

*Rolf Großmann*

Abbild, Simulation, Aktion – Paradigmen der  
Medienmusik

Sonderdruck aus  
Bernd Flessner (Hg.)

## **Die Welt im Bild**

Wirklichkeit im Zeitalter der Virtualität

Rombach Litterae · Band 46, 1997

ROLF GROSSMANN

### Abbild, Simulation, Aktion — Paradigmen der Medienmusik

Der Gegenstand dieser Ausführungen ist im Titel mit dem feuilletonistisch schillernden Begriff *Medienmusik* angegeben. Angesichts Dutzender von Medienbegriffen und ebenso vielen Meinungen, was denn »Musik« sei, erscheint ein solcher Terminus geradezu als Aufforderung zu vager Weitläufigkeit. In einer ersten Annäherung ist tatsächlich *Musik in den elektronischen Medien* gemeint, von Michael Jackson über »Karajan« bis zur Computermusik-Avantgarde der »ersten« Muse. Das Kriterium für Medienmusik ist also hier nicht – wie vielleicht zunächst vermutet – eine synthetisch erzeugte Klang- oder Kompositionsstruktur, sondern die *Zugehörigkeit zu einem durch spezifische technische Voraussetzungen geprägten Bereich musikalischen Handelns*. Die »normale« U(nterhaltende)- und E(rnste)-Musik des Radio- und Fernsehalltags gehört ebenso dazu wie das audiophile HiFi-Erlebnis des »authentischen barocken Klangbilds« (!) einer Harnoncourt-CD.

Doch es geht dabei gerade nicht um »medial vermittelte Musik« oder ähnliche Etiketten, die bisher den musikwissenschaftlichen Blick auf die Medien bestimmten. Sie verhüllen eher den Sachverhalt, der im folgenden als Arbeitsgrundlage dient: Musik in den elektronischen Medien hat längst eine eigene Existenz angenommen. Sie ist nicht etwas jenseits der Medien zu Verortendes, das lediglich vermittelt wird. Sie ist dies ebenso wenig wie – etwa als »elektronische Musik« – eine Weiterführung »der Musik« mit elektronischen Mitteln. Die Kontinuität in der Folge rationaler Modelle der Komposition – etwa »Dodekaphonie« – »Serialität« – »Algorithmik« – führt zwar scheinbar zwangsläufig in die totale rechnergesteuerte Kontrolle der digitalen Medien und täuscht so eine Kontinuität auch musikalischer Handlungszusammenhänge vor. Sie verschleiert jedoch den Umbruch in allen Bereichen musikalischer Praxis, der mit der Tonaufzeichnung (»Tonkonserve«) in den elektronischen Medien beginnt und sich endgültig in der programmgesteuerten Manipulation musikalischer Mediengestalt vollzieht. Für »E« und »U« bedeutet dies zugleich eine Annäherung von Produktionspraxis und -prinzipien; Avantgarde und Unterhaltungsindustrie unterscheiden sich immer weniger durch Kom-

positionsprinzipien als durch wohlabgegrenzte Rezeptionszusammenhänge.

Die spezifische Existenz einer Medienmusik und mit ihr neue Wirklichkeitsmodelle musikalischen Handelns zeigt sich dennoch deutlicher in der spezifischen Warenwelt der populären Musik als in der subventionierten Welt (die natürlich ebenso Teil der Warenwelt ist) der inzwischen klassischen Avantgarde in der Folge etwa der »Elektronischen Musik« der Kölner Schule. Die Sprache des Kommerzes ist derjenigen der IT<sup>1</sup> und der digitalen Medienproduktionswerkzeuge durchaus verwandt: Systemanalyse, Organisation, Operationalisierung, Effektivität, Optimierung sind einige ihrer gemeinsamen Schlüsselbegriffe, auf die auch die Unterhaltungsindustrie setzt.

Was Peter M. Spangenberg im folgenden Zitat für die Audiovision konstatiert, gilt ebenso – und wahrscheinlich in einem weitaus etablierteren Maße – für die mediale Musikwelt:

Auf der Ebene der Audiovisionen wird *Welt* nicht mehr durch gemeinsames, interaktives Handeln erzeugt, sondern durch die Fiktion des gemeinsamen Wahrnehmens.<sup>2</sup>

Ganz in diesem Sinne wird musikalische »Wirklichkeit« von elektronischen Medien konstitutiv (mit)geprägt. Selbst dort, wo handwerklich auf »klassischen« Instrumenten musiziert wird, bildet diese »Medienwirklichkeit« einen zentralen Bezugsrahmen. Interpretatorische Perfektion, absolute Notentreue, sequenzgeschultes Timing, präzise Intonation und der »aktuelle Sound« sind nur einige der Erwartungsfolien, vor denen der Musiker musiziert und der Hörer hört. Doch der Bezugsrahmen reicht natürlich weiter als nur in Aspekte der Aufführungspraxis oder in Hörgewohnheiten. Der Wandel der Strukturprinzipien, d.h. Kompositionsprozesse, Stilstiken etc. findet in einem gemeinsamen, hier virtuellen Raum statt, der durch die elektronischen Medien definiert wird.

<sup>1</sup> IT (=Informationstechnik) ist der umfassendere Nachfolgebegriff für EDV (=Elektronische Datenverarbeitung).

<sup>2</sup> Peter M. Spangenberg, »Über die soziale Unmöglichkeit, die technischen Bilder auszubilden«. In: Klaus Peter Dencker (Hg.), *Interface II. Bildwelten – Weltbilder*. Hamburg 1995, S. 109.

Ein einfaches Beispiel ist das unter dem Etikett »Weltmusik« vermarktete Material: Die Tonbandaufzeichnungen von Volksmusik aus allen Teilen der Welt, die Rupert Hine<sup>3</sup> zum One-World-Mix zusammenführt, sind aus den kommunikativen Zusammenhängen ihrer »realen« Räume heraus unter den geschulten Ohren des Medienprofis in den Medienraum transformiert worden. Ebenfalls transformiert wurden damit ihre kommunikativen Funktionen, das Produkt ist so betrachtet keine »Weltmusik«, sondern reine Medienmusik<sup>4</sup>, deren materiale und sinngebende Strukturen essentiell an ihre neue Existenz in der »Elektrosphäre«<sup>5</sup> gebunden sind.

Genau dieser Vorgang ist gemeint, wenn hier von der eigenständigen Existenz einer Medienmusik gesprochen wird. Der Begriff »Medienmusik« ist ein Vorschlag, den Perspektivenwechsel terminologisch umzusetzen, der sich in den letzten Jahren bis hin zum Rezipienten vollzogen hat: Das Paradigma der medialen *Abbildung* ist dem der *Konstruktion von (medialer) Wirklichkeit* gewichen. Der Neukonstruktion seiner kommunikativen Funktionen, seiner Sinn- und Bedeutungskontexte ist danach jeder Gegenstand »von Außerhalb« bei seinem Zutritt ins Medienuniversum unterworfen, für ihn gelten die gleichen Prinzipien wie für die genuinen medialen Artefakte.

Hier treffen sich Karajans Gesamtausgaben der Beethoven-Sinfonien mit den Produkten von »Tangerine Dream« genauso wie Eric Claptons »Unplugged« (!)-CD<sup>6</sup> mit der neuesten Techno-Scheibe, sie alle sind Medienmusik. Der »Unplugged«-Boom ist ein im Vergleich zur »One World«-Musik noch subtileres Beispiel für die Integrationsmacht medialer Prozesse. Diese von einer Reihe des Clipsenders MTV ausgehende Marketingidee nutzt die Sehnsucht des Konsumenten nach einem ursprünglich-authentischen Musikerlebnis. Das Etikett »Unplugged« (=nicht angeschlossen) suggeriert dem Käufer ein Produkt ohne die technischen Tricks der Medienindustrie. Weder technisch (ohne aufwendiges »signal processing« kommen gerade die »akustischsten« Produktionen

<sup>3</sup> »Various Artists – One World One Voices«, Virgin Records, 1990.

<sup>4</sup> Damit ist keineswegs gesagt, daß diese Musik schlecht, manipuliert oder ästhetisch minderwertig sei. Daß sie im Bezugsfeld der westlichen Unterhaltungsindustrie wichtige Funktionen erfüllt, ist nicht zuletzt an ihrem Verkaufserfolg abzulesen.

<sup>5</sup> So der poetische Ausdruck im »Medien-Archiv« der Agentur BILWET (Bensheim 1993) für das beschriebene Phänomen. Dort heißt es weiter: »Der Mediatext beschreibt keine Wirklichkeiten oder Ideen außerhalb des Textes. Sein Material sind die Medien an sich – nicht die Apparate oder Programme, sondern deren Möglichkeiten.« (S. 15).

<sup>6</sup> Warner Music, 1992.

nicht aus) noch situativ (s.o.) ist dieses Etikett stimmig.<sup>7</sup> Es zeigt dagegen, daß selbst der Wunsch, der Medienwelt zu entkommen, von dieser selbstverständlich und erfolgreich in einem neuen Dispositiv des Scheins assimiliert wird.

Es bleibt allerdings – nach dieser langen Vorrede – noch die Aufgabe, das Gedankengebäude aus konstruktivistischer Sicht vom Kopf auf die Füße zu stellen. Medienwirklichkeiten sind genaugenommen immer individuelle Konstrukte handelnder Menschen, die Annahme eines einheitlichen Medienraumes bleibt daher eine grobe Hilfskonstruktion. Wirkung zeigt diese Überlegung, wenn es um die Lösung methodischer und terminologischer Probleme eines anwendbaren Theoriekonzepts zur Beschreibung des im weiteren skizzierten Wandels geht. Gerade mit Blick auf die folgenden Überlegungen wäre ein präziseres Modell zur Kontinuität musikalischen Medienhandelns erforderlich.

Das traditionelle musikwissenschaftliche Instrumentarium wie etwa die Werkinterpretation steht hier vor unüberwindlichen Schwierigkeiten. Nicht nur der medienmusikalische Bezugsrahmen bereitet Probleme, auch der Kanon der Werke hat sich zusammen mit seinem vertrauten Beschreibungskategorien in der heterogenen Praxis einer zunehmenden Zahl von Teil- und Subkulturen mit jeweils eigenen Kriterien zur Konstruktion von Bedeutung aufgelöst. Die Diversifikation der ehemaligen Massenmedien Hörfunk und Fernsehen schreitet mit jedem neuen kommerziellen Kanal, mit Datenkompression und Netzwerken voran.<sup>8</sup> Die Geschwindigkeit dieser Entwicklung hat kürzlich zum Versuch einer Gruppe amerikanischer Wissenschaftler geführt, die gesellschaftliche Herausforderung der »Entmassung« in einer *Magna Charta für das Zeitalter des Wissens* zumindest in Grundzügen darzulegen. Der immaterielle Cyberspace der Netzwerke birgt für die Verfasser der Studie eine ähnliche gesellschaftliche Sprengkraft wie die Entfaltung der Maschinenwelt im Industriezeitalter (die im folgenden Zitat als »zweite Welle« der Entfaltung der Produktivkräfte erwähnt wird).

<sup>7</sup> Ein ähnlichen, auf die Metapher des »Handwerks« bezogenen Titel verwendete der Gitarrist David Qualey: »Handmade«, Rough Trade Records, 1991.

<sup>8</sup> In der ersten Jahreshälfte 1995 wurden in der BRD erstmals mehr Personal Computer als TV-Geräte verkauft.

Die neuen Informationstechnologien stellen die Ökonomie der Massenproduktion völlig auf den Kopf: Sie treiben die Kosten der Vielfalt – der Produktvielfalt und der persönlichen Vielfalt – auf diese Weise gegen Null und »entmassen« unsere Kultur. [...]

Im Unterschied zum Massenwissen der »zweiten Welle« – das als »öffentliches Gut« für jeden nützlich war, weil die Informationsbedürfnisse der meisten Menschen standardisiert waren, ist das benutzerorientierte Wissen der »dritten Welle« seinem Wesen nach ein privates Gut.<sup>9</sup>

Auch wenn wir es statt mit dem von den Verfassern der *Charta* gefürchteten Gespenst unkontrollierter gesellschaftlicher und ökonomischer Umwälzungen hier »nur« mit dem Wandel ästhetischer Prozesse zu tun haben: Die »Entmassung« gilt eben auch für den Bereich ästhetischer Medienprodukte, sie vollzieht sich vom kulturellen Konsens einer hierarchisch geordneten Gesellschaft hin zu einer durch die Programme zapfelnden Informationsgesellschaft. Der Wandel der Massenkommunikation zur individualisierten und nach Einzelaspekten diversifizierten Kommunikation von Teilkulturen ist insofern beachtenswert als damit das Modell von »Kultur« als Harmonisierung von Basiskonzepten einer Gesellschaft in seiner Funktion in Frage gestellt wird.

Im Hinblick auf die hier verhandelte Medienmusik liegt der Akzent auf den Kommunikaten, den Voraussetzungssystemen mit ihren konventionalisierten Erwartungen und der im Kontext der Medien spezifischen Wirklichkeitsmodelle der handelnden Personen.<sup>10</sup>

Bei aller durchaus berechtigten Ironie über neue Inhalte und Rezeptionsmechanismen in den Neuen Medien<sup>11</sup> sind die damit verbundenen Konsequenzen Ernst zu nehmen. So entscheiden die Kommunikate der Beteiligten über die Existenz ganzer Gattungen. Klaus-Ernst Behne, dessen Untersuchungen über »musikalische Konzepte«<sup>12</sup> am Alltagshandeln orientiert sind, beschreibt mögliche bittere Konsequenzen:

<sup>9</sup> »Cyberspace and the American Dream: A Magna Charta for the Knowledge Age«, zit. nach: FAZ 26.7.95, S. 30.

<sup>10</sup> Zu den Begriffen »Kommunikat«, »Voraussetzungssystem« etc. s. Siegfried J. Schmidt, Grundriß der Empirischen Literaturwissenschaft. Bd. 1, Braunschweig 1980; Rolf Grossmann, Musik als »Kommunikation«. Zur Theorie musikalischer Kommunikationshandlungen. Braunschweig 1991.

<sup>11</sup> Justus Noll schmückt sein locker-ironisches Buch »Multimedia, Midi und Musik«, Frankfurt a.M. 1994, mit Abbildungen von Stülblüten der Microsoft-Multimedia-Beethoven-CD.

<sup>12</sup> K.-E. Behnes Theorie segment des »musikalischen Konzepts« als psychosoziale Disposition einer im Musiksystem handelnden Person kommt dem hier verwendeten Begriff des »Wirklichkeitsmodells« sehr nahe.

Diese (alltäglichen, R.G.) Wahrnehmungsgewohnheiten sind aber die entscheidende Instanz dafür, was wir noch sinnvoll hören können: eine Haydn-Sinfonie ebenso wie eine Improvisation Oliver Lakes hören auf zu existieren, wenn sie nicht mehr gehört werden können, weil uns die erforderlichen kognitiven Schemata fehlen.<sup>13</sup>

Zwar wird durch die oben beschriebene Diversifikation von Medienkommunikation eher eine Repositionierung von vertrauten Gattungs- und Stilkomponenten neben den ›Neuerungen‹ eintreten, was dabei jedoch als kommunikative Substanz bleibt, ist kaum abzuschätzen.

Vor diesem Hintergrund wird der Gedanke einer eigenständigen Medienmusik als Schnittmenge veränderter konventionalisierter Erwartungen mit entsprechend veränderten Kommunikaten deutlicher. Verständlicher wird auch, warum hier weniger von musikalischen Strukturen als von technischen Dispositiven und Erwartungsmustern die Rede ist. Die Medienmusik der vergangenen 15-20 Jahre bringt kaum eine Innovation der musikalischen Struktur im Sinne neuer kompositorischer Prinzipien. Von der Geräuschkulisse der Futuristen über die freie Tonalität, die Experimente des Bauhauses, die Serialität, die *musique concrète* bis zur Elektronischen Musik und Free Jazz (um nur einige Strömungen zu nennen) sind bis in die 70er Jahre die Felder für diese Art von Neuerung bereits abgesteckt. Statt dessen verändert sich die Relation von Musikpraxis, -rezeption und Material. Die spezifische Innovation der letzten Dekaden findet m.E. im Reibungsprozeß von medienmusikalischer Produktion und der oben beschriebenen Diversifikation von Mediennutzung und Nutzergruppen statt.

Daß es dabei nicht nur um Gedankenspiele, sondern um einen Wandel mit handfesten Konsequenzen geht, zeigt nicht zuletzt die ökonomische Brisanz neuer Distributionsformen oder die Akzeptanzfrage neuer technischer Dispositive.<sup>14</sup>

Die scheinbare Vorherrschaft einer ›visuellen Kultur‹ lenkt in diesem Zusammenhang die Aufmerksamkeit (und den kritischen Diskurs) auf die Bilderwelt der Audiovision und übersieht dabei die zunächst technische

<sup>13</sup> Klaus-Ernst Behne, *Hörertypologien*. Regensburg 1986, S. 6.

<sup>14</sup> Die Goldgräber des Multimedia- und Informationszeitalters haben einige unergiebige Claims bereits verlassen müssen: im Musikbereich z.B. die mit großem Aufwand eingeführte digitale Compact Cassette (DCC).

und später auch medienkulturelle Vorreiterrolle der ›technischen Klänge‹. Etappenziele wie Aufzeichnung, radiophonische Verbreitung, elektrische und elektronische Produktionsinstrumente und digitale Standardisierung wurden im Musikbereich jeweils weit vor der entsprechenden medialen Integration von Visuellem und Audiovisuellem erreicht.

Ganz in diesem Sinne ist es kaum zufällig, daß der Rollenwechsel des DJ vom Musikvermittler zum MC<sup>15</sup> als Produzent eine neue Phase der Medienproduktion einleitet oder daß die zunächst auf musikalische Anwendungen beschränkte Praxis des ›Sampling‹ im aktuellen Diskurs als übergreifendes ästhetisches Prinzip behandelt wird.<sup>16</sup> Die ›Welt der technischen Klänge‹ war bereits vor dem »Universum der technischen Bilder« (Vilém Flusser) – hauptsächlich auf der Basis des digitalen Zugriffs – in Echtzeit handhabbar und wurde damit selbst zum Repertoire und Gegenstand musikalischer Produktivität.

### Vom Abbild zur Simulation: die 80er Jahre

Weitgehend unbemerkt vom Publikum wechselte musikalische *Produktion* ins Paradigma der Medienmusik, bevor mit Skandalchen um Boney M, Milli Vanilli etc. und extensiv zur Schau gestellten medienreflexiven Tendenzen wie Scratching, Sampling und Sequencing in Rap und Techno eine Verunsicherung der konventionellen Hörerperspektive provoziert wurde.

Der Blick auf die Rock- und Pop-Musik der 80er Jahre zeigt die medienmusikalische Umbruchphase vom Abbild- zum Konstruktionsparadigma zusammen mit den synästhetischen Phänomenen einer neuen Verfügbarkeit der Audiovision (1981 erfolgte die Gründung von MTV in den USA). In einer ausführlichen Analyse des Wandels von Stilen und Gattungen im Medienmarkt der 80er Jahre konstatiert Gerd Hallenberger sowohl »eine komplexe Segmentierung des Musikmarktes in eine Vielzahl von autonomen Teilmärkten« als auch das neue Verfahren, »alte

<sup>15</sup> DJ(=Disk Jockey), MC(=Master of Ceremony).

<sup>16</sup> Siehe z.B. Hans Ulrich Reck/Mathias Fuchs (Hg.), *Sampling*. Arbeitsberichte der Lehrkanzel für Kommunikationstheorie. Heft 4, Wien: Hochschule für angewandte Kunst 1995.

Musik unmittelbar zu Rohmaterial für »neue« Musik« zu machen.<sup>17</sup> Als typische Strategien der 80er Jahre sieht er die »Dekonstruktion«, d.h. die Nutzbarmachung des Auseinanderbrechens von Elementen eingeführter Musikstile sowie die »Rekonstruktion«, die »ältere stilistische Muster« (inklusive ihrer Klanglichkeit) in eine gewandelte kulturelle Szenerie transformiert.<sup>18</sup>

Vom medienmusikalischen Standpunkt aus läßt sich ein wichtiger Aspekt ergänzen: In den 80er Jahren beginnt in der populären Musik die Phase der *programmgesteuerten Konstruktion*. Die Standardisierung der MIDI-Schnittstelle<sup>19</sup> während der Jahre 1981-83 bildete die technische Grundlage für Software-Sequencer und programmgesteuerte Klangerzeuger (der in dieser Hinsicht bahnbrechende Yamaha DX 7-Synthesizer kam 1983 auf den Markt). Das Patternprinzip der ersten Sequencerprogramme ist ein Prinzip der mechanischen Konstruktion und Repetition, ein Collage- und Montageverfahren aus Struktur- und Klangbausteinen. Musikalische Strukturen populärer Musik, die weitgehend auf Liedformen auf der Basis von 8-taktigen Grundbausteinen aufbaut, wurden damit in ein technisches Produktionswerkzeug implementiert und konnten als automatischer repetitiver Prozess ablaufen.

Die musikalische Wirklichkeit des Hörerpublikums war jedoch noch weitgehend vom Abbildparadigma geprägt, von Authentizität, musikalisch-akustischem Handwerk und organischer Entwicklung musikalischer Struktur. Die Frage nach ästhetischen Prinzipien führt in diesem Zusammenhang deshalb zuerst zu einem Phänomen der Simulation, zur rationelleren und kostensparenderen Nachbildung herkömmlicher Musik.

Der Simulationsbegriff kann dabei zunächst durchaus an einer technischen Sicht orientiert sein: Ein »reales« Phänomen wird unter Laborbedingungen in seinen relevanten Strukturen und Funktionen nachgebildet. Im Gegensatz zur *Simulation als Forschungs- und Entwicklungsmodell*, das zur Erklärung, geplanten Veränderung, Optimierung etc. dient, wird allerdings in unserem Zusammenhang nun das Laborerzeugnis *als reales Phä-*

<sup>17</sup> Gerd Hallenberger, »Dekonstruktion und Rekonstruktion: Die Segmentierung von Rockstilen in den 80er Jahren«. In: Werner Faulstich/Gerhard Schäffner (Hg.), *Die Rockmusik der 80er Jahre*. Bardowick 1994, S. 29.

<sup>18</sup> Ebd., S. 42ff.

<sup>19</sup> *Musical Instruments Digital Interface*.

*nomen* verkauft.<sup>20</sup> Daß auf der CD der Band XY kein Schlagzeuger, sondern der Sequencer die Drums spielt, kann zwar künstlerisch und ökonomisch durchaus sinnvoll sein. Tonkonserven sind immer Medienmusik (s.o.) und haben ihre eigene musikalische Realität, gleich ob sie computerproduziert oder »unverfälschte« Live-Mitschnitte sind. Eine Täuschungsproblematik entsteht jedoch dann, wenn dem unvorbereiteten Wirklichkeitsmodell des Hörers keine Merkmale zur Identifikation und Zuordnung des Gehörten zur Verfügung stehen.

Das Auseinanderklaffen von Produktions- und Rezeptionswelt macht die zweite Hälfte der 80er Jahre also auch zu einer Phase der Simulation, deren mechanistisch-konstruktive Strukturen verdeckt bleiben und einen Abbildcharakter lediglich vorspiegeln. Vor allem im audiovisuellen Kontext wird die verringerte auditive Aufmerksamkeit des Hörers zur digitalen Fälschung benutzt. *Simulation als Täuschung* beruht dabei nicht nur auf einer Strategie der Produktionsseite, herkömmlichen Klängen so nahe wie möglich zu kommen, sondern auf dem Ineinandergreifen einer Präsentation des »Als Ob« und einer naiven Rezeption. Die naive Rezeptionshaltung eines Hörers, der meint, mittels seiner Stereoanlage am Live-Act teilzuhaben, wird nur konsequent fortgesetzt, wenn etwa bei einem Madonna-Hit eine Musik präsentiert wird, die außerhalb des Medienkontextes nicht existieren kann, dies aber implizit vorgibt.

Die Fiktion einer Teilhabe an der kommunikativen raumzeitlichen Einheit von Produktion und kollektiver Rezeption (s.o.) kontrastiert in dieser Situation mit den Produktionsbedingungen einer sequentiell konstruierten Tonkassette und den individualisierten Rezeptionsbedingungen vor der Stereoanlage oder dem TV-Clip im Wohnzimmer.

Entsprechend sieht die Musikpädagogik bis in die 90er Jahre hinein eine ihrer Aufgaben in der Warnung vor dem »Täuschungspotential moderner Musiktechnologie«<sup>21</sup>. Der Verlust vertrauter Musizierpraxis könnte

<sup>20</sup> Daß solche Musiksimulationen auch einen kaum zu unterschätzenden Forschungsaspekt haben, wird leider oft übersehen und ist bisher in Untersuchungen kaum einbezogen worden. Hochauflösende Sequencerprogramme erlauben sowohl Einblicke in zeitliche und dynamische Mikrovorgänge als auch Aufschlüsse über musikalische Adaption und Training bei Instrumentalisten, die in computergesteuerte Produktionsvorgänge eingebunden sind.

<sup>21</sup> Ansgar Jerrentrup, »Künstlerische Chancen, aktuelle und mögliche kulturelle Auswirkungen der neuen Musiktechnologie«. In: Bernd Enders (Hg.), *Neue Musiktechnologie*. Mainz 1993, S. 31 ff.

kaum größer sein, wenn selbst – wie von Ansgar Jerrentrup beschrieben<sup>22</sup> – der Straßenmusiker als Inbegriff einer authentischen Spieler-Hörer-Relation zum Playbackvirtuosen wird, der die Tasten seines elektronischen Keyboards nur noch zur Show betätigt, während die Musik aus dem Programmspeicher kommt.

Genuine Strukturen der Produktion musikalischer Unterhaltungsware scheinen in den 80ern noch am deutlichsten bei den Gruppen der populären Elektronik-Avantgarde durch, bzw. werden wie bei »Kraftwerk« direkt thematisiert, die mit Hilfe exotisch-futuristischer Inszenierung eine populäre Ästhetisierung von »Maschinenmusik« vollziehen.

### Von der Simulation zur Aktion: aktuelle Entwicklungen in den 90ern<sup>23</sup>

Die Bildung neuer medienmusikalischer Wirklichkeitsmodelle *auch für die Rezeption* findet auf der breiten Basis alltäglicher Mediennutzung erst in den letzten Jahren statt. Die eigene Welt der Medien oder differenzierter die medienbezogene »Modalisierung von Wirklichkeitskonstruktionen«<sup>24</sup> stellt zunächst einmal ein Referenzphänomen dar. Wenn E. Carpenter bereits 1972 bei amerikanischen Jugendlichen beobachtet, daß sich aufgezeichnete Musik in der Wahrnehmung von ihre Aufführungspraxis ablöst<sup>25</sup>, wird die Spitze eines Eisbergs sichtbar, dessen aktuelle Ausmaße erst langsam in das Bewußtsein ästhetischer Theorie eintreten. Das von Carpenter beobachtete Phänomen beschränkt sich in den 90er Jahren nicht mehr auf Teile der Jugendkultur, sondern wird mehr und mehr zur Handlungsgrundlage des Medienalltags. Die neue Bewertung der »Eigenwelt« medialer Artefakte löst das Paradigma von Scheinhaftigkeit und Täuschung mehr und mehr auf.

<sup>22</sup> Ebd., S. 33 f.

<sup>23</sup> Statt einer historischen Gliederung geht es zunächst um gedankliche Perspektiven des »irgendwo« Ende der 80er/Anfang der 90er stattfindenden Umbruchs. Die »90er« sind daher durchaus als Platzhalter für eine präzisere inhaltliche Zäsurensetzung zu verstehen.

<sup>24</sup> Siegfried J. Schmidt, Kognitive Autonomie und soziale Orientierung. Frankfurt a.M. 1994, S. 178 ff.

<sup>25</sup> »They don't relate recorded music back to performance«, E. Carpenter, zit. nach S.J. Schmidt, a.a.O. S. 179.

Der Wandel der »technischen Mittler« (Klaus Jungk)<sup>26</sup> zu symbolverarbeitenden Turingmaschinen stellt mit dem traditionellen musikalischen Handwerk auch die Trennung von Produktion und Rezeption in Frage. Reproduktionswerkzeuge wie Plattenspieler, Sampler, Harddisk-Recorder etc. werden zu *Medieninstrumenten*, die im Sinne einer Transformation herkömmlicher Instrumente in den Medienbereich verstanden werden können. Transformiert wird auch das musikalische Material im Produktionsprozeß: Die aus dem unerschöpflichen Repertoire der Medienkonserven herausgelöste und wiederverwendete Probe (das »Sample«) wird nicht mehr nur paßgenau collagiert und neu arrangiert, sondern gefiltert, transponiert, gedehnt, gestaucht.

Erst mit der Veränderung der internalisierten Medienwirklichkeit auch für das bisher an konventioneller »Musikvermittlung« orientierte Publikum konnte dieses Potential entfaltet werden. Das Paradigma der Simulation wird durch einen neuen aktiven Umgang mit der medienmusikalischen Umgebung abgelöst. Mit der Oberfläche des vermeintlichen Abbilds verschwindet auch die strikte Trennung der Prinzipien von Produktion und Rezeption. Das statische, abgeschlossene mediale Artefakt wird zur Momentaufnahme im dynamischen Prozeß medialer Aktion. Es ist Teil des medialen Repertoires der »technischen Töne« eines unerschöpflichen Material-Pools, der mit jedem Remix umgeordnet und erweitert wird.

Begünstigt wird diese Entwicklung durch den einfacheren Zugang zu Produktionswerkzeugen, die vorher der kommerziellen Produktion vorbehalten waren. Sequenzierung und Sampling sind inzwischen für jeden »Konsumenten«(!)-Haushalt erschwinglich.<sup>27</sup>

Zwei Tendenzen werden m.E. in den letzten Jahren sichtbar:

Die mediale Existenz von Musik wird zunehmend als solche akzeptiert. »Recycling-Musik« aus bestehendem collagiertem oder transformiertem Medienmaterial wird für weite Bereiche der populären Kultur salonfähig

<sup>26</sup> Klaus Jungk, Musik im technischen Zeitalter. Berlin 1971.

<sup>27</sup> Die Vorstufe zu »Multimedia« im low-cost-Bereich waren die Amiga- und Atari-PCs. Zwischen Computer und Spielkonsole konzipiert, gehörten sie zur Standardausrüstung europäischer Musikstudios. »Techno« wäre ohne die Generation der »Atari-Kids« undenkbar.

und kollidiert nicht mehr mit einem Abbildungsmodell von Medienwirklichkeit.<sup>28</sup>

Das konservierte und konstruierte Material wird *selbst zum Spielobjekt* in algorithmisch gesteuerten Prozessen. Das Verhältnis von Original und Fälschung kehrt sich um oder verschwindet in einem hybriden Produkt, das keine Authentizitätskriterien mehr zu kennen scheint. In der Adaption des a capella Songs »Tom's Diner« von Suzanne Vega durch die Technobastler »D.N.A.«<sup>29</sup> bildet der Sequenzer die vorher der Imagination des Hörers vorbehaltene Rhythmus-Section in der Medienrealität ab. Bis in die deutschen Single Top-Ten schaffte es allerdings nur die D.N.A.-Version. Neu ist dabei nicht, daß die »Bearbeitung« erfolgreicher ist als das »Original«, sondern daß das »Original« als interpretierte Klangstruktur in der »Bearbeitung« enthalten ist. Das, was die D.N.A.-Version zum Hit machte (also ihr originärer Beitrag) ist keine musikalische Neuinterpretation im Sinne der Vermittlung eines individuellen Gestus, da die Ebene programmgesteuerter Medienproduktion nicht mehr verlassen wird. Die Interpretation wird zum Remix, zum technischen Spiel der Medien mit den Medien, zum Spiel der Medienmacher mit den Mediengewohnheiten der Mediengesellschaft.

Solche und ähnliche Produkte durchlaufen gleich auf drei Ebenen *hybride Prozesse* programmgesteuerter Künstlichkeit und »natürlicher« menschlich-musikalischer Gestaltung: sowohl auf der Ebene des Klang-Materials als auch auf den Ebenen der Komposition und Bedeutungskonstruktion. Auf der Materialebene verschmelzen mehrfach Klänge analogen und digitalen Ursprungs, die sowohl in ihrer Mikrostruktur (signal processing) als auch in der Makrostruktur (Kompositionsstruktur) wiederum technisch und menschlich kontrollierte Prozesse durchlaufen. Die individuelle Bedeutungskonstruktion findet – nach den hier ausgeführten Thesen – vor einem »modalisierten Wirklichkeitsmodell« statt, das bereits mediale »Künstlichkeit« konstitutiv enthält.

<sup>28</sup> Der Produzent Klaus Jankuhn zur Rolle des Techno-Stars »Marusha«: »Wir legen natürlich Wert darauf, daß sie nicht Sängerin sondern DJ ist. Es liegt gar nicht in unserem Interesse, einen falschen Eindruck zu fördern.« Interview in Keys 11/1994, S. 100.

<sup>29</sup> Suzanne Vega, »Tom's Diner« (CD »Solitude Standing«, Polygram, 1987); D.N.A., »D.N.A. featuring Suzanne Vega: Tom's Diner« CD-Maxi-Single, Polygram, 1990. Dem unbegleiteten rhythmischen Gesang wurde ein Rhythmusstück unterlegt.

Mit diesem Wandel entsteht – nach den Pionieren der »musique concrète« oder Grenzgängern wie Brian Eno – ein neuer Typus von *Medienmusikern*, die über handwerkliche Techniken des herkömmlichen Instrumentalspiels nicht mehr verfügen und ihre Vorstellungen »direkt« innerhalb des Mediums mit Medieninstrumenten umsetzen. Das Frankfurter Produzententeam Michael Münzing und Luca Anzilotti sind Prototypen solcher »Nicht-Musiker«, die musikalische und audiovisuelle Medienprodukte »designen« oder im Wortsinn »komponieren«.<sup>30</sup> Ihr Erfolg (u.a. unter dem Etikett »Snap«) belegt nicht nur, daß musikalische Vorstellungen auf diese Weise in Produkte umzusetzen sind, sondern auch, daß gerade ein vom Ballast der Konditionierung des Virtuosenstrainings freier Zugang medienmusikalisches Potential u.U. adäquat erschließen kann.

Gesprengt wird der Rahmen vertrauter Vorstellungen von populärer Musik im Bereich des »Techno«. Wie alle am Modell musikalischer »Subkultur« zu messenden Stilrichtungen ist auch Techno kein auf musikimmanente Kriterien reduzierbares Phänomen. Interessant in unserem Diskurskontext ist der Versuch, den Aspekt der mechanischen Konstruktion von Medienmusik konsequent als solchen zu gestalten und zu rezipieren. Techno fehlt die direkte gestische Differenzierung wie etwa Agogik und Intonation, die bisher für populäre Musik als Voraussetzung für emotionale Identifikation und Erlebnisqualität galt. Die Warnung Simon Pennys vor der »Elimination der substantiellen Dimensionen des körperlichen Beteiligtseins«, die zur »Auslöschung eines umfangreichen Spektrums von Intelligenzformen (des Körperwissens, R.G.), die für die Kunst zentral gewesen sind«<sup>31</sup>, führen kann, ist hier zu beachten. Allerdings ist zu vermuten, daß statt eines Verlusts von Differenzierung eher eine Transformation dieser Qualitäten stattfindet. Die spezifische Qualität des gestalteten Klangs liegt dabei in einem anderen Raum, in einer anderen Relation von Individuum, Konstruktion und Gemeinschaft begründet. Wenn es dort eine Individualität der Klangstruktur jenseits des inszenierten Starummels gibt, so liegt sie – ähnlich derjenigen der klassischen Avantgarde der elektronischen Musik – in der geistigen Durchdringung des Materials, dessen Zeit- und Klanggestalt – hier wie dort – in einem mechanischen Akt konstruiert wird. Konstruktion und Rezeption finden aller-

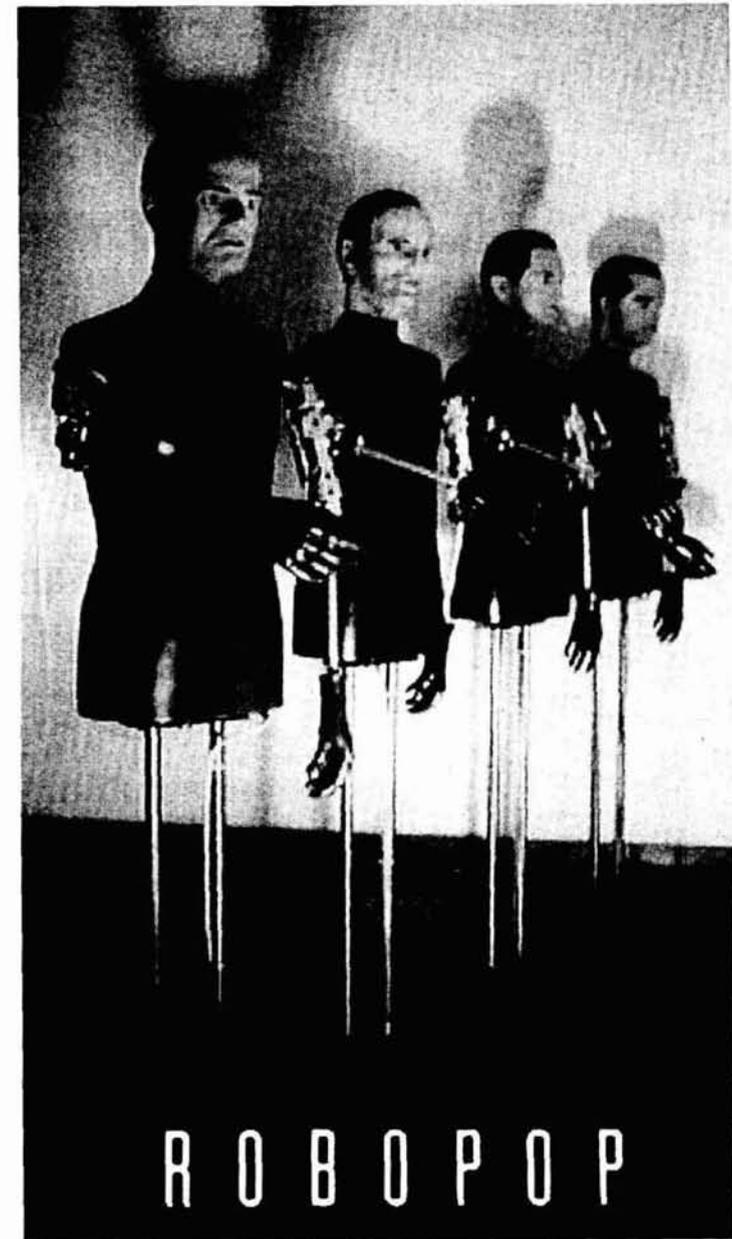
<sup>30</sup> »Die Musik ist nichts Festes mehr. Man hat Bausteine und verschiebt sie nach Lust und Laune.« Interview in Keys 6/1990, S. 25.

<sup>31</sup> Simon Penny, »Körperwissen, digitale Prothesen und kognitive Diversität«. In: Florian Rötzer (Hg.), Die Zukunft des Körpers. Kunstforum International Bd. 132/1996, S. 156.

dings vor einem veränderten hybriden Wirklichkeitsmodell (s.o.) statt, das den Widerspruch von rationaler Konstruktion und Emotion, von Roboter und Mensch genauso aufzulösen beginnt wie den Gegensatz von Realem und Medialem, von Abbild und Konstrukt. »Techno wurde zum Soundtrack zu unserem Leben« lautet entsprechend ein Bekenntnis zum Selbstgefühl der Techno-Szene.<sup>32</sup>

Einen Weg zurück zum Abbild scheinen auf den ersten Blick die in den 90ern wieder hochaktuell gewordenen Strömungen der »Klangphotographie«, der »Soundscapes« und des »Sound-Designs« zu weisen. Durch digitale mobile Aufzeichnungsgeräte sind »Klangabbildungen« von Räumen, Orten und Landschaften einfacher denn je geworden. Mit ihren Wurzeln in der »musique concrète« Pierre Henry's, des kandinischen »World-Soundscape Projects« der 70er und der Wiederentdeckung des Raum-Parameters in der Komposition haben aktuelle »Soundscapes« ein Stadium erreicht, in dem der künstliche Realismus der digitalen Aufzeichnungen auf die z.T. vergessene und überhörte Klangwelt jenseits der Medien verweist.<sup>33</sup> Die »reale« Welt vor den Medien soll mit den elektronischen Medien wieder ins mediengeprägte Bewusstsein gebracht werden. Mit der Verdoppelung des Medienbezugs entsteht der Mythos des Natürlichen und Ursprünglichen neu: *nature unplugged*. »Natur« findet als Medienereignis im Medium statt. Der direkte Weg zur »Realität« scheint abgeschnitten, er führt nun über den Umweg der inszenierten Erinnerung. Der New Yorker Medienpionier Tony Schwartz ist sich dieses Prozesses bewusst und geht konsequent einen Schritt weiter. Er integriert als »Sound-Designer« seine Aufnahmen u.a. in kommerzielle Medienprodukte wie Hörspiele, Soundtracks und Werbespots.

<sup>32</sup> Jürgen Laarmann, »the techno principle or »What Is Techno Really?«. In: Robert Klanten (Hg.), *Localizer 1.0. the techno house book*. 2. Aufl. Berlin 1995, S. LOC-1.0-FEA-1.16-JL.  
<sup>33</sup> S. dazu Hans Ulrich Werner, *Soundscapes – Akustische Landschaften*. Basel o. J. (zugl. Diss. GHK Kassel 1990).



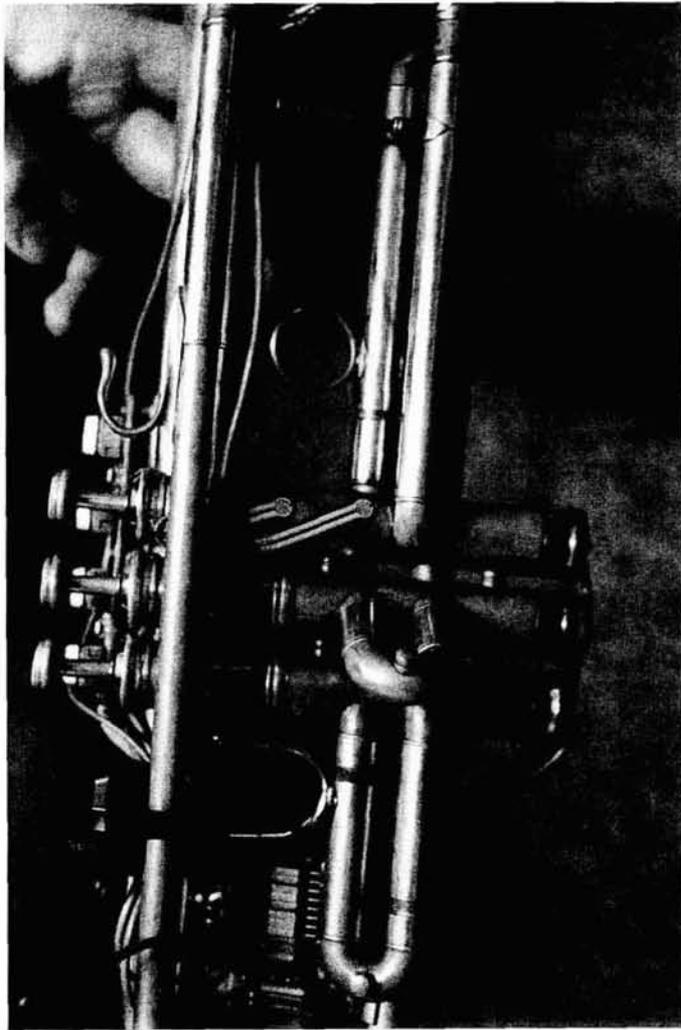


Abb. 2: Die Sensorik der »Meta-Trompete«. An den Ventilen befinden sich neben den Gebern für die Ventilposition auch zwei Fingerdruck-Sensoren für die haltende Hand.

Besonders deutlich wird der Perspektivenwechsel auch in der ›Aufführungspraxis‹ etwa beim Blick auf das 90er Jahre-Revival der oben erwähnten Computerpop-Pioniere »Kraftwerk«. Ihre Bühnenperformance mit Technomarionetten (vgl. Abb.8 im Beitrag von Hanne Bergius in diesem Band), die als ›Musikerersatz‹ mit der Maschinenmensch-Metapher spielen, hat den Charakter einer futuristischen High-Tech-Show verloren. Neben Performances von »STELARC« (Abb. 1) oder der BodyArt-Musik der Techno Hardcore-Szene wirken die Kraftwerk-Püppchen wie ein nostalgisches Zitat aus einer Zeit, in der Technik und Mensch durch eine saubere Linie und die selbstverständliche Gewißheit getrennt waren, daß ›hinter‹ den Marionetten ein Mensch die Fäden zieht. Die Roboterpuppe als Metapher hat sich indessen im interaktiven elektronischen Environment in ein ›reales‹ hybrides Mensch-maschine-Wesen verwandelt, für das die Auseinandersetzung mit der technokulturellen Veränderung unserer Lebenswelt – teilweise sogar blutiger – Ernst wird.

Eine Kontinuität läßt sich dagegen bei Künstlern wie Laurie Andersen beobachten, deren Medien-Set-Ups ihrer Performance nie äußerlich bleiben, sondern auf den verschiedensten Ebenen kreativ und reflexiv in ihre live-Aktionen eingebunden sind.

Damit sind wir bereits bei der zweiten Tendenz medienmusikalischen Handelns, *beim Spiel innerhalb eines offenen Software-Arrangements*, das den Rahmen für musikalische Aktionen setzt.

Die programmgesteuerte Klangerzeugung digitaler Medien erlaubt die Verknüpfung von vorarrangiertem Material und Strukturprinzipien mit neuen Instrumentenkonzepten. Ein eher abschreckendes Beispiel für diese Perspektiven sind die Begleitautomatiken moderner Keyboards (Alleinunterhalter!), da sich ihre Innovation lediglich auf die Rationalisierung und Konzeptualisierung des bisher Etablierten beschränkt, ohne dessen Qualität zu erreichen. Ihr Paradigma ist das der Simulation und ihre musikalische Sprache von gestern und vorgestern.

Konzepte anderen Zuschnitts werden jedoch bereits auf breiter Basis künstlerisch erprobt. Zwischen akustischer Trompete und digitalem Dateninstrument ist das Instrument zu bestimmen, das der britische Trom-

peter Jonathan Impett verwendet.<sup>34</sup> Diese »Meta-Trompete« (Abb. 2) kann weiter als akustisches Instrument benutzt werden, erlaubt jedoch zusätzlich über eine komplexe Sensorik die Umsetzung des Finger- und Atemdrucks, der Instrumentenhaltung und der Ventilpositionen in Daten zur Steuerung von Programmen und elektronischen Klangerzeugern. Impetts Zugang zur Welt der Medienmusik versucht herkömmliches Instrumentalspiel und avancierte programmgesteuerte Echtzeit-Komposition zu vereinen. In solchen Konzepten eröffnet sich ein *Aktionsfeld*, in dem ausgebildete Musiker experimentieren können. Ob sich daraus eine neue, weithin anerkannte Aufführungspraxis bilden kann, werden die nächsten Jahre zeigen.

Auch für den Rezipienten besteht die Möglichkeit, in interaktiven Installationen selbst Klänge und Klangerfahrungen zu strukturieren. In der Installation »Mosaik mobiler Datenklänge« der Gruppe »Knowbotic Research« durchdringen sich realer und virtueller Raum. Der Besucher kann den virtuellen Raum der Datenklänge sowohl visuell als auch auditiv erfahren, indem er sich im realen Raum bewegt. Natürlich geht es auch populärer: Christian Möllers Installation »220v Electro Clips«<sup>35</sup> ermöglicht eine Technoparty, deren Soundelemente durch die Tänzer in Echtzeit selektiert werden können. Aus dem statischen Material sind Aktionsfelder geworden, der Medienkünstler arrangiert nicht mehr das Produkt, sondern den Handlungsprozeß selbst.

Das Verhältnis der »virtuellen« musikalischen Medienwelt zum Feld kommunikativen Handelns hat sich also vom Paradigma des Abbilds und des simulierten »Als – ob« emanzipiert. Die Stufe, die hier unter dem Stichwort *Aktion* beschrieben wurde, ist zwar immer noch von den Massendistributionsmedien Radio und TV mitgeprägt. Nach der selbstverständlicher werdenden Nutzung aktiver Komponenten der Medienutzung (»Interaktion«) und einer weiteren Diversifizierung der Teilkulturen im Kontext bidirektionaler Netze (»Internet«) sind bereits neue medienmusikalische Praktiken in Sicht: virtuelle Gemeinschaften entstehen um E-zines<sup>36</sup>, Musiker-Homepages und in Newsgruppen; Audio-Daten

<sup>34</sup> Dieses Instrument ist natürlich nur ein Beispiel von vielen. Besonders das Amsterdamer Studio for Electro Instrumental Music (STEIM) mit seinen verschiedensten Arbeiten, auf die sich auch Jonathan Impett und Bert Bongers (der das Interface der »Meta-Trompete« konstruierte) stützen, wäre in diesem Zusammenhang zu erwähnen.

<sup>35</sup> »220v Electro Clips. The Party Effect«, Rotterdam Summer Festival 1995.

<sup>36</sup> Elektronische Magazine im Netz.

werden ausgetauscht oder gemeinsam produziert. Welches Potential dabei entfaltet und wie der Bezug musikalischer Netzpraxis zur kommunikativen Welt übergreifender gesellschaftlicher Erfahrung aussehen wird, bleibt – noch – unserer Phantasie überlassen.