

JENS GERRIT PAPENBURG

CD hören.  
High Fidelity und Medienreferentialität  
bei Yasunao Tone und Coldcut

Gegenstand dieses Textes sind zwei Konzepte, über die auf CD aufgenommener Klang definiert werden kann.<sup>1</sup> Das erste Klangkonzept wird als *High Fidelity*, das zweite als *Medienreferentialität* bezeichnet. Anhand von zwei Produktionen – »Solo for Wounded CD«<sup>2</sup> des japanischen Klangkünstlers Yasunao Tone und »More Beats + Pieces«<sup>3</sup> des englischen DJ- und Produzentenduos Coldcut – werden diese Klangkonzepte nachgezeichnet. Beide Produktionen setzen auf medienreferentielle Klänge, die im Zusammenhang mit der CD stehen.<sup>4</sup> Wobei sowohl bei Tone als auch bei Coldcut medienreferentielle Klänge Störklänge sind.

Nur anfangs soll es um eine schematische Gegenüberstellung von High Fidelity und Medienreferentialität gehen. Ein Festhalten an dieser würde letztlich zu einer Fortschreibung des klischeehaften Dualismus von Abbildung versus Konstruktion von Wirklichkeit durch Medientechnologie führen, wie er auch die Debatten zu einer »Medienkunst«<sup>5</sup> beziehungsweise »Medienmusik«<sup>6</sup> strukturiert

1 Damit ist ein Sonderfall einer Klanggeschichte benannt. Zu einer umfassenderen Skizzierung von unterschiedlichen Klangkonzepten, die aufgenommener Musik zugrunde liegen und liegen vgl. Peter Wicke. Das Sonische in der Musik. In: PopScriptum 10 (2008), <http://www2.hubertlin.de/fpm/popscrip/themen/pst10/Wicke.htm> (Letzter Zugriff 10. Januar 2009).

2 Yasunao Tone. Solo for Wounded CD. Tzadik 1997.

3 Coldcut. More Beats + Pieces. Ninja Tune (Zen CDS58) 1997.

4 Eine allgemeinere Beschreibung von medienreferentiellen Klängen findet sich etwa bei Rolf Großmann. Spiegelbild, Spiegel, leerer Spiegel. Zur Mediensituation der Clicks & Cuts. In: Marcus S. Kleiner, Achim Szepanski (Hg.). Soundcultures. Über elektronische und digitale Musik. Frankfurt a. M. 2003, S. 52-68. Stefan Heidenreich. Rauschen, filtern, codieren – Stilbildung in Mediensystemen. In: Sabine Sanio, Christian Scheib (Hg.). Das Rauschen. Aufsätze zu einem Themenschwerpunkt im Rahmen des Festivals »musikprotokoll '95 im steirischen herbst«. Hofheim 1995, S. 17-26. Mark Katz. Capturing Sound. How Technology has Changed Music. Berkeley, Los Angeles, London 2004. Großmann nennt solche Klänge »medienreflexive, direkt aus der Speicherung, Übertragung oder elektronische[n] Produktion der Medien abgeleitete[] Klänge« sowie »Medienklänge« (Großmann 2003, S. 52, Hervorhebung im Original) beziehungsweise auch »Eigenklang des Mediums« (ebd., S. 57). Stefan Heidenreich bezeichnet sie als die »musikalischen Effekte von Technologien« (Heidenreich 1995, S. 24) und Mark Katz beschreibt sie über den Begriff »phonograph effect« (Katz 2004, S. 3).

5 Zur kritischen Darstellung dieses Dualismus in Bezug auf die Medienkunst vgl. Bernhard Siegert. Too High Fidelity. In: Gerhard J. Lischka, Peter Weibel (Hg.). Die Medien der Kunst – Die Kunst der Medien. Wabern bei Bern 2004, S. 66-89.

6 Vgl. Rolf Großmann. Konstruktiv(istisch)e Gedanken zur »Medienmusik«. In: Thomas Hemker, Daniel Müllensiefen (Hg.). Medien – Musik – Mensch. Neue Medien und Musikwissenschaft. Hamburg 1997, S. 61-78

hat. Anstatt High Fidelity als »Beschwichtigungsfornel«<sup>7</sup> abzutun und sich post-modernistisch auf die Seite der Medienreferentialität zu stellen,<sup>8</sup> soll der Gegenstand des vorliegenden Textes durch die Frage nach dem *Zusammenhang* von beiden Konzepten eine Präzisierung erfahren.

Keineswegs bleibt die Explizierung der beiden Klangkonzepte und ihres Zusammenhangs eine theoretische Fingerübung. Klangkonzepte haben praktische Konsequenzen. Über sie kann nicht nur definiert werden, was aufgenommener Klang ist, sondern aus ihnen können je spezifische Formen, was Musik machen und was Musik hören ist, abgeleitet werden.

Es bleibt also zum einen herauszuarbeiten, welche *Arten des Musikhörens* dem Klangkonzept Medienreferentialität entsprechen. Die These hierzu ist, dass die Medientechnologien, durch und über die Musik gehört wird, nicht nur überhört werden. Oder anders formuliert: Dieses Klangkonzept ermöglicht ein Hören, welches eventuell direkt in einem Verhältnis zum Nicht-Hören, auf jeden Fall aber zu einem Wissen von diesem Nicht-Hören steht. Wenn wir sagen, dass wir *CD hören*, meinen wir eigentlich – ein High-Fidelity-Konzept zugrunde gelegt –, dass wir etwa Justin Timberlakes »Cry me a River« oder Richard Wagners »Tristan und Isolde« hören. Wir wissen, dass wir eben nicht die CD selbst hören. Das Klangkonzept Medienreferentialität setzt hingegen das über Medien Gehörte in ein Verhältnis zu dem im Klangkonzept High Fidelity Unhörbaren – also den Medientechnologien selbst. Trotzdem finden in den hier thematisierten Musikproduktionen gerade die Momente Beachtung, in denen – trotz Medienreferentialität – nicht alles gehört wird, sondern vielmehr die Ahnung einer Schwelle zwischen dem Hörbaren und dem Unhörbaren entsteht.

Zum anderen ist zu zeigen, welche *Arten des Musikmachens* dem Klangkonzept Medienreferentialität entsprechen. Musik machen – so wird zu zeigen sein – heißt dort weniger wie im High-Fidelity-Konzept, Klänge mit einem Musikinstrument oder mit der Stimme im Rahmen einer Aufführung zu erzeugen, sondern auch – im Falle von Tone und Coldcut – Irritation eines gleichmäßigen Selbstlaufs der sonischen Medientechnologie.

Sowohl die Arten des Musikmachens als auch die des Musikhörens hängen im Klangkonzept Medienreferentialität an der Zeitordnung der Medientechnologie beziehungsweise einer *maschinell getaketen Zeit*. Im Musikmachen wird diese technologische Zeitordnung in ein Verhältnis zu einer dramaturgischen Zeit gesetzt; im Musikhören wird diese Zeitordnung – anders als im High-Fidelity-Konzept – nicht nur überhört.

7 Friedrich A. Kittler. *Grammophon, Film, Typewriter*. Berlin 1986, S. 59.

8 Zu einer kritischen Darstellung der letzteren Position vgl. Siegert 2004 (Anm. 5).

## Klangkonzept I: High Fidelity

In diversen Texten aus den Bereichen Musik- und Medienwissenschaft sowie Sound Studies, die sich mit aufgenommenem Klang auseinandergesetzt haben, steht es nicht gut um ein Paradigma, welches vielen Toningenieuren sowie Audiophilen weiterhin als unumstößlicher Orientierungspunkt gilt: High Fidelity. So stellt der Kommunikationswissenschaftler Jonathan Sterne High Fidelity als Werbe-Vokabel dar und fordert beinahe programmatisch, dass sonische Medientechnologien von Konzepten wie Treue, Aura und Referenz zu befreien seien.<sup>9</sup> Die Wissenschaftsgeschichtlerin Emily Thompson zeigt, dass das Konzept *fidelity* bereits kurz nach der Erfindung des Phonographen durch Thomas Alva Edison 1878 mit Klangreproduktionstechnologien verbunden wurde, allerdings ganz Unterschiedliches – etwa Sprachverständlichkeit – bezeichnete.<sup>10</sup> Der Musikwissenschaftler Peter Wicke spezifiziert aufgenommenen Klang gar nicht mehr als reproduzierten Klang einer Aufführung, sondern nur noch als Klang einer simulierten Aufführung.<sup>11</sup> Und auch der Medienwissenschaftler Bernhard Siegert sucht, allerdings nicht in Auseinandersetzung mit sonischen Medientechnologien, sondern mit der Kunstgeschichte nach Formen der Mimesis, die High Fidelity im exzessiven Sinne einer Too High Fidelity überbieten.<sup>12</sup>

Solche Kritiken an einem High-Fidelity-Konzept lassen sich auf mehreren Ebenen anordnen: Politisch betrachtet ist High Fidelity eine anti-moderne Fetischisierung einer Face-to-Face-Situation, die keine positive Vision einer technologiebasierten Kommunikation zulässt, da diese in erster Linie als Abklatsch von Live-Kommunikation betrachtet wird.<sup>13</sup> Außerdem ist das audiophile Subjekt meist weiß, wohlhabend sowie männlich und auf einen privaten, häuslichen Raum angewiesen.<sup>14</sup> Musikhistorisch betrachtet ist High Fidelity eine Werbe-Vokabel, die lange konkrete Aufnahmepraktiken zu verschleiern versuchte, so jedoch wiederum bestimmte Marketingstrategien ermöglichte.<sup>15</sup> Medientheoretisch betrachtet, ließe sich High Fidelity als ein unambitionierter Mimesisbegriff beschreiben, der eine auf Genauigkeit angelegte Nachahmung bezeichnen würde.<sup>16</sup> Versteht man High Fidelity als ein rein technisches Konzept, welches nicht auf Subjekte beziehungsweise Hörerohren und -körper angewiesen ist beziehungs-

9 Vgl. Jonathan Sterne. *Media or Instruments? Yes*. In: *Offscreen* 11, 8-9 (2007), <http://sternevents.org/Text/>, 15.10.08 (Letzter Zugriff 10. Januar 2009).

10 Vgl. Emily A. Thompson. *Machines, Music, and the Quest for Fidelity. Marketing the Edison Phonograph in America, 1877-1925*. In: *The Musical Quarterly* 79, 1 (1995), S. 131-171.

11 Vgl. Wicke 2008 (Anm. 1).

12 Vgl. Siegert 2004 (Anm. 5).

13 Vgl. Sterne 2007 (Anm. 9).

14 Vgl. Aden Evens. *Sound Ideas. Music, Machines, and Experience*. Minneapolis, London 2005, S. 7 und Keir Keightley. »Turn it Down! She Shrieked: Gender, Domestic Space, and High Fidelity, 1948-1959. In: *Popular Music* 15, 2 (1996), S. 149-177.

15 Vgl. Thompson 1995 (Anm. 10).

16 Vgl. Siegert 2004 (Anm. 5).

weise diese konstituiert, dann ist damit – auch wenn Philosophen Anderes behaupten<sup>17</sup> – wieder einmal ein dualistisches Verhältnis von Technik und Ästhetik konstituiert.

Nicht nur in der Geschichte der Avantgarde – seien es nun etwa die viel zitierten »Originalwerke für Schallplatte« (1930) von Paul Hindemith und Ernst Toch oder auch die *Musique concrète*<sup>18</sup> – sondern auch in der populären Musik – schon bevor diese als Lo- oder gar No-Fi gelabelt wurden<sup>19</sup> – tauchen Klänge auf, die ein durch Transparenz von Medientechnologie geprägtes High-Fidelity-Konzept zu durchkreuzen scheinen. Ein in Analogie zum kunstgeschichtlichen Terminus der »Medienkunst« der Avantgarde um 1960 gedachter Begriff der »Medienmusik« erweist sich dabei als problematisch. Medienreferentielle Klänge erklingen in der Geschichte der populären Musik zwar nicht als Regel, werden aber auch nicht von einer sich selbst als Avantgarde verstehenden Szene produziert.

So spielen medienreferentielle Klänge seit den US-amerikanischen Croonern<sup>20</sup> spätestens aber seit den ersten verzerrten Gitarren im Chicago Blues und Rock'n'Roll<sup>21</sup> eine zentrale Rolle in der Geschichte der populären Musik. Solche Klänge bringen nicht nur einfach das Geräusch – zum Beispiel die Atemgeräusche »Whispering« Jack Smiths in den späten 1920er Jahren oder die Gitarrenverzerrungen von Muddy Waters seit den späten 1940er Jahren – in die Musik, indem sie von Klangerzeugern, deren historische Verortung in der Tradition der »Intonarumori« Luigi Russolos verlockend scheint, hervorgebracht werden. Sie problematisieren darüber hinaus – und das ist das Entscheidende – das Konzept der Klangerzeugung selbst. Sterne stellt dies überzeugend dar, indem er darauf hinweist, dass diverse für die populäre Musik der letzten 60 Jahre zentrale Instrumente (etwa E-Gitarren, DJ-Turntables und digitale Synthesizer) in der herkömmlichen Systematik der musikalischen Organologie – der Hornbostel-Sachs-Systematik, die Instrumente in erster Linie anhand des Kriteriums *Art der Klang-*

17 Vgl. Joshua Glasgow. Hi-Fi-Aesthetics. In: *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* 65, 2 (2007), S. 163-174.

18 Vgl. hierzu etwa Martin Supper. Klänge aus Lautsprechern. In: Holger Schulze (Hg.): *Sound Studies. Traditionen, Methoden, Desiderate. Eine Einführung*. Bielefeld 2008, S. 19-28.

19 Vgl. zu solchen Labels Ralf von Appen. *The Rougher the Better. Eine Geschichte des dreieckigen Sounds, seiner ästhetischen Motive und sozialen Funktionen*. In: Thomas Phleps, Ralph von Appen (Hg.): *Pop Sounds. Klangtexturen in der Pop- und Rockmusik*. Bielefeld 2004, S. 101-122.

20 Zu den Croonern vgl. Allison McCracken. *Real Men Don't Sing Ballads: The Radio Crooner in Hollywood, 1929-1933*. In: Pamela Robertson Wojcik, Arthur Knight (Hg.): *Soundtrack Available. Essays on Film and Popular Music*. Durham, London 2001, S. 105-133.

21 Zu diesen verzerrten Gitarren vgl. Steve Waksman. *Instruments of Desire. The Electric Guitar and the Shaping of Musical Experience*. Cambridge (Mass.) 1999, insbesondere S. 113-166.

erzeugung klassifiziert – nur völlig unzureichend beschreibbar seien.<sup>22</sup> Im Gegensatz hierzu kombinieren die von Sterne genannten Instrumente Klangerzeugung und Klangübertragung beziehungsweise -speicherung. In die Hornbostel-Sachs-Systematik ließen sich problemlos die Geräuscherzeuger Russolos einordnen, da sie Klangübertragung und -speicherung nicht berühren. Medienreferentielle Klänge sind jedoch weniger durch ihre Geräuschhaftigkeit ausgezeichnet, die eine Abgrenzung von jeglicher Tonkunst und klassisch-romantischen Musikbegriffen möglich macht, sondern eher durch ihr kritisches Potential in Bezug auf einen herkömmlichen Instrumentenbegriff beziehungsweise das *Konzept der Klangquelle*. Auf dieses Konzept zählt wiederum High Fidelity.

## Klangkonzept II: Medienreferentialität der CD

Das Klangkonzept Medienreferentialität durchzieht die Geschichte der populären Musik im 20. Jahrhundert. Im Folgenden soll es mir jedoch um die Medienreferentialität gehen, die ein bestimmtes Medium – die CD – ausgebildet hat. Ich werde zwei Formen dieser Referentialität untersuchen. Diese beiden Formen beziehen sich auf die Referentialität als Störung.<sup>23</sup>

Die hier untersuchte Medienreferentialität als Störung benennt zum einen die Selbstreferentialität der CD. Diese wird etwa in Form von Skippinggeräuschen hörbar. Zum anderen ist damit die Referenz benannt, welche die CD zu anderen Medienstörklängen ausbildet. Diese soll das Phänomen bezeichnen, wenn auf CD Störklänge von älteren Medien – also beispielsweise Schallplattenknistern oder Bandsättigungseffekte – gespeichert und diese Störklänge in Musik integriert werden.

Mit dem Musikwissenschaftler Rolf Grossmann lässt sich darauf hinweisen, dass Störklänge der CD selbst ein Resultat von »Experimente[n] der Zweckentfremdung« gewesen sind, die bereits kurz nach der Markteinführung der Audio-CD 1982 durchgeführt wurden;<sup>24</sup> die Referenz der CD zu anderen Medienklän-

22 Vgl. Sterne 2007 (Anm. 9). Dass das Hornbostel-Sachs-System auch noch gegenwärtig nicht obsolet ist, ergibt sich durch einen Blick in den *dtv-Atlas Musik*. Band 1. Systematischer Teil, Musikgeschichte von den Anfängen bis zur Renaissance, 18. Auflage, Kassel 1998. Säuberlich ist dort das Wissen über Musikinstrumente nach der Taxonomie von Hornbostel und Sachs geordnet.

23 Zum Begriff der Störung in einem medienmusikalischen Zusammenhang vgl. Shintaro Miyazaki. *Medien, ihre Klänge und ihre blinde Flecken – Medienmusik vs. (=) Instrumentalmusik?* In: *PopScriptum* 9 (2008), <http://www2.hu-berlin.de/fpm/popscrip/themen/pst09/Miyazaki.htm> (Letzter Zugriff 10. Januar 2009) und zum Verhältnis von Rauschen und Störungen in Medientechnologien und Stilen populärer Musik vgl. Heidenreich 1995 (Anm. 4).

24 Ein Beispiel für eine solches Experiment wäre etwa Vaya con Dios (1984) für welches Nicolas Collins einen CD-Player zweckentfremdet hat. Zum Vergleich von Collins, Tone und Oval siehe auch Caleb Stuart. *Damaged Sounds: Glitching and Skipping Compact Discs in the Audio of Yasunao Tone, Nicolas Collins and Oval*. In: *Leonardo Music Journal* 13 (2003), S. 47-52.

gen beschreibt Grossmann in Form des »ausgearbeiteten Effekts«<sup>25</sup>. Dieser sei beispielsweise realisierbar über »Software-Plug-Ins wie *Grungelizer*, *Vari-Fi* und *Magneto*«<sup>26</sup>, die die Ablösung von Tonband und Schallplatte durch die CD begleitet hätten. Die digitale Technologie wird so zur Bedingung für eine umfassende Ästhetisierung von analogen Störgeräuschen. Der Medientheoretiker Wolfgang Ernst schreibt hierzu:

»Sinnlich erfahrbar wird die technische Qualität eines Mediums in dem medienarchäologischen Moment, wo es noch nicht oder nicht mehr in seiner Funktion aufgeht, Inhalte zu transportieren [...]«<sup>27</sup>

Tones »Solo for Wounded CD« von 1997 ist ein Experiment mit einer modifizierten CD. Historisch lässt sich diese Zweckentfremdung auf Tones Experimente mit CDs Mitte der 1980er Jahre zurückführen, in welchen er die wenige Jahre vorher eingeführte Technologie in ihrem Selbstlauf gestört hat. »Solo for Wounded CD« setzt sich aus medienreferentiellen Klängen der CD zusammen. Hierbei wird der CD-Player, der kulturell eine Simulation eines Schallplattenspielers war, aus seiner simulierenden Funktion gerissen und zweckentfremdet.<sup>28</sup> Im Gegensatz zu »Solo for Wounded CD« ist die Medienreferentialität von Coldcuts »More Beats + Pieces« keine Selbstreferentialität der CD, sondern eine Referentialität zu älteren Medienstörklängen, die in ausgearbeiteter Form inszeniert und zu einem Zeitpunkt – 1997 – auf dem vergleichsweise störungsfreien Medium CD veröffentlicht wurden. Zu diesem Zeitpunkt hatte die CD die Schallplatte schon seit gut einer Dekade abgelöst.<sup>29</sup> Das Klangkonzept Medienreferentialität zielt hier also zum einen auf die CD selbst und zum anderen auf das Verhältnis von CD und Schallplatte bzw. Tonband.

Tones Arbeit mit modifizierten CDs ist ein Vorläufer einer Form elektronischer Musik, der das Klangkonzept Medienreferentialität zugrunde liegt: *Glitch Music* oder kurz *Glitch*.<sup>30</sup> Diese Musikform bildete sich in den 1990er Jahren an der Grenze von populärer Musik – vor allem elektronischer Tanzmusik, aber auch Industrial Music – und artifizieller Musik des 20. Jahrhunderts – vor allem *Musique concrète*, Minimal Music, Elektronischer Musik, Computermusik und der Musik von John Cage. Unter dem Begriff Glitch können Tracks subsumiert

25 Vgl. Grossmann 2003 (Anm. 4), S. 57.

26 Ebd., S. 59.

27 Wolfgang Ernst. Den A/D-Umbruch aktiv denken – medienarchäologisch, kulturtechnisch. In: Jens Schröter, Alexander Böhnke (Hg.). *Analog/Digital – Opposition oder Kontinuum? Zur Theorie und Geschichte einer Unterscheidung*. Bielefeld 2004, S. 49–65, hier S. 63.

28 Zum CD-Player als Simulation eines Schallplattenspielers vgl. Grossmann 1997 (Anm. 6), Grossmann 2003 (Anm. 4), S. 60.

29 1988 übertrafen die Verkaufszahlen von CDs das erste Mal die von Schallplatten (vgl. Peter Wicke, Wieland Ziegenrücker, Kai-Erik Ziegenrücker. *Handbuch der populären Musik. Geschichte, Stile, Praxis, Industrie*. Erweiterte Neuausgabe. Mainz 2007, S. 156).

30 Diese Form ist auch unter anderen Bezeichnungen bekannt, so etwa auch als Clicks'n'Cut oder als Teilgebiet der Electronica.

werden, die in einem eher prinzipiellen denn ornamentalen Sinn auf medienreferentielle Klänge vor allem digitaler Technologie zurückgreifen. Solche Medienklänge werden häufig als wohlwollend in Kauf genommene beziehungsweise absichtsvoll provozierte Störungen beschrieben. Der Komponist und Sounddesigner Kim Cascone schreibt: »[...] [I]t is from the »failure« of digital technology that this new work has emerged [...]«<sup>31</sup>. Auch wenn Musiker und Produzenten für ihre Musik bevorzugt Unklassifizierbarkeit beanspruchen, so begannen auch um 2000 wieder klassifizierende Journalisten<sup>32</sup>, Musiklabels – etwa das Frankfurter Label *Mille Plateaux* – und später dann Kultur- und Medienwissenschaftler<sup>33</sup> damit, Oberbegriffe, die auch als Genrebezeichnung taugen, für Musikstücke aus Medienklängen digitaler Technologie zu prägen. Glitch ist ein solcher Begriff, der in der Musik des späten 20. Jahrhunderts wieder einmal das Technische akzentuiert.

Die Geschichte von Glitch in die Geschichte der europäischen und amerikanischen Avantgarden des 20. Jahrhunderts einzureihen, ist ein ebenso reizvolles wie problematisches Vorhaben.<sup>34</sup> Auch Cascone holt bei der Suche nach historischen Bezugspunkten von Glitch zum Ritterschlag aus: »[...] [T]he composers of glitch often draw their inspiration from the masters of 20th century music who they feel best describe its lineage.«<sup>35</sup> Solche Meister seien zum einen die italienischen Futuristen – insbesondere Russolo – und zum anderen John Cage.

Bei genauerem Hinsehen scheinen jedoch im Vergleich mit Russolo mehr Unterschiede als Gemeinsamkeiten auf. Großmann weist zu Recht darauf hin, dass die Geräusche des Glitch wenig mit der »lärmenden Atmosphäre der Großstädte« zu tun hätten, in Bezug auf die Russolo seine Musik hätte ausrichten wollen.<sup>36</sup> Auch scheint das Klangkonzept Medienreferentialität für die Geräuschmusik der Futuristen – schon allein aus historischen Gründen – keine

31 Kim Cascone. *The Aesthetics of Failure: »Post-Digital« Tendencies in Contemporary Computer Music*. In: *Computer Music Journal* 24, 4 (2000), S. 12–18, hier S. 13.

32 Vgl. Kenneth Goldsmith. *It was a Bug, Dave: The Dawn of Glitchwerks*. In: New York Press (1999), <http://www.wfmu.org/~kennyp/popular/articles/glitchwerks.html> (Letzter Zugriff 10. Januar 2009).

33 Vgl. Marcus S. Kleiner, Achim Szepanski (Hg.). *Soundcultures – über elektronische und digitale Musik*. Frankfurt a. M. 2003. Torben Sanghild. *Glitch – The Beauty of Malfunction*. In: Christopher J. Washburne, Maiken Derno (Hg.). *Bad Music. The Music we Love to Hate*. New York, London 2004, S. 257–274. Elliot Bates. *Glitches, Bugs, and Hisses: The Degeneration of Musical Recordings and the Contemporary Musical Work*. In: Washburne, Derno 2004 (ebd.), S. 275–293.

34 Mit diesem Problem hatte auch vorher eine Geschichtsschreibung des Techno zu kämpfen. In dem Band »Techno« (Philipp Anz, Patrick Walder. *Techno*. Zürich 1995) wollen die Autoren »die gesamte Kunstgeschichte seit dem Dadaismus der zehner Jahre in der Technokultur der neunziger Jahre zu sich selbst gekommen sehen.« Peter Wicke. »Heroes and Villains«. Anmerkungen zum Verhältnis von Popmusik und Musikgeschichtsschreibung. *Elektronische Ressourcen* 1998, <http://www2.hu-berlin.de/fpm/texte/wicke8.htm> (Letzter Zugriff 10. Januar 2009).

35 Cascone 2000 (Anm. 31), S. 14.

36 Grossmann 2003 (Anm. 4), S. 53.

Rolle zu spielen. Über die Intonarumori wird Klang – wie bereits oben erwähnt – über eine Klangquelle konzipiert, ein Klangkonzept, welches in der Glitch Music nicht auffindbar ist.

Auch historische Bezüge zu Cage sind problematisch. Großmann führt weiter aus, dass Glitch »fernab der üblichen Cage-Szene Rezeption« stehe und nicht der – zumindest musikwissenschaftlichen – »akademischen Selbstkontrolle« ausgesetzt sei.<sup>37</sup> Er schließt an:

»Während Cage das Medienhandeln [also den Umgang mit Medien, JGP] selbst reflektiert, führen die C&C [Clicks'n'Cuts, J.G.P.] die *Übergangsklänge* des Medienwandels als Klangmaterial zurück ins alltägliche Medienhandeln und reflektieren so den Prozess des Wandels.«<sup>38</sup>

Man ist eventuell versucht, die Medienreferentialität von Glitch als »heretical media art« beziehungsweise als kritische Auseinandersetzung mit scheinbar immaterieller Digitalität und technischen Standards zu beschreiben.<sup>39</sup> Glitch-Produzenten würden dann »beneath the previously impenetrable veil of digital media« arbeiten.<sup>40</sup> So lässt sich Glitch dichotomisch zu High Fidelity anordnen. Jedoch scheint das Hören von Glitch-CDs eher mit einem Blick durch ein Fernrohr vergleichbar: Man sieht beziehungsweise hört nun etwas, das man vorher nicht gesehen oder gehört hat, merkt aber gleichzeitig, dass hinter dem nun Sichtbaren oder Hörbaren noch etwas – vorher Unbekanntes – ist, das man nun nur undeutlich wahrnimmt. Der Medien- und Literaturwissenschaftler Joseph Vogl schreibt:

»Der kritische Punkt einer historischen Medienanalyse liegt nicht in dem, was Medien [...] wahrnehmbar machen, er liegt weniger in einer Ästhetik der Daten und Nachrichten, sondern in der anästhetischen Seite dieser Prozesse.«<sup>41</sup>

Diese anästhetische Seite ist in das Klangkonzept Medienreferentialität integriert. Die Medienreferentialität der CD klärt nicht nur auf beziehungsweise macht das hörbar, was High Fidelity übertönen muss, sondern bleibt trotzdem auf das Unhörbare angewiesen und erzeugt also ein Verhältnis von Hörbarkeit und Unhörbarkeit.<sup>42</sup>

37 Ebd., S. 65 und 66.

38 Ebd., S. 66 (Hervorhebung im Original).

39 Sanghild 2004 (Anm. 33), S. 268.

40 Cascone 2000 (Anm. 31), S. 12.

41 Joseph Vogl. Medien-Werden: Galileis Fernrohr. In: Archiv für Mediengeschichte 1 (2001), S. 115-123, hier S. 118.

42 Vogl schreibt in seiner Analyse von Galileos Fernrohr, dass dieses »sichtbare Unsichtbarkeit« hervorbringe (ebd., S. 120).

## Yasunao Tone und Coldcut

Sowohl Tone als auch Coldcut sind weder ausgebildete Komponisten oder Musiker noch Musikwissenschaftler. Sie bringen ganz andere aber auch ganz unterschiedliche Erfahrungen in ihre Musik ein. Bei Tone (\*1935) sind dies etwa ein Universitätsabschluss in Japanischer Literatur mit einer Arbeit über Dada und Surrealismus, eine im Umfeld der Musikethnologie des Tokyo College of Art and Music 1960 gegründete Improvisationsgruppe mit dem schlichten Namen *Ongaku* – zu Deutsch Musik –<sup>43</sup> und Anfang der 1960er Jahre geschlossene Kontakte mit Fluxuskünstlern wie Yoko Ono und Nam June Paik oder dem Komponisten und Cage-Schüler Toshi Ichiyangi.<sup>44</sup> Im Gegensatz zu Tone lassen sich die Anfänge von Coldcut nicht in einer avantgardistischen Musik-, Literatur- oder Kunstszene, die im losen Kontakt zu Kunsthochschulen und Universitäten steht, verorten. Zwar haben sowohl Matt Black (\*1961) als auch Jonathan More (\* 1956) eine Hochschule besucht – Black ist Programmierer, More Kunstlehrer –, doch die samplebasierte Popmusik, die sie 1987 zu produzieren begannen, war wohl weniger durch die Collagen und Assemblagen der Avantgarde als vielmehr durch amerikanischen HipHop und durch House-Musik sowie das Do-It-Yourself-Ethos von Punk motiviert. Ihr musikalisches Wissen eigneten sich Coldcut unter anderem über ihre Plattensammlungen – bevor sich Black und More trafen, legten beide als Gelegenheits-DJs auf – sowie den Schallplattenladen, in dem More in London arbeitete und den Black besuchte, an. Tone versteht sich als Künstler. Coldcut waren anfangs nur DJs und Produzenten, aber auch bald Unternehmer – 1990 gründeten sie das Label *Ninja Tune* – und Softwareentwickler.<sup>45</sup> Tone hat 1985 damit begonnen die Medienreferentialität der CD zu erkunden, während Coldcut etwa zur gleichen Zeit – 1987 – über Scratchings, also durch »manuelles Hin- und Herbewegen [einer Schallplatte, J. G. P.] unter der Abtastnadel« bei dem »rhythmische Geräusche« entstehen,<sup>46</sup> auf ihren ersten beiden Singles noch die Medienreferentialität der Schallplatte erforschten.

1987 produzierten Coldcut ihre Musik »on a Portastudio and a cassette machine with an analogue pause button, two turntables and a DJ mixer, and some

43 Vgl. William A. Marotti. Sounding the Everyday: The Music Group and Yasunao Tone's early Work. In: Robert Ashley (Mitarb.). Yasunao Tone. Media Noise Language (= Critical Ear Series 4). Los Angeles 2007, S. 13-33.

44 Vgl. Hans Ulrich Obrist. Interview with Yasunao Tone. In: Ebd., S. 63-75, hier S. 66.

45 Im Rahmen des Hypes, der Mitte der 1990er Jahre unter Stichwörtern wie »Multimedia« und »Interaktivität« startete, begannen sie diverse Projekte zum Zusammenhang von Audio und Video, aus denen auch eine eigene, auch für den Live-Einsatz taugliche Video Jockey-Software (»VJamm. A Piano for Sound and Vision«) hervorging. Auch entwickelten sie – vor Final Scratch – ein MIDI-Interface für einen Schallplattenspieler (vgl. Bill Brewster, Frank Broughton. Last Night a DJ Saved my Life. London 2006, S. 492 f.).

46 Wicke, Ziegenrucker, Ziegenrucker 2007 (Anm. 29), S. 658.

sound effects«.47 »More Beats + Pieces« (1997) ist die Fortsetzung des eine Dekade vorher erschienenen »Beats + Pieces«. Während beide Stücke Collagen aus einer Vielzahl von bearbeiteten Samples aus anderen Musikstücken sind und ihre jeweilige Rhythmusspur auf John Bonhams wuchtig produziertem und im Stereobild breit verorteten Schlagzeug aus Led Zeppelins Adaption des Blues-Klassikers »When the Levee Breaks« (1971) aufbauen, unterscheiden sich die Produktionsverfahren von 1987 und 1997. Erst 1997 entsteht eine Medienreferentialität der CD und digitaler Technologien. Der Begleittext zur CD verortet die auf ihr angewandten Produktionsverfahren zwischen analog und digital.<sup>48</sup>

Für »More Beats + Pieces« produzierten Coldcut eine 12-inch-Schallplatte, wie sie als Format seit Mitte der 1970er Jahre anfangs inoffiziell als DJ-Werkzeug, ein wenig später dann offiziell veröffentlicht und als Maxi-, Dance- oder Giant-Single bekannt wurde.<sup>49</sup> Die von Coldcut produzierte Schallplatte enthielt allerdings kein Musikstück und spezifische Mixe beziehungsweise Versionen von diesem, sondern eine Auswahl an Loops sowie diverse andere Samples. Von dieser Schallplatte wurde eine sehr kleine Auflage – 30 Stück – hergestellt und einzelne Exemplare an ausgewählte Musiker und DJs verschickt, damit diese einen Remix beziehungsweise eine Version produzieren konnten. »More Beats + Pieces« konnte also nie in einer Originalversion veröffentlicht oder aufgeführt werden. So enthält die CD-Single von 1997 sechs Versionen. Damit schließen Coldcut an die Praxis des *Versioning* an, wie sie seit Anfang der 1970er Jahre im jamaikanischen Dub eingesetzt wird.<sup>50</sup> Gleichzeitig brechen sie aber mit dieser Praxis, da die veröffentlichten Versionen auf kein Original mehr verweisen. »More Beats + Pieces« im Zusammenhang des Klangkonzepts Medienreferentialität zu untersuchen, bedeutet nun weniger nach der Herkunft der einzelnen Samples zu fragen – über diese Frage wäre eher eine Kontinuität zu dem Platz herstellbar, der Coldcut bisher von einer Geschichtsschreibung der populären Musik zugewiesen wurde<sup>51</sup> –, sondern eher die medienreferentiellen Klänge zu prüfen, auf die in ihrer Version zurückgegriffen wird.

47 Black zitiert nach Brewster, Broughton 2006 (Anm. 45), S. 489. Portastudios wurden Ende der 1970er Jahre von Firmen wie Tascam oder Vestax auf den Markt gebracht. In einem Portastudio, ein Gerät von der Größe eines tragbaren Kassettenrekorders, können auf eine herkömmliche Musikkassette vier bis acht Spuren aufgenommen werden.

48 Vgl. Coldcut 1997 (Anm. 3).

49 Zur Geschichte der Maxi-Single vgl. Hillegonda C. Rietveld. Vinyl Junkies and the Soul Sonic Force of the 12-Inch Dance Single. In: Charles R. Acland (Hg.). *Residual Media*. Minneapolis, London 2007, S. 97-114.

50 Versioning entstand als Reggae-Produzenten begannen, so genannte Backing tracks, also Aufnahmen von vornehmlich Bass und Schlagzeug, mehrfach für neue Aufnahmen zu nutzen (vgl. hierzu Michael E. Veal. *Dub. Soundscapes and Shattered Songs in Jamaican Reggae*, Middletown, Conn. 2007, S. 54 f.).

51 Vgl. zum Beispiel Jeremy J. Beadle. *Will Pop Eat Itself? Pop Music in the Soundbite Era*. London 1993 oder Brewster, Broughton 2006 (Anm. 45).

Die Coldcut Version »More Beats + Pieces. Daddy Rips it up Mix (Max Chop)«, die von Black und More selbst angefertigt wurde und in Hinsicht auf Medienreferentialität am aufschlussreichsten ist, beginnt mit mehreren, sich zeitweise überlagernden Brummgeräuschen. Diese erinnern an von Mikrofon- oder Gitarrenkabeln verursachte Geräusche, die versuchsweise, aber eben nie vollständig in einen aufgedrehten Audioverstärker gesteckt werden. Zwei Samples – ein bearbeiteter Schlagzeugklang John Bonhams und das Sprachsample »Honey, I got rhythm« – werden per Schallplatte angespielt und gescratcht. Nachdem die Schallplatte mit dem Schlagzeugsound nicht mehr abgestoppt wird – um so den einzelnen Klang ein weiteres Mal, gegebenenfalls in der Tonhöhe moduliert, abspielen zu können – entpuppt sich der Sound als Beginn eines 4/4-Grooves. Die Brummgeräusche erklingen weiter und erhalten eine einer Basslinie vergleichbare Funktion. Wenig später wird dann eine Vocoderstimme, also eine durch Sprachsynthese generierte Stimme eingespielt. Weitere Scratchings folgen und Coldcut schließen im Verlauf des Stücks die Präsentation einer üppigen Anzahl neuer Samples an, die sie durch DJ-Techniken eifrig bearbeiten.

Die medienreferentiellen Klänge, die Coldcut hier verwenden, entstammen nicht digitaler Technologie, sondern verweisen auf: elektronische Schaltkreise, den Schallplattenspieler und die für die Übertragung verschlüsselte menschliche Stimme (der Vocoder). Störungen – in Gestalt der Brummgeräusche und des Scratchings – werden nur simuliert und in Form eines ausgearbeiteten Effekts präsentiert, der im Fall des Brummgeräusches allerdings nicht nur womöglich oberflächlicher Effekt bleibt, sondern funktional als Basslinie eingebunden wird. Coldcut greifen nur auf analoge medienreferentielle Klänge, die Klangübertragung und -erzeugung kombinieren, zurück. Trotzdem ist an »More Beats + Pieces« die Medienreferentialität der CD untersuchbar. Nur weil die digitale Produktion beziehungsweise die CD vergleichsweise störungsfrei sind, können bestimmte Störungen – die Brummgeräusche – Teil aufgenommener Musik werden. Schwer vorstellbar wäre eine solche Integration auf Basis des Portastudios, mit dem 1987 »Beats + Pieces« hergestellt wurde.

Es gibt wahrscheinlich keine persönliche Verbindung zwischen Coldcut und Tone, trotzdem treffen sich ihre Musikproduktionen »More Beats + Pieces. Daddy Rips it up Mix (Max Chop)« beziehungsweise »Solo for Wounded CD«, insofern als sie die Medienreferentialität der CD erkunden.<sup>52</sup> Bereits 1985 begann Tone damit CDs – wie er es nannte – zu verwenden. Wenn Analoganhänger der CD vorwarfen, dass sie »kalt« klingen würde und ihr favorisiertes Medium – wahlweise Tonband oder Schallplatte – hingegen »warm«, dann wies Tone die Verwundbarkeit dieses scheinbar so kalten Mediums nach. Die verwundeten CDs führten bei Tone jedoch nicht zum Kollaps des CD-Systems, sondern gewährleisteten auch, dass die Maschine weiterlief. *Paramedia* nennt Tone dieses

52 Jedoch haben sich im Laufe der 1990er Jahre diverse Institutionen etabliert, wie etwa das Sonar Festival in Barcelona, mit denen sowohl Coldcut als auch Tone assoziiert waren.

künstlerische Vorgehen, in dem er von dem durch die Hersteller vorgegebenen Telos der Medientechnologie abweicht.<sup>53</sup> Um diese Abweichung für das Medium CD umzusetzen, greift Tone auf ein einfaches Verfahren zurück und schafft auf Grundlage der CD eine *Music for tape* ganz neuer Art:

»The Scotch tape enables me to make burst errors without significantly affecting the system and stopping the machine. The error-correcting software constantly interpolates between individual bits of misread information, but if adjacent bits are misread, a burst occurs and the software mutes the output. If a significant number of bursts occur in one frame the error increases until it eventually overrides the system.«<sup>54</sup>

Tone schafft also, indem er CDs beklebt, ein gestört laufendes CD-System, dessen Fehlerkorrektursoftware Klänge erzeugt, die zwar im Zusammenhang mit den auf der CD gespeicherten Klängen stehen, diesen aber nicht einfach entsprechen. Dabei bleibt Tone auf CD-Player, wie sie in den 1980er Jahren produziert wurden, angewiesen.<sup>55</sup> Diese Geräte schalten sich langsamer stumm als solche der nachfolgenden Dekaden. Ist die Information sehr lückenhaft, reagiert jedoch auch Tones CD-System mit einem Rauschimpuls und anschließender Stummschaltung des Ausgangs oder gar mit Abschaltung des Systems.

Mit dem hier geschilderten Verfahren<sup>56</sup> verzerrt Tone also die auf der CD gespeicherte Information, indem er einzelne beziehungsweise mehrere aufeinander folgende Bits überklebt und der Fehlerkorrektursoftware die Interpolation beziehungsweise Interpretation der Lücke überlässt. Hakt der CD-Player und wiederholt immer wieder die gleiche Stelle, dann tippt Tone – so schreibt er im Begleittext zur CD – mit seinen Fingern von außen an die CD-Lade.<sup>57</sup> Es ging Tone bei seinen CD-Verwundungen um Fehler, ungehörte Klänge und Unvorhersehbarkeit. Gerade deshalb greift er auf CDs zurück: »[...] [I]f you scratch analog recordings you can predict what kind of sound comes out, but with the digital you have no way of predicting.«<sup>58</sup>

Erst in den 1990er Jahren begann Tone vermehrt Aufnahmen anzufertigen. So ist »Solo for Wounded CD« die erste Aufnahme bei der sein CD-Bearbeitungsverfahren zum Einsatz kommt. Die verwundete CD bei »Solo for Wounded CD« ist Tones im Jahr 1993 produzierter und veröffentlichter CD-Erstling »Musica Iconologos«. Die Information, die auf dieser CD gespeichert ist, resultiert nicht aus einer Aufführung. Insofern liegt »Musica Iconologos« nicht das oben expli-

53 Christian Marclay, Yasunao Tone: Record, CD, Analog, Digital. In: Christoph Cox, Daniel Warner (Hg.). *Audio Culture. Readings in Modern Music*. New York 2004, S. 341-347, hier S. 344.

54 Ebd., S. 342.

55 Vgl. ebd.

56 Tone entwickelte dieses 1985. Er setzte es im selben Jahr in dem Tanzstück »Techno Eden« (der Choreographin Kay Nishikawa) und 1986 in »Music for 2 CD Players« ein.

57 Vgl. Tone 1997 (Anm. 2).

58 Tone nach Obrist 2007 (Anm. 4), S. 73.

zierte High-Fidelity-Konzept zugrunde. Tone produzierte eine CD, die nichts mit einer Aufführung zu tun hatte; als Basismaterial nahm Tone chinesische Schriftzeichen, scannte diese und ließ die gescannten Schriftzeichen von einer Software als Schwingung auslesen. »No person could imagine what sounds the pictures that are the notation of »Musica Iconologos« will produce.«<sup>59</sup> Tone stellt hier also eine Form von *technikvermittelter Synästhesie*<sup>60</sup> her. Der Zusammenhang von Bildern, Piktogrammen oder (Noten-) Schrift und Klang ist hier kein konventionell-symbolischer, der von kulturtechnisch gebildeten Subjekten hergestellt wird. Dieser Zusammenhang von Bild und Klang ist nicht durch Subjekte sondern durch technologische Artefakte vermittelt.

Anders als bei seinen Aufführungen mit »verwundeten CDs« in der zweiten Hälfte der 1980er Jahre bei denen immer wieder auf der CD gespeicherte Aufführungsklänge durchschimmerten, steht »Solo for Wounded CD« in keinerlei Verbindung mit einer Aufführung, die unabhängig von dem Medium CD existiert. Insofern liegt »Solo for Wounded CD« das Klangkonzept Medienreferentialität der CD zugrunde.<sup>61</sup>

#### Musik machen und hören im Klangkonzept Medienreferentialität

Im Klangkonzept Medienreferentialität wird nicht mehr mit konventionellen Instrumenten musiziert, sondern mit Medientechnologien, die schwerlich durch eine Einordnung ins Hornbostel-Sachs-System »instrumentalisiert« werden können. Die Übertragung der Rede des HipHop-DJs vom Schallplattenspieler »als Instrument« beziehungsweise Brian Enos vom »Studio als Instrument«<sup>62</sup> auf die CD beziehungsweise den CD-Player erweist sich insofern als problematisch.

Musik machen heißt im Klangkonzept Medienreferentialität bei Tone und Coldcut auch, dass der in der Zeit organisierte Selbstlauf von Technologie irritiert wird. Diese Störung ist als Medienklang hörbar und hängt an einem Tabu: Sie darf nur in dem Maße geschehen, in dem sich der Selbstlauf der Medientechnologie wieder einstellen kann. Medienklänge sind also nicht nur verbunden mit einem »Material« der Medien<sup>63</sup>, sondern auch mit einer bestimmten Zeitordnung beziehungsweise mit einer technologisch organisierten und getakteten Zeit. So-

59 Robert Ashley, *Musica Iconologos*. In: Ashley 2007 (Anm. 43), S. 35-36, hier S. 35.

60 Vgl. zu diesem Begriff Rolf Großmann, *Monitor. Intermedium zwischen Ton, Bild und Programm*. In: Martin Warnke, Wolfgang Coy, Georg Christoph Tholen (Hg.). *HyperKult II. Zur Ortsbestimmung analoger und digitaler Medien*. Bielefeld 2005, S. 187-210.

61 Tones Verfahren wird später in variierten Form von diversen im Glitch-Genre verortbaren Produzenten aufgegriffen – so zum Beispiel von Oval oder Carsten Nicolai. Vgl. hierzu Stuart 2002 (Anm. 24) und Sanghild 2004 (Anm. 33).

62 Vgl. Brian Eno, *The Studio as Compositional Tool*. In: Christoph Cox, Daniel Warner (Hg.). *Audio Culture. Readings in Modern Music*. New York 2004, S. 127-130.

63 Großmann 2003 (Anm. 4), S. 57.

wohl Tone als auch Coldcut greifen auf Verfahren zurück, um einen getakteten Selbstlauf – von dem High Fidelity abhängig ist – zu stören. Im Musikmachen treffen bei Tone und Coldcut zwei Zeitformen aufeinander: eine *maschinell getaktete Zeit* und das, was man mit Wolfgang Ernst eine *Zeit der Performanz* nennen kann.<sup>64</sup> Die Zeit der Performanz ist auch eine »Zeit narrativer Entwicklung«<sup>65</sup>, also beispielsweise der Ablauf einer Sonatenhauptsatzform. Ein Hörer solcher Formen bezieht Teile auf ein Ganzes, und hört – im Sinne Adornos berühmter Hörertypologie – strukturell.<sup>66</sup> Zum Verhältnis von technologischer und dramaturgischer Zeit schreibt Wolfgang Ernst:

»Ihre [gemeint ist die Zeitlichkeit namens Dramaturgie, J. G. P.] Handlungsorientiertheit ist eine performative (in Theater, Tanz, Ritus), doch die Operativität von medientechnisch beherrschten Klangereignissen liegt unterhalb der dramatischen, narrativ konfigurierten Handlungsschwelle. [...] Mit elektroakustischen Medien löst sich Klang von der (sichtbaren) performativen Bewegung [...].«<sup>67</sup>

Bei Coldcut kommen performative Bewegungen – auflegen und scratchen – durchaus noch zum Einsatz; bei Tone, der nur noch ab und an mit seinen Fingern an die CD-Lade tippt, sind sie schon sehr reduziert. Bei beiden werden die performativen Bewegungen von menschlichen Körpern aber durch die Bewegungen der in der Zeit organisierten Medientechnologie ergänzt. Die maschinell getaktete Zeit ist bei Tone und Coldcut der dramaturgischen Zeit nicht mehr nur äußerlich. Sie erklingt nicht lediglich am Rand – so, wie eine mit 45 Umdrehungen pro Minute (UPM) drehende Schallplatte eine bessere Auflösung in den Höhen hat als eine mit 33 UPM drehende –, sondern ist als medienreferentieller Klang hörbar. Musik machen heißt bei Tone und Coldcut eine maschinell getaktete Zeit in eine dramaturgische Zeit zu integrieren.

Sowohl Tone als auch Coldcut lassen ihre Experimente wieder auf CD pressen oder als Soundfile codieren, die beziehungsweise das nun in dem komplementären Klangkonzept – High Fidelity – angeordnet werden muss. Insofern wird High Fidelity hier zur Bedingung von Medienreferentialität. Jedoch fordert dann das Klangkonzept High Fidelity als Bedingung von Medienreferentialität den Hörer nur noch eingeschränkt dazu auf, über Medien gehörte Klänge mit seinem Wissen auf die abwesende und vermeintlich »wirkliche« Klangquelle hin zu transzendieren, sondern verursacht durch immanente Medienklänge eine Sensibilisierung für eine Präsenz des Medialen. Das Hören von CD-Störgeräuschen ebenso wie von analogen Störgeräuschen über ein tadellos laufendes CD-System lässt

64 Vgl. Wolfgang Ernst. Zum Begriff des Sonischen (mit medienarchäologischem Ohr erhört/vernommen). In: PopScriptum 10 (2008), <http://www2.hu-berlin.de/fpm/popscript/themen/pst10/index.htm> (Letzter Zugriff 10. Januar 2009).

65 Christoph Cox. Wie wird Musik zu einem organlosen Körper? Gilles Deleuze und die experimentelle Elektronik. In: Kleiner 2003 (Anm. 4), S. 162-193, hier S. 174.

66 Zur kritischen Darstellung von Adornos strukturellem Hören vgl. Andrew Dell'Antonio (Hg.). Beyond Structural Listening? Postmodern Modes of Hearing. Berkeley 2004.

67 Vgl. Ernst 2008 (Anm. 64).

sich also als ein Schwellenphänomen zwischen den beiden Klangkonzepten beschreiben. Man hört durch die Störklänge der Medientechnologie, dass dort etwas ist – beispielsweise Sampleströme oder Algorithmen, gleichläufige Antriebsmechanismen –, wodurch man hört, was tadellos funktioniert und was man selbst nicht hört. Die maschinell getaktete Zeit gibt zu hören. So stehen sowohl das Musikmachen als auch das Musikhören in einem Verhältnis zu einer maschinell getakteten Zeit.

Markus Rautzenberg, Andreas Wolfsteiner (Hrsg.)

# HIDE AND SEEK

Das Spiel von Transparenz  
und Opazität

Wilhelm Fink

Gedruckt mit Unterstützung der Deutschen Forschungsgemeinschaft

Umschlagabbildung:  
Melanie Piva

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Alle Rechte, auch die des auszugsweisen Nachdrucks, der fotomechanischen Wiedergabe und der Übersetzung, vorbehalten. Dies betrifft auch die Vervielfältigung und Übertragung einzelner Textabschnitte, Zeichnungen oder Bilder durch alle Verfahren wie Speicherung und Übertragung auf Papier, Transparente, Filme, Bänder, Platten und andere Medien, soweit es nicht §§ 53 und 54 UrhG ausdrücklich gestatten.

© 2010 Wilhelm Fink Verlag, München  
(Wilhelm Fink GmbH & Co. Verlags-KG, Jühenplatz 1, D-33098 Paderborn)

Internet: [www.fink.de](http://www.fink.de)

Einbandgestaltung: Evelyn Ziegler, München  
Printed in Germany.  
Herstellung: Ferdinand Schöningh GmbH & Co. KG, Paderborn

ISBN 978-3-7705-4888-0

## INHALTSVERZEICHNIS

MARKUS RAUTZENBERG / ANDREAS WOLFSTEINER Einführung.....	9
I. RAUSCHEN/STÖREN/IRRITIEREN.....	23
EMMANUEL ALLOA Transparenz und Störung. Vom zweifelhaften Nutzen eines kommunikationswissenschaftlichen Paradigmas für Theorien des Bildes.....	25
NIKE BÄTZNER Das Rauschen des Bildes. Atmosphärische Phänomene im Werk von Giovanni Anselmo, Caspar David Friedrich und Teresa Margolles.....	37
SYLWIA CHOMENTOWSKA Das Bild als Paradox. Warum Munch verdoppelt, Matisse auf der Schwelle steht und Richter farbig spiegelt.....	49
ANA OFAK Störung. Eine Wiederentdeckungsreise.....	65
JAIME TSAI Duchamp's Impossible Topographies.....	81
FABIAN GOPPELSRÖDER Irritation als Methode? Von störendem und versammelndem Philosophieren.....	97
II. VERBERGEN/ZEIGEN/ENTDECKEN.....	109
DIETER MERSCH Das Dritte. Medium als paradoxe Kategorie.....	111