

Achim Szepanski Elektronische Musik, Medien und Deleuze

Wenn wir Deleuze lesen, begegnen uns Sätze wie: «Das Unhörbare hörbar machen ... Der Klang erscheint in seiner reinen Form ... Im Klang zählt allein die Intensität, die in der Regel monoton und stets asignifikant ist ... Wir hören Diesheiten, Singularitäten, Intensitäten, Kräfte und Affekte.» Und Deleuze spricht nicht nur von der Zeit, denn alle Musik ist Zeitkunst, sondern auch von klanglichen Räumen. Wenn das Schnelle sich mit dem Langsamen verbindet, bestenfalls ein ungeheuer Molekulares aufzieht, gerät nicht nur die Zeit aus den Fugen – sie ordnet sich dann die Bewegung unter –, sondern auch die Räume werden porös und von Wirbeln durchlaufen.

Was für Räume sind das, welchen Status haben sie in der Philosophie von Deleuze? Es gibt den glatten Raum und den gekerbten Raum. Beide Räume beziehen sich auf ein transzendentes Feld als eine unendliche Immanenzebene, aber auch auf eine endliche empirische Welt. Im glatten Raum sind Ereignisse, Klangereignisse und Sounds gemäß einer nomadischen Verteilung verstreut. Alle möglichen Ereignisse verteilen sich auf der Immanenzebene, die eine Bedingung jeder Kunst ist. Etwa wie in einer Wüste, in der keine Zentren sich organisieren oder nichts um ein Zentrum organisiert ist, wenn wir den Nomos, eine nomadische Verteilung denken. Dabei handelt es sich um einen nicht-homogenen Raum, der sich durch permanente Variation verschiebt.

Auch elektronische Tracks organisieren sich wie Klangwüsten, auf der sich Virtualitäten und Mannigfaltigkeiten verteilen.

«Es gibt eine außerordentlich feine Topologie, die nicht auf Punkten oder Objekten beruht, sondern auf Diesheiten, auf einem Zusammenwirken von Verhältnissen (Winde, Wellenbewegungen von Schnee und Sand, das Singen des Sandes und das Krachen des Eises), die taktilen Eigenschaften von beiden, es ist eher ein taktiler oder vielmehr haptischer und klanglicher Raum als ein visueller», schreiben Deleuze und Guattari.

Dem glatten Raum entspricht eine glatte Zeit, in der die Verteilungen variieren oder an Zufälle geknüpft sind und Zählbarkeiten in den Hintergrund treten. Man denke an die Soundscapes von Thomas Köner, die den Effekten der Verlangsamung und der Abwesenheit von Bewegung in seinen Bildern und Installationen zu entsprechen scheinen. Es gibt aber weder eine Illustration von Bildern durch die Musik noch von Musik durch die Bilder. Köners audiovisuelles Archiv ist disjunktiv: Was man sieht, liegt nicht in dem, was man hört; was man hört, sucht man vergeblich in den Bildern. Die Verflechtung von Klang und Bild ist eher außergewöhnlich. Die Klangwelten und Soundscapes von Köner kommen uns durch die Beschreibungen von glatten, nicht-homogenen Räumen näher, der Raum dient als Metapher des Musikalischen. Wieder denken wir an Eis- und Schneewüsten, die Köner in seinen Bildern auch zeigt, aber meistens sind es Standbilder oder die Bilder transformieren sich so langsam, dass sich die Übergänge verwischen, die Musik zugleich aber eine molekulare Schnelligkeit durchzieht. Ein kontinuierliches Flirren der Soundpartikel. Anstelle von Melodien oder Erzählungen hören wir das Ereignis der Klänge (Aufzeichnungen von Gongs in Serien: Gong im Wasser, freiliegend, hängend etc.). Die Kompositionen verteilen Klangfarbenkomponenten zu einem dichten Strom und Köners Drones bestehen aus vibrierenden Klangmassen, die sich durch Variation von Geschwindigkeiten bewegen. Alles zielt auf Dauer und Redundanz. Umgekehrt scheint Zeit als Metapher für das Sichtbare zu dienen, die Bewegung wird in Köners Bildern der Zeit untergeordnet. Die Bilder sind Zeitbilder.

Wir gehen weiter von einem transzendentalen Feld als Immanenzebene aus, dann von einer empirischen Welt, obwohl beide simultan miteinander verflochten sind. Wie aber kann man die Konzeptualisierung von Musik als eine unauflösbare Verbindung von beiden denken? Deleuze bringt ständig Konzeptualisierung ins Spiel, sie muss hergestellt werden, indem man widersteht. Konzepte fallen nicht vom Himmel. Sie müssen der Welt entrissen werden. Sie setzen bestimmte Fähigkeiten voraus, die Empfindungen und das Denken. Im Sinnlichen empfinden wir etwas, wodurch das Gegebene uns gegeben ist. Das Sein des Sinnlichen ist in gewisser Weise auch schon das Unsinnliche. In der Ästhetik von Deleuze und Guattari müssen die Empfindungen in Affekte und Perzepte transformiert werden, indem sie wahrgenommen werden und durch die Technologien der Kunst hindurchgehen, bis sie sich in etwas ausdrücken, das man sich nicht vorstellen kann, selbst der Künstler nicht. Man befindet sich in der Schwebung zwischen dem Sinnlichen und dem Denken, das wie das Sinnliche immer mit seinem eigenen Außen konfrontiert ist, dem Undenkbaren und Unsagbaren. Mit seinem inneren Ausland. Es ist der Körper, der uns zu denken zwingt und dessen Triebkräfte dem Denken nicht bekannt sind. Man weiß nie, wann man gezwungen wird zu denken. Man weiß nie, wann man gezwungen wird, seine Empfindungen auszudrücken.

Wenn Deleuze von der Idee des Virtuellen spricht, dann zunächst ausgehend von einer Realität, die das Reale des produktiven Werdens ist und sich in einer bestimmten Zeit, einem bestimmten Raum, in einem bestimmten Milieu aktualisiert. Dennoch inkludiert das Virtuelle nicht alles Mögliche, sondern das, was zu einer bestimmten Zeit und an einem bestimmten Ort möglich ist, möglich gewesen ist oder einfach möglich sein wird. Das Virtuelle, als ein unkörperliches Ereignis, muss sich aktualisieren, als die eine Möglichkeit, die andere Möglichkeiten aber nicht aus-

schließt, wenn es sich aktualisiert. Aber es bleibt eine Latenz von unkörperlichen Verhältnisse im Virtuellen, denen keine Aktualität zukommt. Das Virtuelle ist auch eine Reserve, man kann es nie ausschöpfen. Es besitzt sogar die Potenz, Ereignisse immer wieder anders zu denken, neu zu interpretieren, eben den Lauf der Dinge zu verändern.

Das Transzendente stellt die Bedingungen, unter denen etwas möglich ist. Ist es nichts weiter als das unendliche Feld des Virtuellen, das die Potenzen multipliziert? Entspringt ihm das Ereignis? Aber Deleuze spricht auch von einem sterilen Ereignis, das mit dem generativen virtuellen Feld des Werdens nicht eins ist, wie von einer «Quasi-Ursache». Dieses ist von empirischen Gegebenheiten abhängig und scheint umgekehrt den Aktualisierungen zu entspringen. Wir gehen von einer Simultaneität der Bedingungen aus: Immanenzebene und Aktualisierungen.

In die Sprache der Musik übersetzt: Ist der Klang etwas, das nur von den vielen sich differenzierenden Ideen erschlossen werden kann? Aus diesen Ideen reißen wir als musikalische Maschinisten etwas heraus, was sich in einer bestimmten Zeit und einem bestimmten Ort aktualisiert. Elektronische Tracks funktionieren, wenn sich eine offene Struktur aus einem Gewimmel von Klängen und Rhythmen bildet, aber aus keinem undifferenzierten Gewimmel. Das Virtuelle enthält eine Reserve an aktualisierbaren musikalischen Elementen und Verhältnissen und verheißt ein Potential an nicht hörbaren Kräften. Umgekehrt kann das Virtuelle aus dem Aktuellen hervorgehen. Und die Empfindungen müssen eingefangen werden, wenn man etwas ausdrücken will.

Töne und Sounds, die ich programmiere, verweisen immer schon auf andere Elemente und Verhältnisse, auf Beats und Clicks zum Beispiel, und bieten Möglichkeiten, Kräfte des Hörbaren zu erfinden, die ihr eigenes Verschwinden in der Zeit übersteigen und mit den Kräften eines Unhörbaren in Verbindung stehen. Das Virtuelle entspringt dann eher den musikalischen Aktualisierungen als umgekehrt. Wir sind als Elektroniker gezwungen, das klangliche Ritornell so zu programmieren, dass darin Möglichkeiten entfacht werden, die das Aktuelle potentialisieren, es anschlussfähig machen für anderes Aktuelles, das sich nicht unbedingt realisieren muss. Wohl aber als Virtuelles eine eigene Realität besitzt.

Der Track enthält aktuelle und virtuelle Komponenten zugleich. Im musikalischen Ereignis schießen Virtuelles und Aktuelles aufeinander zu. Er ist seine Anschlussfähigkeit, die sich im Track intern realisieren kann und im Verhältnis zu anderen Tracks – das leistet das Transistorische der Clicks und Cuts. Als Verlauf in der Zeit dreht er sich um beide Komponenten, indem er den Riss zwischen Aktuellem und Virtuellem auf der Höhe seines Vollzugs kittet. Und Klangkörper wird. Wenn wir einen Track hören, hören wir im gleichen Raum und zur gleichen Zeit auch anderes mit. Die von Deleuze bezeichneten Kräfte: Dauer, Sensation, Leichtigkeit, Schwere, je nachdem wie Tempi, Rhythmen, Beats und Sounds variieren. Diese Kräfte müssen wir aushalten können, empfinden oder umbiegen. Alle Übergänge fließen und alles ist zur Gänze präsent. Jeder Track enthält ein Potential zur Modulation und Transformation von Sounds, Beats, Pulses und Clicks. Das verweist auf seine virtuelle Zeitlichkeit. Wir hören nicht das Virtuelle als solches, sondern vermuten es in den Variationen, in der Zeit und den Räumen. Es sind sogar verschiedene Zeitlichkeiten, Räumlichkeiten, die sich im Track überlagern oder koexistieren. Die Zeit des Beats muss nicht die der Bassline sein, die Strings können dem Pushen des Beats entgegenwirken, der Beat selbst kann stolpern.

Die Mittel, das musikalische Material, mit denen in elektronischen Tracks Singularitäten konstruiert werden, sind: Drones, flächige Partikel, Pulses, Glitches, Clicks, Timbres und vieles mehr ... Allgemeiner kann man das vielleicht «Verflüssigen von Audiomaterial» nennen. Drones sind dabei weniger diskrete Töne als molekulare Schwärme vibrierender Körnchen. Pulses können entweder gleichmäßig schlagen, sie können sich aber durch differenzierte Betonungen oder Überlagerungen zu komplexen Polyrhythmen verzweigen, während Sounds sich eher durch eine Klangfarbenpolitik als durch das Zusammenspiel von Tonhöhe und Zeit charakterisieren lassen.

Damit sich aus allen möglichen musikalischen Ereignissen, die sich auf einer Ebene verteilen, ein bestimmtes musikalisches Ereignis konstituiert, darf der Einsatz der Mittel und des Materials nicht beliebig sein. Musikalische Elemente, Basslines, müssen in Verhältnisse treten mit Drums und mit differenzierenden Sounds und deren Klangfarben. Aus diesen mannigfaltigen Verhältnissen beginnen Singularitäten herauszuragen, bestimmte Besonderheiten, die einen Track ausmachen können. Man hört das Wechselspiel dieser Besonderheiten, aber nichts Abgeschlossenes, mehr ein Ereignis, das wir deutlich wahrnehmen, wenn es uns ereilt. Wenn wir ein gelungenes Zusammenspiel von musikalischen Elementen und deren Relationen, der Kräfte, die sie aussenden, hören, können wir sagen: Wir hören nicht irgendein musikalisches Ereignis, sondern dieses da, diesen Track. Die Kräfte, die er uns übermitteln will, überfallen uns quasi. Das ist der Teil des Ereignisses, der sich aktualisiert hat. Die Diesheit ist ein Ereignis, das sich individualisiert und mit dem ein intensives Empfinden korrespondiert, das sich wie das Ereignis ständig in der Zeit verändert.

Die Musik wirft das Ereignis ständig aus sich heraus. Wann, wie, unter welchen Umständen – in einem Dschungel von W-Fragen, suchen wir nach einem Ereignis, das nichts mit einem Objekt zu tun hat, auf keine Referenz verweist. Man könnte allenfalls sagen: Es zeitigt Performativität. Es verändert die Welt und stellt die Frage: Wie geht es weiter?

Dann wirft umgekehrt die Aktualisierung die Frage nach dem Virtuellen auf. Anschlussfähigkeiten stellen wir in der elektronischen Musik durch Sampling her. «Sampling ist im Unterschied zum Zitat, das seine Sinnumgebung transportieren soll, eine Zugriffs- und Verarbeitungstechnik von Medienmaterial. Materialkontexte, Sinnkontexte und Bedeutungen sollen gerade nicht reproduziert, sondern transformiert oder ignoriert werden. Sein technisch-methodisches Prinzip ist nichts anderes als der direkte Zugriff auf das Signal der Übertragungsmedien, ein neben Sender und Empfänger dritter Transformationsweg, der das im technischen Kanal enthaltene Signal herauslöst oder kloniert und der Weiterbearbeitung zugänglich macht. Sampling als künstlerisch-produktives Verfahren unterwandert die – etwa im shannonschen Modell dargestellte – zielgerichtete Übertragung von der Source zur Destination. Statt eines möglichst genauen Abbildungsprozesses des Inputs auf den Output setzt es so einen Produktionsprozess mit Hilfe des seiner funktionalen und kontextuellen Umgebung enteigneten Signals in Gang.» Das schreibt der Medientheoretiker Rolf Großmann.

Das musikalische Material, aus dem wir Samples extrahieren, besteht immer schon aus Parts oder Artefakten eines Medienpools, egal ob sie nun auf analogen oder digitalen Medien gespeichert sind. Sampling impliziert die programmgesteuerte und maschinelle Transformation des musikalischen Materials mittels spezifischer Features, etwa Transposing, Timestretching oder auch Cut – Copy – Paste, eben Techniken analoger Medien, die digital simuliert werden.

Es inkludiert eine generative Ästhetik, entscheidend ist der transformatorische Aspekt des maschinellen Processing, und damit meine ich das Entwerfen neuer Soundereignisse mittels Sampling, das weit über Collage, Cut-Up oder Recycling-Techniken hinausweist. Im digitalen Processing können nicht nur musikalische Takes, sondern die Software selbst gesampelt werden, da das Medium nicht zwischen Programmdateien und Daten, die Objekte repräsentieren, unterscheidet. Das Programmieren, die Konstruktion von flottierendem musikalischem Material, geht konstitutiv in das digitale Sounddesign ein. Der digitale Code entbehrt selbst jeder Materialität, er ist aber auch mehr als Rechnen und Indexierung. Die Bits sind zweifach gegeben. Sie sind non-materielle Teiler. Der digitale Code ist ein Binärcode, der alle Zeichen, Töne, Texte, Bilder, Warenwerte und selbst Software austauschbar macht. Auch Geld ist längst binär codiert. Die Bits übernehmen die Funktion des Geldes für alle Zeichensysteme. Der Binärcode beruht auf reiner Differenz, er stellt immaterielle Kontexte mittels Algorithmen her und ermöglicht die Austauschbarkeit aller Zeichen und deren Bedeutungen. In der Musik existiert kein digitaler Klang an sich. Ein MP3 File oder ein Wav file sind Daten, keine Klänge. Welche physikalische Gestalt das digitale Processing annimmt, ist Resultat der Codierung und Decodierung digitaler Daten. Was wir wahrnehmen, sind Klänge, Rhythmen, Klangfarben, die die digitalen Daten und Informationen repräsentieren. Die Mittelbarkeit, in der wir das Digitale wahrnehmen, ist ein Zwischenraum, ein Ort der Übertragung, das Digitale kennt kein Dazwischen, wohl aber die Mechanosphäre der Medien, in der das Digitale erscheint. Bereits die Innenanalyse des Computers, sein stellenwertiges Repräsentieren des binären Codes, verweist auf die Kluft zwischen dem Prozessor und der symbolischen Programmierung. Der Computer als Medium verschwindet bis zur Undeutlichkeit in seinen Interfaces, in seinen programmierbaren Gestalten und Oberflächen.

Darüber hinaus interessiert uns, wie die Automatismen des Computers Empfinden und Denken befreien. Sie befreien weniger das Denken, wie allgemein angenommen wird, sondern das Außen des Denkens, das Ungedachte. Dieses Außen ist mit Nietzsche der Körper als Kräftefeld, der Körper in seiner Ereignisdimension. Ein Feld, das es erlaubt zu experimentieren, und jede Beschleunigung der Zeit durch die digitalen Maschinen ist eine Öffnung für die Zeit des Experiments. Und gegenüber dem Computer favorisieren wir mit Deleuze das Gehirn, ein fliegendes Interface, das ständig eine Geschwindigkeit in eine andere übersetzt. Umgekehrt zeigt das Pile System von Elul, wohin auf Seiten der Computer-Science die Reise geht: von der Turingmaschine zum Rhizom.

Ob wir es wollen oder nicht: Wir sind alle mit künstlichen Prothesen durchsetzt, und wie Cyborgs sind wir als lebende Musikkörper an die auditiven und hypertextuellen Netze angeschlossen. Die Wahrnehmung und die digitalen Maschinen haben eins gemeinsam: Sie sind Formen der Beschleunigung, und je schneller die Maschinen arbeiten, desto besser können wir die Zeit bearbeiten und mehr erfinden.

In der Musik sind die kontinuierlichen und neuen Verbindungen von unvorhersehbaren Teilungen und Brüchen nicht zu trennen. Was Tracks in der elektronischen Musik zusammenhält, sind die Anschlüsse und eine Art Magnetismus, mit dem sie sich anziehen, aber auch das Sampling, Dekontextualisierung, Cut und Loop in einem. Im permanenten musikalischen Spannungsfeld werden die Cuts immer wieder gekittet, der Loop muss nicht immer nur dasselbe wiederholen, er wiederholt, wenn er dann als Track gelingt, die Variation.

Digitales Sounddesign und Nietzsche fügen wir zusammen. Nicht dasselbe wiederholt sich, sondern die Wiederkehr ist dasselbe, die Wiederkehr ist das Identische, aber das Identische kehrt nicht als Ganzes wieder, weil es in der Wiederkehr einem Transformationsprozess unterworfen wird, Selektion und Differenzierung in einem, und nur das Differentielle und Affirmative wiederholt sich. So kleben die Clicks nicht immer nur die gleichen Cuts aneinander,

sie ermöglichen gerade die Verschiedenheit der Cuts, indem sie performativ wirken. Zudem ist selbst ein kurzer, präziser Click lange genug, um im rhythmischen Geflecht mit anderem zu funktionieren, nicht nur mit Cuts, die aus Tönen, Sounds, Drones bestehen können, sondern auch in weiteren Clicks, die sich zu Pulses oder Schlägen transformieren können. Ein Click ist nicht rhythmisch, es braucht schon ein paar Clicks und die Verbindung mit anderem, damit zwischen ihnen ein rhythmisches Verhältnis entstehen kann. Eine Musik des Realen, die nach Deleuze an die Schaltung virtuell/ aktuell gebunden ist. Das Virtuelle ist immer real, ohne aktuell zu sein. Aber es aktualisiert sich immer wieder. Alles wiederholt sich wie bei einer kreisenden Musik. Immer wieder neu.

Achim Szepanski: Elektronische Musik, Medien und Deleuze, in: Katalog Wien Modern 2006, hrsg. von Berno Odo Polzer und Thomas Schäfer, Saarbrücken: Pfau 2006, S. 45-47.