Überlegungen von Bernd Enders, Gerhard Schmitt und Jürgen Oberschmidt versuchen zunächst, die zentralen Begriffe *Metapher*, *Medium* und *Verstehen* aus den ursächlichen Zusammenhängen der begleitenden Wissenschaften zu lösen, in einen interdisziplinären Kontext zu stellen und erste Fäden in dem vielschichtigen Gewebe ihres Zusammenwirkens zu knüpfen.

¹ Ossip Mandelstam, hier zit. nach Werner Ingendahl, *Der metaphorische Prozeß, Methodologie zur Erforschung der Metaphorik*, Düsseldorf 1979, S. 15.

»Sonic Fiction« – Zum Begreifen musikalisch-medialer Gestaltung

Ein Plädoyer zum (Wieder-)Lesen der Textsammlung
»Heller als die Sonne« von Kodwo Eshun

Rolf Großmann

Mit seinem »Sonic Fiction« - Band¹ hat der der britische Musikjournalist Kodwo Eshun 1998 eine vielbeachtete Textsammlung zur Diskussion um populäre Formen der elektronischen Musik vorgelegt. Dort operiert der Breakbeat »als Motion-Capture-Standbild«, schwarze Musik wird im Disco »an das metronomische Fließband verfüttert« und das »Mixadelic Universe« erforscht. In Eshuns eigenen Worten ist »Heller als die Sonne« »eine Mechanographie, eine omnidirektionale Erkundung der Mechanoinformatik und des geheimen Lebens der Maschinen, die die gewaltige und bislang unbeachtete Ko-Evolution von Menschen und Maschinen im Black Atlantic-Futurismus des späten 20. Jahrhunderts enthüllt.«² Soweit ein erster Ausschnitt aus der metaphorischen Sprache der Sonic Fiction Kodwo Eshuns. Brauchen wir eine solche Maschinenästhetik und die entsprechende Metaphorik zur Beschreibung der medienästhetischen Praxis des 21. Jahrhunderts, oder ist hier überholte Maschinenverherrlichung am Werk, die im italienischen Futurismus Anfang des 20. Jahrhunderts besser aufgehoben wäre?

Diese vielleicht auf den ersten Blick befremdlichen Metaphern und Neologismen zur Beschreibung musikalischer Phänomene sind allerdings keineswegs aus der Luft gegriffene Phantasmen eines Exzentrikers, sondern gründen in der Tradition des Afrofuturismus und seiner technikkulturellen Perspektive. Im Vergleich beispielsweise zu den einfachen Technomorphismen des »digitalen Ohrs« bei Arthur Kroker³, aber auch zu nüchternen Anleitungen zum »Critical Listening«⁴ in Audioproduktionen ist Eshuns Ansatz wesentlich umfassender angelegt. Seine Wortbildungen und Metaphern dienen zur Kritik bestehender wissenschaftlicher Positio-

1 Kodwo Eshun, *Heller als die Sonne. Abenteuer in der Sonic Fiction*, Berlin 1999 (engl. OA London 1998).

2 Eshun 1999, Einleitung S. -002.

3 Arthur Kroker, *Spasm: Virtual Reality, Android Music, Electric Flesh*, Montreal 1993; deutsche Ausgabe: Arthur Kroker, *Der digitale Körper*, Bern 1996.

4 Jason Corey, *Audio Production and Critical Listening. Technical Ear Training*, Amsterdam 2010.

nen und zu einer begrifflichen Verschränkung von technisch geformter Musik, Ästhetik und Kultur. Im Folgenden soll der Frage nachgegangen werden, ob und inwieweit ein solchermaßen metaphorisch erweitertes Wissenschaftsverständnis und die entsprechende Terminologie für die Analyse aktueller medientechnisch produzierter Musik fruchtbar gemacht werden können.

Ebenen des Verstehens und Begreifens

Umreißen wir zunächst den Rahmen, in dem die Auseinandersetzung mit einigen metaphorischen Erzählungen einer Sonic Fiction stattfinden soll. Es geht um das Verstehen und vielleicht auch um das wörtliche Begreifen von Musik als phonographischem Tonträger, um Analyse und Poiesis, um den Wandel der medialen Aufschreibesysteme und um eine spezifische musikalische Kultur. Dass diese Kultur hier diejenige der DJ-Culture und der elektronisch produzierten Clubmusik ist, also Stile wie Hip-hop, House und Techno beinhaltet, heißt allerdings gerade nicht, dass es sich um einen Randbereich musikalischer Praxis handelt. Im Gegenteil, sie und ihre Derivate sind sowohl qualitativ als auch quantitativ ein bedeutender Teil des musikalischen Alltags. Diese Musik ist, so eine grundlegende These meines Beitrags, und gleich, ob wir sie zur Kenntnis nehmen wollen oder nicht – ganz im Sinne der bereits zitierten Passagen Kodwo Eshuns – paradigmatisch für die Veränderungen auditiver Gestaltung in einer neu medial verfassten Welt des ausgehenden 20. Jahrhunderts.

Das Verstehen von Musik kann auf den unterschiedlichsten Ebenen geschehen. Schauen wir zunächst einmal auf die Rezipientenseite: Eines der immer noch verbreiteten Klischees ist das des Adornoschen Expertenhörers, der den Typus des adäquaten Verstehens und Beschreibens von Musik verkörpert. So ein Hörer versteht die innere Logik eines Musikstücks, er ist in der Lage, sie hörend analytisch zu verfolgen und auch zu benennen. Das Gegenteil ist nach diesem Modell beim musikalischen Laien der Fall, er ist der Musik passiv hörend ausgeliefert, er ist nicht in der Lage zu analysieren und sein Zugang zur Musik ist ein nicht-begrifflicher. Auf der Produktionsseite sind die Verhältnisse auf den ersten Blick grundsätzlich anders gelagert: Jedes Gestalten von Musik – selbst beim nur ausführenden Instrumentalspiel – setzt ein Wissen um die musikalischen Strukturen voraus. Im Produktionsprozess der elektronischen Medien ist außerdem ein Verständnis der technischen Umgebungen notwendig. Dieses Wissen und Verständnis muss allerdings nicht notwendigerweise begrifflich sein, es kann im Machen, in der praktischen Aneignung von Methoden, Operationen und Verfahren bestehen. Gerade dort, wo die kulturelle Tradition keine eingeführten Begrifflichkeiten bietet, sind die sedimentierten Formen des ›Machens‹ gleichzeitig die Wissensformen über musikalische Strukturen. Dies gilt in besonderem Maße für orale Kulturen, aber auch für die musikalischen Kulturen der phonographischen Medien, deren *secondary orality* die Dominanz wortsprachlicher Schriftkultur in der Überlieferung und theoretischen Bewältigung prinzipiell infrage stellt.

Mit der Phonographie beginnt spätestens Mitte der 1920er Jahre eine neue Musiktradition des 20. Jahrhunderts und zugleich ein neues ›Begreifen, von Musik. Mit einem neuen Aufschreibesystem, einer technischen Notation der hörbaren akustischen Signale, die unsere Hörpraxis, unser kulturelles Gedächtnis und nicht zuletzt die Strategien jeder auditiven Gestaltung grundlegend verändert, treten die Begrifflichkeiten der Tonkunst in den Hintergrund – und die des *Sound* in den Vordergrund. Die Medienphänomene der populären Kultur wie etwa das Crooning, Zeitmanipulationen, künstliche Räume, Überlagerungen etc., ihre Gestaltung und ihre Wirkungen sind mit den aus der Notenschrift abgeleiteten abstrakten Begriffen der Kompositionslehre weder zu beschreiben noch zu verstehen. An ihre Stelle treten das Experiment, die Adaption an das neue Medium und die Sprache der Effekte, eine Praxis des Machens, deren Gedächtnis nicht abstrakt notiert, sondern in den Tonträgern begreifbar vorliegt.

Damit wird jedoch auch die Schiefelage von musikalischer Praxis und ihrer begrifflichen Fassung in der Hörertypologie Adornos oder ähnlich begründeten avancierten Kompositionstheorien offenbar. Es besteht zwar kein Zweifel daran, dass das Spektrum von Verstehensleistungen mit dem Grad der Auseinandersetzung, oder besser, der Vertrautheit mit der jeweiligen Musik korreliert. Dass ein Wahrnehmungsangebot jedoch erfolgreich als musikalisch-ästhetisches Angebot funktioniert, setzt voraus, dass es in den Rahmen von Hörerwartungen passt, welche die entsprechenden Formen musikalischen Hörens überhaupt erst erlauben.⁵ Dies gilt in geradezu dramatischer Weise für die alltäglichen Medienangebote der auditiven Kultur und den damit einhergehenden Wandel in Produktion und Rezeption. Die in den phonographischen Medien selbst dokumentierten und sedimentierten Verfahrensweisen bestimmen die musikalischen Phänomene und ihre Rezeption, Begriffe sind dabei nicht mehr als *ein* Element in der Hör- und Gestaltungspraxis. Der Terminus des Begreifens scheint mir hier besser zu passen als ›Verstehen‹ und dies in zweierlei Hinsicht: Durch die spezifische Medialität und Materialität der Phonographie wird Musik buchstäblich als Trägermedium physisch greifbar, gleichzeitig verändert sich die Begrifflichkeit musikalischer Gestaltung und – wenn man so will – auch die musikalische Logik.

Goldene Ohren und phonographische Transformationen

Musikalisches Begreifen und Analysieren kann also auf die Erwartungen des Hörens und die damit verbundenen Konzepte des ›Machens‹ rekurrieren, welche in der Medienpraxis wiederum mit technischen Verfahren gekoppelt sind. Eine einfache und unmittelbare Verbindung des analytischen Hörens zur Medienpraxis findet sich in didaktisch motivierten Handbüchern der Audioproduktion, so etwa in Jason Coreys »Critical Listening«. Aus einer solchen Perspektive der medientechnischen Poiesis von Musik, die schon deshalb bedeutungsvoll ist, weil sie alle medienästhe-

⁵ S. dazu auch Stephen Davies, Musikalisches Verstehen, in: Becker, Alexander / Vogel, Matthias, Hrsg., *Musikalischer Sinn. Beiträge zu einer Philosophie der Musik*, Frankfurt a. M. 2007, S. 25–79, hier S. 29.

tischen Konzepte von der Abbildung bis zur Techno-Produktion bedient (und bedienen muss), ist es nicht mehr die Komponistin oder der Instrumentalist, welche im Zentrum einer gestaltenden Produktion stehen. Es sind stattdessen der Engineer oder die Producerin, welche die Rolle der höchsten Kompetenz in der professionalisierten Herstellung von musikalischen Medienprodukten eingenommen haben.

Sometimes referred to as ›Golden Ears‹, these highly experienced audio professionals possess the extraordinary ability to focus their auditory attention, resulting in the efficient and accurate control of audio signals. They are expert listeners, individuals who possess highly developed critical listening skills and who can identify fine details of sound and make consistent judgments about what they hear.⁶

Diese *audio professionals* mit dem »goldenen Ohren«, die den Weg zur goldenen Schallplatte weisen, sind die neuen Experten Hörer. Sie verfügen nicht nur über eine höchst differenzierte Hörfähigkeit, Beschreibungskompetenz und ein gültiges Urteil, sondern sind darüber hinaus in der Lage, das Gehörte in eine direkte Relation zu den verwendeten audiotechnischen Verfahren zu bringen. Eine solche begriffliche und analytische Kompetenz, die bei Corey durch Konzepte wie das »Isomorphic Mapping« beschrieben wird, ist allerdings schwer zu vermitteln. Das Ideal eines solchen Mappings ist eine eindeutige Identifikation der eingesetzten Mittel mit dem wahrgenommenen Klang:

One important component of teaching audio engineering is to illustrate the mapping between engineering concepts and their respective effect on the sound being heard. [...] If an engineer uses words such as *bright* or *muddy* to describe the quality of a sound, it is not clear exactly what physical characteristics are responsible for a particular subjective quality; it could be specific frequencies, resonances, dynamics processing, artificial reverberation, or some combination of all of these and more.⁷

Das didaktische Ziel ist also klar umrissen, ebenso klar ist aber auch, dass eine in beide Richtungen eindeutige Beziehung von ästhetischer Wahrnehmung und gestalterischen Verfahren weder bei klassischen musikalischen Parametern noch bei studiotekhnischen Manipulationen besteht. Schon bei den verwendeten Adjektiven und ihrer Übersetzung gibt es Probleme, ›hell‹ oder ›matschig‹ sind vage Metaphern für die rezeptive Unterscheidbarkeit klanglicher Strukturen, immerhin hat es »matschig« bis in den deutschen Studioalltag geschafft. Beide Metaphern beschreiben weniger präzise klangliche Sachverhalte als generalisierte Eindrücke der Rezeption. Zudem stehen einfache Klangeindrücke und musikalische Sachverhalte (als ein ästhetisches Geschehen auf einer höheren strukturellen Ebene) keineswegs in einer einfachen Relation. Die ohnehin begrenzte Reichweite der beschriebenen Isomor-

6 Corey 2010, wie Anm. 4, S. ix f.

7 Ebd., S. 9

phie endet, sobald das »critical listening« über die reine Relation von technischem Werkzeug und klanglichem Ergebnis hinausgehen soll. Dann besteht, wie Peter Wicke zu Recht bemerkt,

[...] die Gefahr, aus dem Klanggeschehen musikalische Sachverhalte zu extrapolieren, die in den kulturellen Zusammenhängen, in denen die entsprechenden Klanggebilde als Musik funktionieren, keine oder zumindest doch keine relevante Entsprechung haben [...]⁸

Dies gilt nicht nur für interkulturelle Unterschiede in unterschiedlichen Musikkulturen aus globaler Sicht wie etwa Bluesharmonik versus westeuropäische Funktionsharmonik, sondern bereits für Genres und Stile des populären Mainstreams, in die kulturelle Strömungen, aber auch Szenetraditionen einfließen. Unter der Voraussetzung, dass der Sound »zu einer zentralen ästhetischen Kategorie des Musizierens«⁹ und damit auch existenzieller Teil der Entwicklung musikalischen Materials geworden ist, kann also kaum mehr davon ausgegangen werden, dass eine einheitliche Beschreibung oder gar eine ästhetische Bewertung des Klangs als reines Wahrnehmungskorrelat möglich ist. Anders gesagt, ist ein tiefgreifendes klangtechnisch-musikalisches Verständnis auch nur eines – durch einen spezifischen Sound definierten – Subgenres in der populären Musik durch übergeordnete Kategorien ohne ihre Traditionskontexte nicht zu leisten. Dies gilt in verstärktem Maße für die photographische (Studio-)Arbeit selbst: Eine Produktion in einem bestimmten stilistischen Segment benötigt auch genau die klanggestalterischen Kompetenzen dieses Stils. Im Zusammenhang einer Produktion behilft man sich in solchen Situationen, indem man eine jeweils andere Person, eine passende Producerin mit einem anderen ästhetischen Profil und der entsprechenden Szeneinbindung wählt. Für einen wissenschaftlichen Zugang ist dieses Verfahren unbefriedigend, hier stellt sich die Frage, inwieweit stil- und genreübergreifende Beschreibungszusammenhänge möglich und sinnvoll sind. Ein wichtiger Schritt auf dem Weg dorthin könnte sein, mit Peter Wicke und Simon Frith »die jeweiligen ›Lesarten‹ zu rekonstruieren, denen die klanglichen Gebilde ihre Existenz als Musik verdanken«, um anschließend zu überprüfen, ob dort übergreifende Strategien sichtbar werden.«¹⁰

Die afrofuturistische Lesart

Es geht also darum, Lesarten, ästhetische Strategien und (sub-)kulturelle Semantiken zu erschließen, um die Ebene des Audio Engineerings mit einer kulturell verankerten Medienästhetik zu verbinden. Dies ist besonders dann ertragreich, wenn die entsprechende musikalische Kultur selbst eine entsprechende Praxis des medienästhetischen Gebrauchs entwickelt hat, in der technische Medien nicht nur als reine

8 Peter Wicke, Popmusik in der Analyse, *Acta Musicologica*, Vol. LXXV, 2003, S. 107–126. Zit. nach http://www2.hu-berlin.de/fpm/textpool/texte/wicke_popmusik-in-der-analyse.htm, 1.2.2012.

9 Ebd.

10 Ebd.

Werkzeuge der Vermittlung verstanden werden. Technischen Umgebungen ist sowohl eine bedeutsame Rolle in der Mitgestaltung der Artefakte wie auch eine Einflussnahme auf das musikalische Handeln im Allgemeinen zuzurechnen. Frühe Formen solcher Bestrebungen – noch auf der Ebene industrieller Technik – sind sicherlich die futuristischen Bewegungen zu Anfang des 20. Jahrhunderts. Sie bleiben in ihrer Orientierung noch eurozentristisch und – etwa im Konzept der mikrotonalen Enharmonik – weitgehend den Idealen des 19. Jahrhunderts verbunden.

Ein Blick auf die durch Massenmedien geprägte populäre musikalische Kultur ab Mitte des 20. Jahrhunderts zeigt ein anderes Bild. Die massenmedial verbreitete Musik und die technischen Medien ihrer Verbreitung entwickeln ein symbiotisches Verhältnis. Gleichzeitig verändern sich bislang durch die westeuropäische Kunstmusik geprägte Kategorien wie Werk, Autor und Aufführung. Aktuelle technisch produzierte und gestaltete Musik unterscheidet sich in vielerlei Hinsicht von den »tönend bewegten Formen« der europäischen Kunstmusik. Es gibt nun elektronische Klänge ohne den Rückgriff auf vertraute akustisch identifizierbare Instrumente, programmierte, automatisch ablaufende Zeitgestalten ohne humane Agogik bzw. Gestik ebenso wie die halbfertige Musik von den Plattentellern oder Samplern der DJ-Culture.

Unübersehbar herausragend ist in diesem Zusammenhang der Einfluss, den außereuropäische, afroamerikanische und karibische Einflüsse auf die Medienästhetik des 20. Jahrhunderts haben. Die musikalischen Innovationen, die aus Jamaika und der schwarzen Kultur Amerikas kommen, haben die internationale populäre Musik nachhaltig geprägt. Genres und Stile wie DJ-Culture, Sampling, Techno, Remix stehen für die verbreitete und etablierte medienästhetische Praxis des ausgehenden 20. Jahrhunderts. Theoretische Ansätze zu »Black Atlantic« (Paul Gilroy)¹¹ oder »Black Electronic« (Erik Davis)¹² verhandeln die Voraussetzungen dieser These ausführlich und bieten Ansätze für die entsprechende Rekonstruktion von Lesarten einer technikkulturellen Musikpraxis.

Insbesondere der Afrofuturismus, wie er sich seit den 1960er Jahren um Leitfiguren wie Sun Ra oder George Clinton bildet, ist ein kulturelles Zentrum der neuen Hybridisierung von Kultur und Technik. Die Sciencefiction-Welt Sun Ra's ist eine schwarze Gegenwelt, in der kulturell ›Außerirdisches‹ und Technologie zur neuen positiv verstandenen Heimat und Natur werden (Alienation).

11 Paul Gilroy, *The Black Atlantic. Modernity and Double Consciousness*, Cambridge, Mass. 1993.

12 Erik Davis, »Roots and Wires« Remix: Polyrhythmic Tricks and the Black Electronic, in: Paul D. Miller aka DJ Spooky that Subliminal Kid, Hrsg., *Sound Unbound. Sampling Digital Music and Culture*, Cambridge, Mass. 2008, S. 53–73.

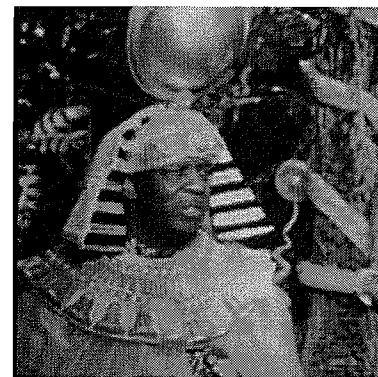


Abb. 1: Sun Ra (Videostill aus *Space is the Place*, 1974)

Während sich der überwiegende Teil des Afrofuturismus-Diskurses zunächst primär auf die politischen und gesellschaftlichen Fragen richtet (in Deutschland etwa durch die Berliner Konferenz »Loving the Alien«, 1998¹³), hat gleichzeitig Kodwo Eshun die Diskussion um den technikkulturellen Modus der Musik – über die in seinen Worten *Sonic Fiction* – neu angestoßen und nachhaltig beeinflusst.

Wo sich die KritikerInnen der Cyberkultur noch immer versammeln, beklagen 99% davon die Entkörperlichung des Menschen durch die Technologie. Aber Maschinen entfremden uns NICHT von unseren Emotionen, das Gegenteil ist richtig. Soundmaschinen *verstärken*, was man empfindet, verteilt über ein breiteres emotionales Spektrum als je zuvor im 20. Jahrhundert.¹⁴

Damit ist eine wesentliche Klarstellung erfolgt: Es geht hier nicht um Verlustrhetorik, sondern um eine Gegenwart, in der Entfremdung und machtvolle Fremdbestimmung durch die Medien-Maschinen der Kulturindustrie niemals stattgefunden haben. Die Maschinen des Hiphop und Techno, die Plattenspieler, Sampler und Synthesizer sind in dieser Sicht keine technischen Fremdkörper, sondern Verbündete oder gar Teil der Musiker, sie sind im McLuhanschen Sinne *extensions of man* für das Leben in einer hybriden technohumanen Wirklichkeit. So futuristisch dieser Gedanke zunächst sein mag, so vertraut ist er uns im Grunde in der Vorstellung des Einswerdens von Mensch und Instrument im musikalischen Spiel. Auf die Frage »was bedeutet Ihnen die Trompete?« antwortet der Trompeter Håkan Hardenberger beispielsweise direkt im ersten Satz: »Sie ist ein Körperteil.«¹⁵ Allerdings sind die neuen instrumentalen Maschinen komplexer als Mundstücke, Klappen-Mechaniken oder Anschlagmechanismen, sie sind im maschinellen, automatischen Sinne generativ, und sie erfordern auf einer anderen Ebene Analyse und Abstraktion als traditionelle Instrumente. Diese Differenz hat Konsequenzen bis weit in den Prozess der

13 S. a. Diedrich Diederichsen, Hrsg., *Loving the Alien. Science Fiction, Diaspora, Multikultur*, Berlin 1998.

14 Eshun 1999, Einleitung S. -003.

15 Interview in concert, Broschüre zum Hamburger Musikleben, Februar 2012, S. 8.

musikalischen Gestaltung hinein: Durch die direkte Interaktion mit den strukturellen Pattern klanglicher Synthese und der phonographischen Schrift bekommt die Gestaltung eine zusätzliche Abstraktionsebene und erhält einen quasi-wissenschaftlichen Charakter. Der DJ wird zum Klangforscher, der die Strukturen eines Breakbeat freilegt und nutzbar macht.

Die »Breakbeat Science«, die Eshun am Anfang des entsprechenden Kapitels kurz umreißt, bevor der berühmte Grandmaster Flash-Track *The Adventures of Grandmaster Flash on the Wheels of Steel* (1981) ausführlich analysiert wird, folgt dieser Logik und ist ein Frontalangriff auf Theorievorstellungen westlicher Wissenschaft. Hier ist der Alchemist aktiv, der Künstlerwissenschaftler, der das phonographierte Material formt, ein Chirurg im Benjaminschen Sinne, der eben nicht Frankenstein-Monster erschafft, sondern die neuen Kunstwerke im Zeitalter ihrer Reproduzierbarkeit.

Grand Wizard Theodore, DJ Kool Herc und Grandmaster Flash sind menschliche Sampler, die den Breakbeat isolieren, indem sie mitten in die Funkmaschine schneiden, den Song rausreißen und wegschmeißen und Intention ebenso wie Tradition ignorieren, um die Bewegung der Maschine einzufangen [im englischen Original »to capture its motion«, RG]: die Ladung und die Zugkraft des Beats und des Basses, die Gangart, die vom Direct Drive des Decks motorisiert wird.¹⁶

Das Motion-Capturing, auf das im Zitat angespielt wird, ist eines der oft gebrauchten Bilder bei Eshun. Es verbindet die analoge Praxis der Turntables mit der digitalen Welt der gestischen Steuerung filmischer Animation. Motion-Capturing ist ein Verfahren aus der 3D-Animation, das es erlaubt, über Markierungspunkte an Körper und Gesicht Gestik und Mimik realer Personen in die digitale Umgebung der Steuerparameter zu übertragen. Es ist Eshuns Metapher für die medientechnische Abstraktion und Extraktion organisierter Zeit, für eine ästhetische Operation der Übertragung und Transformation: »Der Breakbeat ist ein Motion-capture-Apparat, eine ablösbare Rhythmaschine, ein beweglicher Rhythmotor [...]«¹⁷

16 Eshun 1999, S. 19.

17 Eshun 1999, S. 15.

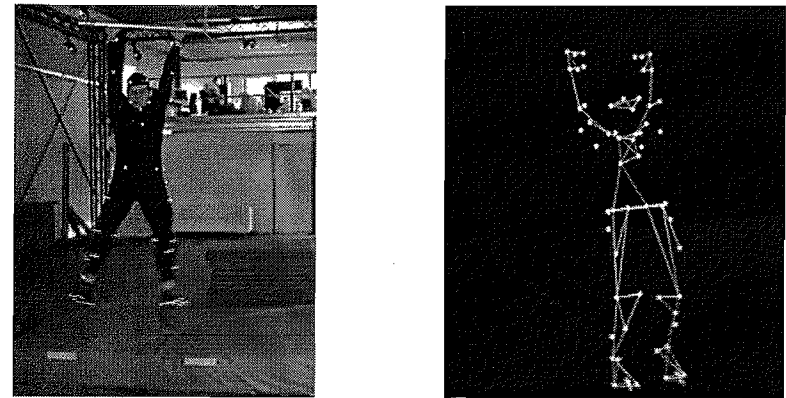


Abb. 2: Motion-Capturing

Im Auditiven ist ein zentraler mentaler Hintergrund dieses AblöSENS und Neu-Kontextualisierens der Elemente des Breakbeats die immer wiederkehrende Wiederholung des Loops, der medial geformten Schleife, an die der Wahrnehmungsapparat angedockt wird, bis er selbst Teil der Medienkonfiguration wird. Joseph G. Schloss zitiert dazu in seinem Buch »Making Beats« einen DJ:

Sometimes, I'll put a loop on and let it play for, like, two or three days. [...] When you do something like that, you get to hear all different parts and pieces and elements of it that you never really heard before.¹⁸

Die Entdeckung dieses medienästhetischen Phänomens findet historisch gesehen parallel in mehreren musikalischen Welten statt: Steve Reichs Experimente mit Tape Loops (*It's Gonna Rain*, 1964/65) führen zu Kompositionen wie *Piano Phase* (1967) oder *Drumming* (1971); Grandmaster Flash macht die wichtigen ersten Schritte des Hip-hop zur Isolation des Breakbeat und der Erforschung seiner Elemente.

Der Patterncharakter solcher Medien-Schleifen begünstigt außerdem ein grundlegendes kompositorisches Verfahren elektronischer Medien: das Layering. Die Medienmaschinen Plattenspieler und später Sampler werden aus der Tradition des Breakbeat zu idealen Werkzeugen des Übereinanderlegens rhythmischer Strukturen, des Schichtens von Klangstrukturen, die – viele Argumentationsschritte später – Erik Davis mit der These vom *Black Atlantic* verbindet. Seine verblüffend einfache Erklärung dafür, wie die heterogen zusammengesetzten Mediecollagen und klanglichen Experimente des Hip-hop – ganz im Gegensatz zu den Werken der Kollegen aus der so genannten ernsten Musik – poptauglich werden können, bezieht sich auf die Funktion der medientechnisch erzeugten Polyrhythmik: »[...] polyrhythm does not so much generate acoustic space as show us how one might move through it.«¹⁹

18 DJ Kool Akiem, 1999, zit. nach Joseph G. Schloss, *Making Beats. The Art of Sample-Based Hip-Hop*, Middletown, Conn. 2004, S. 137.

19 Davis 2008, S. 56.

In der metaphorischen Sprache Kodwo Eshuns liest sich das Prinzip des rhythmischen Layerings unter der Überschrift »Silberzyklen der Polyrythmaschine« so:

Groove entsteht, wo einander überschneidende rhythmische Muster ineinandergreifen, wenn Beats synchrovermatscht werden, bis ein Selbstbewegtheits-Effekt entsteht [...]. In den Groove geraten heißt, sich dem Polyrythmotor anzuschließen, von einer fiktionalisierten Rhythmusmaschine adaptiert werden, die dich mit ihrem eigenen Impuls versorgt.²⁰

Zu dieser gestalterischen Arbeit im Medienlabor kommt im Hiphop ein weiterer grundlegender Aspekt hinzu: die Nutzung kultureller Archive zweiter Ordnung, also der in den privaten Plattenregalen und Second-Hand-Läden sedimentierten Auswahlen aus der phonographischen Kultur mehrerer Generationen.²¹

Das Graben in den Plattenkisten (im Hiphop-Jargon *crate digging*) und die Bereitschaft, »unbekannte Erzschächte des Funk als Datenbergwerke zu behandeln«, sind die Voraussetzungen, um eine neue Tradition der phonographischen Gestaltung zu begründen. Daraus resultiert eine *phonographische Arbeit*, wie sie in Anlehnung an die »motivisch-thematische Arbeit« der westeuropäischen Kunstmusik genannt werden könnte, deren Material sowohl im direkten klanglichen Sinne wie auch im weiteren Sinne sedimentierter kultureller Formen nicht mehr Tonfolgen, sondern rhythmische und klangliche Essenzen bereits phonographisch archivierter musikalischer Praxis sind. Auf der Suche nach den Lesarten des phonographisch gestalteten Klangs ist es daher keineswegs eine Übertreibung, wenn Kodwo Eshun die vom Hiphop ausgehende DJ-Culture als grundlegendes Konzept einer solchen phonographischen Arbeit entwirft. Danach »[...] ist Hiphop daher weniger ein Genre als vielmehr ein Omnigenre, ein konzeptueller Ansatz für die sonische Organisation anstatt ein bestimmter Sound per se.«²²

Metaphern des Hybriden – Anthropomorphisierung

Abschließend möchte ich noch auf ein verbreitetes metaphorisches Verfahren im Kontext technokultureller Adaption eingehen, auf die Anthropomorphisierung von Technologie. Bei Eshun werden DJs zu menschlichen Samplern, technische Ohren hören Cybotrons *Techno City*, hinter der sich die zu Metropolis mutierte Motor-Town Detroit verbirgt. Bereits das Kunstwort Cybotron (ein 1980 von den Techno-Pionieren Juan Atkins and Richard »3070« Davis gegründetes Duo) verweist auf die gegenseitige Durchdringung technischer und menschlicher Sphären. Es ist zusammen-

20 Eshun 1999, S. 97.

21 S. dazu Rolf Großmann, Die Geburt des Pop aus dem Geist der phonographischen Reproduktion, in: Christian Bielefeldt, Udo Dahmen, Rolf Großmann, Hrsg., *PopMusicology. Perspektiven der Popmusikwissenschaft*, Bielefeld 2008, S. 119–134.

22 Eshun 1999, Seite 15.

gesetzt aus Cyborg und Elektronik, als elektronische Version und Vision des Posthumanen, angeregt von der Roboterästhetik der deutschen Gruppe Kraftwerk.

Der Cybotron ist der elektronische Cyborg, der Alien, der sich in der Fremde zuhause fühlt, von der Tradition aus dem Zentrum geworfen, glücklich entfremdet in den Lücken, über die hinweg sich der elektrische Strom überträgt.²³

In der Lesart Eshuns eignet sich der schwarze Techno Detroiters, der Cybotron, die Menschmaschine Kraftwerks an und transformiert sie so zu einem technisch-menschlichen und weiß-schwarzen Hybridwesen. Kraftwerks »Ultraweißheit einer automatischen, sequenzialisierten Zukunft« und britischer Synthpop werden importiert und neu zusammengesetzt. Techno hört »mit dem Importohr, einem synthetischen Ohr. Techno singt mit Vinylakzent, den man von englischen Körpern abgetrennt hat wie einen Kopf, und der dann über den Atlantik gewandert ist.«²⁴

Das Bild des synthetischen Ohrs ist verwandt mit den einige Jahre früher entworfenen Anthropomorphien Arthur Krokors, die vom Cyberpunk inspiriert sind. In »Spasm« entwirft er das Bild des digitalen Ohrs, das direkt an die Datenströme einer digitalen Samplermusik ankoppeln kann.

[...] eine Geschichte des mutanten Ohres, die in Anspruch nimmt, dass das biologisch determinierte Ohr verschwunden ist, um durch ein rekombinantes Ohr ersetzt zu werden. Das digitale Ohr, das zuerst bei der Umwandlung von Biologie in Daten existierte, kann bereits auf der dunklen und unerforschten Seite der virtuellen Realität sein, weil es in der Samplerkultur das leise Mischen und Neumischen der Daten hören kann. Ein Samplerohr kann den Klängen der virtuellen Realität zuhören [...]²⁵

Für diese Metaphorik des Hybriden steht allerdings nicht, wie bei Eshun, eine breite kulturelle Praxis von Hiphop bis Dub Pate, sondern eine ganze Palette philosophischer und gesellschaftskritischer Theoriebruchstücke sowie eine Künstlertheorie der musikalischen Experimente Steve Gibsons. Die begrifflichen Steinbrüche, seien es Ansätze von Theodor W. Adorno, Jean Baudrillard oder Gilles Deleuze, aus denen sich Kroker bedient, sind bereits aus einigen Sätzen herauszulesen:

Wie früher Werbung, Mode und Kino regiert heute die Musik als herrschendes Ideogramm der Macht. [...] Es ist das Simulationszeitalter der Designersubjekte, wo die Warenform vor allem ästhetisiert werden muss, um ihr endloses Zirkulieren auf den Trümmern der verführerischen Objekte der Konsumkultur zu gewährleisten. [...]

Da sie nicht mehr nur Simulation ist, ist Musik nun der Schlüsselcode für den postmodernen Körper als Kriegsmaschine. Musik also als ein Kräftefeld, das

23 Eshun 1999, S. 120.

24 Eshun 1999, S. 119.

25 Kroker 1996, S. 67.

die verarbeiteten Subjekte durchqueren: es privilegiert die reine Geschwindigkeit und einen Klang, der fast Lichtgeschwindigkeit hat; es lotst Zufallssubjekte über ein Keyboard veräußerter Emotionen; es schreibt dem organlosen Körper die Kodes von Taumel und Begehren ein; [...].²⁶

Dass Krokeros Anthropomorphismen im Hinblick auf musikalische Lesarten nicht so ergiebig sind wie die Sonic Fiction Kodwo Eshuns, liegt sowohl an den Zielen seiner Theorie als visionäre Gesellschaftskritik als auch an der schwächeren Verankerung in der musikalischen Praxis. Dennoch ist ihre Verwandtschaft interessant: Aus den Blickwinkeln und Traditionen der jeweiligen schwarzen und weißen Kultur ergeben sich Sichtweisen auf technikkulturelle Praxis, welche Vergleiche ermöglichen sowie Differenzen und Gemeinsamkeiten hervorscheinen lassen. Aus beiden ergibt sich ein weiterführender Diskurs, eine Spur des *Black Atlantic* nicht in die Zukunft, sondern in die Gegenwart der technischen Dispositive der auditiven Kultur, in die positive wie negative Beherrschtheit und Beherrschbarkeit des Menschen durch die Macht und Gewalt des Sonischen. Diese Spur, in der Musik mehr als nur Figur, Struktur oder Simulation ist und den Körper direkt und taktil einbezieht, in der das Sonische als physischer Klang die Macht ergreift, führt geradewegs weiter zu Steve Goodman und zum Diskurs einer *Sonic Warfare*, zur Gewalt des Klanglichen in einer mehr oder weniger metaphorischen Sicht ...²⁷

²⁶ Kroker 1996, S. 71.

²⁷ Steve Goodman, *Sonic Warfare: Sound, Affect, and the Ecology of Fear*, Cambridge, Mass. 2010.

Medien der Erkenntnis und Gestaltung von Erlebniswelten zwischen Embodiments und Metaphern

Werner Jauk

1. Generierung von Hypothesen

In der klassisch linguistisch dominierten Theorie der Musik wird Metaphorik als die Übertragung auf der sprachlichen Ebene der Begrifflichkeit diskutiert, ähnlich einer intermedialen Transposition (RAJEWSKI 2000). Sprache bezeichnet und formalisiert Begriffenes und dient zugleich dem Begreifen.

Tiefgreifender soll Metaphorik auf der Ebene der Beziehungen zwischen (körperlicher) Wahrnehmung von Klang und seiner Bezeichnung im Prozess der Organisation zu Musik, die Formalisierung der Klangwahrnehmung (SLOBODA 1985), problematisiert werden – es sollen Begriffe als Formalisierungen aus dem Begreifen diskutiert werden. Sprachlichen Begriffen liegt Begriffenes, liegt Erfahrenes aus Wahrnehmung als Körpertätigkeit (GIBSON 1982), der Körper-Umwelt-Interaktion (K-U-I), liegen Embodiments zugrunde. Die je spezifische sensorische Kontrolle von K-U-I führt zu unterschiedlichen Embodiments. Musik sei die Formalisierung der hörend kontrollierten K-U-I. Notation ist die Übertragung des flüchtigen Klanges in einen visuellen Code. Dieser bildet einerseits emotionale Ausdrucksqualitäten des Klanges ab, andererseits sind ihm Übertragungen aus allgemein körperlichen Erfahrungen eingeschrieben, die im mechanistischen System formalisiert sind, nach denen sich Klang nicht verhält. Geschieht seit der Notation Gestaltung von Musik als Klangstruktur nach Prinzipien des Hörens oder fand hier eine intermodale Übertragung statt, die letztlich in der Theorie der Musik zu einer metaphorischen Verwendung von (sprachlichen) Begrifflichkeiten aus der Erfahrung des Sehens im Wahrnehmungsbereich des Hörens führte – damit zu einer Gestaltung von Klang nach der Logik des Sehens?

Methodisch soll die vergleichende Beobachtung auf die Hervorbringung Musik nach der systematischen Variation der Variable »Mediatisierungsstufe« der Körper-Klang-Beziehung angestellt werden – einerseits als Formalisierung des auditiven Wahrnehmens und andererseits als mit dem Medium Notation entstanden.