

Signatur des digitalen Zeitalters

1 Vgl. Martin Supper, *Elektroakustische Musik und Computermusik*, Darmstadt 1997, S. 42.

Auf der Landkarte zeitgenössischer musikalischer Strömungen sind vollkommen neue Polarisierungen entstanden. Die Routen unterschiedlicher Innovationen aus der Improvisationsmusik, aus der kompositorischen Moderne und den Feldern disparater Pop-Subkulturen laufen hier zusammen und leiten in ein noch unbeschriebenes ästhetisches Terrain. Das Gravitationszentrum, in dem die Echos der Geschichte mit den nach vorne offenen Klangpotentialen der Gegenwart aufeinander treffen, wird auf der Festplatte kartographiert. Es handelt sich um eine Musik, welche die Signatur des digitalen Zeitalters trägt, selbst da, wo sie im Zusammenspiel mit analogen Instrumenten auftritt.

Daß ihre verschiedenen Formen heute wieder mit dem zeitlos gewordenen Begriff Elektronik umschrieben werden, ist auf die universelle Gültigkeit dieser Bezeichnung abseits technischer Konstellationen und vage ausdefinierter, stilistischer Ausrichtungen zurückzuführen. Doch unterscheiden sich die aktuellen Entwicklungen auf radikale Weise von der historischen Avantgarde der Elektroakustik und der Computermusik durch einen allgemein möglich gewordenen Zugang zu Produktionsmitteln, deren Komplexitätsgrad permanent weiterwächst.

Was zu Beginn nur in öffentlich finanzierten Experimentalstudios erprobt werden konnte, läuft mittlerweile über Gerätschaften, die auf Koffergröße oder Aktentaschenformat zusammengeschrumpft sind, seitdem der Gebrauch mobiler Datenbanken im letzten Jahrzehnt des ausgehenden Jahrhunderts allmählich zu einer Selbstverständlichkeit geworden ist. Längst sind die historischen Fernsehaufnahmen aus dem NASA-Rechenzentrum in Houston, die anlässlich des dreißigjährigen Jubiläums der ersten Mondlandung wieder weltweit ausgestrahlt wurden, zu einem archetypischen Sinnbild für die Anfänge des Computerzeitalters geworden. Mittlerweile werden Architektorentwürfe, Graphikkonzepte und diffizile Firmenbilanzen genauso wie Musikproduktionen aller Sparten über die gleichen Schnittstellen formatiert.

Im Gegensatz dazu lesen sich die Schwierigkeiten aus der Frühzeit technisch erzeugter Sounds, mit denen Max Mathews zu kämpfen

hatte, wie die Hürden, die im Zuge der ersten Flugversuche überwunden werden mußten. Der Wissenschaftler John Pierce berichtet, daß Mathews seine Versuche mit der vielversprechenden Methode additiver Klangsynthese, die sich als variable Zusammenfügung von Sinusschwingungen beschreiben läßt, mit Enttäuschung als langwierigen und vor allem kostspieligen Prozeß am Computer bezeichnete¹. In dieser Pionierzeit der Elektronik hatten Pierre Boulez, Olivier Messiaen, Karlheinz Stockhausen oder Iannis Xenakis auf der Suche nach neuen musikalischen Realisationsmöglichkeiten im Pariser Studio Pierre Schaeffers bereits mit ersten Manipulationen per Filter, Regler und Tonbandmaschine zu experimentieren begonnen. Von Schaeffers Konzept der *Musique concrète* und ihrer repetitiven Geräusche und Klänge wandten sich diese so verschiedenen Komponisten jedoch bald wieder ab. Boulez kritisierte dieses Verfahren der Verfremdung und Neuorganisation von vertrautem Material als andere Form der traditionellen Orchestrierung, da sich das Komponieren bloß auf die Auswahl bestehender Motive und Klangteilchen beschränkte.

In der Zwischenzeit hatte der Nordwestdeutsche Rundfunk (NWDR) in Köln die technischen Voraussetzungen für elektronische Kompositionen bereitgestellt und 1953 das heute legendäre NWDR Studio für elektroakustische Musik eingerichtet, in dem neben den Tonbandaufnahmegeräten auch Rauschgeneratoren, Schwebungssummer oder Ringmodulatoren zur Verfügung standen. Auf Initiative von Karlheinz Stockhausen wurden dort als eigentliches Kernstück der Anlage auch Sinusgeneratoren installiert. Durch diesen technologischen Quantensprung waren Musiker und Komponisten nun mit einem maschinellen Potential für autonome musikalische Kreationen jenseits der klassischen Instrumentation konfrontiert. Sie griffen nicht mehr auf ein bekanntes Repertoire von Klangfarben zurück, wie es auf der Tastatur des Klaviers oder durch einzelne Streichersätze vorgegeben war. Eine Zäsur war somit gesetzt, die Pierre Boulez 1955 folgendermaßen kommentierte: «In der bisherigen Musikgeschichte hat es wohl kaum eine radikalere Entwicklung gegeben. Der Musiker sieht sich vor die gänzlich ungewohnte Situation gestellt, den Klang selbst erschaffen zu müssen.»²

Weltenschöpfern gleich konnten Musiker von einem im Rasternetz ihrer Vorstellungswelt beliebig verschiebbaren Punkt Null mit ihrer kompositorischen Tätigkeit beginnen und nicht nur Strukturen und Organisationsprinzipien, sondern auch die Charakteristika ihres Tonmaterials selbst konstruieren. Doch

2 Pierre Boulez, *An der Grenze des Fruchtlandes (Paul Klee)*, in: ders.: *Werkstatt-Texte*, Berlin 1972, S. 77, zitiert nach: Martin Supper, a.a.O., S. 28.

Zum Thema

Im letzten Jahrzehnt des 20. Jahrhunderts hat sich ein kulturell-künstlerisches Phänomen entwickelt, das die Grenzen zeitgenössischer Musik in Richtung experimenteller Erkundungen erneut ausgeweitet hat. Der »Ort« dieser neuen Experimente sind die Ränder einer Club-Cultur mit ihren DJs und Partys, wie sie sich mit den zuerst popmusikalischen Richtungen Techno, House und Industrial vornehmlich in den amerikanischen und europäischen Großstädten entwickelt hatten. Innerhalb jener »Ränder« entstand eine neuartige Hörmusik aus »visuals and sounds« und mit Referenzen zu Boulez, Stockhausen oder Xenakis, die mit Tanz, Unterhaltung oder Ambient nichts mehr zu tun hat, sich aber auch mehr denn je allen gängigen Wertvorstellungen zeitgenössischer Musik entzieht. Im Vorspann eines Interviews mit einem ihrer Akteure, Markus Popp alias Oval, schrieb die Journalistin Mercedes Bunz: »Während normale Musiker damit beschäftigt sind, in Interviews die Schubladen aus dem Weg zu räumen, in denen ihre Musik landet, ist es bei Markus Popp gleich der ganze Schrank, der aus dem Fenster fliegt. Musik? Was für eine nostalgische Kategorie.« (23. August 1999, homepage Mercedes Bunz).

Diese neuen, kreativen Akteure arbeiten mit einem gleichberechtigten Klang- und Bildmaterial, das sie im Computer, im Internet, auf LPs, CDs oder Videos vorfinden. Der Computer ist zum Instrument geworden und seine Bediener zu einem neuartigen Künstlertyp in der Personalunion von Komponist, Performer und Produzent. Die Dezentralisierung zeitgenössischer Musikausübung hat sich in die Wohnzimmeratmosphäre der Clubs und eine komplexe Labelstruktur aufgelöst, zu deren Kennzeichen wiederum Individualisierung und Profitlosigkeit gehören. Als Ergebnis weiterer Demokratisierung von Musikausübung infolge der inzwischen allgemeinen Verfügbarkeit digitaler Technik ist an der Schnittstelle von Mensch und Maschine im Wortsinn ein Schmelztigel des unvorhersehbar Neuen entstanden. Erneut haben sich kreative Freiräume geöffnet, deren Potential wir mit diesem Heft erstmals aus der Perspektive der zeitgenössischen E-Musik erschließen wollen.

G.N.

neben der relativen Schwerfälligkeit der Geräte in den Studios der europäischen Radioanstalten und amerikanischen Universitäten, die oft noch von Technikern bedient werden mußten, läßt sich eine weitere grundlegende Differenz zwischen den neunziger Jahren und der ersten elektronischen Avantgarde ausmachen. Im Laufe der Zeit wurden die Bestrebungen, präzise graphische Aufschreibesysteme zu entwickeln, aufgegeben und durch skizzenhafte Aufzeichnungen oder einfach durch die Unterscheidung der abzurufenden Computerprogramme und Soundfiles abgelöst. Die Idee einer genauen Wiederaufführbarkeit der Werke ist damit verschwunden oder hat sich in jene Bereiche verschoben, in denen bloß bestimmte vorgegebene Melodien nachgespielt werden sollen.

Seit der Engländer Robert Moog Mitte der sechziger Jahre dann Sinusgeneratoren und Filter in einem kompakten Gehäuse mit Tastaturen verschaltete, ließ die neue Technologie endlich eine motorisch gelöste Spielweise, ähnlich wie in der Jazz-Improvisation, zu. Durch die Entwicklung des Samplings schließlich wurde praktisch jede Form des Segmentierens, Aufhackens und Zerlegens von Klängen in einzelne Morpheme bei anschließender Neuzusammensetzung der verschiedenen Fragmente und virtuellen Schnipsel möglich.

Mit dem Potential für solche mehrdimensionalen Verknüpfungen von Parametern wurden methodische Fundamente aus der *Musique concrète* auf die Ebene digitaler Datenverarbeitung transponiert. Nicht allein Klänge und Geräusche, sondern ganze Sequenzen von Musikstücken können wie Ready-mades aus ihrem ursprünglichen Kontext gehoben und, aufgelöst in Rechenoperationen, verändert, verformt und in endloser Wiederholung abgespielt werden. Im Feld konventioneller Kompositionsstrategien hatte das nicht nur breit rezipierte Werke wie die naturalistische computer-elektronische Klangsymphonie *Erdenklang* (1982) von Hubert Bognermayr und Harald Zuschrader zur Folge, sondern führte vor allem im Pop dazu, daß neue Songs mit längst bekannten Akkorden aus dem globalen Gedächtnis der Populärmusik gewürzt und Hip-Hop-Aufnahmen zunehmend mit Breakbeats aus vorfabrizierten Digitalarchiven rhythmisiert wurden (und nicht mehr handwerklich am Plattenteller). Der britische Phänomenologe elektronischer Soundästhetik Kodwo Eshun konstatiert: »Drum'n'Bass ist definitiv Computermusik. Die Rock- oder Gitarrenmusik ist heute nicht mehr weiß, sondern ein Soundfile.«³ Diese Verortung von Genres auf den Speicherplätzen der Produktionscomputer hat zur Folge, daß Musiker selbst die phasenwei-

3 SKUG 37, Dezember, Jänner, Februar, 1998/1999, S. 49.

se politisch sehr bedeutsamen Zuordnungen in Schwarz und Weiß aufgeben.

Angesichts der Möglichkeit, auch live souverän mit aktuellen Soundprogrammen zu hantieren, hat die Lust an der Improvisation offensichtlich zugenommen. Entscheidend dabei ist, daß jegliche Referenz zu einer ursprünglichen Matrix des Erklingens oder Hörens allmählich verschwimmt, ja sogar irrelevant wird, weil die Dynamik in den Laufwerken die Datenströme zu stets neuen Synthesen gerinnen läßt. Die Zündschnüre für diesen Aufbruch wurden in den Homestudios jener Generation gelegt, deren Instrumentenregister sich oft auf Kleinrechner der zweiten Pentium-Generation oder superschlank gestylte Power-Books mit Hochfrequenzprozessoren reduziert. Aber auch alte Atari-Computermodelle werden verwendet, um spezielle Effekte zu erzielen. Der gegenwärtige Take-off von einem neuerlichen Punkt X in Differenz zu sämtlichen linearen Traditionssträngen kulminiert mitunter in symbolträchtigen Bühnenszenierungen. Im Herbst 1998 beim Musikprotokoll im steirischen herbst und im Frühjahr 1999 etwa beim Festival Hörgänge im Wiener Konzerthaus waren durch seine extreme Reduktion fast ins Mythische gesteigerte Events mit prototypischem Charakter zu erleben. Im Rahmen der Reihe Hörgänge, die damals unter dem Motto *Odyssee* stand und nach dem renommierten Festival Wien Modern die größte Veranstaltung für Neue Musik in der Donaumetropole ist, hatten die Veranstalter neben Aufführungen von Nicolas Maw oder Anestis Logothetis konsequenterweise auch eine Nacht des experimentellen Wiener Elektronik-Labels Mego programmiert, das neben Vertrieben wie Staalplaat in Amsterdam, Soleilmoon aus den USA oder Extreme aus Australien zu den avanciertesten Vertretern des Genres zählt.

Musiker der jüngeren Generation wie Hecker, General Magic oder die Formation Farmers Manual spielten Solos und Duos oder traten im Quartett auf, wobei die Ausstattung auf der Orchesterbühne auf drei einfache Holzklappische skelettiert war, auf denen die Musiker ihre Power-Books positionierten. Das Aufklappen der Laptop-Bildschirme erinnerte an das Entsichern der Gitarre durch das Einklicken des Verstärkerkabels auf der Rockbühne oder an die Vorbereitung eines Saxophonsolos durch Festschrauben des Rohrblattes. Sofort stand fest, daß es hier auch darum ging, den Status des Power-Books als integrativen Bestandteil aktueller Musik zu festigen. Wie einstmals auf Gitarre, Schlagzeug oder Saxophon wurden Bandbreite und

4 Differenzierungsmöglichkeiten im freien Spiel

demonstriert. Es knarzte, ratterte und fiepte in unterschiedlichen Geschwindigkeiten. Auf bricollageähnliche Weise wurden hier alphanumerische Codes kombiniert. Verzerrte Baßfrequenzen, welche vereinzelt Kleidungsstücke ins Flattern brachten, waren von einem sanften Flirren hoher Töne durchzogen. Ein Wiener Musikkritiker schrieb von »Drillbohrern am Trommelfell«, von einer Hölle, welche die Hörer »in Geräuschflammen brutzeln läßt«. Lediglich »bei Christian Fennesz mutieren die Geräuschphantasien zu einer sanftmeditativen und versöhnlichen Soundtapete der simplen harmonischen Kadenzen«.⁴

Auffallend war nicht nur die völlige formale Ungebundenheit der einzelnen Stücke, die mit einem Gestus geboten wurden, der an die wilden amerikanischen Free-Player im Jazz der sechziger und siebziger Jahre erinnerte. Auffallend für Insider war auch, daß diese taktfreie und ohne durchgehenden Beat oder Rhythmus dargebotenen Improvisationen Publikumsschichten aus sehr unterschiedlichen, oft einander ausschließenden Szenen angezogen hatten. Wer den feinen Unterschieden im Outfit Bedeutung beimißt, konnte hier schwarz gekleidete Hörer neuer Musik neben bunt gestyltem Kunstpublikum und Technofans mit Adidas-Streifen an den Jacken sitzen sehen.

Dieses Phänomen augenscheinlicher Öffnung und Überschneidung von Feldern entspricht einer bemerkenswerten Tendenz der späten neunziger Jahre, in denen in Städten wie Köln, Berlin, Wien, Mailand oder London in bestimmten Clubs und Bars anstelle rhythmischer House-Tracks oder schwerer Gitarren auf einmal freie elektronische Musik aus dem Hintergrund tönt. Daß DJs in solchen Lokalen zwischendurch sogar Stockhausen über die Boxen laufen lassen oder die von Pablo Casals eingespielten Solo-Kantaten für Cello von Johann Sebastian Bach mit Elektronik-CDs mixen, erscheint zwar wie eine subkulturelle Modeerscheinung, läßt aber genauso wie das breite Interesse für improvisierte Elektronik auch auf ein ganz neues Hörverhalten schließen.

Diese Offenheit für freie, elektronisch generierte musikalische Strukturen und die Bereitschaft, sich von durchlaufenden Beats oder Taktfolgen zu lösen, ist am Schnittpunkt vielfältiger ästhetischer Entwicklungen entstanden, die zunächst ohne Berührung nebeneinander lagen, aber durch die sukzessive Annäherung an die Welt der Apparate geprägt ist. Im Buch *DJ Culture* (Hamburg 1995) verweist Ulf Poschardt auf eine Beobachtung des Medientheoretikers Friedrich A. Kittler, für den der Mensch durch die neuen Technologi-

4 Ljubisa Tosic, in: *Der Standard*, 15.3.1999, S. 11.

en machbar geworden ist: «Sein Wesen läuft über zu Apparaturen. Maschinen erobern Funktionen des Zentralnervensystems und nicht mehr bloß, wie alle Maschinen zuvor, der Muskulatur.»⁵

Selbst wenn sich die Abstände zwischen dem Mainstream und den Avantgarden nicht grundlegend verschoben haben, hat sich das Hörverhalten dennoch weltweit verändert. Der britischen Gruppe Pet Shop Boys ist es mit Nummern wie *Go West* gelungen, globalen Pop auf Synthesizer-Basis zu komponieren. Zwar haben Gesang und Rhythmus solcher Einspielungen den typischen Charakter von Vier-Minuten-Radiosongs, doch im Gegensatz zu bodenständigen Rock-Produktionen oder zu mit Street-Credibility verbrämten Hip-Hop-Einspielungen wurde hier ein freundschaftliches Verhältnis zu Maschinen und Generatoren entworfen und transportiert. Von einer ähnlichen Beziehung zu ihren elektronischen Instrumenten spricht die Düsseldorfer Gruppe Kraftwerk, die mit Hochgeschwindigkeit aus dem experimentellen Underground der frühen siebziger Jahre ins Feld der Hitparaden und Long-seller aufgestiegen ist. Aufnahmen mit Kultstatus wie *Trans Europa Express* wurden sogar von New Yorker DJs in der Bronx als verbindendes Liquid in heißen Dancefloor-Nächten eingesetzt. Die faszinierende Überlänge dieser Nummer erinnerte an die Vision von Maschinen, die, einmal angeworfen, unendlich weiterlaufen. Ralf Hütter von der Gruppe Kraftwerk erklärt zur Beziehung zu den Apparaten: »Wenn man die gut behandelt, dann funktionieren die auch, behandeln die uns gut. Das ist eine echte Zusammenarbeit: Wir spielen unsere Musikmaschinen, und manchmal spielen die uns. Ich fahre auch Rennrad, und das ist auch so – irgendwann fährt es«. Auf diese Weise haben wir eine Menge Stücke komponiert. Die Musik haben nicht eigentlich wir gemacht, die ist von selbst passiert.«⁶

Damit bewegt sich die Autorschaft vom Hirn des Künstlers auf die digitalen Schaltkreise der Klanggeneratoren zu, die Möglichkeiten menschlicher Kontrolle der kreativen Prozesse fragmentieren. Das bringt der in Wien lebende Musiker Christian Fennesz auf pointierte Weise zum Ausdruck, wenn er davon spricht, daß ihn das zufällige Klangpotential von Fehlern in Soundprogrammen als Grundlage für seine Improvisationen interessieren würde. Nicht allein erspielte musikalische Sequenzen machen die Improvisation aus, sondern auch die plötzlich auftretenden Geräusche von der Festplatte oder Diskette. Fennesz, der zunächst in der Gruppe Maische Gitarre spielte und durch den Umstieg auf den Com-

puter als neues Instrument die durch das Band-Schema vorgegebenen Limitierungen verlassen wollte, beschreibt seine improvisierende Form des Komponierens so: »Ich fange manchmal zu arbeiten an ohne irgendeine Idee, ohne eine Vorgabe. Ich nehme irgendeinen Sound her, der zufällig entsteht, ein Gitarrensampler oder ein Feedback durch das Überladen des Mischpults, und arbeite damit weiter. Entdecke dann plötzlich in diesen vielen Klängen eine kleine Melodie, die ich versuche herauszuarbeiten. (...) Es ist kein bewußtes mikrotonales Komponieren, es ist auch keine Strategie dahinter. (...) Es klingt dann wie mikrotonales Komponieren, aber es entsteht eigentlich durch den Versuch, das ganze Studio wie ein Instrument zu spielen, daß alle Abläufe automatisch sind und mehr oder weniger fast unbewußt passieren. Ich komme dann manchmal zu einem Ergebnis, wo ich gar nicht mehr weiß, wie ich das gemacht habe. Viele Vorgänge wie zum Beispiel das Computer-Editing sind so automatisiert, daß ich das schwer zurückverfolgen kann. Aber wenn ich einmal etwas für mich Interessantes gefunden habe, dann arbeite ich mit ganz klaren Vorstellungen weiter.«⁷

Sowohl Ralph Hütter wie auch Christian Fennesz greifen in ihren Beschreibungen auf den gängigen Topos vom Tonstudio als Instrument zurück. Neben den Vordenkern der Elektronik im Bereich der E-Musik war vor allem der britische Tastenmusiker und Produzent Brian Eno, der als einer der Erfinder intelligenter Ambient Music gilt, maßgeblich an dieser Neudefinition beteiligt. Eno tritt mit der Behauptung auf, er habe die Werkzeuge der populären Musik genommen und sie mit der Theorie der sogenannten Ernstes Musik verbunden. Die Recording-Studios des Pop würden heutigen Musikern im Gegensatz zu klassischen Musikern oder auch Folksängern das Instrumentarium bieten, mit Sounds zu arbeiten wie mit Malerei. Eno hat über die gesamte Arbeit im Studio Aussagen getroffen, die auch für die elektronische Musik von Bedeutung sind. Denn im Tonstudio bzw. in seinem verkleinerten Äquivalent, dem Computer, lassen sich verschiedene Klangebene anlegen und gegeneinander verschieben. »Aber das zweite, wesentlich entscheidendere ist, daß ich im Studio bestimmen kann, wo ich einzelne Passagen räumlich ansiedle. (...) Wenn Wagner ein Stück schreiben wollte, in dem die Hörner weit weg klingen sollten, dann mußte er sie auch tatsächlich weit weg setzen. (...) Heute ist es bekanntlich längst möglich (...), so etwas wie klangliche Räume herzustellen. Mit Echo- oder Reverb-Effekten bzw. mit all den Processing-Hilfsmitteln, die uns zur Verfügung

5 Friedrich A. Kittler, *Grammophon Film Typewriter*, Berlin 1985, S. 29.

7 Interview mit Christian Fennesz, in: Jeremiah Haidvogel, *Betrachtungen zu neuen Formen der zeitgenössischen Musik*, unver. musikwiss. Arbeit an der Rudolf Steiner Schule, Wien 1999.

6 SZ-Magazin, 31.10.1991, S. 40, zit. nach: Ulf Poschardt, *DJ Culture*, Hamburg 1995, S. 30 f.

8 Walter Gröbchen, Roland Schöny, Brian Eno, in: *Chelsea Chronicle* 5, 1995, S. 47.

9 Gerhard Pretting, *Maschinenmusik. Vom Feind zum Freund*, in: *SKUG* 32, Herbst 1997, S. 41.

10 Ebd., S. 42.

stehen. Daher arbeiten viele Komponisten mit Spaces, gar nicht mehr so sehr mit Sounds.«⁸

Nach diesem Konzept produzierte Brian Eno gemeinsam mit Hans Joachim Roedelius und der deutschen Gruppe Cluster eine der ersten Ambient-Music-Platten. Es bildete auch den Hintergrund für die 1978 entstandene *Music for Airports*, die zum berühmtesten Beispiel für Ambient Sounds geworden ist. Der Grundidee zufolge sollte eine Musik entstehen, die alle Geräusche des Raumes absorbiert und zugleich Gefühle und Stimmungen auslösen konnte. Es ging um dekorähnliche Sounds, die man entweder bewußt mitverfolgen oder aber im Hintergrund vorüberrieseln lassen konnte, was zunächst nur wenig Resonanz fand. Anfang der neunziger Jahre aber wurden diese in Anlehnung an Erik Satie wie aus der Ferne aufklingenden Klaviersequenzen von einem mindestens um eine Generation jüngeren Publikum als paradigmatische Vorläufer aktueller elektronischer Ambient Sounds wiederentdeckt. Denn auf der Gegenseite nihilistisch dahinknatternder Technos war auf einmal eine Sehnsucht nach entspannten Klängen für die Chill-Out-Zonen der Clubbing-Hallen gewachsen. Die Ambient Sounds des Techno-Zeitalters jedoch setzen sich aus elektronischen Klangkonglomeraten zusammen, die sich wellenförmig im Raum ausbreiten. Rhythmisierte Passagen gehen mitunter in freie Klangmalereien und verspielte Experimente über. Solche CDs füllen ganze Megastore-Regale. Gruppen und Projekte wie The Orb, Aphex Twins oder Future Sound Of London werden als Pink Floyd der neunziger Jahre etikettiert, und alternative Radioprogramme spielen in ihren nächtlichen Spezialleisten dahinschwebende Elektronik-Sounds, deren diffizile Strukturen sich wandeln wie die Wolken am Himmel. Diese feingliedrigen, patchworkartig angelegten Klangnetze bilden einen der vielen Wege zum gewandelten Hörverständnis der Gegenwart.

In den düsteren Zonen des Pop-Undergrounds begann man ebenfalls in den neunziger Jahren, die Wurzeln der apokalyptischen Klangbilder der Industrial Music freizulegen. Dieses Genre, dessen Protagonisten einen kritischen Diskurs über die von der Industriegesellschaft hervorgebrachten Devastationen entfachen wollten, entstand parallel zu den No-Future-Slogans der britischen Punk-Bands in den elektronischen Heimlabors psychedelisch inspirierter Maschinenapologeten. Der Futurismus mit seiner kriegerischen Verherrlichung der von Maschinen induzierten Geschwindigkeit diente als Referenz. »Die Maschine stand prototypisch für die industrialisierte Gesellschaft der Mo-

derne, und die Aufgabe, die sich die Industrial Music stellte, war es, diese Gesellschaft zu hinterfragen und ihr ihr Zerrbild vorzuhalten.«⁹

Die Erfinder dieser Strömung, die ihren Beginn mit der Begründung des Plattenlabels Industrial Records im Jahr 1976 genommen hat, hießen Throbbing Gristle. Die Gruppe rund um Genesis P-Orridge verwendete Tape-Loops, kaufte Synthesizer und baute ihre eigenen Lärmmaschinen. Es wurden akustisch Folderszenarien nachinszeniert, geisterhaft zerhackte Stimmen eingebledet und Rhythmen so zerstäubt, daß die Hörer in beängstigende Leerläufe getrieben wurden. Bei Live-Auftritten lieferten die Geräte einen Wall of Noise, während brutales Bildmaterial aus der realen Welt projiziert wurde. Tanzbar war kaum ein Stück der Industrial-Bands wie SPK, Le Syndicat oder Throbbing Gristle. Das machte ihre eigentliche Radikalität aus: diese Formationen tauchten an den Rändern des Pop auf und wandten sich daher an ein Publikum, das gewöhnlich aus Rock-Zusammenhängen mit schematisierten Songmustern kam.

Denn die Tatsache, daß zur Blütezeit der Industrial Music bis Mitte der achtziger Jahre »der Transformationsprozeß einer Industriegesellschaft in eine Dienstleistungsgesellschaft in Großbritannien natürlich schon längst abgeschlossen war, zeigt, daß Industrial Music (...) eine soziale Botschaft formulierte, die zur Zeit ihrer Generierung schon längst wieder obsolet war«¹⁰, merkt der Kulturjournalist Gerhard Pretting an. Doch besonders durch die Neuaufnahme der alten Tonträger hinterließ diese markante Episode der Musikgeschichte ihre Spuren im Feld der elektronischen Musik, weil Extremformen der Klangkomposition durchgespielt und damit die Parameter des Möglichen um wesentliche Potentiale erweitert wurden.

Mittlerweile wurde jene Entgrenzung, die mit der Ausbreitung elektronischer Musikformen einhergeht, zum Spiegelbild eines Phänomens, das auch auf der Ebene der Stile und Genres zu beobachten ist. Traditionelle Kontexte wie Jazzimprovisation, DJ Culture oder alternative Segmente des Pop fransen aus. Neue Schaltkreise werden zusammengebaut. Für DJs etwa wurden Turntables in Verbindung mit dem Mischpult zu einem eigenständigen Instrument, auf dem die Rekombination des gesamten Outputs der Musikgeschichte bewerkstelligt werden kann. Gruppen wie das New Yorker Trio We haben diese Zugriffsmöglichkeit auf das Universum vorhandener Klänge und Kompositionen längst um Synthesizer und Sampler erweitert. An den Rändern riesiger Clubbing-Events generieren We für ein Publikum, das aus den unter Dezibeldruck

stehenden Tanzhallen flüchtet, dynamische Klangarchitekturen zum Zuhören.

Die verschiedenen Geräte werden gleichberechtigt miteinander gekoppelt, genauso wie Musiker mit höchst unterschiedlichen Biographien und ästhetischen Hintergründen in gemeinsamen Projekten auftreten. Die offenen Strukturen der Elektronik haben die Lust an der Überschreitung offenbar forciert. Ein Paradebeispiel für diese stete Bereitschaft, sich mit dem Power-Book oder Equipment älterer Zeiten neu anzudocken, ist der aus Chicago stammende nomadisierende Produzent und Musiker Jim O'Rourke. Während er einerseits die Aufnahmen von Gruppen wie U.S. Maple oder Melt Banana leitete, traf er andererseits als improvisierender Gitarrist auf Größen wie Derek Bailey oder Henry Kaiser und spielte in Art Rock Gruppen wie The Red Crayola. Wie viele Musiker seiner Generation wandte sich der 1969 geborene O'Rourke, der bereits in der Schule mit präparierten Gitarren experimentierte und Werke von Stockhausen und Boulez studierte, schließlich ganz selbstverständlich dem Computer zu, was letztlich dazu führte, daß er zu einer Leitfigur der aktuellen Elektronik-Improvisation wurde und auch mit Wegbereitern des Genres wie Keith Rowe auftrat. Solche verschlungenen Karrieren, wie sie in den kreativen Szenen häufig anzutreffen sind, konnten offenbar zur Steigerung der Mobilität eines interessierten Publikums beitragen. Währenddessen verschwimmen die Vorstellungen von Improvisation als bewußt gesetztem Akt, da das Unvorhersehbare beim Bearbeiten der Datenströme zum allgegenwärtigen Faktor geworden ist. Der Mythos der Berechenbarkeit wird von Systemfehlern unterlaufen. Nach der Verabschiedung von einer narrativen Tonkunst und der Dekonstruktion gewohnter rhythmischer Muster bewegt sich die Musik elektronischer Wellenströme ins Terrain der freien Abstraktion.

An die Stelle von Songformat und Funktionsharmonik sind flexible Schichtungen auf der Basis der digitalen Matrix getreten, Soundfiles, die über die Festplatte in ganze Galaxien aus dem Universum der Klänge transformiert werden können. ■

(Leicht gekürzter Nachdruck aus dem Buch: Walter Fähndrich (Hrsg.), *Zur Geschichte und Gegenwart der elektronischen Musik*, Luzern 1999. Zu beziehen über: Kunstmuseum Luzern, Europaplatz 1, CH-6005 Luzern. Der Abdruck erfolgte mit freundlicher Genehmigung des Kunstmuseums.)