

In: Gendolla, Peter ; Schäfer, Jörgen (Hrsg.):
Wissensprozesse in der Netzwerkgesellschaft.
Bielefeld 2005. S. 239- 255.

ROLF GROSSMANN

WISSEN UND KULTURELLE PRAXIS – AUDIOARCHIVE IM WANDEL

Wenn der Begriff ‚Netzwerkgesellschaft‘ mit Manuel Castells eine veränderte Gesellschaft beschreibt, die durch die Teilhabe an IT-Netzen geprägt ist, so kommt der Verfasstheit der dort vorhandenen Archive und ihren Nutzungsoptionen eine Schlüsselrolle zu. Wie verändert sich in einer so vernetzten Gesellschaft die Aneignung kultureller Archive und damit sowohl Wissen über kulturelle Artefakte wie auch das mit den Artefakten generierbare kulturelle Wissen selbst? Eine Frage, die für den kulturellen Wandel besonders dann elementar ist, wenn es gerade nicht um die in Text und Bild abrufbare ‚Information‘ geht, sondern um ästhetische Gegenstände. Dass allerdings ein auf kulturelle Prozesse anwendbarer Wissensbegriff¹ keineswegs mit den griffigen Etiketten des IT-Diskurses kompatibel ist, zeigt sich umso deutlicher, je weniger die Gegenstände des Wissens auf das reduzierbar sind, was man umgangssprachlich ‚Information‘ nennt. Abstrakte Kunst und Instrumentalmusik sind Musterbeispiele für solche Problemfälle, deren eigene Optionen zur Generierung kulturellen Wissens mangels einfacher Handhabbarkeit schnell an die Seite gedrängt und durch ein Wissen *über* diese Gegenstände ersetzt werden.

1 So ist Castells' Wissensbegriff zu eng, um hier Anwendung zu finden, während sein Informationsbegriff weiter gefasst ist: „Ich sehe keinen zwingenden Grund, die Definition zu verändern, die Daniel Bell [...] selbst für *Wissen* gegeben hat, und zwar als ‚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. Damit grenze ich den Begriff von dem der Neuigkeiten oder Nachrichten und dem der Unterhaltung ab.‘ [...] Deshalb möchte ich mich der operationalen Definition von Information anschließen, die Porat in seinem klassischen Werk [...] vorgeschlagen hat: ‚Informationen sind Daten, die organisiert und kommuniziert worden sind.‘“ (Castells, Manuel: *Der Aufstieg der Netzwerkgesellschaft*. Opladen 2001, S. 17, Anm. 26).

Auch die aus ökonomischer Sicht scheinbar naheliegende und gängige Trennung in Wissen und Unterhaltung (s. Anm. 1), bei der Wissen als zentrale Ressource der postindustriellen Gesellschaft, Unterhaltung (zu der alle vermarktbareren ästhetischen Prozesse gezählt werden) dagegen als produkt- und warenförmiges Konsumgut verstanden wird, passt in dieses Bild. Eine solche Sicht verfehlt jedoch nicht nur die gesellschaftliche Funktion und Bedeutung von Kunst und Musik, sondern auch wesentliche Optionen zur Erschließung ihres wirtschaftlichen Potentials in einer technikkulturell veränderten Gesellschaft. Die Folgen eines auf den Konsumaspekt ästhetischer Gegenstände verkürzten Verständnisses bekommt nicht zuletzt die Kulturindustrie selbst zu spüren, deren Distributionsmechanismen und Qualitäten ihrer Warenproduktion nicht mehr der technikkulturellen Situation der westlichen Gesellschaften entsprechen. Es ist kein Zufall, dass die Rolle kultureller Ressourcen gerade dann evident wird, wenn – etwa bei Jeremy Rifkin – visionäre Entwürfe einer neuen, durch Informationstechnologie geprägten wirtschaftlichen und gesellschaftlichen Ordnung durchgespielt werden:

„Mit der kulturellen Diversität verhält es sich nicht anders als mit der Artenvielfalt. Wenn die reiche Vielfalt kultureller Erfahrungen überall auf der Welt im Interesse kurzfristiger Gewinne in der kommerziellen Sphäre geplündert wird, ohne dass sie Zeit bekommt, sich zu erneuern und wieder aufzufüllen, dann verliert die Wirtschaft das große Reservoir menschlicher Erfahrungen, die den Stoff der kulturellen Produktionen darstellen.“²

Rifkin weist zurecht auf die Notwendigkeit dynamischer Entwicklungs- und Erneuerungsprozesse hin, die jeder Vermarktung kultureller Produktion vorausgehen müssen.

Dabei könnten Wissen und Information Schlüsselbegriffe für eine neue Positionierung (medien-)ästhetischer Diskurse werden. In den elektronischen Medien präsente Kunst und Musik ist nach ihrer Transformation in die Codes der Digitalmedien auf der Signalebene als Information fassbar, einem Begriff, der dort sinnvoll und präzise anwendbar ist, auf ästhetischer Ebene bislang jedoch wenig Erfolg hatte. Wenn die Firma Sony analog zur Computersoftware den Begriff ‚software‘ für die Inhalte (Musik, Filme etc.) ihrer Medienhardware verwendet, deutet dies auf eine gewisse Verwandtschaft von Programm und ästhetischen Artefakt hin. Solche Gleichsetzungen sind jedoch insofern verwirrend, als sie mit

2 Rifkin, Jeremy: *Access. Das Verschwinden des Eigentums*. Frankfurt/M. 2000, S. 333.

blinden Analogien Differenzen verschleiern, deren Klärung zunächst erforderlich wäre.

Ästhetische Prozesse als kulturelle Information und Wissen

Der Versuch der Informationsästhetik in der Mitte des 20. Jahrhunderts, den technischen Informationsbegriff der Signalübertragung auf Gegenstände der Kunst anzuwenden und so nicht nur ästhetische Information zu definieren, sondern auch messbar zu machen³, blieb für den späteren Diskurs um Kunst in den digitalen Medien weitgehend folgenlos. Obwohl gerade digitale Speicherung und Übertragung keinen Zweifel daran erlauben, dass die Gesetze der Informationstheorie für die dort zirkulierenden Signale gelten und diese also mit Kategorien der Information erfassbar sind, gilt dies nicht für die Artefakte selbst und ihre Umgebungen, die eben nicht technisch, sondern kulturell bestimmt sind. Die Überwindung der zwei wissenschaftlichen Kulturen durch Eingemeindung der Kunst in die exakten Naturwissenschaften konnte vor diesem Hintergrund nicht gelingen. Neuere Ansätze zu einem übergeordneten, von Natur- und Geisteswissenschaften gleichermaßen verwendbaren Informationsbegriff berücksichtigen indessen – zumindest am Rande – auch solche unhandlichen Felder wesentlich angemessener. So findet sich in der Skizze einer „Unified Theory of Information“ bei Fuchs/Hofkirchner⁴ der Begriff der ‚sozialen Information‘:

„Soziale Information bezeichnet gesellschaftliche Kategorien, die soziales Handeln dauerhaft ermöglichen und Aspekte gesellschaftlicher Handlungen und Beziehungen speichern.“⁵

Zu den sozialen Informationen gehört dort der als „kulturelle Information“ bezeichnete Bereich „Normen/Werte/Habitus“, dem aus einer erweiterten Perspektive heraus auch das Kunstfeld zuzuordnen wäre. Kombi-

3 Etwa bei George D. Birkhoff, Wilhelm Fuchs, Abraham A. Moles u.a., s. dazu Nake, Frieder: *Ästhetik als Informationsverarbeitung. Grundlagen und Anwendungen der Informatik im Bereich ästhetischer Produktion und Kritik*. Wien 1974.

4 Fuchs, Christian/Hofkirchner, Wolfgang: „Ein einheitlicher Informationsbegriff für eine einheitliche Informationswissenschaft“, in: Christiane Floyd/Christian Fuchs/Wolfgang Hofkirchner (Hrsg.): *Stufen zur Informationsgesellschaft. Festschrift zum 65. Geburtstag von Klaus Fuchs-Kittowski*. Frankfurt/M. 2002, S. 267.

5 Fuchs/Hofkirchner 2002, S. 272.

niert man nun dieses Modell der Information mit dem Wissensbegriff einer „wissensbasierten Gesellschaft“, die sich – wie Martin Heidenreich betont – im Gegensatz zur durch tradierte und feste Handlungsmuster bestimmten industriellen Gesellschaft durch ein ständiges experimentelles diskursives Infragestellen von „Regeln und Selbstverständlichkeiten“ definiert, so ist zu vermuten, dass nicht nur wissenschaftliche, sondern auch ästhetische Prozesse bei der „Oszillation zwischen Deregulierung und Neuregulierung“ eine entscheidende Rolle spielen.⁶

Die Veränderung von Wissensprozessen mit Veränderungen in der Praxis der Künste zusammen zu denken, macht vor diesem Hintergrund vor allem dann Sinn, wenn ästhetische Prozesse als Teil der In-Formation gesellschaftlichen Denkens und Handelns gesehen (*Informationsaspekt*) und ihnen gleichzeitig besondere Optionen zur Reflexion und Innovation solcher tradierten und etablierten Formationen zugeschrieben werden (*Wissensaspekt*).

Neu sind diese Hypothesen keineswegs. Die Funktion der Künste als übergeordnete Orientierung in der zweckfreien Erfahrung gesellschaftlicher Wirklichkeit bzw. als Exploration von Grenzbereichen zieht sich als roter Faden durch die Geschichte der Ästhetik von Kant über Schiller bis Adorno. In einer von Florian Rötzer formulierten aktualisierten Version dieser gesellschaftlichen Funktion zeitgenössischer Kunst ist entsprechend zu lesen:

„Daß Gesellschaften nie nach nur sachlichen oder funktionellen Kriterien ihre Produktion ausrichten, sondern ihnen ein Imaginäres zugrundeliegt, das ästhetisch strukturiert ist und die Wahl von Verfahren, Anschauungen, Formen der Kommunikation und der Objektgestaltung bestimmt, weswegen man auch technische und wissenschaftliche Prozesse mit Kriterien der Kunst analysieren kann, heißt auch nicht, daß dadurch Kunst überflüssig ist. Gerade ihre Überflüssigkeit, ihre Operationen an den Grenzen der gesellschaftlichen Wirklichkeit, die auch die Grenzen des Kommunizierbaren, des Nützlichen oder Sinnvollen sind, machen ihren gesellschaftlichen Status aus.“⁷

6 Heidenreich, Martin: „Merkmale der Wissensgesellschaft (Papier für die Bund-Länder-Kommission für Bildungsplanung)“, in: Bund-Länder-Kommission für Bildungsplanung und Forschungsförderung u.a. (Hrsg.): *Lernen in der Wissensgesellschaft*. Innsbruck 2002.

7 Rötzer, Florian: „Technoimaginäres – Ende des Imaginären?“, in: Dieter Bechtloff (Hrsg.): *Kunstforum International*, Bd. 97: *Die Ästhetik des Immateriellen? – Zum Verhältnis von Kunst und neuen Technologien*, Teil 1. Köln 1988, S. 73.

Was Rötzer beschreibt, korrespondiert also durchaus mit dem Gedanken einer an Experiment und Innovation orientierten Wissensgesellschaft, besonders dann, wenn es um die Rolle vernetzter Prozesse geht. Ganz in diesem Sinne wird im Folgenden das *Processing* kulturellen Wissens – hier als Wechselbeziehung von Archivnutzung und Transformation von medial gespeicherten ästhetischen Artefakten – im Vordergrund stehen. Der unten ausführlich verhandelte auditive Bereich hat dabei einerseits Beispielcharakter, weil die folgende Analyse und ihre Ergebnisse grundsätzlich auch für andere Medientypen gelten können. Andererseits ist er prototypisch für die Veränderungen der Nutzung auch von anderem Mediencontent, da Produktionsstandards wie MIDI und Sampling oder Distributionsverfahren über wahrnehmungsoptimierte Kompressionsverfahren eine historische Vorreiterrolle einnehmen.

Der Schlüssel zum Verständnis nicht nur der technischen Prozesse, sondern auch der neuen Optionen des ‚Zugriffs‘ und der Gestaltung liegt im Potential des digitalen Codes und dem Grad seiner gesellschaftlichen ‚Entfesselung‘. Daher werden zunächst grundlegende Aspekte des Übergangs der analogen Phonographie ins „informationstechnologische Paradigma“ des *Digital Audio* skizziert, um anschließend Stationen des Wandels der Audioarchive in Relation zur Praxis ihrer ästhetischen Transformation zu betrachten.

Digital Audio

Welche Form nehmen Audiosignale im informationstechnischen Raum an? Digitales Audio funktioniert nach dem Prinzip der modellgeleiteten Datenerhebung und der Rekonstruktion analoger Signale auf der Basis eines arbiträren Codes. Ein Code ist arbiträr, wenn die Gestalt des Signals und des codierten Signals voneinander unabhängig sind. Ein solcher Code ist lediglich an Verabredungen über Materialien und Strukturen gebunden, nicht jedoch an bestimmte Materialien selbst. Während die Gestalt der Rille einer Schallplatte den Schallschwingungen der Klänge zwangsläufig ähnlich (analog!) ist, bleibt die konkrete Gestalt eines digital codierten Audiosignals, etwa auf einem digitalen Datenspeicher, variabel und ist lediglich an die Spezifikation von Schnittstellen gebunden.

Das, was in digitalen Speichern und Netzen anzutreffen ist, sind also – plakativ ausgedrückt – nicht die Abbilder der Audiosignale selbst, sondern Daten zu ihrer Konstruktion, die wie alle digitalen Daten indiziert, d.h. mit Adressen für jeden einzelnen Wert versehen sind. Diese arbiträre Notation, die eine Art ‚technische Partitur‘ zur Aufführung des

Audiosignals darstellt, bildet die Voraussetzung zu unbegrenzter Kopierbarkeit, programmgesteuerter Auffindbarkeit und Transformation. Alle bisher durch die physisch gebundene Gestalt analoger Audiosignale auch mit den entsprechenden Materialien auszuführenden Distributions- und Bearbeitungsprozesse sind nun anhand materialunabhängiger, nur durch wechselseitige Vereinbarung festgelegte Codes möglich. Die Digitalisierung macht Ernst mit der in der Texttheorie der 70er Jahre behaupteten Textförmigkeit von Bild und Ton. Aus analogen Signalen werden technische Texte.

Was sind die Konsequenzen dieser Codierungsform? Für die Wahrnehmung des Rezipienten ist die Codierungsform lediglich ein bestenfalls unbemerkter Zwischenschritt des technischen Kanals, da vor der Rezeption die Daten wieder in analoge Audiosignale verwandelt werden müssen. Direkte Konsequenzen zeigen sich eher bei der *Distribution* und den Verfahren der Produktion, sowie besonders für einen Spezialfall der Produktion, der Bearbeitung bzw. *Transformation*. Für die Distribution ziehen die unbegrenzte und verlustlose Kopierbarkeit sowie die programmgesteuerte Auffindbarkeit in Speichern und Netzen geradezu dramatische Veränderungen im Vergleich zur Verteilung physischer Tonträger nach sich. Sie bedeuten die Möglichkeit eines vollständig offenen und einfachen Zugangs zu jedem im digitalen Code vorliegenden Artefakt. Wie das Beispiel der Zweckentfremdung von digitalen Previewkopien von Kinofilmen für Filmjurys zeigt, reicht eine von Suchmaschinen erfasste Kopie im Netz aus, um das Artefakt weltweit zu verbreiten. „Der digitale Acker [...] ist ein Zauberhut, aus dem sich ein Kaninchen nach dem anderen ziehen lässt, ohne dass er jemals leer würde.“⁸ Die Audioarchive der elektronischen Medien (d.h. im Wesentlichen der Unterhaltungsindustrie und des produzierenden Hörfunks) können damit ohne große Probleme für jeden beliebigen Nutzer vollständig zugänglich gemacht werden. Die Wissensressource ‚kulturelle Information‘ im Audiobereich wäre so – jenseits traditioneller Distribution mit ihren physischen Tonträgern und den damit verbundenen Speicherverlusten – öffentlich verfügbar.

Auf der Ebene der Transformation bieten sich für die Be- bzw. Verarbeitung dieser Information (also den Materialaspekt des ‚Wissensprozesses‘), zum einen durch den spezifischen Code, zum anderen durch die ebenfalls im Netz verfügbaren Software-Werkzeuge, neue und weit-

⁸ Grassmuck, Volker: „Die Wissens-Allmende“, in: Klaus Peter Dencker (Hrsg.): *Interface 5 – Die Politik der Maschine*. Hamburg 2002, S. 39.

reichende Möglichkeiten. Gestaltungsverfahren, die mit den Optionen des digitalen Code arbeiten, prägen inzwischen nahezu alle in den elektronischen Medien präsenten Audiomaterialien.

Liegt der Fokus auf der Nutzung der in den Medienarchiven bereits vorhandenen Materialien zur Neugestaltung ästhetischer Artefakte, so stehen Sampling, Audiosequenzierung und digitale Effekte aller Art im Zentrum des Interesses. Diese Verfahren vereinfachen die in der ‚analogen Welt‘ bereits bekannten Manipulationen wie Cut, Copy & Paste, Transpositionen der Tonhöhe, Stauchung und Dehnung der Zeitstruktur, Mixen, Schichtungen und erlauben darüber hinaus die Analyse und algorithmische Rekonstruktion der Obertonstruktur von Klängen. Die programmgesteuerte Generierung von Audiosignalen aufgrund vorausgehender Obertonanalyse ‚verflüssigt‘ (das Stichwort im Jargon der Electronica heißt *liquid audio*) das Material schließlich soweit, dass der physikalische Zusammenhang von Tonhöhe und Zeitdauer⁹ nahezu vollständig entkoppelt werden kann. Das Bearbeiten und Zusammenfügen von Materialien aus unterschiedlichsten Quellen ist damit von den technischen Beschränkungen der analogen Ära weitgehend befreit.

Archive, Distribution und ästhetische Transformationen

Der Zusammenhang zwischen technischem Audio-Medium, der Organisation der Archive und der auf diese Archive bezogenen ästhetischen Gestaltung lässt sich anhand von Stationen aus der Medienentwicklung veranschaulichen. U.a. ist zu zeigen, wie technikkulturelle Gestaltungsstrategien mit Reproduktionsinstrumenten der Phonographie in der prozessualen und dynamischen Transformation der Artefakte der digitalen Medien und Produktionsumgebungen ihre Fortsetzung finden.

Der Umbruch von der Distribution gedruckter Noten in den Printmedien hin zur Verbreitung technisch notierter Musik vollzieht sich mit den Platten und Walzen der Musikautomaten noch vor der Phonographie. In der Alltagskultur der Bürgerhäuser gesellt sich zu Notenkompilationen

⁹ Analoge Trägermedien demonstrieren diesen Zusammenhang meistens bei Fehleinstellungen: Eine mit der doppelten Geschwindigkeit abgespielte Schallplatte klingt eine Oktave höher, dauert aber nur noch halb solange. Veränderungen der Geschwindigkeit bei gleichbleibender Tonhöhe oder vice versa sind bei analogen Medien nur mit großem Aufwand und in unbefriedigender Qualität möglich, etwa durch rotierende Tonköpfe bei Tonbandmaschinen.

wie den *Schatzkästlein romantischer Musik* ein Abonnement von gelochten Metallplatten für die verbreiteten Spieldosen (*Musical Boxes*). Der Phonograph, der zunächst als kleinere Schwester der Musikautomaten auftritt und schließlich – noch lange als „Sprechmaschine“ etikettiert – rund zwei Jahrzehnte mit ihnen konkurriert, teilt deren etablierte Distributionsorte und -wege: Gemeinsamer Fachhandel von Geräten und Medien, Subskription und Abonnement sind die ersten Stadien der Distribution vor der Verselbständigung der phonographischen Trägermedien zum massenhaft industriell gefertigten Konsumprodukt (s. Abb. 1 und 2).



Abb. 1 und 2: „Polyphon“, um die Jahrhundertwende ein Synonym für die in Privathaushalten verbreiteten Musical Boxes, später jedoch auch als „Polyphon Records“ Schallplattenlabel der von den Leipziger Polyphon-Werken übernommenen „Deutschen Grammophon“; Pferdewagen zur Belieferung der Kunden mit phonographischen Walzen.

Im kulturellen wie im kommerziellen Setting sind Musikproduktion, Geräte und Tonträger noch relativ eng verknüpft, während sich konventionalisierte Nutzungen herauszubilden beginnen. Erste musikalische Experimente mit den neuen Reproduktionsmaschinen wie die Grammophonexperimente Ernst Tochs, Paul Hindemiths und László Moholy-Nagys in den 20er/30er Jahren finden entsprechend nicht mit Fertigprodukten, sondern mit eigens aufgezeichneten bzw. eingeritzten Tonspuren statt. Ihr Interesse richtet sich eher auf neue Verfahren der kompositorischen Manipulation und Klangerzeugung als auf das Processing vorhandener Medieninhalte.

Die Option der ersten Edisonschen Phonographen, Aufzeichnungs- und Wiedergabemedien zugleich zu sein, verliert durch das von vornher-

ein auf Reproduktion angelegte Grammophon Emil Berliners¹⁰ und die komplexe, aber hochqualitative elektromagnetische Aufzeichnung (die um 1925 entscheidend zum Sieg der Phonographie über die Musikautomaten führte) an Bedeutung. Nach der Ablösung der Nadelton-Aufzeichnung auch im professionellen Bereich durch Studiotonbandgeräte ab Ende der 40er Jahre verschwindet die Aufzeichnung mittels Schallplatte fast ganz aus dem kulturellen Bewusstsein, bevor sie mit *High End*-Direktaufzeichnungsverfahren und der *Dub-Plate* in einer begrenzten Szenerie wieder entdeckt wird. Das medienkulturelle Dispositiv der Schallplatte ist damit etabliert: Sie ist *das* Medium der Distribution reproduzierter Musik in der Industriegesellschaft, ihr Charakter ist der eines industriell gefertigten physischen Konsumobjekts.

Die Verselbständigung des Tonträgers als Massenprodukt und Konsumware ist die Voraussetzung für den nächsten Schritt musikalischer Innovation: Zu einer eigenen Praxis der ästhetischen Produktion mit der Reproduktion findet das Massenprodukt Schallplatte erst nach seiner Sedimentierung in Archiven zweiter Ordnung, d.h. in Privatsammlungen und Secondhandläden jenseits der kommerziellen Erst-Distribution der Unterhaltungsindustrie. Damit einher geht die Bildung kulturellen Wissens, es erfolgt eine subkulturelle Kanonbildung aus den verfügbaren Medienartefakten einerseits und eine Verbreitung und Diskussion der Kenntnisse über die in den Medienpools vorhandenen ‚Werke‘ andererseits. Als populärste und am weitesten verbreitete Form der (Re-)Produktionsmusik setzt die seit Mitte der 70er Jahre entstehende *DJ-Culture* auf diesen Voraussetzungen auf. Sie vollzieht auf grundlegende Weise einen medientechnisch basierten kulturellen Wissensprozess: die ästhetisch-gestalterische Aneignung und Transformation des Mediengedächtnisses der Phonographie. „Beats einzukaufen ist eine Art von Kultur. [...] Auf dem ganzen Album ist nichts von CD. Ich verbringe viel Zeit, fast all meine Zeit damit, nach verborgenen Dingen zu suchen.“¹¹ *Diggers* und *Crates* sind die entsprechenden Identifikationsbegriffe einer Szene, die sich mit den Quellenmaterialien der Vinyl- aber auch der Sampling-Praxis des Rap und HipHop beschäftigt. Die Plattenkiste des DJ wird nun zum auratisch aufgeladenen persönlichen Archiv, in dem sich das generative Material und Potential der jeweiligen Künstlerpersönlichkeit bündelt (Abb. 3).

10 Berliners Konzept wurde schnell adaptiert: Auch Edisons Geräte, Trägermaterialien und Kopiertechnik waren sehr bald auf Massenpressung ausgerichtet und zielten auf das reine Abspielen von Tonträgern.

11 Interview: Greg Rule, DJ Shadow, in: *Keyboards*, Jg. 1997, Nr. 12, S. 18f.



Abb. 3: Mobiles DJ-Archiv als Kultobjekt (Detroit Historical Museum)

Mit den digitalen Medien verändert sich die Materialität der aufgezeichneten Klänge. Der Versuch der Tonträgerindustrie, die Audio-CD als digitale Schallplatte zu etablieren, wird durch den Einzug des Personal Computers in die digitale Medienwelt zur mediengeschichtlichen Episode. Der arbiträre digitale Code, der die Klangspeicherung von den spezifischen Materialeigenschaften analoger Träger löst und als datenförmige Klanginformation in die Dispositive der Informationstechnologie überführt (s.o.), beendet die direkte Verkoppelung von Klangmaterial und physischem Objekt. Distribution von *Tonträgern* wird zur Distribution von *Datenträgern*, bis die Verfügbarkeit digitaler Netze auch diese Form der Verbreitung physischer Objekte technisch obsolet werden lässt.

In dieser veränderten Medien-Situation sind *Sampling* und *Remix* die entsprechenden Formen der Aneignung der Medienarchive, nun – wie oben ausgeführt – mit einer neuen Qualität der Transformation von Medienmaterial. 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 Zeppelin und einer Funk-Hookline aus einem Hit der 80er. Die oft kritisierte historische Indifferenz des Sampling ergibt sich bereits aus der ‚Natur‘ seiner Archive. Sie sind von vornherein – wie die Plattenkiste des DJ – als generative Materialsammlung angelegt, enthalten jedoch keine kompletten Medienprodukte mit ihren zugehörigen Werkstrukturen mehr, ihre Materialien sind bereits im Archiv dekontextualisiert.

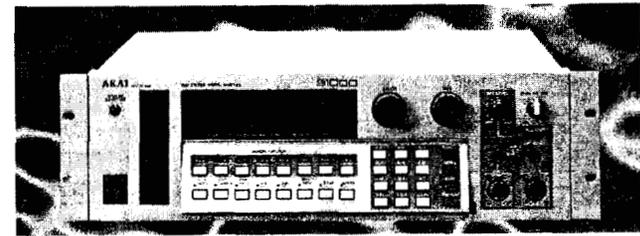


Abb. 4: Spielinstrument digitaler Archive: Sampler „AKAI S-1000“

Personalisierung und Ausdifferenzierung erreichen mit den Sample-Libraries auf selbstgebrannten CD-ROMs, auf den Festplatten der Hardware-Sampler (Abb. 4) und Personal Computer eine neue Ebene, gleichzeitig können Teile der Sammlung wiederum auf digitalen Kanälen verbreitet werden. Die Ausdifferenzierung der Samples überträgt sich so auf den gesamten Wissensprozess der beteiligten Szene. Im Internet bilden sich auf einer weiteren Ebene des Wissens über Medienartefakte neue Diskurse. Die oben erwähnten *Crate Diggers* nutzen spezielle Sample-Suchmaschinen, Mailinglisten und Internetforen wie etwa die Site *Encyclopaedia Breakannica*, die später in *the-breaks*¹² umbenannt wurde.

Neben experimentellen Formen der musikalischen Kollaboration im Netz¹³ führt die vernetzte Kommunikation und Distribution im Internet auch zur öffentlichen Präsenz von Gestaltungsformen, die bisher durch Restriktionen des Urheberrechts be- oder verhindert wurden. Das jetzt auf die global vernetzten Medienarchive bezogene „mix, burn & rip“¹⁴ beschränkt sich nicht auf die Weitergabe kopierten Materials, sondern überwindet mit dem Mix kompletter, digital bearbeiteter Stücke aus den verschiedensten Kontexten des popkulturellen Kanons, den *Mash-Ups*, die letzten Schranken möglicher Rekombinationen. Die Konsequenz der Aufweichung des an der Vermarktung von ‚Werken‘ orientierten rechtlichen Rahmens ist neben der (Wieder-)Verfügbarkeit verbotener Arbeiten – wie etwa der *Plunderphonics* John Oswalds – die Bildung einer radikalen Praxis der Aneignung und Verarbeitung der mit massiven kommerziellen Interessen verknüpften popkulturellen Archive (Abb. 5). Dass der Musikmarkt allerdings in der Wahrnehmung dieser Interessen durchaus flexibel ist, zeigt sich nicht zuletzt darin, dass die bekanntesten

12 URL: www.the-breaks.com, 10.9.2004.

13 S. dazu Föllmer, Golo: *Musikmachen im Netz. Elektronische, ästhetische und soziale Strukturen einer partizipativen Musik*. Diss. Univ. Halle 2002.

14 Vgl. Röttgers, Janko: *Mix, Burn & R.I.P.: Das Ende der Musikindustrie*. Hannover 2003.

Akteure der Mash-Up-Szene wie „2manydjs“ (aka „Soulwax“) und „Richard X“ (aka „Girls on Top“) längst Remix-Aufträge erhalten bzw. für etablierte Labels produzieren.

In der Praxis der *Mash-Ups* oder des *Bastard-Pop* werden die in der öffentlichen Sphäre (public domain) der Netze kursierenden Medienartefakte unterschiedslos zu Gegenständen spielerischer ästhetischer Gestaltung. Ihre kulturelle Identität durchläuft einen Prozess der Rekontextualisierung und Resignifikation, um schließlich wiederum veröffentlicht zu werden. „Music is information and, as such, is a renewable resource. Intellectual real estate is infinitely divisible.“¹⁵ Die Aussage dieser Bemerkung des Plunderphonics-Pioniers John Oswald bekommt in den vernetzten digitalen Medien eine kaum vorhersehbare Dimension konkreter Praxis.



Abb. 5: Metaphorisches Bild für die illegale Aneignung der Medienarchive: Selbstdarstellung der „2manydjs“ at work.

Medienarchive in IT-Netzen

Veränderte Wissensprozesse im Audiobereich zeigen sich also auch und gerade in der ästhetischen Transformation und ihrer Vermittlung über die Wiedereinspeisung in die Archive (Gestaltungs- und Archivdynamik). Wenn nach Heidenreich das Kennzeichen der Wissensgesellschaft eine

¹⁵ Zit. nach Jones, Andrew: *Plunderphonics, Pataphysics and PopMechanics*. Wembley 1995, S. 132.

besondere experimentell und diskursiv verifizierbare Disponibilität ihrer Informationen ist, so sind diese Überlegungen besonders anschlussfähig an die dargestellten Formen (medien-)materialorientierter Gestaltung.

Dass die gezeigten Verfahren des Processing von Archiven im Gegensatz zu bestehenden rechtlichen Rahmenbedingungen stehen, ist schon angeklungen. Da die erwähnten Gestaltungsstrategien der *DJ-Culture*, des *Sampling*, *Remix*, *Mash-Up* etc. zur höchst kontrovers diskutierten Praxis des Umgangs mit ‚geschützten‘ Medienmaterialien gehören, soll vor diesem Hintergrund der Zustand und das Entwicklungspotential der Netzdistribution in Umrissen skizziert werden. Es geht hier weder um ein Open-Source-Manifest noch um Geschäftsmodelle veränderter Distributionspraxis, die in diversen Publikationen ausführlich erörtert werden.¹⁶ Klarzustellen ist jedoch, dass jenseits von Restauration einerseits und revolutionärer Attitüde eines *Free for All* andererseits Entwicklungsmodelle zu denken sind, die von einer gesellschaftlichen Akzeptanz bestehender ästhetischer Praxis ausgehen, Archivzugänge öffnen und ökonomisch diese Praxis sichern.

Offensichtlich ist, dass in allen Bereichen, die mit dem neuen vernetzten Zugang von Gegenständen des Wissens zu tun haben, wie Software, Wissenschaft, Unterhaltung, Kunst, Musik etc. ähnliche Veränderungen, Chancen, Probleme und Strategien der gesellschaftlichen Auseinandersetzung zu beobachten sind. Die produktiven Kräfte der „erhöhten Komplexität von Interaktion“¹⁷ werden allerdings konterkariert durch die Beharrungskräfte der ökonomisch (noch) dominanten und gesellschaftlich einflussreichen Organisationen der bisherigen Distributionspraxis, deren Mechanismen auf die neuen technischen Dispositive übertragen werden sollen. Dies geht bis zur Absicht, die überwundenen Speicherverluste der analogen Medien über Kopierschutzmechanismen wieder einzuführen, um bei weiterer Speicherung und Übertragung analoge Zwischenschritte zu erzwingen.

Nicht nur die privatwirtschaftlichen, auch die öffentlich-rechtlichen Archive haben mit den neuen Möglichkeiten ihre Probleme. Eine absurd anmutende Situation entsteht etwa, wenn das deutsche Rundfunkarchiv

¹⁶ Vgl. Bauckhage, Tobias: *Das Ende vom Lied? Zum Einfluss der Digitalisierung auf die internationale Musikindustrie*. Stuttgart 2002; Eber, Thorsten: *music-and-sound.de. Musik im Internet*. Köln 2000; Flender, R./Lampson E. (Hrsg.): *Copyright. Musik im Internet*. Berlin 2001; Haring, Bruce: *MP3 – Die digitale Revolution in der Musikindustrie*. Freiburg 2002; Röttgers 2003.

¹⁷ Castells 2001, S. 76.

seine wenigen urheberrechtsfreien historischen Tondokumente nur jeweils ausgewählten Kooperationspartnern mit einzeln freigeschalteten Internetclients zur Verfügung stellt. Was also an einem speziellen Arbeitsplatz der Hamburger Staatsbibliothek angehört werden kann, ist andernorts im Internet schlichtweg nicht vorhanden. Verdienstvoll und kostenintensiv mit öffentlichen Geldern erschlossene kulturelle Ressourcen müssen hier zwangsweise nicht nur durch die Restriktionen des urheberrechtlichen Status quo, sondern auch durch institutionelle und kulturpolitische Beschränkungen wegverwaltet werden.

Dass die Entwicklung der IT-Netze zu öffentlichen Räumen gerade für die Distribution immaterieller Kulturgüter folgenlos bleiben könnte, kann nur Wunschdenken einer gleichermaßen mit ökonomischer Macht und Einfluss ausgestatteten wie unflexiblen und selbstbezogenen industriellen Elite sein. Tatsächlich versuchte noch vor einigen Jahren eine „G7 der Medienwirtschaft“¹⁸ aus den Major-Companies der Unterhaltungsindustrie in Unkenntnis von Technik, Funktion und Kultur des Internet die Umstrukturierung des Netzes zum kontrollierten Übertragungskanal für ihre Produkte zu diskutieren. Ungleich mächtigere Akteure, wie der De-facto-Weltmarktmonopolist für Betriebssysteme Microsoft, dessen Erfolg auf der jahrzehntelange Duldung illegaler Verbreitung von Kopien seiner Software in Privathaushalten beruht, sitzen im gleichen Boot, agieren jedoch weit geschickter, z.B. durch direkte Integration kontrollierter Internetfunktionalitäten in Systemkomponenten.

Information Sharing

Die kulturelle Praxis der Aneignung von Audiodaten hat indessen längst ein Paralleluniversum der Netzdistribution mit den unterschiedlichsten Modellen von *Music on Demand* über thematische *Communities* (z.B. „SoulSeek“) bis zum verschlüsselten dezentralen P2P-System aufgebaut. Es ist zwar aufschlussreich, den Verlauf der Kampfhandlungen um die Onlinevermarktung von *Media Content* zu beobachten, an denen neben der Tonträgerindustrie auch Softwarebetriebssystem-Giganten, Streaminganbieter und ehemalige Open-Source-Portale beteiligt sind. Aus kultur- und medienwissenschaftlicher Perspektive kann jedoch in Richtung auf die digitale Zukunft ein Blick in die Vergangenheit ergiebiger sein, etwa darauf, dass mit dem Höhepunkt der ‚Napster-Revolution‘ im

¹⁸ Thomas Middelhoff, zit. nach Ott, Klaus: „Blauhelme fürs Internet“, in: *Süddeutsche Zeitung*, 24.2.1999.

Sommer 2000 (kurz vor der Übernahme durch Bertelsmann im Oktober 2000) bereits eine der kühnsten Visionen einer ‚Netzgesellschaft‘ Realität wurde: Ein umfassendes Audio-Docuverse mit freiem Zugang für alle Internetnutzer.

Um ein exotisches Hörbeispiel aus der Geschichte der elektronischen Musik im Seminar zu präsentieren, lohnte sich damals kaum der Weg in die regionalen Schallarchive. Was dort nur mit Mühe oder gar nicht erhältlich war, konnte bei Napster mit ein paar Mausklicks heruntergeladen werden. Allein die Erfahrung, dass sich technisch relativ problemlos ein vollständiges Archiv des in den elektronischen Medien verfügbaren Audiomaterials realisieren lässt und welche Nutzungsmöglichkeiten es bietet, war alle rechtlichen und ökonomischen Unwägbarkeiten des Napster-Experiments wert. In keinem anderen Bereich der Netzwerkgesellschaft hat es eine vergleichbare Verknüpfung privater und halbinstitutioneller Archive mit einer solchen Reichweite gegeben.¹⁹ Nebenbei bemerkt, hat diese Erfahrung eines aus den verschiedensten Quellen gespeisten globalen Audioarchivs auch einige vormalige Napster-Gegner aus der Unterhaltungsindustrie ‚bekehrt‘ und nach Lösungsmöglichkeiten suchen lassen, dieses Projekt zu erhalten.²⁰

Jeder Versuch einer neuerlichen Netzdistribution kultureller Archive, sei er kommerziell oder nicht, wird sich an der Napster-Erfahrung messen lassen müssen. Napster war in diesem Sinne Präzedenzfall und Vorbote einer neuen Praxis der Distribution kultureller Information. Bemerkenswert ist dabei, dass ohne private Beteiligung der ‚Online-Community‘ eine solche Reichweite und Funktionsfähigkeit des Napster-Archivs niemals hätte erreicht werden können. Der Symbolwert der Napster-Periode liegt auf der Hand, für die einen ist „Napsterization“²¹

¹⁹ Institutionelle Archive wären sicherlich mit rechtlichen Problemen konfrontiert worden, deshalb stellten Forschungseinrichtungen oft Teile ihrer digitalen Archive auf separaten Rechnern ins P2P-System, im berechtigten Vertrauen darauf, dass Kollegen in anderen Instituten ähnliches tun.

²⁰ Vgl. Röttgers 2003, S. 75f.

²¹ Rainer Kuhlen diskutiert unter den Stichworten ‚Napsterisierung‘ vs. ‚Venterisierung‘ die gegensätzlichen Distributionsmodelle: ‚Napsterisierung‘ ist dort die „die Aneignung und Weitergabe von Wissensprodukten unter Umgehung kommerzieller Gepflogenheiten des Handels“, bzw. positiv formuliert „ein der globalen Netzwelt angemessenes neues Organisationsmodell (und dann auch Geschäftsmodell) für die Produktion und Nutzung von Wissen, das auf den Prinzipien des Information sharing und der verteilten Eingabe von Wissensobjekten und ihres Abrufs beruht.“ ‚Venterisierung‘ benennt dagegen nach der von Craig Venter mit der Firma Celera Genomics betriebenen Privatisierung bzw. Kommerzialisierung von Gendaten den

zum Synonym für Piraterie geworden, für die anderen steht Napster für die grenzenlose Freiheit im Zugang zum auditiven Gedächtnis der elektronischen Medien. In jedem Fall hat Napster einen überzeugenden Beweis der kulturellen Leistungsfähigkeit der ‚Netzwerklogik‘ geliefert.

Die optimale Nutzung und Entwicklung von öffentlich adressierten digitalen Artefakten aller Art wie Software, wissenschaftlichen Texten, Kunst, Musik etc. folgt dabei ähnlichen Prinzipien: Allgemeine Verfügbarkeit, Öffnung der Autoren- und Bearbeitungsrechte im Sinne prozessualer Veränderung und Transformation der Artefakte, Dokumentation der Prozesse, informationelle Selbstbestimmung. Formuliert sind diese Prinzipien bereits weitgehend in den *Open Licenses* der Open Source-Community sowie in den Grundgedanken zu einer digitalen Allmende bzw. den *Creative Commons*.²² Es wäre freilich naiv, diesen Ansatz des *Information Sharing* zum universellen Distributionsprinzip zu erheben. Zu komplex sind die unterschiedlichen Wissensbereiche und Traditionen, die hier zu berücksichtigen sind und die ihre eigenen Spielräume brauchen. Die zentrale Frage bei der Durchsetzung offener Konzepte betrifft jedoch die Sicherung von Investitionen in die Herstellung kultureller Information. Zwar ist die Quantität und Qualität dieser Investitionen ebenfalls Gegenstand der veränderten Distributionsprozesse. Ob sich mehrstellige Millionenbudgets für Popstars und Hollywood-Produktionen weiterhin aus dem Verkauf von Medienkonserven erzielen lassen, könnte – auch aus der Perspektive des kulturellen Nutzens – in der Tat fraglich werden. Soll jedoch die für unsere Kultur konstitutive Arbeitsteilung bei der Produktion kultureller Artefakte weiter bestehen, wird es notwendig sein, Modelle zu entwickeln, die den *Free Flow of Information* mit einer ökonomischen Nutzung der dort stattfindenden Mehrwertprozesse zu verbinden.²³

Statt einer Kriminalisierung des freien Umgangs mit Information ist die Agenda für erfolgreiches kulturelles und ökonomisches Handeln im Netz längst eine andere, sie enthält u.a. die folgenden Punkte:

„Vorgang der kontrollierten, privaten Aneignung von Wissen und dessen Umsetzung in Informationsprodukte, die auf den Informationsmärkten im Sinne von kommerziellen Plattformen oder Marktplätzen gehandelt werden.“ Vgl. Kuhlen, Rainer: „Napsterisierung und Venterisierung – Bausteine zu einer politischen Ökonomie des Wissens“, in: *PROKLA – Zeitschrift für kritische Sozialwissenschaft*, Jg. 32 (2002), Nr. 4.

²² Details s. unter URL: www.creativecommons.org, 10.9.2004.

²³ Zu einem ähnlichen Ergebnis kommt – nach einer differenzierten Analyse der Situation – auch Kuhlen 2002, S. 24ff.

- ein Verständnis und die Akzeptanz einer neuen kulturellen Praxis der ‚Netzwerkgesellschaft‘,
- die Mitgestaltung von Konzepten für die inhaltliche und ökonomische Differenzierung der Aufgaben und Anteile von Akteuren ästhetischer Gestaltung sowie allen an den neuen Formen der Distribution Beteiligten,
- die vorausschauende Planung der Partizipation an Prozessen des Wandels unter Berücksichtigung der vorgenannten Punkte auch in den Führungsetagen der Kulturindustrie und der ‚Verwertungsgesellschaften‘. Damit einhergehen sollte eine realistischere Einschätzung der Relation traditioneller (offline) und netzbasierter (online) Geschäftsfelder. U.a. sollten Investitionen in Informationsprodukte rechtzeitig veränderte Bedingungen einbeziehen.

Es ist m.E. abzusehen, dass sich – langfristig gesehen, spätestens nach der Überwindung absurder Orwellscher Kontrollmechanismen – kulturelle Information auf der Basis digitaler Daten nur noch in Spezialfällen als geschütztes Datenexemplar verkaufen lässt. Stattdessen werden die technischen Kanäle der Übertragung und Speicherung ihren Anteil an den Mehrwertprozessen bei der Distribution kultureller Information leisten müssen, während die gesellschaftliche Inszenierung der Artefakte, ihre Einbettung in öffentliche Kommunikationsprozesse etc. neue Geschäftsfelder erschließen können. Dies betrifft besonders ein künftiges Miteinander bzw. eine Komplementarität von immateriellen und materiellen Ressourcen. Der Versuch der Restauration der ‚alten Verhältnisse‘ aus Gründen des ökonomischen Machterhalts ist vor diesem Hintergrund kulturell weder wünschenswert noch langfristig aussichtsreich. Werden die eingangs beschriebenen Charakteristika der ‚Wissensgesellschaft‘ ernst genommen und wird der ästhetischen Transformation kultureller Information in diesem Innovationsprozess eine nicht nur randständige Rolle eingeräumt, so erfordert die Entfaltung ihres Potentials sowohl ein gewandeltes Verständnis künstlerischer ‚Bearbeitung‘ wie auch eine wörtlich gemeinte Ver-Öffentlichung der Medienarchive.