

Sample Acts

Audio-Samples im Spielzeug, in Digital kameras oder Küchengeräten sind heute Standard, Sampling ist aus der Pop-Musik nicht mehr wegzudenken, auch die visuellen Medien operieren immer mehr mit digitalen Bilderstellungstechniken, sie durchdringen unseren Alltag und verändern die Wahrnehmung. In Pixel, Samples und Frames operationalisiert der Rechner die kleinsten zeitlich diskreten Einheiten von Bildern, Musik und Videos. »Sampling als technologisches Grundprinzip des Überführens analoger Klänge in diskrete Informationen öffnet den Raum für beliebige programmgesteuerte Operationalisierungen von Audiodaten im Digitalen.«¹ Bereits solche Beschreibungen zeigen, dass das Sampling nicht einfach eine neue musikalische Technik des Zitierens darstellt – es ist mit einem Medienwechsel verbunden.

Zum neuen Medium gehört ein eigenes technisches und kulturelles Setting mit typischen Produktions- und Rezeptionsweisen, die zudem eine eigene Entwicklungsgeschichte von technischen Geräten und ihren Nutzungsmöglichkeiten umfasst – die historischen Entwicklungen zeigen sich zudem im Mediengebrauch. So dienen die digitalen Techniken bis heute häufig dazu, alte analoge zu simulieren: »Digitale Medien schneiden und kleben nichts, sie rastern, klonen, modellieren und rechnen. Erst wenn das Raster als rhythmisches Mikropartikel zur Gestaltungsvorlage wird, wenn der Loop Teil des durch Sequenzer- oder Sample-Editing-Programme vorgegebenen Rasters wird, ist die Mechanosphäre des Digitalen erreicht.«² In ihr bilden der Algorithmus, das Kalkül und die Regel die wichtigsten Funktionsprinzipien. Anders als analoge Medien kennen ihre digitalen Nachfolger keine spezifische Materialität und damit auch keinen Eigenklang. Das Sample kennt weder Übertragungseffekte noch Unterschiede zwischen Kopie und Original, zwischen Aufzeichnung und live gespielter Klang, jeder Klang kann nun wie gefundenes Material verwendet werden.

Kontext

Als musikalische Technik entstand das Sampling im Zuge der Digitalisierung in den 80er Jahren, die darin zum Ausdruck kommende

12 Idee – Aneignung von musikalischem Materi-

al, das dann frei kombiniert werden kann –, reicht bis zum Anfang des 20. Jahrhunderts zurück. Seit der Erfindung von Schallplatte und Magnettonband kann jede Art von Audiomaterial aufgezeichnet und weiterbearbeitet werden. Eine Begleiterscheinung des Sampling ist die Kontextverschiebung: Im Kunstkontext werden die spezifischen Materialqualitäten nicht mehr vom alltäglichen Gebrauch überdeckt, so dass die gesampelten Realitätspartikel ihr ästhetisches Potential entfalten können. Das Sample erhält ästhetische Relevanz durch den Kontext, in den es gestellt wird, und die Fragestellung, die mit ihm provoziert werden soll. Auf diese Weise eignet sich die Kunst Wirklichkeit an, ohne selbst ihren künstlichen Charakter zu verlieren.

Das Sample komplettiert also die radikale Materialerweiterung durch den direkten Zugriff auf den einzelnen Klang und dessen umfassende Integration in die Komposition: Der Begriff des Sampling stammt ursprünglich aus der Informationstechnik und der Datenübertragung. In der elektronischen Musik bezeichnet das Sample die Digitalisierung, also die Wandlung analoger in digitale Schallsignale. Dafür wird die Amplitude des Analogsignals mittels eines Analog-Digital-Wandlers in festgelegten Zeitabständen ermittelt und gespeichert; aus dem kontinuierlichen wird ein diskretes Signal. Dieser Abtastvorgang produziert Muster oder Proben (englisch: sample). Durch das Sound Sampling können gesampelte Klänge anschließend verlustfrei kopiert und im Computer als Digitalaufnahme mit Hilfe von Filter, Mischpult und ähnlichem weiterverarbeitet werden. Die Digitalisierung der akustischen Reproduktionsmedien, zu deren Effekten auch das Sampling gehört, bewirkte eine tiefgreifende Rationalisierung der kompositorischen Praxis.

Aus der produktionsästhetischen Perspektive ist es möglich, im digitalen Medium eine rationalisierte Variante von Verfahren zu erkennen, die zuvor in der Komposition klassischer Instrumentalmusik erprobt wurden. Anders gesagt: Von heute aus betrachtet erscheinen 12-Ton-Methode, Reihe oder Zufall bereits als Formen eines regelgeleiteten Komponierens, das auf der Basis der Unterscheidung von Material (Repertoire) und Verfahren (Regel) beruht. Waren die serielle Musik oder auch Cages frühe Zufallsverfahren Techniken zur Konstruktion des einzelnen musikalischen Elements aus verschiedenen Parametern, so operieren Samplingstrategien im Gegensatz dazu mit einem verfügbaren Material. Der Komponist wird damit tendenziell zum Sammler von Fundstücken, an denen sich die kompositorische Imagination entzündet:

1 Vgl. Michael Harenberg, *Virtuelle Instrumente zwischen Simulation und (De)Konstruktion*, in Marcus S. Kleiner, Achim Szepanski (Hrsg.), *Soundcultures. Über elektronische und digitale Musik*, Frankfurt/Main 2003, S. 69-93, hier S. 81.

2 Vgl. Rolf Großmann, *Spiegelbild, Spiegel, leerer Spiegel. Zur Mediensituation der Clicks & Cuts*, in: Kleiner, Szepanski (Hrsg.), *Soundcultures. ...*, a.a.O. S. 52-68, hier S. 62.

»Kaum hält er sie in Händen, so scheint er inspiriert durch sie hindurch, in ihre Ferne zu schauen.«³ Walter Benjamin spricht in diesem Zusammenhang von einem magischen Geschehen: »Alles Erinnernte, Gedachte, Bewusste wird Sockel, Rahmen, Postament, Verschluss seines Besitztums. Zeitalter, Landschaft, Handwerk, Besitzer, von denen es stammt – sie alle rücken für den wahren Sammler in jedem einzelnen seiner Besitztümer zu einer magischen Enzyklopädie zusammen.«⁴

Ästhetische Implikationen

Zu den ästhetischen Implikationen der Sampletechnik gehört die Frage nach dem, was gesampelt wird und warum: Es sind Ikonen der Tradition oder der Kunst- und Musikgeschichte, Stilzitate oder Versatzstücke einer fast schon vergessenen Liebe zum Ornament, aber auch die kleinen, banalen Realitätspartikel bis hin zum Naturalismus, die für authentische, schroffe Wirklichkeitserfahrungen sorgen sollen. Angesichts dieser Anziehungskraft überrascht es nicht, dass die Debatte über Urhebererschaft, Eigentum, Nutzung und Rechte sowie nach den gesellschaftlichen Normen, Regeln und Kriterien, die darüber entscheiden, wer sampeln darf, auch in den Künsten geführt wird. Die uneingeschränkte Reproduzierbarkeit bedeutet eine tiefgreifende Veränderung im Charakter der Wirklichkeit. Deshalb ist beim Spiel mit digitalen Abbildungen als (virtueller) Erscheinungsweise der Realität der ständige Eigentumsvorbehalt äußerst destruktiv. Gerade in der populären Kultur, wo Sampling heute nur noch auf die im Urheberrecht und Copyright formulierten juristischen und ökonomischen Bedenken zu stoßen scheint, artikuliert sich in der zunehmenden Suche nach Authentizität eine ausge-

prägte Sehnsucht nach dem Nicht-Sampelbaren.

Wenn heute über Sampling gesprochen wird, dann ist damit nicht unbedingt allein die digitale Technik gemeint, sondern meist die grundsätzliche Möglichkeit, sich – mit Hilfe von akustischen oder visuellen Abbildungs- und Übertragungstechniken – alles anzueignen, egal ob in der Alltagsrealität oder in der virtuellen des digitalen Netzes. Angesichts der umfassenden Dimension dieser Vorstellung und der großen Präsenz des Samplings in der heutigen Alltagskultur wie besonders in der Musik betrachtet man inzwischen bestimmte Kompositionsstrategien des 20. Jahrhunderts als Vorläufermodelle. In der Instrumentalmusik stellen neue musikalische Zitat- und Collagetechniken bis heute eher ein Randphänomen dar – vielleicht ein Indiz dafür, dass hier die neuen Kompositionsmodelle am wenigsten Resonanz finden. Dagegen bildet in der elektronischen Musik die Arbeit mit Mikrophon und Tonband spätestens mit der von Pierre Schaeffers 1948 begründeten *musique concrète* eine eigene wichtige Strömung. Ihre Bedeutung liegt nicht zuletzt in der Abwendung vom musikalischen Ideal der Abstraktion. Auch wenn Schaeffer selbst es nicht eindeutig propagierte, die Arbeit mit den damals sehr modernen Audio-techniken war nicht nur ein erster Schritt in Richtung musikalischer Abbildungsästhetik, sie ermöglichte auch die Integration akustischer Alltagsfundstücke und damit eine Annäherung an Verfahren, die bis dahin nur in der bildenden Kunst möglich zu sein schienen.

Plunderphonics

Bis heute ist das Paradebeispiel für diese Haltung die Serie der *Plunderphonics*-Stücke

3 Vgl. Walter Benjamin, *Ich packe meine Bibliothek aus*, in: ders., *Angelus Novus*, Frankfurt/Main 1988, S. 169-178, hier S. 170.

4 Ebd.



Foto-Essay *Er-Findung* von Arne Reinhardt, Foto 6

von John Oswald. »Meine Definition von Plunderphonic ist, dass es um Musik geht, die auf irgendeine Art wiedererkennbar sein muß, und eben die Transformation dieser Musik. Ich glaube sogar, die erfolgreichsten *Plunderphonics*-Stücke verwenden Musik, die am besten wiederzuerkennen ist. Es macht daher mehr Sinn und mehr Spaß, mit Musik dieser Pop-Figuren zu arbeiten, und damit meine ich auch Beethoven.«⁵ Oswalds Zitatcollagen machen ihn selbst zum Forscher in unserer Musikwelt, so hat er etwa für die CD *Plexure* die populärsten Stücke aus der Zeit von 1982 bis 1992 zusammengesucht. »Ich mußte also erst recherchieren, Pop-Charts in den verschiedensten westlichen Ländern auswerten, und versuchte, so viel wie möglich von all diesem Zeug auch zu bekommen, aus Plattengeschäften, Second-Hand-Läden oder Radio-Archiven.«

Oswald spielt dabei mit dem Zitatcharakter, seine Collagen sind auch eine lustvolle Herausforderung an den Hörer: »Die Absicht für die Struktur meines Stückes war dann, alles immer genau an der Schwelle zur Wiedererkennbarkeit zu halten. Und das bei einer wirklich riesigen Menge an Quellmaterial, mehrere tausend verschiedene Songs.« Bei Oswald zeigt sich auch die Ambivalenz, die für alle Zitat-, Collage und Montagetechniken ebenso wie für das Sampling (das doch anonym und ohne Kontextverweis möglich ist) gelten: Es gibt in den *Plunderphonics*-Stücken neben der Lust an der Wiedererkennbarkeit stets auch überraschende Effekte – sie resultieren aus den neuen Konstellationen und Verweisungszusammenhänge, die Oswald vornimmt: »Schön ist eben, daß ich mit Plunderphonics eine Brücke schlagen kann zwischen Bereichen, die sonst ghettoisiert sind, letztlich zwischen extremen Avantgarde-Techniken des 20. Jahrhunderts und Popmusik. Sie koexistieren plötzlich.«

Und daraus ergibt sich eine ganz eigene Dynamik, es kommt für den Hörer nicht nur zur Reminiszenz früherer musikalischer Erfahrungen, es wird, wie Christian Scheib schreibt, »genau dieses Umdeuten oder Durcharbeiten selbst die erzählte Geschichte.«⁶ Wie bei Oswald stehen Sampling und Samples in der populären Musikkultur bis heute für die Lust an Verkleidung und Tarnung, das Spiel mit Stilzitat und -kostümierung oder für radikale Techniken der Noise-Music. Im Gegensatz zu Oswalds Lust am Wiedererkennen war die Wiedererkennbarkeit weder in Pierre Schaeffers *musique concrète* noch in John Cages Tonbandstücken wie *Williams Mix* von 1962 ein entscheidendes Kriterium, vielmehr war die

14 Verwendung von Alltagsfundstücken hier an-

5 Diese und alle folgenden Zitate vgl. Brian Duguit, *Interview with John Oswald*, EST Magazine, Issue Six, Summer 1995, <http://media.hyperreal.org/zines/est/intervs/oswald.html>

6 Christian Scheib, *Übertragungsliebe – Strategien zur Musik*, in: Sabine Sanio, Christian Scheib (Hrs), *Übertragung – Transfer – Metapher*, Bielefeld 2004, S. 323-358, hier S. 333.

gelegt als Gelegenheit zur Entdeckung von völlig Unbekanntem.

Ähnlich wie in der Musik entstehen auch in den anderen Künsten eigenständige ästhetische Ansätze, die ebenfalls auf die Impulse reagieren, die von den neuen Digitaltechniken ausgingen. So bildet in den visuellen Künsten die von der Digitalisierung ermöglichte identische Reproduktion von Bildern für viele Künstler heute den Ausgangspunkt ihrer künstlerischen Arbeit. Ready-mades, Found footage und ähnliche Konzepte spielen mit der Unterscheidung von Kunst und Realität, von Original, Reproduktion und Zitat oder Vergangenheit und Gegenwart. Mit den daraus resultierenden Irritationen provozieren sie noch einmal die Frage nach der Wirklichkeit und ihrer Differenz gegenüber künstlichen Phänomenen. Die Vorläufer des Samplings in der Literatur waren Zitatcollage und -montage. Bereits Lichtenberg hatte das cross-reading von Zeitungsspalten propagiert, im 20. Jahrhundert sind immer mehr Künstler und Dichter von solchen Formen der literarischen Materialkomposition fasziniert. Vorläufer der aktuellen Techniken sind Autoren wie Gertrude Stein und Helmut Heißenbüttel, Max Benses zufallsgenerierte Texte oder William Burroughs Cut-up-Technik. Die dem Internet entsprechende Weiterentwicklung ist der Hypertext – der einzelne Text wird zum Sample, mit seiner umfassenden Verschaltung und »Verlinkung« wird eine Ästhetik der Kombinatorik und Permutation unterschiedlichster im Netz präsenter literarischer oder theoretischer Texte denkbar.

Versuchsanordnungen des Digitalen

In der populären Musik oder auch in der Computermusik stellt Sampling heute eine unter vielen Techniken im musikalischen Produktionsprozess dar. Dagegen hat sich das Verhältnis zum Sampling in avancierten musikalischen Positionen grundlegend gewandelt. Während man Konzepte wie das der *musique concrète* als Vorläufermodell interpretieren kann, reflektieren die Komponisten heute nicht allein das gesamte Setting, also das Dispositiv, das zum Modell des digitalen Mediums gehört. Sie versetzen den Hörer in die Lage, dessen Möglichkeiten, Grenzen, ja vielleicht auch Alternativen zu imaginieren. Dabei können alte, analoge Konzepte plötzlich als Modelle für das Digitale erscheinen, während der Hörer in die Lage versetzt wird, auch andere Medien und damit verbundene Produktions- wie Rezeptionsweisen zu imaginieren. So erscheint das Klavier im Schaufensterstück



Foto-Essay *Er-Findung*
von Arne Reinhardt, Foto 7

(*Quadraturen III – Wirklichkeit*) von Peter Ablinger als primitive Digitaltechnik und damit als Variante seines Konzepts »Hören hören«. Dafür reproduziert es in Echtzeit Alltagsgeräusche. Ähnlich wie man in der Frühphase der Digitalisierung die Effekte der damals noch äußerst eingeschränkten Verfahren und Geräte heraushören konnte, operiert auch die akustische Abbildung durch das Klavier gewissermaßen von vornherein mit eingebauter »Verzerrung«.

Während Ablinger eine primitive Version der digitalen Technik nachbaut, versetzt Carsten Nicolai den Besucher seiner Installationen gewissermaßen in die Position des Musikers. Seit 1994 sind die auf seinem Label noten veröffentlichten Arbeiten mit akustischen Elementarteilchen (spins, kerne, loops) selbstverständlicher Bestandteil seiner Ausstellungsprojekte. In der Installation in der *Singuhr-Hörgalerie in Parochial* (1998) war dieses musikalische Material geradezu puristisch: Die Installation bestand aus einem einfachen Tisch, in dem vier Plattenspieler eingebaut waren. Von den vier Zehn-Inch-Vinylscheiben, die auf den Plattentellern lagen, erklangen digitale Impulstöne. Die Versuchsanordnung erlaubte das Spiel mit verschiedenen »Analogtechniken«, angefangen mit

dem Scratchen über Veränderung der Rotationsgeschwindigkeit, Verlagerung des Vinyl-Mittelpunktes, der pitch-Funktion bis zur Entscheidung, welches Vinyl überhaupt Elektrizität bzw. keine bekommt. Die kompositorisch-performative Auseinandersetzung mit dem digitalen musikalischen Material bleibt so den Besuchern überlassen. ■