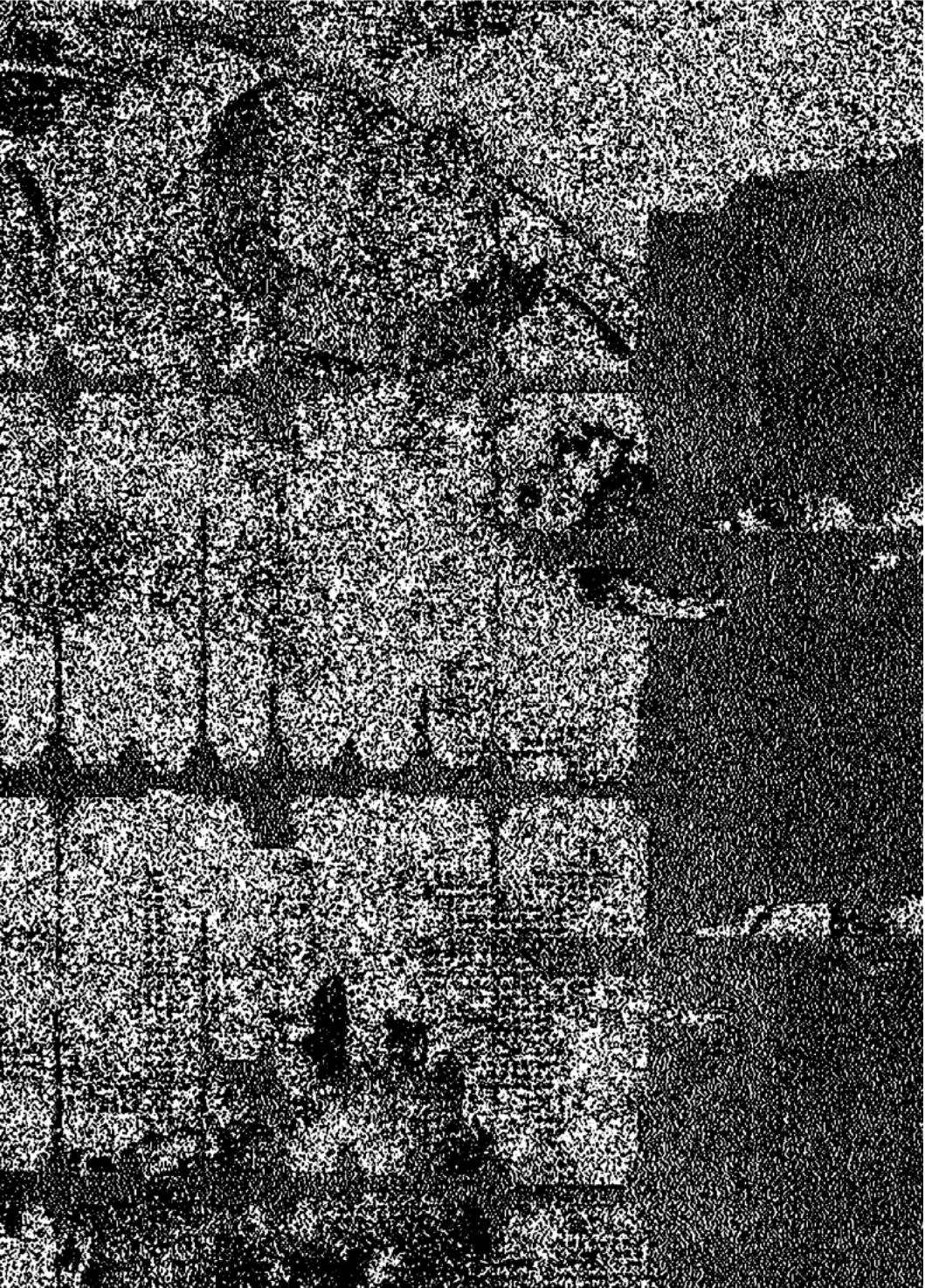






Ghost Planes

*Sampling in Electronic Ambient Music from Historical Origins to
Post-Internet Aesthetics and Practices*

- 1 eine Collage aus Fragmenten von Logos von Labels oder themennaher Unternehmungen, darunter: *Internet Explorer, Arista, Big Machine Records, Chrysalis Records, copyleft, Trademark, Registered Trademark, Warp Records, Public Enemy, Polydor Records, Soulseek, The Pirate Bay und Treasure Isle*, möglicherweise noch andere. Eigene Darstellung, nicht im Abbildungsverzeichnis aufgelistet.

Wie wird Sampling in zeitgenössischer Ambientmusik als nicht-referenzielle, spektrale Technik eingesetzt, und welche Rolle spielt dabei die digitale Navigation durch popkulturelle Materialarchive in der post-Internet Ära?

Masterarbeit

Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg,
Fakultät Design, Medien und Information,
Department Medientechnik

Hamburg, 25.11.2025

Erstprüferin: Prof. Dr. Anke Haarmann (HAW Hamburg)
Zweitprüfer: Prof. Thomas Görne (HAW Hamburg)

Schießwohl, Jannik,

Sound Vision

While this is not the best version I could write, it is one of them. Digitally navigating the archives I immersed myself in for this work was tough, and focusing on the initially proposed research question even more so. While it has been answered, in one way or another and with one possible solution among many, it opened up a labyrinth that unfolds itself either in the text or in its footnotes. I invite you to follow these leads as I did, and to wonder how I managed to stop myself from adding a thousand more. Danke an meine *friends*. x3

(Index)

Acknowledgements 7

Abstract 11

(1) Intro 12

(2) Einleitung 14

(3) Zentrale Begriffe 16

[3.1] Sampling 16

[3.2] zeitgenössische Ambientmusik 17

[3.3] nicht-referenzielle, spektrale Technik 18

[3.4] digitale Navigation durch popkulturelle Materialarchive 18

[3.5] post-Internet 1 9

(4) Historische Geographie des Samplings 20

[4.1] Umwelt als Material: die Transformation des musikalischen Materialbegriffs 22

Frühe Wire-Recording-Experimente: Halim El-Dabh und The Expression of Zaar 22

clean-edged time crystal[s] & die Studie(n) der Geräusche 23

Tape Machines und die Fragmentation von Zeit 26

Das Sample, Separation von Objekt und Klang 30

Wandel des Materialbegriffs 31

[4.2] Musik als Material: Dub und die Freilegung der Spuren 31

Fragmentierung, Rekombination, Autorenschaft 33 33

Raum als Protagonist innerhalb der Musik 38

Spektrale Produktionstechniken 40

Hip-Hop als die systematische Extraktion musikalischer Medienarchive 41

[4.3] Sonic Data Mining: The Loop Digger 43

Referenzialität als Kern der Samplingpraxis 44

Neue Interfaces und technologische Ermöglichung durch MPC60 & SP-1200 45

Popkulturelle Materialarchive: Vom physischen zum digitalen Archiv 48

[4.4] Kontinuum (Referenziell) (Non-referenziell) 55

[4.5] Referenz als Kontinuum 55

[4.6] Das Studio als Instrument & the Producers as Cyborg 61

[Level 1:—5] Lv. 1: Das Studio als kompositorischer Raum 61

Lv. 2: Das Mischpult als Instrument 63

Lv. 3: Digitale Sampler als kybernetische Schnittstelle 63

Lv. 4: Die DAW als Cyborg Umgebung 65

[4.1] Umwelt als Material: die Transformation des musikalischen Materialbegriffs 22

Frühe Wire-Recording-Experimente: Halim El-Dabh und The Expression of Zaar 22

clean-edged time crystal[s] & die Studie(n) der Geräusche 23

Tape Machines und die Fragmentation von Zeit 26

Das Sample, Separation von Objekt und Klang 30

Wandel des Materialbegriffs 31

[4.2] Musik als Material: Dub und die Freilegung der Spuren 31

Fragmentierung, Rekombination, Autorenschaft 33 33

Raum als Protagonist innerhalb der Musik 38

Spektrale Produktionstechniken 40

Hip-Hop als die systematische Extraktion musikalischer Medienarchive 41

[4.3] Sonic Data Mining: The Loop Digger 43

Referenzialität als Kern der Samplingpraxis 44

Neue Interfaces und technologische Ermöglichung durch MPC60 & SP-1200 45

Popkulturelle Materialarchive: Vom physischen zum digitalen Archiv 48

[4.4] Kontinuum (Referenziell) (Non-referenziell) 55

[4.5] Referenz als Kontinuum 55

[4.6] Das Studio als Instrument & the Producers as Cyborg 61

[Level 1:—5] Lv. 1: Das Studio als kompositorischer Raum 61

Lv. 2: Das Mischpult als Instrument 63

Lv. 3: Digitale Sampler als kybernetische Schnittstelle 63

Lv. 4: Die DAW als Cyborg Umgebung 65

[4.1] Zwei Fallstudien zeitgenössischer Ambientmusik 70

Die Genese des Ambientbegriffs 71

[5.2] Submersion into deep & mysterious pools: Barbara Braccini 74

Stretched in Time & Soaked in Reverberation: Braccinis Transformations-techniken und dessen Ursprünge 75

Hyper-specific micro genres and their Aesthetics, Braccinis visuelle Sprache 81

Strategien der Referenzialität: Drei Fallstudien 87

a) dj lostboi - all the clouds disturbed: Die strategische Amnesie und die bewusste Obfuskation als Methode 87

b) Malibu - Spicy City: Ästhetische Auflösung der Referenz 93

c) belmont girl - 2 faced: Transparenz und De-Monetarisierung 96

barboraofcanada die Nostalgiemaschine 101

[5.2] Intro: Space Afrika 103

Manchester als Ausgangspunkt: Ortsspezifische Sozialisation 103

Archivierung vs. Transformation: Ein methodischer Kontrast 106

Das Studio als akustischer Filter: Melting into Noise 107

Field Recordings als Human Element 109

heartbreaking als Human Element 109

von Dub Techno zu referenziellem Sampling 111

hybitwibt? als ästhetische Neuausrichtung 111

condensed form of knowledge transfer 113

dairyday4: ICO und die Poetisierung des Digitalen 115

Sichtbarkeit der DAW als Produktionsbedingung/raum 115

Honest Labour 117

Kollaborative Räume und post-physische Produktion 117

Distanzierte Kollaboration: Production across 1 1 7

Digitale Räume der Kollaboration 118

YouTube- Wormlöcher und produktionsorientiertes Browsing 119

Manchester as digital archive: Sampling the cityscape from the Outside Realm 120

Sonic painters & sonic fiction 123

Outro inner city ambient for chaotic living 124

(7) Synthesis 128

(8) Conclusion 132

(9) Literaturverzeichnis 142

(10) Abbildungsverzeichnis 150

Abstract

Diese Arbeit untersucht Sampling-Praktiken in zeitgenössischer Ambientmusik unter dem Aspekt der Referenzialität und Spektralität. Eine genealogische Analyse verfolgt die Entwicklung von Halim El-Dabhs Wire-Recording-Experimenten (1944) und Pierre Schaeffers *musique concrète* über *jamaikanischen Dub* und *Hip-Hop* bis zu digitalen Samplern und DAWs. Diese historische Linie zeigt die Transformation des musikalischen Materialbegriffs von Notation zu phonographisch fixierbaren Klangfragmenten, die Erschließung von musikalischem Medienmaterial sowie die Etablierung des Studios als Instrument.

Die Untersuchung entwickelt ein fünfstufiges Referenzkontinuum (referenziell bis non-referenziell) zur analytischen Verortung von gesampelten Material. Anhand zweier kontrastierender Fallstudien – Barbara Braccini (Malibu, DJ Lostboi, belmont girl) und Space Afrika (Joshua Tarelle Reid, Joshua Inyang) – werden gegenwärtige Produktionsweisen analysiert: Braccini transformiert populäre Songs durch Verlangsamung und Prozessierung, teilweise bis zur Unkenntlichkeit, navigiert strategisch zwischen Obfuskation und Transparenz. Space Afrika integriert Samples mit höherer Referentialität, wobei Fieldrecordings als *„human element“* und Träger von Emotion fungieren.

Die Analyse führt zu einer hauntologischen Schlussfolgerung: Ein Sample ist spektral bereits im Moment seiner Geburt. Die phonographische Aufnahme spektralisiert das Ereignis im Augenblick seiner Fixierung – es gibt keinen Punkt reiner Präsenz. Unabhängig vom Transformationsgrad existiert das Sample permanent im Zwischenraum zwischen *„no longer“* (Original) und *„not yet“* (vollständig neu). In der post-internet Ära, geprägt von digitalen Medienarchiven und algorithmischen Distributionslogiken, macht Sampling diese konstitutive Spektralität sichtbar: Das Sample trägt in sich *„aborted futures“*, verlorene Möglichkeiten, die hätten sein können. Die Gespenster erinnern daran, dass es anders hätte sein können – *und machen diese Erinnerung unerträglich*.

(1) Intro

Etwa 2014, wahrscheinlich war es 02:00 oder 04:00 nachts, als ich in meinem Elternhaus – vor dem halb geöffneten Fenster, die milde Sommerluft nur noch ab und zu durch das rauschende White Noise eines vorbeifahrenden Autos unterbrochen. Nachdem ich gefühlt wochenlang erneut in wiederkehrenden halbdissoziativen Zuständen und in Symbiose mit meinem *Acer Aspire 5* Laptop existierte, fand ich ein YouTube Video betitelt „Ableton Live tutorial - Ambient Dubtechno in 12 minutes“², hochgeladen am 05.05.2012 von Fingers in the Noise, einem französischen Dub techno Produzenten. Immer und immer wieder hatte ich versucht *Dub techno* zu verstehen und vor allem, zu produzieren.

Das Video demonstriert, wie sich aus einem einfachen Fieldrecording, in diesem Fall dem Geräusch von prasselndem Regen, durch den Autor vermeintlich selbst aufgenommen, mithilfe von *Ableton Lives* software-eigenen Effekten Musik erzeugen lässt. Mit Pitch Shifting, Filtering, harmonischen Resonatoren (Resonator-Effekt), Phase Shifting, Bit- und Sample-Reduktion, Equalizing, Hall, Echo und Kompression wird der Sound prozessiert. Was komplex scheint, geschieht durch wenige Klicks, Resonator Effekt transformiert das statische Regenprasseln ab 03:08 zum ersten hörbaren harmonischen Akkord. Nach spätestens fünf Minuten, bei 06:04, wird deutlich, wie zugänglich die Audio-Manipulation durch DAWs³ ist. Nachdem gezielt die Tonhöhe des Resonator Effekts von zwei Bereichen des Samples angepasst wurde, erklingen zwei Akkorde, die durch die komplette Effektkette prozessiert – und mit Hilfe von Hall- und Echoeffekten im Stereobild verteilt werden. Diese Transformation eines vertrauten Alltagsgeräusches hin zu einem der tragenden Elemente eines Genres, den codierten Dub Techno Chords, war faszini-

nierend; die Interpretation von nicht musikalischem Material durch das Mensch-Maschine Interface der DAW.

Bis dato war ich nur mit dem plastisch anmutenden, seltsam amateurhaften Interface von FL Studio vertraut gewesen, Ableton Live erschien mir damals zu kompliziert, zu ernst zu sein. Beide Programme zu piraten war im Gegenteil äußerst einfach, denn damals war YouTube nicht so streng wie heute mit Tutorials zu Softwarepiraterie, Mediafire Links in den Videobeschreibungen und Feedback in den Kommentaren machten das illegale Downloaden zu einer komfortablen und recht sicheren Praxis.

Was nach DIY-Widerstand und Subversion klingt, ist längst zu einer standardisierten Post-Internet-Produktionsweise geworden, illegaler Einstieg in Produktionssoftware ist toleriert bis gewollt, um neue Kund*inne an die Produkte zu binden. Der einfache Zugang zu Software und die Möglichkeit der Rekombination von Medienmaterial jeglicher Art erlauben es, längst vergangene Genres endlos in dem still summenden Vortex der Server-Farmen weiterleben zu lassen.

Es lässt sich schließen, dass gefundenes oder selbst aufgenommenes Material im zeitgenössischen Produktionsprozess bis zu einem bestimmten Grad transformiert wird, um als Quelle für Musikproduktion zu dienen. Dieser Moment dient als Grundlage und Einstieg in eine Reihe von Fragen an das Material und die Transformation dessen: *Wie wird es verfremdet, und zu welchem Zweck? Wie und wo wird es gefunden? Worauf verweist es (danach) noch?*

Während dieser Analyse hat sich diese Referenzialität des Materials nicht als bi-polarer Zustand offenbart, sondern als Kontinuum. Einerseits kann das ausgehende Medienmaterial vom Alltäglichen bis zum Musikalischen reichen, andererseits von unverändert bis vollständig unkenntlich auftreten.

² „Ableton Live tutorial - Ambient Dubtechno in 12 minutes“, <https://www.youtube.com/watch?v=RtJLo5o7IqY> (zuletzt geöffnet am 10. November 2025 07:02, web.)

³ Digital Audio Workstations, digitale Software die Musikstudios imitiert

(2) Einleitung

Zeitgenössische Sampling-Praktiken in elektronischer Musik sind geprägt durch die Omnipräsenz digitaler Archive. YouTube, Streaming-Plattformen und digitale Audio Workstations (DAWs) haben die Bedingungen musikalischer Produktion fundamental verändert.

Ausgehend von der Forschungsfrage, wie Sampling in zeitgenössischer Ambientmusik als nicht-referenzielle, spektrale Technik eingesetzt wird und welche Rolle dabei die digitale Navigation durch popkulturelle Materialarchive in der post-Internet Ära spielt, verfolgt diese Arbeit eine genealogische Linie von den ersten elektroakustischen Experimenten der 1940er Jahre bis zu aktuellen digitalen Produktionsweisen.

Die historische Analyse zeigt, dass Halim El-Dabh's frühe Wire-Recording-Experimente (1944) und Pierre Schaeffers *musique concrète* den musikalischen Materialbegriff grundlegend transformierten: von der traditionellen westlichen Notation hin zu phonographisch fixierbaren Klangfragmenten. Diese konzeptuelle Verschiebung etablierte das Studio als Instrument und den Toningenieur als Komponisten. Die Entwicklung setzte sich über die transkaribischen Feedback-Loops des jamaikanischen Dub und die systematische Archivextraktion des Hip-Hop in der Bronx fort, bis zu den digitalen Samplern der 1980er Jahre (MPC60, SP-1200), die einen bislang unerreichten, mikroskopischen Zugriff auf aufgezeichnetes Klangmaterial erlaubten.

Für diese historische Genealogie des Samplings sind Thomas B. Holmes „*Electronic and Experimental Music*“ (2008), Michael Veals „*Dub*“ (2007), Kodwo Eshun's „*More Brilliant than the Sun*“ (1998) und Tricia Rose's „*Black Noise*“ (1994) grundlegend. Sie zeigen, wie Dub und Hip-Hop den musikalischen Materialbegriff transformierten: von instrumentaler Performance zu phonographisch fixierbaren Klangfragmenten. Mit der Verbreitung von DAWs ab den 1990er Jahren entsteht schließlich eine „*kybernetische Omnipotenz*“: Der Bedroom Producer wird zum Cyborg, operiert durch nondestruktive, endlose Rekombination und ist nicht mehr klar von der Maschine unterscheidbar.

Zentral für diese Untersuchung ist die Beobachtung, dass gesampeltes Medienmaterial in dem Moment, in dem es als musikalisches Material angeeignet wird, einen Transformationsprozess durchläuft, durch den es zum grundlegenden Bestandteil eines Musikstücks wird, das zugleich auf sein Ursprungsmaterial verweisen kann – oder eben nicht. Diese Referenzialität lässt sich jedoch nicht abschließend in die Kategorien „*verweisend*“ oder „*losgelöst*“ einordnen. Vielmehr wird in dieser Arbeit ein fünfstufiges Referenzkontinuum entwickelt (referenziell, partiell-referenziell, semi-referenziell, minimal-referenziell, non-referenziell), um unterschiedliche Grade der Verweisbarkeit von Samples analytisch verorten zu können.

Zur Reflexion gegenwärtiger Produktionsweisen innerhalb der Ambientmusik werden zwei kontrastierende Fallstudien analysiert: Die französische Ambientkünstlerin Barbara Braccini (bekannt unter den Alias Malibu, DJ Lostboy und belmont girl) arbeitet mit temporaler Verlangsamung, Fragmentierung und Hall, transformiert populäre Songs teilweise bis zur Unkenntlichkeit und navigiert dabei strategisch zwischen algorithmischer Obfuskation und ästhetischer Auflösung. Space Afrika, ein Produzentenduo aus Manchester (Joshua Tarelle Reid und Joshua Inyang), stehen im Kontrast dazu: Ihre Arbeitsweise zeichnet sich durch einen höheren Grad an Referentialität aus, wobei Samples teilweise nahezu unverändert integriert werden.

Die Analyse beider Praktiken wird hauntologisch gerahmt und mit den Werken von Mark Fisher und Simon Reynolds theoretisch eingeordnet. Fisher etablierte Hauntologie als analytisches Werkzeug für Musik, die von spektraler Zeitlichkeit, von „*lost futures*“ und der konstitutiven Abwesenheit reiner Präsenz geprägt ist.

Die Arbeit gliedert sich in mehrere Teile: Die genealogische Erschließung des Samplingbegriffs, die Entwicklung eines Referenzmodells, die Untersuchung des Studios als produktionstechnischer Möglichkeitsraum sowie die Analysen der beiden Künstler*innen. Darauf folgt eine Synthese, die die Erkenntnisse zusammenführt und die theoretischen Schlussfolgerungen der Conclusion vorbereitet.

(3) Zentrale Begriffe

[3.1]

Sampling

Sampling bezeichnet die Rekontextualisierung von vorhandenem Medienmaterial innerhalb von Musikproduktionen, bei der Klänge extrahiert, transformiert und in neue kompositorische Zusammenhänge eingebettet werden. Dabei lassen sich verschiedene Formen unterscheiden: das Samplen von Musikinstrumenten mit der Intention, deren Klang zu reproduzieren – quasi eine Simulation; die Rekontextualisierung vorhandenen musikalischen Materials; sowie die von Großmann als „*experimentelle Strategien*“⁴ bezeichneten Verfahren. Dieses definiert sich in seiner Vorgehensweise beinahe klassischer Synthese annähernd, als erschwerender und teilweise massiv dekonstruierender Prozess, bei dem „*[d]ie vormals unterscheidbaren Verfahren der Bearbeitung vorhandenen Materials (Samplingaspekt) und des Generierens und Transformierens von Wellenformen (Syntheseaspekt) verschmelzen.*“⁵

[3.2]

zeitgenössische Ambientmusik

Unter zeitgenössischer Ambientmusik wird im Folgenden die Entwicklung der letzten Dekade, also seit etwa 2015, verstanden. Diese Phase ist geprägt durch die Dominanz digitaler Produktionsverfahren, die vorrangige Verbreitung über Online-Plattformen, eine ausgeprägte Genre-Hybridität sowie durch die bewusste, zugleich oft beiläufig wirkende Integration von Internet-Ästhetiken, digitalen Artefakten und netzkulturellen Trends als stilbildende Elemente.⁶ Sie wird hier von New Ambient⁷ differenziert, da der Fokus primär auf Ambientmusik liegt, die im, aus und für das Internet produziert wird.

⁴ Großmann, „*Collage, Montage, Sampling – Ein Streifzug durch (medien-)material-bezogene ästhetische Strategien*“, 325.

⁵ Großmann, „*Collage, Montage, Sampling – Ein Streifzug durch (medien-)material-bezogene ästhetische Strategien*“, 326.

⁶ „American Mavericks: An interview with Pauline Oliveros“, 12.

⁷ Inhaltliche Parallele zu *New Age* das eine Fokus auf meditative, transzendente, atmosphärische oder spirituelle Musikproduktionen legte und hier zugleich anknüpfend an klassische Ambient-Klangästhetiken.

[3.3] *nicht-referenzielle, spektrale Technik*

Nicht-referenzielles Sampling bezeichnet die Rekontextualisierung von Audiomaterial, dessen ursprüngliche Referenz weder erkennbar noch intendiert ist. Das Sample wird durch Prozessierung „nicht-referenziell“⁸ und verweist nicht länger auf seinen ursprünglichen semantischen Kontext, sondern transformiert sich zu einem texturalem Element. Es fungiert als reines Ausgangsmaterial (source material), losgelöst von dem Kontext, den es ursprünglich erbt oder hätte evozieren können. Der Ursprung des Samples ist somit nicht mehr präsent, zwischen Anwesenheit und Abwesenheit wird es wie bei Fisher zum Gespenst. Es operiert als autonome Wirkmacht innerhalb der Klangstruktur, trägt Spuren seines Ursprungs, ohne dass diese direkt rekonstruierbar sind, und vermittelt Wirkung durch Materialität allein. Das Sample existiert als Zwischenzustand von Präsenz und Abwesenheit.

[3.4] *digitale Navigation durch popkulturelle Materialarchive*

Im Kontrast zum analogen und ortsspezifischen *Crate Digging*⁸, dem fieldrecording, also der Aufnahme von Geräuschen außerhalb des Studios oder dem Aufnehmen linearer Medien wie Dokumentarfilme via beispielsweise VHS, meint digitale Navigation die Materialsuche und das Bewegen im digitalen Raum. Dies kann von ergebnisoffenem Herumwandern, oder dem sich dem Algorithmus und Feed geleiteten Konsum, bis zu gezielter Archivdurchforstung geschehen. Wodurch es sich von traditionellem browsen, scrollen oder generellen Konsum von short-form Content unterscheidet, ist die Produktions- bzw. Transformationsabsicht des gefundenen Materials.

Popkulturelle Materialarchive existieren in diversen Formen, sei es YouTube (als *Entlinearisierung traditionellen Fernsehens*), Instagram und TikTok (als *die großen Video Short-form Content Social Media Plattformen*), archive.org (als *Langzeitgedächtnis des Internets, aktiv seit 1996*),

⁸ *Crate Digging* bezeichnet das gezielte Suchen nach verwertbarem, überwiegend musikalischem Audiomaterial auf Schallplatten durch Produzent*innen. Dies war während der Entwicklung des Hip-Hop die primäre Quelle von Audiomaterial.

Speziell für Sampling existierende Plattformen wie freesound.org (als *community-driven open-source Audio Sample Plattform*), Loopmasters oder Splice und Tracklib, aber auch Spielfilme in der Regel via Streaming Services, von Mainstream bis Nischenproduktionen.

[3.5] *post-Internet*

Beschreibt keinen temporären Zustand nach dem Internet, kein „historisches, sondern ein alltägliches ‚nach‘ dem Internet; postkoital statt postmortem[...]“⁹, viel mehr: „an internet state of mind—to think in the fashion of the network.“¹⁰ Post-Internet meint einen kulturellen Zustand, in dem die Trennung zwischen online und offline diffus geworden ist, ein liminaler space, welcher den Ausgangspunkt für die sogenannten digital natives markiert.

⁹ Cramer, „Nach dem Koitus oder nach dem Tod? - Zur Begriffsverwirrung von ‚post-digital‘, ‚Post-Internet‘ und ‚Post-Media‘“.

¹⁰ Archey und Peckham, „Art Post-Internet: INFORMATION/DATA“, 8.

(4) Historische (5) Geographie des Samplings

Um die Dimensionen der Transformation des Medienmaterials vollständig zu erfassen, bedarf es eines historischen Rückblicks: von den ersten technologisch ermöglichten analogen Klangaufzeichnungen über die frühen digitalen Sampler bis hin zu den modernen Interfaces der DAWs. Sampling gilt neben der reinen Synthese mit digitalen oder analogen Synthesizern als eine der zentralen Produktionsmethoden elektronischer Musik. Der Begriff bezeichnet die Verwendung aufgezeichneter Klänge, etwa von Umweltgeräuschen oder bereits vorhandenen musikalischen Fragmenten, sowie deren Integration in neue kompositorische Zusammenhänge. Die Praxis entwickelte sich im 20. Jahrhundert im Kontext technologischer Innovationen und experimenteller Ansätze, die in unterschiedlichsten geographischen Räumen wie dem Mittleren Osten, Europa, der Karibik und den USA entstanden sind.

Ein geeigneter Ausgangspunkt für die Analyse liegt kurz nach den technischen Errungenschaften der Klangaufzeichnung – bei deren produktiver Transformation. Die Phonographie schuf die Grundlage für eine Musik, die nicht auf Notation und live gespielte Musikinstrumente angewiesen war.

Die *musique concrète*¹¹ machte sich diese Technologie zu nutze um Umweltgeräusche erstmals als musikalisches Material produktiv zu begreifen und stellte damit den traditionellen Musikbegriff tiefgreifend infrage. Mit Mikrofon- und Tontechnik experimentierend, wurden Alltagsklänge aufgezeichnet und transformiert. Etwa 30 Jahre später, in den 1970er Jahren erfuhr Sampling durch Hip-Hop eine erneute Revolution: Hier wurde das systematische Recyceln vorhandener Musik zur Grundlage eines Genres, das sich seitdem in vielfältige musikalische Stilrichtungen übersetzt hat.

Heute, mit omnipräsentem Zugang zu Alltagsfragmenten via Social Media, löst sich die Unterscheidung des Ursprungs des Materials zunehmend auf. Musiker wie Fred again nutzen Instagram-Stories und Voice-Memos als Material und verwischen damit die historische Trennung

¹¹ *musique concrète* bezeichnet eine experimentelle Kompositionspraxis, die seit den 1940er Jahren von u. a. Pierre Schaeffer mit Tonbandaufnahmen realer Klänge arbeitet. Das aufgenommene Material wird durch Schneiden, Loopen, temporale Inversion oder Verfremden zu neuen Klangkompositionen montiert.

zwischen Field Recording und musikalischem Sampling, denn diese Samples sind durch die Uploader bereits aus der Umwelt gesampled, sie sind Fundstücke im digitalen Raum, sozusagen Fieldrecordings des post-internet Zeitalters, eine Bildschirmaufnahme reicht aus, um jede Zeit und jeden Ort der Welt physisch nachzubilden, während man selbst sich niemals auch nur in die Nähe begeben haben muss.

[4.1] *Umwelt als Material: die Transformation des musikalischen Materialbegriffs*

„At the dawn of the 20th century, the world was no longer silent. The spirit of modern life was a banshee screeching into the future. Futurists wanted to make art out of the new energy, speed, and noise. How would we begin to do such a thing, to capture the sound of this electrified world?“¹²

Während bereits experimentelle Vorläufer wie Hindemiths *Grammophon-musik* (1930) und John Cages *Imaginary Landscape No. 1* (1939) die kreativen Möglichkeiten von Aufnahmetechnologie erkundeten, etablierte musique concrète ab 1948 erstmals eine systematische Praxis, die nicht-musikalische Umweltgeräusche als primäres Kompositionsmaterial nutzte. Im Geiste dieser Arbeit und als gelebte post-Internet Praxis ist die folgende Darstellung keine lineare historische Kausalkette, sondern eine Ansammlung (gefundener) Praktiken, welche sich um die Manipulation von Umweltgeräuschen drehen.

Frühe Wire-Recording-Experimente: Halim El-Dabh und The Expression of Zaar Bereits 1944, also noch bevor Pierre Schaeffer 1948 in Frankreich den Begriff der musique concrète prägen sollte, realisierte Halim El-Dabh mit *The Expression of Zaar* das früheste bekannte Werk, das ebendieser zugeordnet werden kann.¹³ El-Dabh, der zuvor einen Abschluss in Agrartechnik an der Universität Kairo erlangt hatte und in diesem Bereich beruflich tätig war, gilt damit als wegweisender Pionier

12 *Sisters with Transistors*, 00:05:21,160→ 00:05:52,920.

13 Vgl. Holmes, *Electronic and Experimental Music*, 156.

elektroakustischer Klangbearbeitung außerhalb des westlich dominierten Diskurses. „*While studying in Cairo, El-Dabh gained access to a magnetic wire sound recorder through the offices of Middle East Radio. He was allowed to borrow the wire recorder and, although it weighed 17 pounds¹⁴ and required a heavy microphone and power cable, El-Dabh took it into the streets to capture outside sounds.*“¹⁵ Diese aufgenommenen Umweltgeräusche, die heutzutage als Fieldrecordings¹⁶ eingestuft werden würden, brachte er in das Studio von Middle East Radio und experimentierte damit: „*I just started playing around with the equipment at the station, (...) including reverberation, echo chambers, voltage controls, and a re-recording room that had movable walls to create different kinds and amounts of reverb.*“¹⁷ Es zeigt sich, dass historisch parallel Experimente zur Verfremdung von Audioaufnahmen stattfanden, doch konträr zum Mythos um musique concrète, entstand diese nicht in Frankreich.

*clean-edged time crystal[s]*¹⁸ & die Studie(n) der Geräusche In der englischen Übersetzung seines Tagebuchs *A la recherche d'une musique concrète* schrieb Pierre Schaeffer¹⁹: „*March. Back in Paris I have started to collect objects. I have a 'Symphony of noises', in mind;*“²⁰. Das sollte der Grundstein für seine Erforschung der Geräusche sein und in der Etablierung der musique concrète als Praxis und theoretischem Begriff resultieren. Diese leitete eine Transformation der Musikproduktion ein, denn sie nutzt nicht primär Instrumente, sondern „*sound recording tools, natural sounds, electronic signals, and instrumental sounds.*“²¹

14 ca. 7,7kg

15 Holmes, *Electronic and Experimental Music*, 156.

16 Field Recording bezeichnet Audio-Aufnahmen, die außerhalb des Musikstudios mit mobilen Aufnahmegeräten erstellt werden. Von urbanen über abstrakte zu Naturaufnahmen werden diese entweder unbearbeitet oder zur Materialgewinnung für anschließende Verfremdung verwendet.

17 Holmes, *Electronic and Experimental Music*, 156.

18 Schaeffer u. a., *In Search of a Concrete Music*, 32.

19 „*Pierre Schaeffer was born in Nancy on August 15, 1910. His father was a violinist, his mother a singer. Schaeffer studied the cello at the Nancy conservatoire.*“ (Carlos Palombini, *MUSIQUE CONCRETE REVISITED: PIERRE SCHAEFFER AND PIERRE HENRY* in Sitsky, *Music of the Twentieth-Century Avant-Garde*, s. 432)

20 Schaeffer u. a., *In Search of a Concrete Music*, 4.

21 Holmes, *Electronic and Experimental Music*, 45.

Schaeffer war kein trainierter Komponist oder Musiker, obwohl er als Sohn einer Sängerin und eines Violinisten geboren wurde, widmete er sich vorerst den Ingenieurwissenschaften.²² Er sollte, nachdem er beim Radiosender RTF (*Radiodiffusion-Télévision Française*) in Paris angefangen hatte zu arbeiten, jedoch selbst Produzent werden, in dem Sinne wie wir den Begriff heute verstehen. 1943 gründete Pierre Schaeffer das *Studio d'Essai* (dt. Experimentalstudio) als Teil des Radiosenders.²³ Schaeffer war konträr zur damals gängigen Praxis – der Produktion von Musik durch die Notation des Komponisten, dem Spielen durch ein Orchester und optional der Aufnahme bzw. das Festhalten auf einem Tonbandträger, zu der Zeit primär Schallplatte – an einer konträren Produktionsmethode interessiert. Er wollte die Produktion von Musik, ausgehend von alltäglichen und aufgenommenen Geräuschen erforschen. Seine Experimente im Jahr 1948 präsentierte Schaeffer als die „*Études de bruits*“ (Studien der Geräusche) am 5. Oktober in Form des *concert de bruits* (Konzert der Geräusche) über das französische Radio.²⁴ Die fünf Stücke bestanden nicht nur aus Alltagsgeräuschen, sondern auch aus Material von Amateurmusiker*innen, Stimmen seiner Freunde, Topfdeckeln, jedoch auch Klaviermusik, Aufnahmen balinesischer Musik und amerikanischer Harmonika.²⁵

Am bekanntesten der fünf Stücke war die *Étude aux „chemins de fer“* (dt. Eisenbahn Studie), sie verwendete Aufnahmen von Zügen, welche Schaeffer und sein Team im Batignolles Bahnhof aufgenommen hatten. Schaeffers Faszination ist in seinem Tagebuch deutlich formuliert: „*Certainly the idea of a concert of railway engines is exciting. Sensational. Too much so. I've already forgotten the failure of my organ pipes*“²⁶

Diese Wertschätzung des Einfachen lässt sich auf Schaeffers Interesse an Philosophie, insbesondere an Georges I. Gurdjieff, zurückführen.²⁷ Gurdjieff, ein armenischer Philosoph, beschrieb den Menschen als im Zustand eines „*wachen Schlafes*“: „*A modern man lives in sleep, in sleep he is born*“

22 Vgl. Palombini, „*Musique Concrète Revisited*“, 432; Prendergast, *The ambient century*, 42.

23 Palombini, „*Musique Concrète Revisited*“, 433.

24 Vgl. Palombini, „*Musique Concrète Revisited*“, 432.

25 Vgl. Palombini, „*Musique Concrète Revisited*“, 433.

26 Schaeffer u. a., *In Search of a Concrete Music*, 10.

27 Vgl. Prendergast, *The ambient century*, 45.

and in sleep he dies.“²⁸ Diese Idee prägt auch Schaeffers Denken: seine Aufmerksamkeit gilt dem alltäglichen, banalen, unmusikalischen Geräusch, dem, was die meisten überhören. In seinem Tagebuch schreibt er weiter:

„*Why shouldn't they broadcast three minutes of „pure coach“ telling people that they only need to know how to listen, and that the whole art is in hearing? Because they are extraordinary to listen to, provided you have reached that special state of mind that I'm now in. How much I prefer them in their raw state, rather than in the state of vague composition (decomposition) where I have finally, and with great difficulty, isolated eight pseudobars in one pseudorhythm. . .*“²⁹

Er spricht, wie Gurdjieff auch, von einem besonderen Seins-Zustand, der nötig ist, um etwas wirklich wertzuschätzen. Schaeffer scheint fasziniert weniger an der Manipulation, sondern dem Geräusch selbst.

Die Studientechnik mit welcher die fünf Studien produziert wurden beschränkten sich auf wenige Geräte: eine Maschine um die finalen Aufnahmen auf Schallplatte zu schneiden, ein vier Kanal Mixer, vier Plattenspieler, Filter, Mikrofone, eine Hallkammer, ein tragbares Aufnahmegerät, sowie Schallplatten mit Soundeffekten des Radioarchivs.³⁰ Bearbeitungsmethoden involvierten Variation von Aufnahme- und Wiedergabegeschwindigkeiten, Sampling und Bearbeitung durch Manipulation des Tonabnehmers, loopen aufgezeichneter Spuren, Rückwärts-Abspielen von Platten, Lautstärkemodulationen sowie das Ein- und Ausblenden von Geräuschen.³¹

Schaeffer griff bereits mit der ihm verfügbaren Technologie zentrale Techniken der späteren Tape Music vorweg. Anstatt, wie üblich, spiralförmige Rillen in Schallplatten zu schneiden, erzeugte er mit „*Lock*

28 Ouspensky, *In Search of the Miraculous*, 66.

29 Schaeffer u. a., *In Search of a Concrete Music*, 12.

30 Vgl. Palombini, „*Musique Concrète Revisited*“, 433; Vgl. Holmes, *Electronic and Experimental Music*, 50.

31 Vgl. Sitsky, *Music of the Twentieth-Century Avant-Garde*, 433.

Grooves“, in sich geschlossenen Kreisen, endlose Wiederholungen. Diese Endlosschleife entsteht dadurch, dass beim Schneiden der Schallplatte, genau in dem Moment, in dem der Schneidearm in die bereits vorhandene Rille schneiden – und damit das metallene Herz treffen würde, der Tonarm hochgenommen wird. Schaeffer schreibt dazu: „*once the groove has bitten its tail, he [the cutter] has isolated a sound fragment that has neither beginning nor end, a sliver of sound isolated from any temporal context, a clean-edged time crystal, made of time that now belongs to no time [...] But where it began is soon forgotten and the sound object appears in its entirety, with neither beginning nor end.*“³² Diese Technik ermöglichte das, was wir heute als Loops beschreiben und laut Schaeffer entsteht eben durch die Wiederholung Musik aus Geräuschen.³³

Tape Machines und die Fragmentation von Zeit Schaeffers *Études de bruits* (1948) bewiesen das Potenzial von Recording-Manipulation, doch erst Tape³⁴ Machines ab 1950 realisierten dieses Potenzial vollständig durch mehrere Faktoren: präzise Editierung der Tonbänder durch *splicing*³⁵, Mehrspuraufnahmen, sowie diverse eigens entwickelte Maschinen für Tape Loops. Mit der Schallplatte waren alle Änderungen nur in Echtzeit möglich, während das Material wieder aufgenommen wurde. Die Bandmaschine stellte somit eine bahnbrechende und zugleich notwendige technische Neuerung dar, durch die die Transformation von Medienmaterial auf eine neue Stufe gehoben wurde, und zwar im Hinblick auf Präzision, Direktheit und Zeitmanipulation.

32 Schaeffer u. a., *In Search of a Concrete Music*, 32.

33 Vgl. Palombini, „*Musique Concrète Revisited*“, 440; Schaeffer u. a., *In Search of a Concrete Music*, 13.

34 Magnetic Tape oder Magnetband wurde Ende der 1920er Jahre primär in Deutschland entwickelt. Nach dem Zweiten Weltkrieg entdeckten die Alliierten die fortschrittliche deutsche Magnetband-Technologie und übernahmen sie. 1946 hielten die USA alle Patente der AEG Magnetophone und vergaben Lizenzen an interessierte amerikanische Firmen. Das ursprünglich aus beschichtetem Papier bestehende Band wurde 1948 durch 3Ms Acetat-Magnetband und 1953 durch Polyesterband ersetzt. Magnetic Tape blieb 40 Jahre lang das dominante Speichermedium für Audioaufnahmen, bis es Anfang der 1990er Jahre durch digitale Speichertechnologien abgelöst wurde. (Vgl. Thom Holmes, *Electronic and Experimental Music*, S. 35)

35 *Splicing* beschreibt das präzise physische Zerschneiden und Zusammenfügen von Magnetband und dem darauf aufgenommenem Audiomaterial. Essenziell ist es die Manipulation von Zeit und Raum mit den damaligen technischen Mitteln.

Pierre Schaeffer trifft Komponist Pierre Henry³⁶, welcher durch die *Études* auf Schaeffers Arbeit aufmerksam wurde. Henry tritt der *Groupe de Recherche de Musique Concrète* (GRMC, später *Groupe de recherches musicales*, GRM) bei, in der Schaeffer und Jacques Poullin bereits seit vier Jahren kooperierten.³⁷

Es war jedoch nicht zwingend ein professionell eingerichtetes Studio nötig, wie die GRM es sich schaffte, die demokratisierende Kraft der Tonbandtechnologie zeigt sich exemplarisch in Pauline Oliveros³⁸ Arbeiten:

*„I credit my mother. For my birthday, she sent me a tape recorder, and that was a very significant event because nobody had tape recorders, you know. It was in the 50s. I began to do field recording from my apartment window. And then in 1959 got started making a tape piece called Time Perspectives. The tape recorder that I had, it was possible to record by hand winding the tape in record mode. That gave me a variable speed so I could do some interesting things with that. And I used the bathtub for reverberation and cardboard tubes as filters. I'd put microphones in the tube and then record sounds through the tube.“*³⁹

Oliveros konnte damit nicht nur ihre akustische Umwelt flexibel aufzeichnen, sondern entwickelte zugleich eigene klangliche Effekte, etwa durch die Veränderung der Bandgeschwindigkeit oder den Einsatz von Hall- und Filtertechniken.

Die Verwendung von Effekten und die daraus resultierenden psychoakustischen Phänomene sind heute noch essenzielle Werkzeuge zur

36 Pierre Henry, geboren 1927 in Paris lernte zehn Jahre am Konservatorium, bereits seitdem er 10 Jahren alt war. Er studierte alles, von Vogelgesang bis Rhythmus und hatte ein frühes Interesse an „noise“ (Vgl. Prendergast, *The ambient century*, 43.)

37 Vgl. Holmes, *Electronic and Experimental Music*, 50; Vgl. Palombini, „*Musique Concrète Revisited*“, 343.

38 Die US-amerikanische Komponistin wirkte in den 60er Jahren am San Francisco Tape Music Center und leitete später das Center for Music Experiment an der University of California als Direktorin.

39 *Sisters with Transistors*, 00:39:51,360–> 00:41:05,720.

Transformation von Medienmaterial. Grundlegend basieren all diese verwendeten Effekte auf der Manipulation von Zeit.

„I think of the delay system as a time machine, because first you have to be present to make a sound and play it. Then it's recorded and played back in the future, so that what the future is essentially dealing with is really the past. So it sort of expands your sense of time.“ —Pauline Oliveros⁴⁰

Der *Delay-Effekt* entstand, indem ein Signal auf ein Tonband aufgenommen und gleichzeitig wiedergegeben wurde, ohne dass es vom Eraser Head gelöscht wurde. Die Zeit zwischen Aufnahme und Wiedergabe ist dabei so kurz, dass unser Gehirn den zeitlichen Versatz nicht als Wiederholung, sondern als räumliche Tiefe wahrnimmt, vergleichbar mit einem Händeklatschen in einem engen Raum oder Fahrstuhl.⁴¹

Der *Echo-Effekt* funktioniert nach demselben Prinzip, jedoch mit längeren Zeitabständen zwischen Aufnahme und Wiedergabe. Dadurch entstehen deutlich hörbare Wiederholungen, deren Lautstärke mit jeder Wiederholung abnimmt. Unser Gehirn interpretiert dies als Schallreflexionen in einem großen Raum oder einer weiten Umgebung.⁴²

Der *Reverb- oder Halleffekt* wurde auf verschiedene Arten erzeugt. Einerseits, indem ein Signal in einem realen Raum abgespielt und in variabler Distanz erneut aufgenommen wurde. Die räumliche Größe, Form und Beschaffenheit des Raums beeinflussen dabei sowohl die wahrgenommene Raumtiefe als auch die Klangfarbe und das Frequenzbild, da bestimmte Frequenzen stärker reflektiert oder absorbiert werden als andere. Andererseits wurde das Signal durch eine Metallspirale gesendet, dies resultierte in einer Verzögerung des Signal, welches, gemischt mit dem Ausgangssignal, den Halleffekt erzeugte. Die Dicke des Drahtes sowie die Dichte der Maschen der Metallspirale hatten Einfluss auf die Stärke des Halleffekts.⁴³

40 web. „American Mavericks: An interview with Pauline Oliveros“

41 Vgl. Holmes, *Electronic and Experimental Music*, 131–33.

42 Vgl. Holmes, *Electronic and Experimental Music*, 128–30.

43 Vgl. Holmes, *Electronic and Experimental Music*, 130–31.

Der *Tape-Speed-Manipulation-Effekt* entstand durch das Abspielen einer Aufnahme mit einer anderen Bandgeschwindigkeit, als sie ursprünglich aufgenommen wurde. Professionelle Tonbandgeräte verfügten meist über feste Geschwindigkeiten von 7,5, 15 und 30 inch per second (ips), die jeweils einer Oktave entsprechen. Wurde ein Ton bei 15 ips aufgenommen und bei 30 ips abgespielt, erklang er eine Oktave höher und in verkürzter Dauer – umgekehrt entsprechend tiefer und gedehnter.⁴⁴

Durch diese Veränderung der Bandgeschwindigkeit ließen sich sowohl Tonhöhe als auch Tempo und Klangfarbe gezielt transformieren, oft mit unerwarteten und neuartigen klanglichen Resultaten. Manche Geräte erlaubten zudem stufenlose Geschwindigkeitsänderungen (*Varispeed*), wodurch kontinuierliche Tonhöhenverschiebungen oder Glissandi entstanden.⁴⁵

Mit kommerziell verfügbaren Maschinen war es also möglich, durch das langsamere oder schnellere Abspielen der Tonbänder die Tonhöhe zu verändern, oder Tape Maschinen in sich selbst zu führen, um Delays, Echos oder Hall zu erzeugen. Doch da sollte die GRMC nicht aufhören.

In Kooperation entwickelten Schaeffer und Poullin diverse neue Geräte, welche eigens für die Zerlegung und Reorganisation von Klang konstruiert waren.

„Das Morphophone, ein Tonbandgerät mit zehn Köpfen zur Wiedergabe von Tape loops und zur Erzeugung von Echoeffekten.

Das Tolana Phonogène, ein über eine Tastatur bedienbares Tonbandgerät zur Wiedergabe von Loops, es verfügte über 24 voreingestellte Geschwindigkeiten, die über eine Tastatur eingestellt werden konnten. Der Sareg Phonogène, eine Version des Tolana Phonogène mit variabler Geschwindigkeit für Tape loops.

Der Potentiomètre d'espace, ein Wiedergasteuergerät zur Verteilung des Klangs auf vier Lautsprecher.

ein 3-Spur-Tonbandgerät und später ein 6-Spur-Tonbandgerät“
[Übers. d. Verf.]⁴⁶

44 Vgl. Holmes, *Electronic and Experimental Music*, 136.

45 Vgl. Holmes, *Electronic and Experimental Music*, 137.

46 Vgl. Holmes, *Electronic and Experimental Music*, 52, 53.



B Das Phonogène

Diese Maschinen zeigten, dass Zeit nicht länger nur linear auf Tonband gespeichert werden musste, sondern in einzelne Segmente zerlegt, multipliziert, verschoben und räumlich verteilt werden konnte.

Das Sample, Separation von Objekt und Klang Diese technischen Entwicklungen, bei der Zeit entkoppelt und Raum aufgehoben wurde, waren Grundlage, um den Klang auch konzeptuell von seiner Quelle zu trennen. Die Entwicklung dessen ist als *l'objet sonore* in Schaeffers Tagebüchern nachzuvollziehen. Zunächst noch tastend, doch spätestens im Mai formuliert er präzise:

„If I extract any sound element and repeat it without bothering about its form but varying its matter, I practically cancel out the form, it loses its meaning; only the variation of matter emerges, and with it the phenomenon of music.“⁴⁷

47 Schaeffer u. a., *In Search of a Concrete Music*, 13.

Ein Geräusch wird hier nicht mehr durch seine Quelle oder semantische Bedeutung bestimmt, sondern durch seine immanenten Qualitäten, Qualitäten, die es kontextunabhängig und aus sich heraus enthält. Schaeffer entdeckte somit tiefer sitzende, vorher ungesehene Charaktereigenschaften eines Geräusches. Dies wird durch einen spezifischen Modus des Hörens, bei dem der Klang für sich selbst gehört wurde, entfernt und von seiner Ursprungsquelle abstrahiert. Schaeffer nannte ihn *l'écoute réduite* oder reduziertes Hören.

Schaeffer erschafft das Sample somit nicht materiell, sondern konzeptuell und perzeptiv. Er etabliert eine neue Hörhaltung, die aus dem bereits Existierenden etwas Neues macht. Das Geräusch war immer da, aber durch seine Theorie wird es zum musikalischen Medienmaterial, frei formbar mit den technisch verfügbaren Mitteln.

[4.2] *Wandel des Materialbegriffs*

Ein neues Feld der Musik war geboren, welches aufgenommene Geräusche als Ausgangsmaterial zur Komposition verwendete. Die retrospektiv von Schaeffer als *l'objets sonore*, *sound objects* oder *Klangobjekte* bezeichnet wurden: ein Klang, der aus seinem kontextuellen Ursprung entfernt wurde und dadurch seine eigene Existenz innerhalb einer Komposition bewohnen kann. Wie Großmann formuliert, hat die *musique concrète* den musikalischen Materialbegriff grundlegend umgeworfen, denn *„[u]nter Material verstand man die zur Verfügung stehenden Themen, Phrasen, Melodien wie auch die zugehörigen Satztechniken, Harmoniken etc., also die musikalischen Strukturen und etablierten Techniken ihrer Formung“⁴⁸*. Es wurde also zum Material, was phonographisch aufgezeichnet werden konnte, nicht was intellektuell per Notation materialisiert werden wollte.

Die *musique concrète* dreht die bisherige Produktionsweise um, welche von der Abstraktion zur Gestalt ging, wie Carlos Palombini es formuliert: *„Discovering sound-producing bodies and manners of putting them into vibration, recording the sounds obtained, manipulating such recordings, lis-*

48 Großmann, *„Collage, Montage, Sampling – Ein Streifzug durch (medien-)materialbezogene ästhetische Strategien“*, 313.

tening to them, and trying out structurations, musique concrète would move from the sonic concretum to musical abstraction.“⁴⁹

Scheaffer und seine musique concrète „relinquished the traditional apparatus of musical culture – traditional musical instruments, musicians, live performance – in favor of worldly sound recorded onto disk and tape.“⁵⁰

Es weitete sich jedoch nicht nur der Materialbegriff aus, sondern es etablierte sich auch das *Studio als Instrument*. Der Ort, an dem historisch Live Musik festgehalten wurde, erklingt nun selbst und erhebt damit den vorher primär nicht kreativ arbeitenden und im technischen Bereich verorteten Toningenieur, zum Komponisten, zum Musiker.

Was aus dieser historischen Entwicklung nicht geschlossen werden kann und darf, ist dass die musique concrète ein direkter Vorreiter des Dub, Rap oder Hip Hop darstellt. Holmes etc. ziehen in ihren Büchern häufig diese Zusammenhänge. Turntablism sei eigentlich von Schaeffer pioniert und jegliche Schwarze Musik basiere auf seinen Errungenschaften. Diese Darstellung ist historisch inkorrekt: Es gibt keine Hinweise darauf, dass in der Bronx avantgardistische Klangexperimente der 1940er Jahre aus Frankreich gehört wurden. Gleichzeitig reproduziert diese Darstellung eine eurozentrische Perspektive und diffamiert Schwarze Communities, indem sie ihnen implizit die Fähigkeit zur eigenständigen künstlerischen Innovation abspricht und zentrale Erfindungen sowie Errungenschaften um weiße, primär männliche Akteur*innen herum konstruiert.

49 Palombini, „Musique Concrète Revisited“, 433, 434.

50 Cox, „Journal of Visual Culture“, 155.

Musik als Material: Dub und die Freilegung der Spuren

Sofern musique concrète medientheoretisch als eine frühe Form der Collagetechnik zu begreifen ist, blieb der Samplebegriff zunächst unvollständig.⁵¹ Erst die technischen Entwicklungen der 1980er-Jahre führten mit dem digitalen Sampler zu einer erneuten Erweiterung und Präzisierung. Diese Entwicklung lässt sich jedoch nicht abbilden, ohne die zuvor in Jamaika erarbeitete Produktionslogik des Dub zu verstehen. Dub machte hörbar, dass ein Musikstück nicht als fixierte Einheit, sondern als offenes Archiv von Spuren zu begreifen ist, Material, das fortwährend rekombiniert und alternativ prozessiert werden kann. Zentral für diese Logik ist das Konzept des Versioning: die systematische Produktion multipler Varianten eines Tracks. Dies geschah mithilfe der *Riddims*⁵² (instrumentale Basis), in Kombination mit Vocals und Effekten, das sollten *Dub-Mixes* werden. Diese Praxis konstituiert Rekombination als kompositorisches Prinzip und etabliert den Remix als künstlerische Form, die den Tonträger *nicht als finales Endprodukt begreift*.⁵³ Dub als Produktionslogik wird hier angeführt, um drei später zentrale Konzepte zu fundieren: (1) die Rekombination musikalischen Materials, (2) die Erschließung des Raums als Protagonist durch Effekte und (3) eine spektrale Form der Materialaneignung, bei der Samples durch Prozessierung zu „ghosted traces“⁵⁴ werden.

Fragmentierung, Rekombination, Autorenschaft Michael E. Veal schlägt in Dub, *Soundscapes and Shattered Songs in Jamaican Reggae* vor, dass Dub, neben der Definition als Musik, auch als Prozess zu verstehen ist, „of song remixing or, more accurately, song re-composition [...] a version of a preexisting song that allows fragments of its prior incarnations to remain audible as an obvious part of the final product“⁵⁵. Damit bleiben Fragmente des Ursprungsmaterials als offensichtlicher Teil des Endprodukts hörbar.

51 Vgl. Großmann, „Collage, Montage, Sampling – Ein Streifzug durch (medien-)materialbezogene ästhetische Strategien“, 316.

52 jamaikanisch patois für instrumentale rhythm track.

53 Vgl. *Die Geburt des Pop aus dem Geist, der phonographischen Reproduktion*, Großmann 2008: 129

54 Goodman, *Sonic Warfare*, 162.

55 Veal, *Dub*, 21.

Dies entstand auf der Basis der Sound System Culture, die sowohl als technische Entwicklung als auch als organisatorisches Konzept verstanden werden muss. Soundsystems trieben die musikalische Produktion und Rezeption technisch voran und generierten damit eine Nachfrage nach immer neuer Musik, die in ihrer Konsequenz wiederum die technische Entwicklung voran brachte.

Gleichzeitig entstand der Zusammenschluss von Sound-Engineer, Selector⁵⁶ und DJ,⁵⁷ die als Organisationsprinzip des Sound System⁵⁸ operierten.

Die auf den Systemen gespielte Musik begrenzte sich anfangs auf importierte⁵⁹ Musik. Diese war „restricted to the kinds of recordings accessible at any given time. Initially, this meant a mix of locally produced mento and imported rhythm and blues“⁶⁰ und erlebte Ende der 50er eine Transformation, da die Verfügbarkeit neuer R&B Schallplatten aus den USA abnahm.⁶¹

56 *Selector oder Selecta* „person actually playing the records“ (Veal, *Dub*, 57) Der *Selecta* ist innerhalb eines *Sound Systems* für die kuratorische Auswahl und das Abspielen der Platten verantwortlich. Seine Rolle entspricht dem, was im US-amerikanischen Hip-Hop als „DJ“ bezeichnet wird.

57 Der *Deejay* bezeichnet in der jamaikanischen Soundsystem-Kultur die Person, die über die vom *Selecta* abgespielte Musik *toasted* (rhythmisch spricht/rappt, siehe auch Fußnote zu *toasting*). Veal beschreibt: „DJs—vocalists who rapped over rhythm tracks—were becoming nearly as popular as singers inside of Jamaica“ (Veal 2007: 5). Diese Rolle entspricht dem späteren US-amerikanischen MC.

58 Da 1940 die meisten Jamaikaner*innen über kein eigenes Radio verfügten (Vgl. Sullivan, Kapitel 1, „The Kingston Context“) und wer eines besaß, es zum Treffpunkt machte, bildete dies Plattform für Sound Systems. Die ersten Sound Systems wurden für politische Rallies gebucht, um zwischen Redebeiträgen Musik zu spielen und die Zuschauer*innen „involved and attentive“ zu halten, dieses Prinzip wurde später auf Parties übertragen. Mit der Zeit wurden die Systeme größer und leistungsfähiger, unterstützt durch selbstgebaute Verstärker, die Manipulationen an Tremble-, Midrange- und Bassfrequenzen erlaubten und so die Entwicklung immer umfangreicherer Soundsysteme ermöglichten. (Vgl. Sullivan, Kapitel 1, „The Rise of the Jamaican Sound System“).

59 Bei diesem Rückgriff auf bereits von Schwarzen Communities geprägte Musik und die frühere, auf eben diese Musik einwirkende Kolonialgeschichte wird, obwohl es dem Autor bewusst ist, nicht weiter eingegangen.

60 Sullivan, *Remixology*, Kapitel 1, „System to Studio“

61 Als die USA sich von *Rhythm and Blues* dem *Rock'n'Roll* zuwandten, begann die Versorgung mit R&B-Platten in Jamaika zu versiegen. Diese Verknappung führte zu einer Krise für die *Sound Systems*, die auf einen stetigen Nachschub exklusiver R&B-Titel angewiesen waren, um zu überleben (Sullivan, *Remixology*, Kapitel 1, „System to Studio“).



C Pleasure Minott (Wearing Bowler Hat) Brother Of Dancehall Legend Sugar Minott, With Deejay Donna P At The Youthman Promotion Sound System Hq At 1 Robert Crescent. (April 1986, Wayne Tippetts)

Dies markierte den Beginn der Freilegung und Rekombinationslogik: Die beschränkte Verfügbarkeit importierter Musik zwang jamaikanische Produzenten dazu, vorhandenes Material neu zu verwerten und zu transformieren. Die dabei entwickelten Studiotekniken legten den Grundstein für spätere Praktiken in Ambientmusik und darüber hinaus.

Veal dokumentiert für Dub Produktionstechniken, die im Kapitel „*Studio Technology and Compositional Strategies of the Dub Mix*“ zentrale Techniken, die später für die Produktion elektronischer Musik und auch für Ambient essentiell werden sollten:

Veal beschreibt den „ambient use“ von Reverberation: „A contrasting application of reverberation can be called the ambient use, in which the recording is saturated with such a high amount of reverberation that a purely atmospheric dimension begins to form.“⁶² Dies wird im folgenden Kapitel

62 Veal, *Dub*, 71.

“Raum als Protagonist innerhalb der Musik” ausführlich behandelt.

Die Manipulation der Bandgeschwindigkeit zur Veränderung von Tonhöhe, Tempo und Klangfarbe bildet den technischen Vorläufer der extremen Verlangsamungen später erwähnter Akteure und Strömungen. Die Produzenten entdeckten die Bandbreite an Wirkungen der Tempomanipulation: *“Sometime the singer needs it in a different key,*

*And you have to speed it up to change the key to suit him. Sometimes you just mix, it sounds better to you in the higher key. And when you slow it down a little, the bass comes out heavier. So you just make it stay.”*⁶³

Das Inkludieren von Fremdmaterial: *“Engineers also sometimes overdubbed various nonmusical sounds onto their recordings. King Tubby’s dub mixes sometimes included various sound effects, while several of Lee Perry’s mixes feature overdubbed excerpts of television dialogue, crying babies, telephones, and animal sounds. [...] The overdubbing of sound effects was used most extensively by Errol Thompson [...] who made use of a wide array of overdubbed sounds such as doorbells, sirens, alarm clocks, and other effects.”*⁶⁴

Fragmentation der Stimme und Lyrics: Die systematische Auslöschung und Fragmentierung von Gesangstexten transformierte die Stimme von einer narrativen Einheit in fragmentierbares Material.⁶⁵ Dies spielt auch mit Erwartungen, deren Auflösung und dem Moment der Überraschung.

Die Verwendung von Equalization und Filtering zur Transformation von Timbre, also der Klangfarbe. King Tubbys High-Pass-Filter, der Frequenzen von 70 Hz bis 7,5 kHz abdeckte,⁶⁶ ermöglichte charakteristische „Sweeping“-Sounds durch live gefahrene Filtermodulationen. Es wurde häufig unkonventionell oder extrem gefiltert, um Elemente zu betonen oder auszudünnen.

Diese Interpretation und Aneignung von Fremdmaterial sind beziehungsweise waren undenkbar unter westlichem Verständnis von Urheberrecht.⁶⁷ Das von britischer Kolonialmacht etablierte Urheberrecht

wurde zur Zeit des Aufkommen des Dub um ca. 1970 nicht konsequent durchgesetzt.⁶⁸ Musiker wurden per Studio Session bezahlt, nicht anteilig an den Gewinnen durch Plattenverkäufe. Diese zentralisierte Organisation machte aus Produzenten Geschäftsleute.

Dieses Verständnis von Rekombination und Urheberrecht lässt sich abschließend mit einer Anekdote illustrieren, mit der Larisa Kingston Mann ihr Buch *Rude Citizenship: Jamaican Popular Music, Copyright, and the Reverberations of Colonial Power* beginnt. Bei einer Competition in Kingston 2009 bewertete der Producer Skatta eine Performance folgendermaßen: *„I wish he use a more original riddim, not one that they make themselves... Use one more established riddim that been tested! Not this amateurish thing! One that has passed the test already, been played out [in public].“* Das hier zum Ausdruck kommende Verständnis von Originalität ist weniger im Sinne eines westlichen Urheberverständnisses zu fassen, sondern vielmehr als öffentlich anerkanntes und in seiner Funktionalität bereits bewährtes, angeeignetes Medienmaterial. Dies bildete die Grundlage, auf der Dub operierte, welche später die Aneignungsprozesse der Digital Natives prägen sollten.

Die Offenlegung der Spuren erlaubte es jedes Klangobjekt frei innerhalb des, durch die Effekte, erschlossenen Raumes zu bewegen.

63 Veal, „Bunny Lee, interviewed“, März 2002.

64 Veal, *Dub*, 74.

65 Vgl. Veal, *Dub*, 65.

66 Vgl. Veal, *Dub*, 114.

67 Jamaikas Datenschutzrecht selbst wurde stark von seiner Kolonialgeschichte ge-

prägt, dieses in seiner Fülle vollends auszuführen übersteigt den Horizont dieser Arbeit. Vergleiche dazu das Konzept syncretism formuliert in der Dissertation: *Decolonizing Copyright Law: Learning from the Jamaican Street Dance*, Mann, Larisa K., 2012.

68 Vgl. *Decolonizing Copyright Law: Learning from the Jamaican Street Dance*, Mann, Larisa K., 2012., s. 67

Raum als Protagonist innerhalb der Musik Wie erwähnt, wurden die einzelnen Spuren und damit die Geräusche aus ihrem vorherigen, situierten Kontext entrückt. Die so befreiten Fragmente wurden einerseits zeitlich verteilt, also innerhalb der linear laufenden Zeit, andererseits mit Hilfe dieser Zeitmanipulation und der, von der musique concrète bereits genutzten Effekte, räumlich verteilt, also verräumlicht. Effekte wie Delay, Echo und Reverb wirken dabei als psychoakustische Transformatoren: Durch zeitlich versetzte Wiederholungen und die Überlagerung zahlreicher reflektierter Signale entsteht *die Illusion von Raum*⁶⁹, siehe hierzu auch das Kapitel *“Tape Machines und die Fragmentation von Zeit”*. Der Raum, den die musique concrète durch ihre Experimente erschloss, wurde so selbst zu einem *Akteur der Musik*.

Diese Erschließung geschah durch Lee “Scratch” Perry und King Tubby. Der Multitrack-Recorder war dabei essentiell: Nun hatten die Produzenten Zugang zu den einzelnen Aufnahmespuren, die sie selbst aufgenommen oder erhalten hatten. Dies erlaubte die präzise Editierung und Isolation einzelner Klangelemente. Ein Lied war nicht mehr eine finale Master-Spur, sondern ein Archiv aus Material, das mit sich selbst oder externem Material collagiert werden konnte. Durch den Einsatz der Effekte, von Veal als *“ambient use”*⁷⁰ beschrieben, wird der Raum erhoben und hörbar gemacht. Es werden atmosphärische Layer aus den A-Seiten-Tracks kreiert, zu denen die B-Seiten Dub-Versionen produziert werden. Dadurch entstehen neue Klangelemente; Elemente, die nicht rhythmisch sind, keine Percussion oder treibende Bassline, kein Gesang, der etwas narrativ transportieren soll. Der Raum selbst wird hörbar und und trägt fortan zu jenen Stimmungen bei, die durch dieses neu entdeckte Element möglich wurden: *unterschwellig eingehüllt in kathedrale Säle, umgeben wie im Mutterleib von warmen sphärischen Hallfahrten, die sich durch übersteuertes Feedback verselbstständigen.*

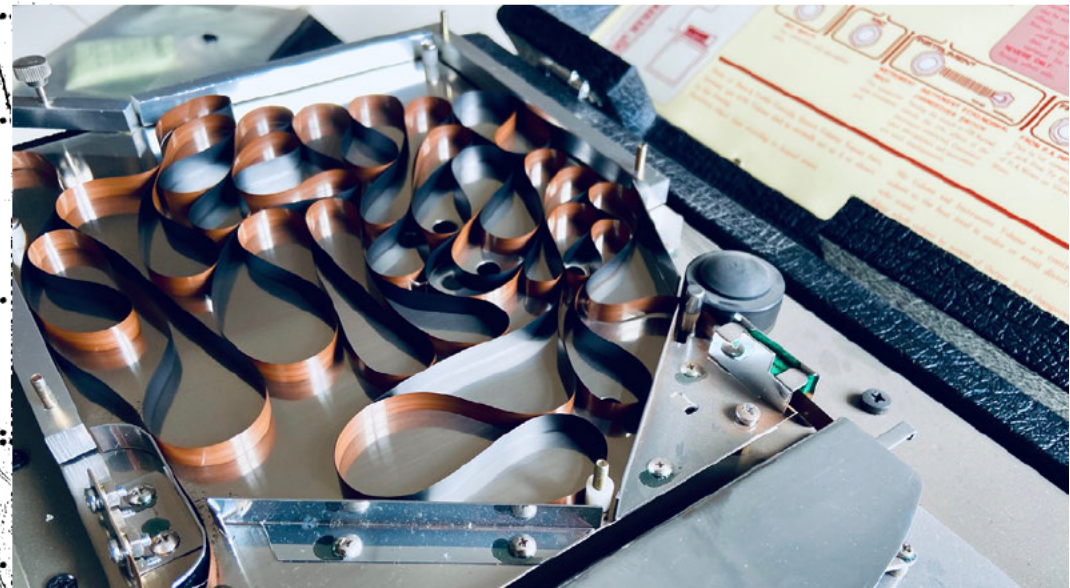
69 Es kann hier nicht um die konzeptuellen Räume gehen, die hierdurch ermöglicht werden. Denn dieses spekulatives Potential, wie Goodman es formuliert *“the conceptual power of such effects is in their potential to preempt virtual sonic spaces that do not yet actually exist, populating real spaces with audio hallucinations”* (Goodman, *Sonic Warfare*, 159.), Also Räume, die also noch nicht tatsächlich existieren, dadurch jedoch vorweggenommen und imaginiert werden, übersteigen den Rahmen dieser Arbeit.

70 Veal, *Dub*, 71.

Ein Dialog von Raumeffekten mit sich selbst, denn wenn das Roland Space Echo aus Perrys Studio voll aufgedreht ist, wird der psychoakustische Raum so intensiv verstärkt, dass er aus sich selbst heraus erklingt.



D&E Roland Space Echo RE-201, sowie das Innere des Space Echo in dem sich das frei laufende Magnetband windet, sowie die Löscher-, Aufnahme- und Wiedergabeköpfe.



Spektrale Produktionstechniken All diese Produktionsmethoden definieren Dub und summieren sich in der Neuinterpretation bereits existierender Reggae-Tracks. In diesem Transformationsprozess werden auch die fortwirkenden Überbleibsel, die Residuen, des Originals hörbar – die Spuren, die das Material hinter sich herzieht. Der Prozess „morphed“ den Track in eine „[...] series of ghosted vocal traces haunting the rhythm track that has been stripped down to a functional minimum of bass, drum, and effects.“⁷¹ Trotz intensiver Manipulation bleibt die Wirkmacht des Materials erhalten.

Der Produzent des Dub stellte einen zentralen Vorreiter des digitalen Zeitalters dar, in dem Rekonfiguration als kompositorische Strategie zunehmend an Bedeutung gewann.⁷² Aus der Figur des Selecta und Deejay entwickelte sich so die Konstellation von DJ (der im amerikanischen Hip-Hop die Schallplatten auflegt) und MC,⁷³ welche über das *Toasting*⁷⁴ schließlich in den Rap überging. Durch Migrationsbewegungen und kulturellen Transfer gelangte diese Praxis nach New York, wo DJ Kool Herc⁷⁵ (Clive Campbell, 1955) als zentrale Brückenfigur wirkte. „*Dem Remix [...] liegt also die Idee zu Grunde, in phonographisch gespeicherter Musik verschiedene Versionen eines eingeführten musikalischen Stücks, einer Musikstruktur oder eines Grundmusters auszuarbeiten und zu erproben. Damit ermöglichte er sowohl historisch als auch medienästhetisch erst die Entfaltung der DJ-Culture im HipHop. [...] Die Idee der Versions wird [...] mit dem produktiven Gebrauch der Medienarchive verbunden und führt so zu einer umfassenden neuen medienästhetischen Strategie.*“⁷⁶

71 Goodman, *Sonic Warfare*, 162.

72 Veal, *Dub*, 93.

73 MC (Master of Ceremonies) bezeichnet im US-amerikanischen Hip-Hop die Person, die rappt – eine Interpretation und Weiterentwicklung des jamaikanischen Deejay.

74 *Toasting* (vergleichbar mit dem heutigen rappen) bezeichnet den Akt des (*rhythmischen*) Sprechens über abgespielte Riddims durch den Deejay, eine zentrale Vokaltechnik der jamaikanischen Soundsystem-Kultur. (Vgl. Veal, *Dub*, S. 55)

75 Nach seiner Migration in die Bronx (1967) transplantierte Herc das jamaikanische Soundsystem-Modell auf New Yorker Block Parties und entwickelte die „*Merry-Go-Round*“-Technik: das Loopen instrumentaler Breakbeats mittels zweier Plattenspieler. Während er strukturell das *drum & bass*-Konzept des Dub beibehielt, „toastete“ er über US-amerikanische *Funk*- und *Soul*-Platten statt über *Reggae-Riddims*. Veal beschreibt diesen Transfer als Transplantation „*the Jamaican sound system model to New York City, along with the concept of mobile outdoor entertainment*“, wodurch Herc die technische und kulturelle Grundlage für *Hip-Hop* schuf. (Vgl. Veal 2007: 247–248)

76 Großmann, „*Die Geburt des Pop aus dem Geist der phonographischen Reproduktion*“, 129.

[4.4] *Hip-Hop als die systematische Extraktion musikalischer Medienarchive*

Hip-Hop stellt eine facettenreiche Praxis und ein multi-dimensionales Phänomen dar: einen Bericht über Unterdrückung und Marginalisierung⁷⁷; eine in neoliberaler Verwertungslogik zugleich subsumierte Kritik an systemimmanenten Strukturen⁷⁸ die weltweite Verbreitung eines afro-diasporischen Widerstandskonzepts der „*Coolness*“⁷⁹; sowie die Entwicklung von Ausdrucksformen wie *Breakdance*, *Graffiti*, DJing und Rap⁸⁰. Obwohl Hip Hop eine hoch-referenzielle Materialaneignung darstellt, soll es hier im Kontrast zu den später entwickelten spektralen und nicht-referenziellen Praktiken aufgeführt werden und zwar zusätzlich als konstituierender⁸¹ Aneignungsprozess von – im Vergleich zum Dub – fremden Medienmaterial.⁸²

77 Vgl. Rose, *Black Noise*, 21.

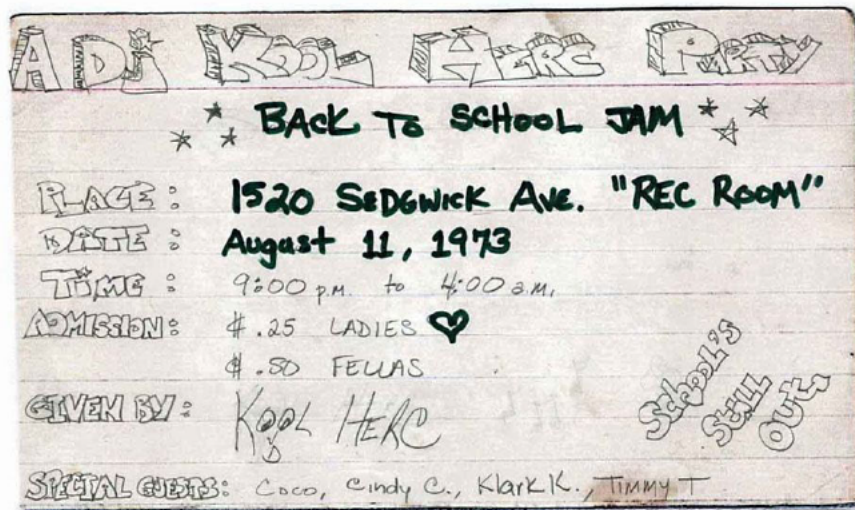
78 Vgl. Fisher, *Capitalist Realism*, 4.

79 Das Konzept der „*Coolness*“ als afro-diasporische ästhetische und politische Praxis wurzelt in westafrikanischen philosophischen Traditionen (insbesondere Yoruba-Kultur) und entwickelte sich durch die Erfahrungen von Sklaverei, Kolonialismus und systematischer Unterdrückung zu einer Form des kulturellen Widerstands. „*Cool*“ bezeichnet dabei nicht nur einen distanzierten emotionalen Zustand, sondern eine komplexe Haltung der kontrollierten Gelassenheit unter Druck, die Würde und Autonomie auch unter repressiven Bedingungen bewahrt.

80 „*Rap music brings together a tangle of some of the most complex social, cultural, and political issues in contemporary American society.*“ (Rose, *Black Noise*, 2.) Die in vielen Texten sichtbare sexistische Machtdominanz und die Darstellung weiblicher Unterwerfung zeigt sich im Rap sehr explizit, die lyrische, wie auch die visuelle Sprache sind davon geprägt. Diese expliziten Ausdrucksformen führten immer wieder zu Kritik, was nachvollziehbar und berechtigt ist, denn reproduzierende Rollenbilder können ebendiese Strukturen festigen. Was jedoch nicht übersehen werden darf, ist, dass diese Form der Gewalt weniger als individuelles oder genrespezifisches Problem, sondern als systematisches begriffen werden muss. Als Symptom einer Gesellschaft, deren ökonomische, kulturelle und Identitätsprägende Grundfunktionen auf verschiedenen Formen unbezahlter Reproduktions- und Care-Arbeit von Frauen basiert. In dieser Perspektive offenbart sich ähnlich wie in C. G. Jungs Konzept des „*Schatten*“ ein negierter Anteil gesellschaftlicher Realität, der im Rap in radikal expliziter Form artikuliert wird, in anderen bürgerlichen Kulturen subtiler verhandelt werden. Ein Beispiel dafür ist, wie tiefgreifend Ideologie die Selbstwahrnehmung und dadurch das eigene Erleben der Umwelt prägt, denn es würde voraussetzen, dass Rap Musik in der Verantwortung stehe, eine sonst sexismusfreie Gesellschaft infiziert zu haben. (Vgl. Rose, *Black Noise*, 15.) Tricia Rose betont, dass die Erzählungen einerseits als Schutzmechanismus gegenüber der „*reality of female rejection*“ dienen, aber auch Ausdruck eines „*lack of self-worth and limited access to economic and social markers for heterosexual masculine power*“ (Rose, *Black Noise*, 15.) sind. In dieser Lesart potenzieren sich postkoloniale und imperialistische Kontinuitäten, die das Verhältnis von Geschlecht, Macht und kultureller Nachwirkungen im Rap prägen.

81 Eshun, *More Brilliant than the Sun*, 14.

82 Vgl. Großmann, „*Collage, Montage, Sampling – Ein Streifzug durch (medien-)materialbezogene ästhetische Strategien*“, 319.



F Originale Einladung zur Block Party von DJ Kool Herc 1973.

Was von Eshun in *More Brilliant than the Sun* für den Breakbeat als mutierend und nun zu einer flexibel, in beliebiger Kombination existierenden Einheit begreift, ermöglicht die endlose Extraktion aus vorhandenem musikalischen Material denn der Breakbeat wurde zu einem „motion-capture device, a detachable Rhythmengine, a movable rhythmotor that generates cultural velocity. The break is any short captured sound whatsoever. Indifferent to tradition, this functionalism ignores history, allows HipHop to data mine unknown veins of funk, to groove-rob not ancestor-worship“.⁸³ Breakbeats und generell fremdes Klangmaterial werden damit nicht als heilige und unveränderbare Erbschaft verstanden, sondern als flexible, modulare Einheiten, die beliebig kombiniert, transformiert und extrahiert werden können. Eshun nimmt damit bereits die proto-digitale Praxis der Materialgewinnung vorweg, die sich in den folgenden Jahrzehnten etablieren sollte.

⁸³ Eshun, *More Brilliant than the Sun*, 14.

*Sonic Data Mining: The Loop Digger*⁸⁴

Im Hip Hop bezeichnet digging den Prozess der Materialsuche, analog zum selektiven Graben oder Ausgraben des Bergbaus. Gegraben wird dort, wo auf Basis vorhandener Informationen die Wahrscheinlichkeit für wertvolle Funde am höchsten erscheint. In Verbindung mit Eshuns, im Fall des Mining vorangestellten „data“⁸⁵, wird dies somit ins Digitale und Archivische übersetzt. Deshalb wird folglich von Sonic Data Mining gesprochen. Der Begriff verweist nicht auf garantierte Ergebnisse, sondern auf eine Zeitinvestition mit ungewissem Output. Zugleich spielt der Pool in dem gemined wird eine zentrale Rolle; das damalige Crate Digging prägte das Golden Age of Hip-Hop maßgeblich, doch das ab 1946 definierte „Data“ als „transmittable and storable information“⁸⁶ damit impliziert verweist auf zunehmend indexiertes Material in digitalen Archiven⁸⁷.

Das verfügbare Material wurde stark determiniert davon, wo Produzent*innen lebten und welche Zugangsmöglichkeiten zu Record Stores, Flohmärkten oder Kirchenbasaren bestanden. Extrahiert wurden Melodien, *Breakbeats*⁸⁸, Basslines oder Vocals aus primär Jazz-, Soul-, Funk- und Disco-Platten, da diese häufig instrumentale Segmente enthielten. Die so gesampelten Fragmente wurden anfangs mittels zweier Plattenspieler live geloopt, später mithilfe digitaler Sampler neu arrangiert.

⁸⁴ Wie der user Thomaharadja es bei der Analyse der Lyrics des Tracks Quasimoto – Loop Digger treffend formuliert, sucht der Produzent Madlib „for good loops to sample digging in the crates, just like a miner seaches[sic] for gold digging in the caves.“ Genius, „Quasimoto - Return of the Loop Digga Lyrics | Genius Lyrics“, web.

⁸⁵ Eshun, *More Brilliant than the Sun*, 14.

⁸⁶ web. Etymonline, „Data - Etymology, Origin & Meaning“.

⁸⁷ Diese Innerhalb der Infrastrukturen des Plattformkapitalismus befindenden Archive sowie daraus resultierende Fragestellungen und Umstände muss als eigenständige Arbeit, die außerhalb des hier abgesteckten Rahmes existierende, behandelt werden. Siehe hierzu bspw.: *Technofeudalism* (2023) von Yanis Varoufakis oder *Plattform-Kapitalismus* (2018) von Nick Srnicek.

⁸⁸ Als *Breakbeat* wird ein rhythmisches Segment bezeichnet – zumeist ein perkussiver Instrumentalpart innerhalb eines *Funk*- oder *Soul*-Tracks –, das durch Isolation, Wiederholung und Rekombination als autonome rhythmische Einheit fungiert. Historisch entstanden Breakbeats aus der DJ-Praxis, mittels zweier identischer Schallplatten den instrumentalen „Break“ eines Songs endlos zu loopen, während MCs darüber rappten. Im digitalen Sampling wurde der Breakbeat zur modularen Einheit, die beliebig rekontextualisiert werden kann. Eshun beschreibt ihn als „detachable Rhythmengine“ (Eshun 1999: 14), die es ermöglicht, rhythmische Muster aus ihrem originalen Kontext zu extrahieren und neu zu kombinieren.

Referenzialität als Kern der Samplingpraxis Neben der Erschließung musikalischer Materialarchive, stellt Hip Hop einen starken Kontrast für die später aufgeführt, teilweise nicht-referenzielle Produktionstechnik innerhalb der Ambientmusik. Diese Referenzialität operiert auf mehreren Ebenen gleichzeitig. Wie Tricia Rose in „Black Noise“⁸⁹ dokumentiert, funktionieren Samples als eine Art *collective memory*. Sie transportieren nicht nur klangliche, sondern auch sozio-kulturelle Informationen: „Sampling in rap is a process of cultural literacy and intertextual reference“, während auch aus älterem Soul und Funk gesampelt wird, kommen manche Samples von *“recent charted songs, making them eminently recognizable.”* *“In addition to the musical layering and engineering strategies involved in these soul resurrections, these samples are highlighted, functioning as a challenge to know these sounds, to make connections between the lyrical and musical texts. It affirms black musical history and locates these ‘past’ sounds in the ‘present.’”*⁹⁰ Sie versteht diese soul resurrections als Auftrag, die Referenz zu erkennen und zu verstehen, das macht die Referenzialität selbst zu einer großen Priorität im Hip-Hop.

Doch diese Referenz zeigt sich für Großmann als eine Option, anwesend und abwesend, Bedeutung tragend und nicht. *“Zitieren ist eine Option, keine Notwendigkeit, obwohl Plattenauswahl und das im Subcode der Raptex te verborgene Signifying Verweise und Bedeutungen transportieren.”*⁹¹

Weiter führt er aus, dass ein Fragment nur dann Zitatcharakter besitzt, *“wenn es einen externen Bedeutungszusammenhang repräsentiert, der für die Rezeption der Collage verständlich und bedeutsam ist.”*⁹² Wer sich also außerhalb dieser subkulturellen Kreise befindet, für den *“verwischen [...] diese Bedeutungskontexte, der Verweischarakter tritt ambivalent in den Hintergrund.”*⁹³

89 Für eine tiefergehende Auseinandersetzung mit digitalen Navigationsstrategien schwarzer Produzent*innen siehe Für digitale Navigationsstrategien siehe die Metaphern des *Data Thief* (entwickelt in John Akomfrah's Film *The Last Angel of History*, 1996) und des *Black Cyberflaneur* (entwickelt von Anna Everett in *Digital Diaspora: The Race for Cyberspace*, SUNY Press, 2009). Der *Data Thief* ist ein Zeitreisender, der Archive plündert. Der *Black Cyberflaneur* wandert kuratorisch durch digitale Räume. (Vgl. Jones, Cassandra L.: „The Data Thief, the Cyberflaneur, and Rhythm Science“, *CLA Journal* 61:4 (2018), S. 206–208, 214.)

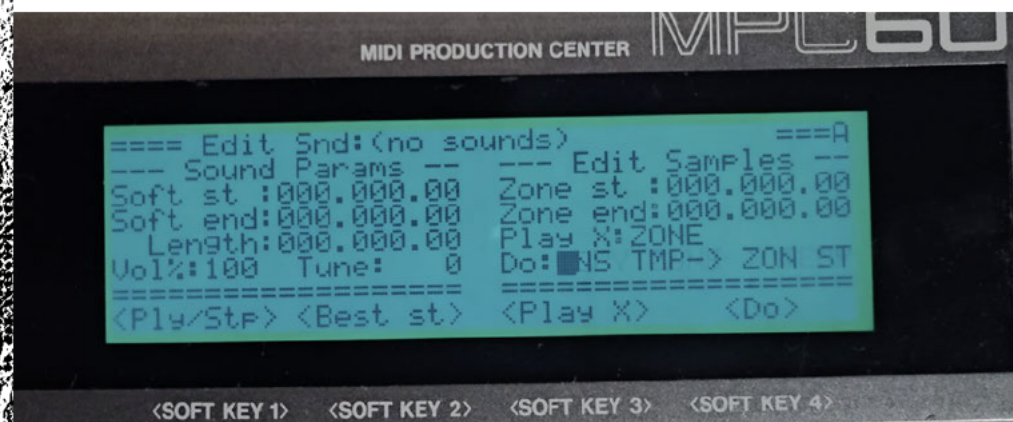
90 Rose, *Black Noise*, 89.

91 Großmann, „Collage, Montage, Sampling – Ein Streifzug durch (medien-)materialbezogene ästhetische Strategien“, 319.

92 Großmann, „Collage, Montage, Sampling – Ein Streifzug durch (medien-)materialbezogene ästhetische Strategien“, 312.

93 Großmann, „Collage, Montage, Sampling – Ein Streifzug durch (medien-)materialbezogene ästhetische Strategien“, 319.

Neue Interfaces und technologische Ermöglichung durch MPC60 & SP-1200 Digitale Sampler bündelten die bisherigen Errungenschaften der Zitat- und Rekombinationslogik früherer Formen der Materialeignung und systematisierten sie bis ins Detail; Parameter sollten fortan in Echtzeit und auf feinsten Ebene manipuliert werden können, diese Manipulationslogiken überschritten jegliche historisch möglich gewesene und somit das bisherige Vokabular,⁹⁴ das so von Schaeffer 1948 imaginierte *“mother instrument”* wurde verwirklicht:



F Bildschirm des MPC60 beim Slicen des Samples. Es ist zu erkennen, dass es noch keine Repräsentation des Audiomaterials als Wellenform gab.

*„an organ with each key linked to a turntable that would have appropriate discs put on it as required; let's suppose that the keyboard of this organ switches on the record players simultaneously or one after the other; at the moment and for the length of time desired, [...] in theory we get a mother instrument, capable of replacing not only all existing instruments but every conceivable instrument, musical or not, whether or not their notes are at given pitches in the tessitura. For the moment, this instrument is entirely in my imagination, but, to a certain extent, it can be realized.”*⁹⁵

94 Vgl. Großmann, „Collage, Montage, Sampling – Ein Streifzug durch (medien-)materialbezogene ästhetische Strategien“, 325.

95 Schaeffer u. a., *In Search of a Concrete Music*, 7.

Die Praxis des *loop diggings* und die vollständige Sample-basierte Arbeitsweise etwa bei DJ Shadow (*Joshua Paul Davis, 1972*) (*Endroducing...*⁹⁶, 1996) zeigen die Reichweite dieser Geräte. Das Loopen, Zerlegen und Rekonfigurieren von Material – etwa das Loopen von Melodien oder das Dekonstruieren von Breakbeats – wurde technisch vereinfacht und zugleich ästhetisch verschoben: Die MPC60⁹⁷ (*Midi Production Center*), fungierte als kompaktes Produktionscockpit und entlinearisierte den Prozess. Statt manuellem, performativem Loopen auf Plattenspielern trat eine experimentelle und zunehmend kompositorische Arbeitsweise hervor. Vor diesem Hintergrund lassen sich auch die vermehrten aufkommenden metaphorischen Analogien der Lyrics verorten: „cooking“, „in the lab“, „laboratory“, „alchemist“, und dem chemisch versierten und gebildeten „mastermind“⁹⁸.

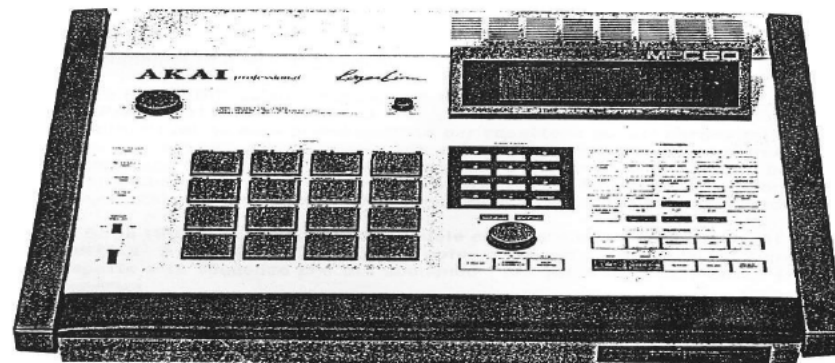
Sie rahmen Sampling als technisches Transformationsverfahren, das an experimentelle Laborarbeit und das Mischen von Substanzen erinnert, also ein Zusammenfügen von Zutaten. Denn die Sampler erlaubten einerseits das Einspielen über Pads, womit vorher definierte Samples live abgespielt und aufgenommen werden können, gleichzeitig erlaubte es das schrittweise einprogrammieren von Samples. Der digitale Sampler bündelte damit Praktiken, die zuvor einen ganzen physischen Raum aus spezialisierten Geräten – Plattenspieler, Instrumente, Mikrofone, Effekte – erforderten, gepaart mit neuen kompositorischen Eigenschaften in einem einzigen Gerät. Dadurch verschoben sich die materiellen und operativen Produktionsbedingungen so deutlich, dass daraus die Figur des Bedroom Producers hervorgehen konnte.

- 96 Das auf MoWax 1996 erschiene Album und der wohl bekannteste Track und Lead Single *'Midnight in A Perfect World'* allein basiert auf 18 verschiedenen gesampelten Fragmente, darunter auch einen Spielfilm.
- 97 Ein weiterer zu dieser Zeit üblicher verwendeter Sampler war die *SP-1200 (Sampling Machine)*, welcher u.a. für die Alben *Straight Outta Compton* (1989) von N.W.A., *People's Instinctive Travels and the Paths of Rhythm* (1990) von A Tribe Called Quest, *Fear of a Black Planet* (1990) von Public Enemy oder der von J Dilla produzierte Track *'Runnin'* (1995) von The Pharcyde, verwendet wurde.
- 98 web. Deltron 3030, *Mastermind*.

Kodwo Eshun sagte die Breakbeat Science als Zukunft der Computermusik bevor: „alphanumeric sound escapes from the lab, replicating across bedroom studios in a series of covert operations. Breakbeat science is the secret technology of gene-splicing sound, the unofficial science of rhythm hacking“⁹⁹ Das „gene-splicing“ von Sound erfolgt bald auch durch algorithmische Empfehlungen der Plattformen, sowie KI-gestützte Sample-Erkennung, letzteres einerseits für Konsument*innen, andererseits um die Legacy der Major Labels zu schützen.

AKAI professional *Legation*

MPC60 MIDI PRODUCTION CENTER



Il cuore del tuo sistema

L' MPC 60 unisce la qualità e la forza di un grosso campionatore alla versatilità di un potentissimo sequencer formando così un unico strumento in grado di gestire, come generazioni di parti ritmiche e come registratore MIDI, un intero sistema computerizzato che rappresenta il cuore del tuo sistema di produzione musicale.

AKAI

è distribuito in Italia da:

Via delle Industrie, 4 - 60022 CASTELFIDARDO (AN) - Italy
Tel. 071/781714 - Fax 071/7819048

H Die MPC60 mit ihren 16 spielbaren Pads

99 Eshun, *More Brilliant than the Sun*, 68.



I Das Iceberg-Meme-Template zeigt in der Regel verschiedene Stufen von Obskuritäten einer Thematik.

Diese Plattformen sollten die neuen Materialarchive werden. Die Verschiebung dieser Archive von der physischen zur digitalen Ebene prägt die heutigen Produktionsbedingungen. Die Erweiterung dieser Archive soll bildlich dargestellt werden, mit der Iceberg Meme Analoge.



J Albumcover von DJ Shadow Endtroducing...

Das Cover von *Endroducing.....* zeigt zwei Personen¹⁰⁰ in einem Plattenladen, dies visualisiert offensichtlich die Suche nach Material im analogen Archiv, ein Ort, der zugleich lokal, begrenzt und sozial co-diirt ist. Die Fotografie wurde jedoch beschnitten; erst das vollständige Panorama offenbart eine weitere Person und damit auch die tatsächliche Dimension des Raumes, des Teils des Eisbergs, der unter Wasser liegt. Das diggen wird hier treffend als Mission mit ungewissem Ausgang veranschaulicht, ein Akt zwischen Zufall, Geduld und Entdeckung, der die Logik des analogen Archivs aufzeigt.

K Das vollständige Panorama



100 Shadows Freunde Lyrics Born (Tsutomu William „Tom“ Shimura, 1972) und das Duo Blackalicious, bestehend aus Chief Xcel (Xavier Mosley) und Gift of Gab (Timothy Jerome Parker 1970 – 2021).

In der Dokumentation *Scratch* (2002) zeigt sich eine weitere, tiefere Dimension. Shadow gräbt in den Katakomben des selbigen Record Stores, jenem Raum, zu dem ihm nach Jahren des regelmäßigen Einkaufens schließlich Zugang gewährt wurde. Der Verkäufer hatte wiederholt angedeutet, dass sich „unten im Keller“ noch mehr Schätze befänden. Nach fünf Jahren fragte Shadow diesen Raum betreten zu dürfen, ein somit noch stärker ortsspezifisches, kontrolliertes materielles Archiv, das den exklusiven Charakter der analogen Sampling-Praxis der 1990er Jahre verdeutlicht, man könnte annehmen, dieser Keller sei der unter Wasser liegende Teil, doch er markiert den Übergang von Materie, zum Void, dem unendlichen tiefschwarzen Bereich unterhalb.



L Aufnahme aus dem Keller des Schallplattenladens, auf weiteren vorhandenen Fotografien wird die Dimension des Archivs deutlich erkennbar.

Mit den 2000ern verschiebt sich diese Archäologie ins Digitale drastisch. P2P-Netzwerke¹⁰¹ wie Napster oder LimeWire transformieren die Materialsuche, jetzt war nicht mehr nur verfügbar, was a) materiell in Plattenläden oder Flohmärkten vorhanden und b) finanziell erschwinglich war.

mp3s erlaubten somit die Materialsuche und Materialgewinnung online abzuwickeln, die Techniken diese immensen indexierten Kataloge zu durchsuchen werden komplexer, Small Professor formuliert seine Taktiken für die Navigation: *“find out what such-and-such sampled, and download [the sampled artist’s] entire discography. The second one is searching by category: ‘OST’, ‘1974’, or ‘Ahmad Jamal’. The third method takes a little more time, as it involves using Wikipedia/AllMusic.com/Discogs.com: I can type in an artist and see not only their most popular, most downloaded works, but also the rarer stuff that a general search might not yield.”*¹⁰² Wir sehen wie eine Kombination aus Verfügbarkeit und innovative Nutzung der Indexierung den Materialpool und die Beschaffung formt.

In den 2010ern wächst YouTube zu einer der größten Plattformen heran und fungiert seitdem als universelles, ständig expandierendes Archiv. Hier wird die Navigation selbst zur künstlerischen Praxis: Ben Bondy beispielsweise *“draws heavily from YouTube, taking sounds from gear tutorial videos for equipment that remains out of reach.”*¹⁰³ Im Interview führt er aus, dass seine Seine Art des Samplings vielleicht auch nur ein Nebenprodukt seiner im Internet verbrachten Zeit ist, wo er die nahezu unendlichen Ressourcen des Internets durchforstet, sei es, um herauszufinden, *„wie es im Inneren einer Waschmaschine klingt“, oder um mitten in einem Film eine schnelle Bildschirmaufnahme zu machen, um ein paar knackige Soundeffekte aus einem Hollywood-Blockbuster zu erhalten*“ [Übers. d. Verf.]¹⁰⁴

101 Gemeint sind frühe Peer-to-Peer-Netzwerke wie Napster, LimeWire oder Soulseek, in denen Dateien direkt zwischen Nutzerrechnern ausgetauscht wurden. Sie verlagerten die vormals räumlich gebundene Materialsichtung in eine dezentrale, dauerhaft verfügbare digitale Infrastruktur.

102 O.V., How Music Producers Went from Vinyl Dust to Dusty Digital, in: Vice

103 Warwick, „Interview ‚Exploring the Music of Special Guest DJ, Perila and Ben Bondy“.

104 Warwick, „Interview ‚Exploring the Music of Special Guest DJ, Perila and Ben Bondy“.

Die Reichweite des auffindbaren Materials und seiner Qualität sei vielfältig und diene Bondy als Grundlage für seine Produktionen, dieses organisiert und transformiert er: *“I have my music library, and I have my downloads folder that has random stems or just random shit in it. That’s where a lot of the pop edits I was doing last year were coming from. I have so many pop songs downloaded that I listened to all the time, just on the train or whatever, so that became my source material to add my own shit to.”*¹⁰⁵ Es wird klar, dass die neuen Archive die Navigation des diggins um weitere Facetten ergänzt hatte, es wurde entlokalisiert, Funde wurden spontan, das bewegen innerhalb einer dauerpräsenten Medialität erlaubt ebenso, diese zu jedem Moment aufzuzeichnen und festzuhalten. Ein angesehener Film wird zum Materialpool, genauso wie ein Gear Tutorial, ein Videospiel. *You have entered the void.*

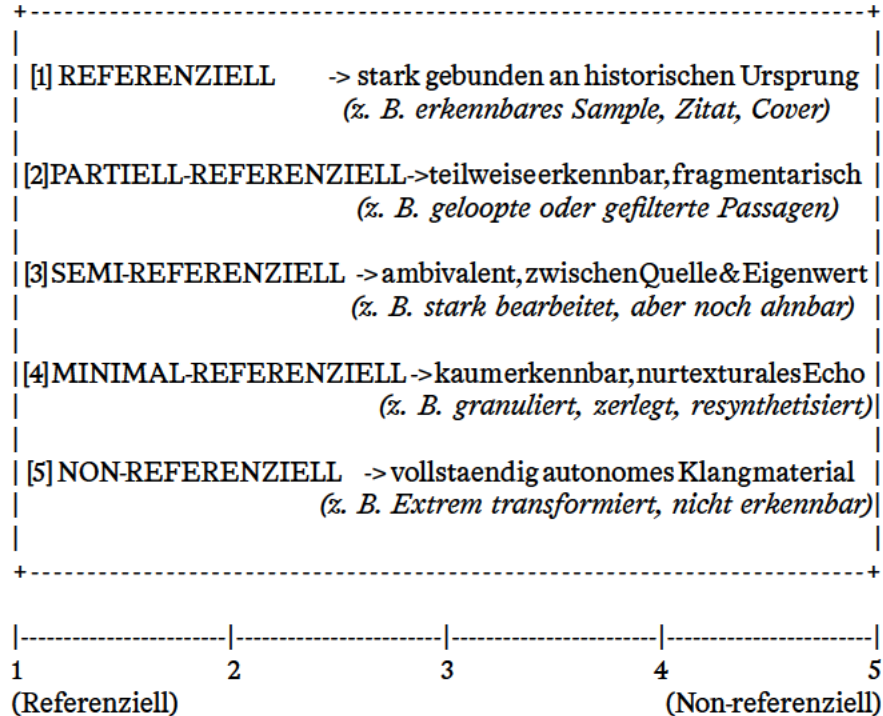
105 Warwick, „Interview ‚Exploring the Music of Special Guest DJ, Perila and Ben Bondy““.

Dieses Kapitel dient als Überleitung, von Hip-Hop, als referentielles, stark mit kulturellen Codes und Erzeugung kulturellen Kapitals durch Wiedererkennung, hin zu einer fluiden Auflösung ebendieser. Wir befinden uns an einem zeitlichen Moment, an dem die Produktionsweise zunehmend digitalisiert, sowie das Aufkommen des Internets immer stärker Einfluss auf Produktionslogiken nimmt. Es wurde erörtert, wie aus der Umwelt Klangfragmente extrahiert und produktiv wurden. Darüber hinaus erschloss Dub bereits vorhandenes musikalisches Material als transformierbar. Letztlich eröffnete Hip Hop die popkulturellen Materialarchive. Was, abgesehen von der avant-garde musique concrète, diese musikalischen Kategorisierungen verbindet, sind Referenz und Rhythmus, was nun zu belegen ist, ist dessen Auflösung.

Hier wird eine Kombination aus genealogischer Logik und dem bereits vorgeschlagenen Konzept der Referenz als Kontinuum kombiniert, frei nach der Logik der *Mille Plateaux* von Guattari und Deleuze, nach der Geschichte und Kultur ein weites Netzwerk von Elementen und Umstände darstellen – die auf unvorhersehbare Weise miteinander verbunden werden können – wird so folgende Abstrahierung des Materials als mögliche Konstellation vorgeschlagen.¹⁰⁶

Referenzialität soll nicht als binäre Opposition, sondern als Kontinuum verstanden werden. Die Position eines Samples innerhalb dieses Spektrums bestimmt sowohl die Relevanz seines historischen Ursprungs als auch seine Funktion als autonomes klangliches Material. Zu diesem Zweck unterscheide ich fünf Kategorien von Referenzialität: referenziell, partiell-referenziell, semi-referenziell, minimal-referenziell, non-referenziell.

106 Während dem Autor bewusst ist, dass parallele Entwicklungen wie das von Simon Reynolds formulierte Hardcore Continuum und Entwicklungen in Detroit und Berlin stattfanden, wird diese historische Verflechtung abgehandelt.



Referenziell Am maximal referentiellen Ende des Spektrums steht beispielsweise Space Afrika mit der Verwendung von Fieldrecordings einer Demonstrationen in Manchester. Hier erfolgt eine rein extraktive Bearbeitung ohne weitere Prozessierung, wodurch die kulturelle Signifikanz vollständig erhalten bleibt. Das Sample fungiert als direkter Verweis auf seinen sozio-politischen Kontext.

Partiell-Referenziell Eine partiell referenzielle Position nimmt No.ID¹⁰⁷ (Ernest Dion Wilson, 1971) in der Produktion für Common in „I Used to Love H.E.R.“ (1994) ein, dort wurde „The Changing World“ (1974) von George Bensons gesampelt. Das Original enthält während den ersten Sekunden Akkorde, die nach einem Fender Rhodes Piano klingen, sowie eine Gitarrenmelodie. Ab 4:26 bis 4:31 hören wir Keys sowie eine weitere Gitarre. Die Bearbeitung beschränkt sich auf eine minimal-invasive, leicht gepitchte, aber primär loop-basierte Rekontextualisierung bei vollständiger Transparenz der Vorlage. Die prägnanten Keys werden als wiedererkennbares Fragment im zweiten Part des Loops melodisch in ihrer vorherigen Reihenfolge beibehalten. Hier findet ein Genretransfer statt, während die ursprüngliche harmonische Identität des Jazz-Materials beibehalten wird, wodurch das Sample sowohl seinen historischen Kontext als auch seine ästhetische Eigenständigkeit bewahrt.

Semi-Referenziell Eine semi-referentielle Position zeigt sich exemplarisch in der Produktion von Massive Attack¹⁰⁸, die den *Trip-Hop* als verlangsamte Variante des Hip-Hop prägten. Der „Track Five Man Army“ des Albums „Blue Lines“ (1991) integriert insgesamt fünf verschiedene fremde Produktionen, aus denen jeweils unterschiedliche Elemente entnommen wurden. Der Titel bezieht sich auf einen 1982 veröffentlichten und gleichnamigen Track, dessen Bassline von Produzent Nellee Hooper (Paul Andrew „Nellee“ Hooper, 1963) bereits ein Jahr zuvor für die Band Soul II Soul gesampelt wurde. Dem des *Roots Reggae* und *Dancehall* zugehörigen und in Jamaika auf Oak Tree Records erschienenen Track entnahmen Massive Attack direkt mehrere Elemente, das hier zu

¹⁰⁷ Wilson gilt unter anderem als Mentor für Kanye West und J.Cole.

¹⁰⁸ die sich aus dem Soundsystem-Kollektiv *The Wild Bunch* formiert hatten.

behandelte Fragment, ein hochfrequentes, langgezogenes Vocalmotiv, erscheint im Original bei Minute 3:11.

Die Transformation, hörbar ab 1:11, verwandelt das Sample in ihrer Gestalt radikal, das vorher im Vordergrund Stehende und den Track dominierende Vocal ist runtergepitcht, in seiner Lautstärke auf etwa ein Zehntel reduziert und mit einem Halleffekt versehen, wodurch es nach dem eigentlichen Ende des Samples als Echo fortbesteht. Ein durch multiple Effekte und ausschließlich mit Expertenwissen rekonstruierbares Sample.

Minimal-Referenziell Auch ein minimal referenzieller Aneignungsprozess findet eben genanntem Track statt. Wo auf dem Original bei 0:40 die Stimme des Sängers Trinity (Wade Brummer, 1954 –2021) mit den Worten *“You see, Jah is the light of this world (Yeah), And Jah is I light and I salvation”* erklingt, tritt das Fragment nach seiner Prozessierung auf der Version von Massive Attack bei 2:49 in gewandelter Gestalt auf. Das Material wurde radikal und mitten aus dem Wort *“salvation”* herausgeschnitten und seines wörtlichen Sinns beraubt. Durch diese Bearbeitung wird es in eine Art phonetisch hybrides Bild, also eine Zwischenform aus Klang und Sprache, überführt. Das Vocal klingt nun wie das Wort *“pha-ser”*, das sich durch einen erneuten Echoeffekt mehrfach wiederholt und dann verebbt. Dies geschieht durch substantielle Transformation mittels leichter Pitch-Transposition, spektraler Filterung und räumlicher Prozessierung. Dadurch entsteht eine melancholische und atmosphärische Entfremdung der ursprünglichen Vokalqualitäten. Das Sample oszilliert zwischen (*semantischer*) Erkennbarkeit und (*morphologischer*) Abstraktion, wobei die menschliche Stimme zwar noch identifizierbar bleibt, jedoch ihrer ursprünglichen emotionalen und kulturellen Konnotationen weitgehend entzogen wird.

Die Existenz von zwei auf dem Spektrum unterschiedliche verorteten Samples weist zusätzlich darauf hin, dass Künstler*innen, einzelne Alben oder gar einzelne Tracks nicht als homogene Einheiten innerhalb des Referenzspektrums zu begreifen sind, bereits innerhalb eines einzelnen Tracks sind multiple Positionen möglich.

Non-Referenziell Am theoretischen Ende des Kontinuums steht die vollständig nicht-referenzielle Kategorie, die sich per Definition der empirischen Verifizierbarkeit entzieht und nur durch Produzent*innenwissen dokumentiert werden kann. Bei maximaler Verfremdung durch bspw. Granularsynthese, extreme Pitch-Verschiebung, extreme temporale Manipulation oder spektrale Prozessierung dient das Material ausschließlich der Klangmaterialgewinnung und verliert jegliche referenzielle Beziehung zu seinem Ursprung. Diese Samples fungieren als pure sonische Substanz ohne semantische oder kulturelle Referenzen und markieren den Übergang vom referenziellen Sample zum abstrakten Klangmaterial.



Stage One:

Initially, the sign (image or representation) is a reflection of basic reality.



Stage Two:

The sign masks a basic reality. The image becomes a distortion of reality.



Stage Three:

The sign marks the *absence* of basic reality. The image calls into question what the reality is and if it even exists.



Stage Four:

The sign bears no relation to any reality whatsoever; it is its own pure simulacrum.

M Internet-Meme zur Erläuterung von Jean Baudrillards Theorie der *Simulation und Simulakra* (1981). Die vier Stufen werden durch verschiedene Verarbeitungsstufen von Fisch illustriert: Stufe 1 zeigt lebende Fische im Wasser als direkte Repräsentation der Realität; Stufe 2 zeigt gebratene Fischfilets, bei denen das Zeichen die basische Realität maskiert und das Bild zu einer Verzerrung der Realität wird; Stufe 3 zeigt industriell gefertigte Fischstäbchen in Fischform, bei denen das Zeichen die Abwesenheit der basischen Realität markiert; Stufe 4 zeigt Swedish Fish Oreo-Kekse, bei denen das Zeichen keine Beziehung mehr zu irgendeiner Realität trägt und zu einem reinen Simulakrum wird.

[4.6]

Das Studio als Instrument & the Producers as Cyborg

„With this new technology, you could do it all yourself. So you were the composer, you were the performer, you were the sole arbiter of your creation. [...] And the machine was alive. It was warm. It communicated. It was sensitive.“ – Laurie Spiegel¹⁰⁹

Um die Produktionsumgebung im post-Internet-Zeitalter zu fassen, wird hier das Konzept des Studios als Instrument vorgeschlagen. Was einst als physischer Raum eine Neuerung war, entwickelte sich über die ersten digitalen Sampler zu abstrakten, softwarebasierten Interfaces.

Was Schaeffer mit der *musique concrète* erträumte, die direkte Formung von Klang als Material mithilfe des bereits erwähnten „mother instrument“, wurde erst durch technologische Entwicklung realisiert. Laurie Spiegel antizipierte dabei, was Haraway theoretisierte: die Maschine als lebendiges Gegenüber, nicht bloß Werkzeug.

Level 1: Das Studio als kompositorischer Raum Verschiedene Bearbeitungsverfahren machten es möglich, Musik nicht mehr nur aufzunehmen, sondern aktiv durch Transformation zu gestalten. Das Studio wird dabei zum zentralen Ort musikalischer Gestaltung, in dem technische Geräte zu kompositorischen Werkzeugen werden. Auf diese Weise erhielten die Komponisten Zugriff auf Ausdrucksformen, die zuvor klassischen Musikern vorbehalten waren. Technische Mitarbeiter entwickelten sich zu künstlerischen Akteuren, die nicht mehr nur Aufnahmen dokumentieren, sondern eigenständig klanggestalterische Entscheidungen treffen und damit unmittelbar am schöpferischen Prozess teilhaben.

Einer der Durchbrüche der *musique concrète* war somit die Etablierung von Musikstudios, die rein für das Experimentieren oder Produzieren von elektronischer Musik gegründet wurden. Und zwar in einer Form, in der es weder Komponist*innen noch Musiker*innen brauchte.

109 *Sisters with Transistors*, 00:02:59,200→ 00:03:09,480 + 00:03:43,200→ 00:03:59,320.

Die Techniker arbeiteten alleine und ihr Instrument waren Tape Machines und das Studio selbst, mit all seinen dazu gewonnenen Effekten. Es kann von einer ersten Synthese aus Komponist*in und Maschine gesprochen werden, was sich mit Fortschritt der technischen Entwicklung noch intensivieren wird, und mittels Dub die Mischkonsole spielbar machen.

Level 2: Das Mischpult als Instrument King Tubby verstand das Mischpult nicht mehr nur als technisches Werkzeug zur Abmischung, sondern als performatives Instrument. Seine charakteristische Klangsignatur entwickelte er durch „swells of cavernous reverb, trails of clattering, feedbacking delays, extreme filtering, phasing and modulation“¹¹⁰ und damit Techniken, die zu den Grundpfeilern des Dub wurden. Entscheidend war dabei die Echtzeitmanipulation während des Mischvorgangs: Filter wurden live gefahren, Delay-Feedbacks in rhythmische Muster verwandelt, einzelne Instrumentenspuren ein- und ausgeblendet. Tubbys MCI-Konsole besaß keine Mute-Switches, weshalb er die Dropouts durch schnelle Manipulation der Fader-Regler erreichte – eine körperliche, performative Geste, die das Mischpult zum Instrument machte.¹¹¹

Das Studio wurde nicht mehr nur als Aufnahme- oder Produktionsraum verstanden, sondern als Live-Performance-Space. Lee Perry trieb diese Logik im Black Ark noch weiter, indem er mit minimaler Ausstattung – einem Vierspurrekorder von Teac, einem Alice-Mischpult, einem Grampian-Federhall und einem Echoplex Tape-Delay – maximal expressive Klanglandschaften erschuf.¹¹² Perry nutzte technische „Fehler“ produktiv und integrierte bewusst extraneous material: false starts, Studio-Dialoge, Instrumenten-Tuning oder sogar Reste vorheriger Performances auf dem Aufnahmeband.¹¹³ Diese nicht-musikalischen Elemente wurden durch Echo und Reverb prozessiert und in die Komposition integriert.

Was hier entstand, war mehr als eine neue Produktionstechnik – es war die Geburtsstunde eines konzeptuellen Ansatzes, der die Beziehung zwischen Musiker und Maschine neu definierte. Das Mischpult wurde zur erweiterten Prothese des Produzenten, eine erste Form der kybernetischen Verschmelzung, die sich in späteren Entwicklungen nur intensivieren würde.

110 web. Ableton, „A Brief History of The Studio As An Instrument“.

111 Vgl. Veal, *Dub*, 121.

112 Vgl. Ableton, „A Brief History of The Studio As An Instrument“.

113 Vgl. Veal, *Dub*, 74.

Level 3: Digitale Sampler als kybernetische Schnittstelle Mit der Einführung digitaler Sampler wie der E-mu SP-1200 (1988) und der Akai MPC-60 (1988) vollzog sich eine weitere fundamentale Transformation des Studios als Instrument. Die SP-1200 war ein 8-stimmiger polyphoner Sampler und Drum Machine mit 8 Touchpads statt einer Tastatur, mit 12-bit und bis zu 22 kHz Sampling-Rate (maximal 42,5 Sekunden). Die Akai MPC-60 bot 16-stimmige Polyphonie, 12-bit bei 40 kHz, Stereo, 16 Touchpad-Controller und einen Sequencer.¹¹⁴

Die technischen Spezifikationen dieser Geräte waren dabei entscheidend für ihre ästhetische Wirkung. Wie Hank Shocklee von Bomb Squad erklärt, besitzt jeder Sampler eine eigenes „feel“:

„[The 1200] allows you to do everything with a sample. You can cut it off, you can truncate it really tight, you can run a loop in it, you can cut off certain drum pads. The limitation is that it sounds white, because it's rigid. The Akai Linn [MPC-60] allows you to create more of a feel; that's what Teddy Riley uses to get his swing beats. For an R&B producer, the Linn is the best, because it's a slicker machine. For house records, you want to use the TR-808, because it has that charging feel, like a locomotive coming at you. But every rap producer will tell you that the 1200 is still the ultimate drum machine.“¹¹⁵

Diese technischen Limitationen wurden zu ästhetischen Signaturen. Der Bedroom Producer als Figur entsteht in diesem Kontext: ein Sampler, Kopfhörer und Zugang zu Plattenläden, somit konnte ein einzelner Produzent nun Klangwelten erschaffen, die zuvor ganze Studiokomplexe erforderten. Was Kim Cascone bezogen auf die Glitch Music Produzent*innen beschreibt, greift hier bereits. Sie ihr Wissen durch „self-study, countless hours deciphering software manuals, and probing Internet news-groups for needed information.“¹¹⁶

DJ Shadow exemplifiziert diese neue Arbeitsweise paradigmatisch. Als autark operierender Produzent rekonstruierte er mittels Sampler

114 Vgl. Holmes, *Electronic and Experimental Music*, 328.

115 Dery, „Hank Shocklee: 'Bomb Squad' Leader Declares War on Music“, 82–83, 96.

116 Cascone, „The Aesthetics of Failure: 'Post-Digital' Tendencies in Contemporary Computer Music“.

komplexe musikalische Strukturen, jegliche Instrumentation, Vocals und komplexe Arrangements aus fragmentiertem Archivmaterial. Was Kodwo Eshun als Hip-Hops „omni genre“ beschreibt – „not a genre so much as an omni genre, a conceptual approach towards sonic organization rather than a particular sound in itself“¹¹⁷, wird hier manifest: Der Sampler als *universelles Organisationswerkzeug*, das jegliches akustisches Material in rekombinierbares Rohmaterial verwandelt.

Tricky¹¹⁸ nutzte diesen konzeptuellen Organisationsprozess, kombiniert mit den Prozessierungstechniken des Dub, um in seinen Solo-Produktionen mit digitalen Samplern Klänge zu experimentieren, bis ihre Quellen zu „unrecognisable wraiths“ wurden – Geister ihres ursprünglichen Selbst. Wie Simon Reynolds 1995 treffend beschrieb:

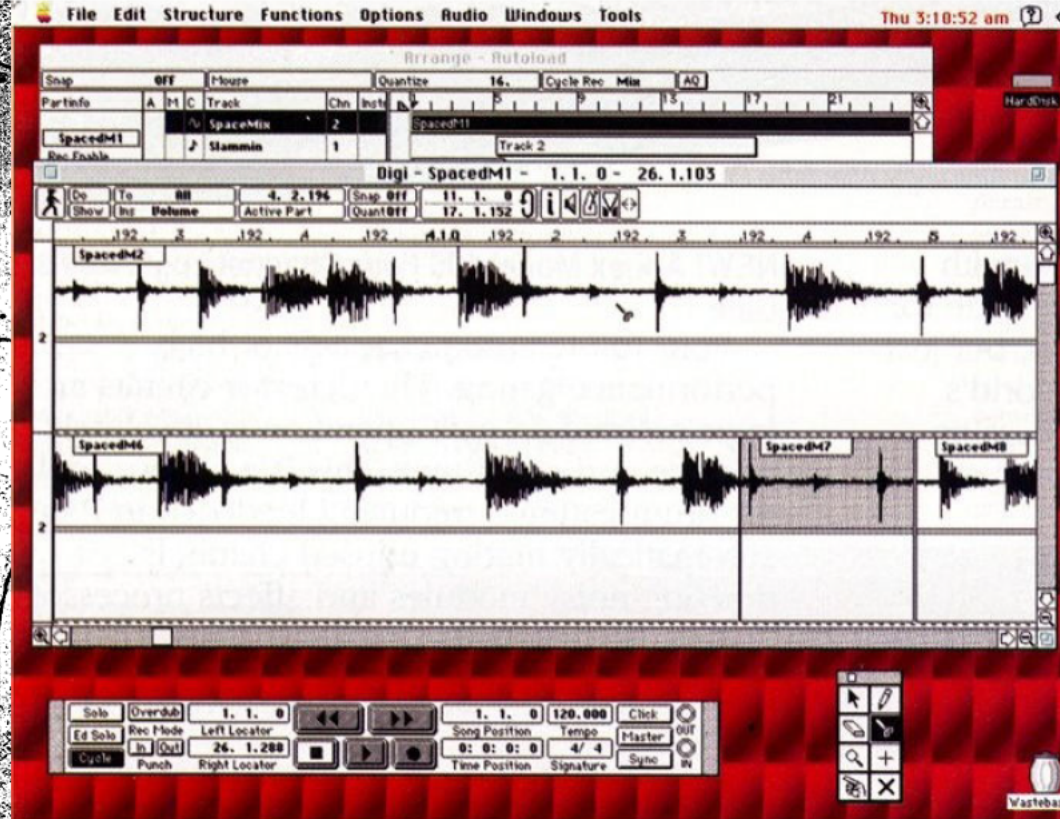
„The way that Tricky works – fucking around with sounds on the sampler until his sources are unrecognisable wraiths, ghosts of their former selves; composing music and words spontaneously in the studio; mixing tracks live as they’re recorded; retaining the glitches and inspired errors, the hiss and crackle – all this is strikingly akin to early Seventies dubmeisters like King Tubby.“¹¹⁹

Diese Arbeitsweise vereint die Echtzeitperformativität des Dub mit der granularen Kontrolle digitaler Sampling-Technologie. Der Produzent wird zum Archäologen und Alchemisten zugleich: Er gräbt in Plattenarchiven nach gold und sonic gems, sampelt sie, dekonstruiert sie in ihre atomaren Bestandteile und reassembliert sie zu völlig neuen Strukturen. Der Sampler fungiert dabei als Portal zwischen analoger Vergangenheit und digitaler Gegenwart, als Maschine der Zeitmanipulation, die es erlaubt, historisches Material in neue kontextuelle Rahmen zu verschieben.

117 Eshun, *More Brilliant than the Sun*, 14.

118 Der Genrebezeichnung widersprechender Trip-Hop Artist aus Bristol. Tricky war Teil der Gruppe Massive Attack, Grenzgänger zwischen Dub, Hip-Hop und britischem Art-Rock; Themen wie Identität, Paranoia und „psychic pollution“, ein „prophet of Babylon’s last days“, der seine eigene Verstrickung anerkennt („I’m part of this fuckin’ psychic pollution“). (Vgl. Reynolds, Simon (1995): Interview with Tricky. In: *Melody Maker*, 24. Juni 1995)

119 Reynolds, Simon (1995): Interview with Tricky. In: *Melody Maker*, 24. Juni 1995



N Trickys Producer Mark Saunders nutzte Cubase auf einem Atari ST, dies zeigt Steinberg Cubase Audio v2.0, 1994, „*The Audio Editor, where audio events may be cut up and freely moved around*“

Level 4: Die DAW als Cyborg Umgebung Digitale Sampler in Form von VST-Plugins bieten teilweise eine hybride Form aus Zitatmaschine und Instrument. Software Sampler bieten durch diverse manipulierbare Parameter die Möglichkeit, ein Sample so zu verändern oder wiederzugeben, dass es eher der Synthese zugeordnet werden kann.

Ein konkretes Beispiel verdeutlicht diese kybernetische Omnipotenz: Ein simples 1-Shot-Sample, extrahiert aus einem ASMR-Video auf YouTube, wird innerhalb eines Software-Samplers platziert. Die folgende Prozessierungs-Kette transformiert es vollständig: (1) Pitch-Shift um minus 5 Halbtöne verlagert das Material in ein tieferes Register; (2) ein Multiband-Kompressor teilt das Signal in drei Frequenzbänder, die un-

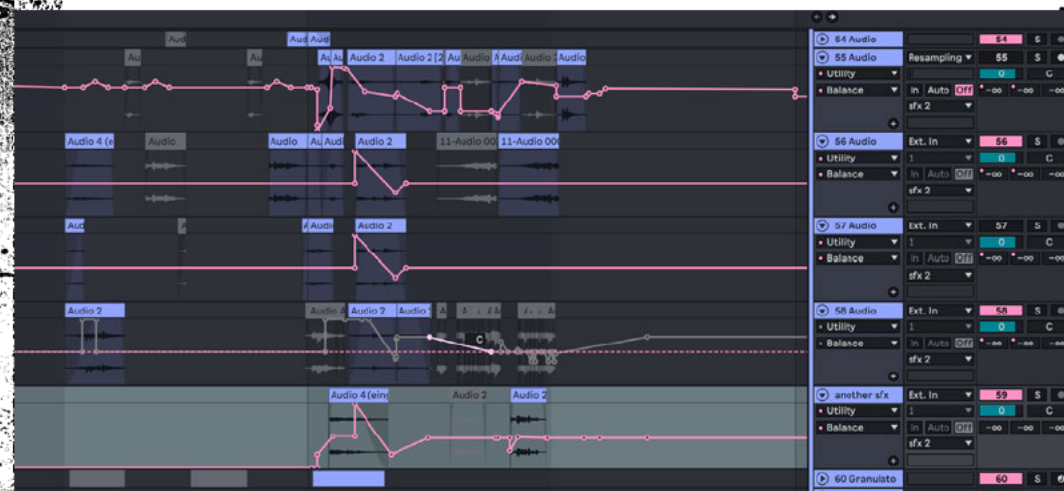
abhängig voneinander komprimiert werden; (3) Redux – ein Bit-Crusher mit Downsampling – reduziert die Bit-Tiefe und filtert Frequenzen oberhalb 1 kHz heraus, verleiht dem Material eine ‚wärmere‘, lo-fi Textur; (4) ein Convolution-Reverb¹²⁰ prozessiert das Resultat mit der Impulsantwort „nasty-sewers.wav“, einem virtuellen Abwasserkanal-Hallraum. Dieser gesamte Prozess ist vollständig nondestruktiv, im Vergleich zum overdubben vorheriger Level – das Material muss nie ‚aufgenommen‘ oder gefroren werden, sondern bleibt fluide manipulierbar, das Ausgangsmaterial bleibt unangetastet auf der Festplatte gespeichert und wird durch Software prozessiert. Jeder Parameter kann in Echtzeit verändert, automatisiert oder durch MIDI-Controller gesteuert werden. Was entsteht, ist kein modifiziertes Sample mehr, sondern ein komplett neues, spielbares Instrument, dessen *akustische DNA* nicht mehr rekonstruierbar auf das YouTube-ASMR-Video zurückverweist.

Auf eben diese Tools hat der Producer im post-Internet Zeitalter Zugriff. Die eingangs erwähnten – im Cyberspace geborenen – Digital Natives zapfen die Ressourcen des global erschlossenen Medienpools aus Material und Wissen an. Cascone formuliert dass nicht akademische Produzent*innen das Internet für Tutorials oder wissenschaftliche Paper zu jeglichen Formen der Computermusik finden können und damit ein grundlegendes und gutes Verständnis davon zu erlangen. Weiter erwähnt er, dass Forschungszentren zur Computermusik Entwickler ‘ausbrüten’, welche Werkzeuge entwickeln, die mittels des Internets außerhalb des akademischen Kontexts verteilt werden.¹²¹ Dem fügt Großmann eine den Urhebern “gegenüber gleichgültige oder gar entgegengerichtete Nutzung digitaler Technologien” hinzu.¹²²

120 Ein Convolution-Reverb (Faltungshall) kann einen virtuellen Hallraum abbilden, indem er mit einer Aufnahme der Impulsantwort eines realen Raumes gefüttert wird. Ein Algorithmus modelliert den Hallraum nach, der anschließend durch Parameter beeinflusst werden kann. Grundsätzlich kann jegliches Audiomaterial als Impulsantwort zweckentfremdet werden, um ein Geräusch durch ein anderes Geräusch hindurchlaufen zu lassen – eine Form der Faltung (Convolution), bei der die spektralen Eigenschaften des Quellmaterials mit denen der Impulsantwort verschmelzen.

121 Vgl. Cascone, *The Aesthetics of Failure*, s.1

122 Vgl. Großmann, *Digital Natives*, s.2



O Animationskurven in der DAW Ableton Live.

Im Vergleich zu den analog und von Hand gesteuerten Filter- und Effektfahrten der Dubmeister können in den DAWs Filterfahrten automatisiert werden. Dies führt einerseits dazu, dass die Maschine sich selbst spielt, zusätzlich erlaubt es Animationen, die mittels eines physischen Reglers gar nicht möglich gewesen wären, von Hand zu bedienen, geschweige denn, wenn dies mehrere Tracks übersteigt.

Diese Entwicklungsstufen des Studios selbst als klingender Raum, also Möglichkeits-, Kombinations- und Transformationsrealisator, gipfeln durch die technische Entwicklung ab der MPC und folgend den digitalen Samplern und den ersten DAWs in einer Verschmelzung der Steuernden des Studios mit ebendiesen. Sie spielen das Studio als Instrument und werden zu ihm. Wir erhalten ein Mischwesen, welches die Fähigkeiten eines Komponisten zur Zeit der *musique concrète*, einem Dub Produzenten der 70er und auch eines Hip Hop Fanatics aus den 90ern soweit übersteigt, dass wir von *kybernetischer Omnipotenz* sprechen müssen: es wird möglich auf nondestruktive Weise das Abbild der physischen Welt umformen, das Material kann granular transformiert werden.

Was wir erhalten, greift jegliches Konzept von Zeit innerhalb des Medienmaterials fundamental an. Dieser wird überführt in eine Welt die

in ihrer Vernetztheit ein Maximum erreicht hat, wir erhalten den Bedroom Producer, der in den Realms des Cyberspace zuhause ist und diese unendlichen Rekombinations und Transformationslogiken als Vibration unter seinen Fingerspitzen spüren kann. Je nach Deutung, wird er zum Cyborg¹²³ oder Shoggoth¹²⁴ und ist nicht mehr klar von der Maschine unterscheidbar; operiert durch endlose Rekombination (Sampling, Remixen, Nondestruktive Bearbeitung), und reproduziert sich über digitale Netzwerke, ein selbstgenerierender Komplex aus Mensch, Interface und Code.

123 Der Cyborg, als Figur der Auflösung. • Technik (Gewebe aus Werkzeug, Code und Organismus) • Körper (der Befreiung in Form, der Ablehnung dualistischer Verständnisse von Körper, Mensch und Tier, existierend und agierend in der grenzenlosen Sphäre des Cyberspace, eine Hybridfigur voller Möglichkeiten, ablehnend jeglicher Naturgesetze), • Material (Ausgangspunkt als auch Teil des Schaffensprozesses, ein rekursiver Prozess) und • Signal (geteilte Intelligenz ist bei Haraway noch nicht vom Plattformkapitalismus erfasst, es ist ein Raum hybrider und zugänglicher kollektiver Wissensproduktion).

124 Der Shoggoth ist Metapher eines grenzenlos mutierenden Systems ohne Zentrum. Er beschreibt den Bedroom-Producer-Cyborg hier als Auflösung des schöpferischen Subjekts in ein sich selbst modulierendes Geflecht aus: • Technik (die DAW als eingrenzender Produktionsraum, als Interface des Kapitals selbst) • Körper (ein prekäres Wesen, das in der Illusion von Autonomie handelt und sich dem Algorithmus als Mechanismus zukünftiger erhoffter Belohnung unterwirft) • Material (eine hauntologische Praxis des Recyclings, in der Fishers lost futures erkennbar werden) und • Signal (als Netzwerk, Internet, lebendig sich selbst reproduzierende YouTube Tutorials, freies Wissen wird zur disziplinarischen Wahrheit). (Vgl. Left Hyperstition 1: The Fictions of Capital, Mark Fisher auf <https://kpunk.org/left-hyperstition-1-the-fictions-of-capital/>)



P Illustration einer Shoggoth Gestalt aus der Lore von H.P. Lovecraft.

(6) Zwei Fallstudien zeitgenössischer Ambientmusik

[5.1]

Melting into Rain: Die Genese des Ambientbegriffs

Die technologischen Grundlagen sowie die schrittweise Auflösung der Referenz sind damit umrissen. Ambient manifestierte sich jedoch zunächst als funktionale Elevatormusik,¹²⁵ bevor es sich allmählich als eigenständige ästhetische Praxis herausbilden konnte.

Während der Begriff Ambient dem 1978 Release „Music for Airports“ von Brian Eno (*Brian Peter George St. John le Baptiste de la Salle Eno*, 1948)¹²⁶ zugesprochen wird, gab es lange vorher bereits Musik, deren Fokus primär auf Textur und Atmosphäre lag. Miles Davis' elektrische Periode, beginnend mit 1969's „*In a Silent Way*“, brachte eine neue Form des Jazz hervor, die „*openly influenced by funk, rock and even Indian classical music*“ war. Stücke wie „*He Loved Him Madly*“ – ein 33-minütiger Tribute an Duke Ellington von 1974 – schufen Klanglandschaften, die als Proto-Ambient verstanden werden können.¹²⁷ Diese Musik betonte „*atmosphere, texture and tone over structure, harmony and melody*“¹²⁸ In den Worten von Eno-Biograf David Sheppard, „*music whose sonic atmosphere outweighed its narrative thrust*“.¹²⁹

Der vielfach zitierte Moment, der Brian Eno dazu veranlasste, Ambient als eigenständiges Genre zu definieren, beschreibt er in den Liner Notes seines Albums *Discreet Music* (1975) wie folgt: Im selben Jahr war er aufgrund eines Unfalls an sein Bett gebunden. Judy Nylon, eine Freundin, brachte ihm eine Schallplatte mit Harfenmusik aus dem – je nach Quelle, Eno widerspricht sich selbst – 17. oder 18. Jahrhundert mit. Nachdem sie gegangen war, legte Eno die Platte auf die Stereoanlage und kroch, eigenen Angaben zufolge unter großer Anstrengung, zurück ins Bett. Dabei stellte er fest, dass die Musik viel zu leise war und einer der Lautsprecher nicht funktionierte. Dennoch ließ er die Musik, wenn auch aus Erschöpfung, weiter laufen und nahm die Musik nicht als

¹²⁵ siehe Muzak in ebendiesem Kapitel.

¹²⁶ Eno wurde in Suffolk, UK als Sohn eines britischen Postbeamten und einer flämischen Kriegsüberlebenden geboren. (Vgl. Sheppard, *On Some Faraway Beach*, 14.) bekannt auch für das Komponieren des Windows 95 Startup Sound.

¹²⁷ Vgl. Kunze, *The grains History of Ambient Music - Part 1/3: The Roots of Ambient*.

¹²⁸ Kunze, *The grains History of Ambient Music - Part 1/3: The Roots of Ambient*.

¹²⁹ Sheppard, *On Some Faraway Beach*, 189.

primäre auditives Ereignis des Verlangens war, sondern als Teil seiner akustischen Umgebung:

„This presented what was for me a new way of hearing music - as part of the ambience of the environment just as the colour of the light and the sound of the rain were parts of that ambience.“¹³⁰

Er wurde langsam verführt von der Kombination aus Regen und Musik, „like little crystals, sonic icebergs rising out of the storm“, als er realisierte, was er von Musik erwartete: „a place, a feeling, an all-around tint to my sonic environment.“¹³¹

Während Judy Nylon, seiner Version der Geschichte widerspricht, denn sie hätten beide die Lautstärke angepasst so dass es eine mit der „softness“ des Regengeprassels ausbalanciert sei, entwickelte sich diese Erzählung zu einem Mythos, einer *Urban Legend*.¹³² Dieser Mythos funktioniert als konzeptuelle Figur; mit bildhaften Assoziationen skizziert sie die Idee von einer Musik als Atmosphäre und texturale Erweiterung eines akustischen Raums auf greifbare Weise.

Die verwendeten Worte arbeitete Eno zu einem Manifest aus, drei Jahre nach Discreet Music veröffentlichte er das 42-minütige Album *Ambient 1: Music for Airports*. Er positionierte sich damit gegen den Begriff der *Muzak*¹³³ und beschrieb eine neue Art der Hintergrundmusik. „An ambience is defined as an atmosphere, or a surrounding influence: a tint.“ wie auf Music For Airports 1978 formuliert – sie sollte Ruhe schaffen und einen „space to think“ kreieren. Er schließt mit den Worten:

130 Liner Notes: Eno, *Discreet Music*.

131 Eno, *A Year with Swollen Appendices*, 294.

132 Vgl. Sheppard, *On Some Faraway Beach*, 188–89.

133 welcher von der Muzak Inc. Geprägt wurde. Ihr Produkt, Muzak, sei psychologisch geplant und mehr als Musik. Geliefert direkt via Telefonleitung und eingesetzt in Kaufhäusern, Büros, Krankenhäusern, Banken oder Fabriken sollte es Produktion und Kauflust steigern. Es bereitet seit den 1920ern einen „relaxed background to profit.“ (Vgl. R. Murray Schafer, *The Soundscape*, p. 97) und während Muzak Inc. 2009 insolvent ging und später an das passend betitelte Unternehmen Mood Music verkauft wurde, prägt Hintergrundmusik weiterhin den öffentlichen Raum und dringt dank Spotify Algorithmen und Stimmungsplaylist immer tiefer in das Private ein.)

„Ambient Music must be able to accommodate many levels of listening attention without enforcing one in particular; it must be as ignorable as it is interesting.“¹³⁴

Dieser Abschnitt zur Abbildung einer historischen Genredefinition lässt sich mit den Worten von David Toop schließen, der in *Ocean of Sound* die Unfähigkeit solcher Begrifflichkeiten prägnant beschreibt. „Various forms of this music have been called [...] ambient, environmental, deep listening, ambient techno, ambient dub, electronica, electronic listening music, isolationist, post-industrial ambient, space music, beautiful music, sound art, sound design, electronic music without beats, brainwave music, picture music, ambient jungle, steady state music, holy minimalism, Fourth World, New Age, chill out, or, the useless one to cap them all, new music.“ genannt, während keine dieser Kategorien als mehr als verkürzte Beschreibung oder Vermarktungsbegriff verstanden werden kann. (eigene Übersetzung und Kürzung)¹³⁵ Genredefinitionen wie Ambient können folglich hinterfragt werden. Genre fungiert hier weniger als analytische Kategorie denn als diskursives Konstrukt, das zwischen medienökonomischer Vereinfachung und ästhetischer Orientierung oszilliert. Nicht zuletzt auch, weil es den meisten produzierenden Künstler*innen selbst generell nicht allzu notwendig erscheint, sich zu kategorisieren.¹³⁶

134 Liner Notes: Eno, *Ambient 1: Music for Airports*.

135 Toop, *Ocean of sound*, 22.

136 Vgl. Reynolds, *Generation Ecstasy*, 319.

[5.2] *Submersion into deep & mysterious pools:*¹³⁷
Barbara Braccini

„What is ambient anyway?“¹³⁸ formuliert Braccini in einem Interview, eine Frage die ihre grundsätzlich ambivalente Haltung gegenüber dem Genre und ihrer eigenen Produktionsweise verdeutlicht. Sie beschreibt ihre Arbeitsprozesse als von *automatisierten Abläufen*¹³⁹, *Selbstzweifeln*¹⁴⁰ und einem Mangel an adäquatem Vokabular begleitet.¹⁴¹

Braccini nutzt die Möglichkeiten des Internets auf vielfältige Weise, indem sie flexibel verschiedene Alias konstruiert und diese als Ausgabe-kanäle ihrer Produktionen verwendet. Die digitalen Plattformen und ihre jeweiligen Funktionslogiken bieten ihr dabei den Raum, ihre facettenreichen musikalischen Arbeiten zu verorten und parallel zu entfalten. Dies ist notwendig, da sie teils mit Samples arbeitet, deren Lizenzierung in keinem realistischen Verhältnis zum Produktionsrahmen stehen würde, „a money disaster“¹⁴² in ihren Worten.

Braccini bezeichnet sich selbst als „Tumblr and YouTube kid“¹⁴³ und als „emo, MTV teenager“¹⁴⁴ und wurde somit geprägt durch die Entstehung und zunehmende Adaption popkultureller Medienarchive. Früh lernte sie, sich dort zu bewegen, nahm beispielsweise neue Songs, die im Fernsehen auf MTV liefen, über ihren angeschlossenen Laptop mithilfe der Software Cubase auf und teilte die mp3-Dateien dann mit Freunden.¹⁴⁵ YouTube oder Tumblr und dessen algorithmische Strukturen nutzte sie sowohl zur Distribution eigener Werke, als auch zum Entdecken neuer musikalischer Inhalte.¹⁴⁶

137 Toop, *Ocean of sound*, 270.

138 Bruce-Jones, „Interview: Malibu“.

139 Darville, „Beat Construction“.

140 Vgl. Malibu, „The Art of Wingin' It: An Interview with Malibu“, 1:26:00.

141 arabamusik, „Discord ‚UIF‘ Q&A 2025, 11.10.2025, 21:13“.

142 Vgl. Malibu, „The Art of Wingin' It: An Interview with Malibu“, 1:43:00.

143 Bruinen, „Malibu: Vaulted Choirs and Training Algorithms“, 123.

144 Bruce-Jones, „Interview: Malibu“.

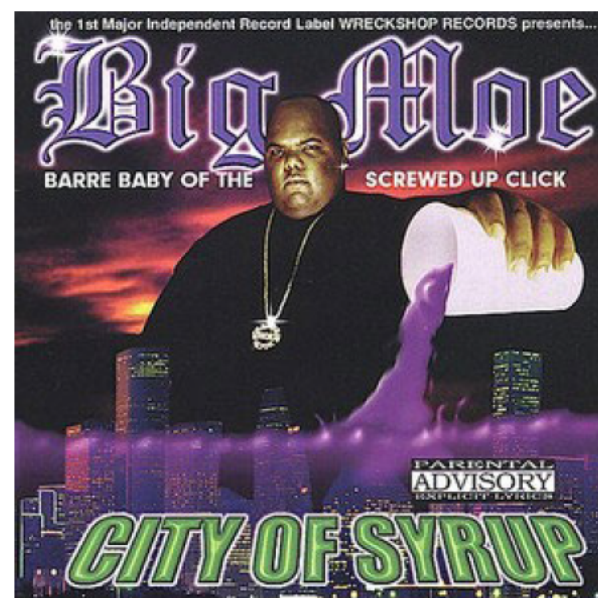
145 Vgl. Malibu, „The Art of Wingin' It: An Interview with Malibu“, 00:17:18.

146 Vgl. Bruinen, „Malibu: Vaulted Choirs and Training Algorithms“, 123.

An Braccinis Umgang mit Technologie lässt sich auch die technologische Entwicklung der Mediendistributionslogik exemplarisch nachvollziehen. Das Mitschneiden von MTV-Sendungen war für Sie nur solange praktikabel, bis sie LimeWire entdeckte, eine *Peer-to-Peer-File-Sharing-Plattform*, vergleichbar mit Napster oder BitTorrent, für diverse digitale Inhalte, primär aber piratisierte Musik. Der zuvor lineare Zugang zu Musik wurde somit fragmentiert, entzeitlicht und in seiner Verfügbarkeit unheimlich potenziert.

Stretched in Time & Soaked in Reverb: Braccinis Transformativstechniken und dessen Ursprünge Braccinis Produktionen sind von temporaler Verlangsamung sowie Halleffekten geprägt, eine klangliche Ästhetik mit Ursprung unter anderem im Southern oder dirty Hip-Hop der 90er Jahre in Houston, Texas, Heimatstadt des Lean und *City of Syrup*¹⁴⁷. Auf den ersten Blick erscheint die Verbindung zwischen Braccini als zeit-

genössischer französischer Ambient-künstlerin und einem regionalen Hip-Hop-Subgenre der 90er spekulativ, doch vertiefte historische Recherche offenbart mehrere stilistische Parallelen und kausale Entwicklungen.



Q Cover des Albums *City of Syrup* (2000) des Screwed Up Click Mitglied Big Moe, welcher großzügig Lean über Houstons Skyline verteilt.

147 Big Moe's Debütalbum, „City Of Syrup“, 2000

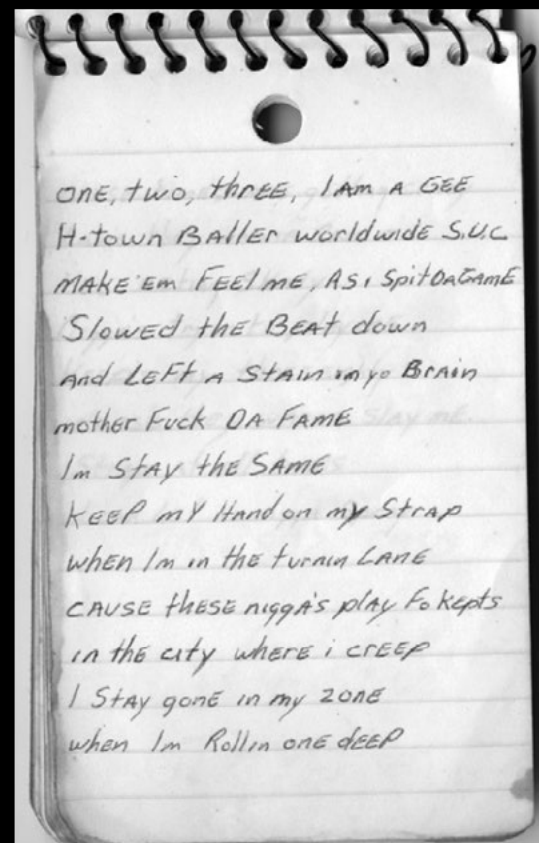
DJ Screw (Robert Earl Davis Jr., 1971–2000¹⁴⁸) gilt als Pionier eines microgenres namens *chopped and screwed*, welche erneut, ähnlich der im Dub vergessenen Vocalspur, aus einem Zufall entstanden sein soll,¹⁴⁹ wobei auch hier diverse Gründungsmythen existieren, die Screw diese Proktionsweise bewusst und auf der Grundlage von Experimenten zu sprechen.¹⁵⁰ Chopped and screwed verbreitete sich über lokale Szenen hinaus und wurde durch das World Wide Web global rezipiert. Das Verlangsamen von Musik wurde dadurch zu einer zentralen Produktionstechnik, ein Aspekt, der auch für die Verortung von Braccinis Produktionen von Bedeutung ist.

Wer im Besitz eines Plattenspielers ist, hat möglicherweise in einem beiläufigen Moment eine Schallplatte auf 33 statt 45 RPM abgespielt und somit eine zeitliche Dehnung, das Erstarken der Bassfrequenzen, tiefere Stimmen, sowie hypnotischer und trägerer Rhythmus, insgesamt eine Transformation, die oft als *trippy* oder *melancholisch* beschrieben wird.

- 148 DJ Screw starb mit 29 Jahren an einer Überdosis Codein-Promethazin, das in Hustensaften enthalten ist. Der meist lilafarbene Sirup wurde in der Szene als „Syrup“, „Lean“, „Oil“, „Drank“ oder „Barre“ bezeichnet und meist gemischt mit Softdrinks wie Sprite, Big Red oder Sunkist auf Eis in weißen Styroporbechern konsumiert wurde. (Vgl. Walker, *DJ Screw: A Life in Slow Revolution*, 100.) Dieses Getränk übernahm später auch eine starke symbolische Funktion im visuellen Erscheinungsbild der Mixtapes und der Szene, die daraus hervorging: weiße *Double Cups* und lilafarbene Farbschemata, besonders prominent auf Big Moes Release *City of Syrup* kurz vor Screws Tod. Medien führten seinen Tod zunächst ausschließlich auf diese Substanz zurück, doch laut Autopsiebericht fanden sich zusätzlich Phenylcyclidin (PCP), welches er regelmäßig konsumiert über in flüssigem PCP getränkte Zigaretten, sogenannte sherms, sowie Benzodiazepine im Blut. Die Kombination aus unbegrenztem Zugang zu Substanzen, Schlafmangel und ungesunder Lebensweise führten letztlich zu seinem Tod. In den Jahren nach seinem Tod nahm der Konsum von „Syrup“ weiter zu, begleitet von einer zunehmenden Verflechtung zwischen Medien, repressiver Drogenpolitik und ökonomischen Interessen: Sowohl die Gefängnisindustrie als auch die pharmazeutische Industrie profitierten von der Popularisierung und gleichzeitigen Kriminalisierung des Hustensafts. Big Pharma war aktiv in die Vermarktung von Codein-Promethazin eingebunden, bevor Hersteller wie Actavis 2014 die Produktion einstellten – nach jahrzehntelangen MilliardenGewinnen. (Vgl. Walker, *DJ Screw: A Life in Slow Revolution*, 210–12.)
- 149 Wie Charles Washington, der später Screws Manager werden sollte, berichtete, verlangsamte Screw während einer Session, in der er Schallplatten mixte, versehentlich das Tempo. Einer der Anwesenden bot ihm daraufhin zehn Dollar für ein vollständig verlangsamtes Mixtape an. Screw fertigte dieses, zunächst ungläubig, an, woraufhin weitere Freunde nach „*slowed-down tapes*“ fragten. (Vgl. Hall, „*The Slow Life and Fast Death of DJ Screw*“.)
- 150 Vgl. Walker, *DJ Screw: A Life in Slow Revolution*, 57.

DJ Screw machte diesen Effekt in Verbindung mit dem *choppen*¹⁵¹ zum Fundament seiner gesamten späteren DJ-Praxis. Screw rekombiniert vorhandene Hip-Hop

- 151 In Screws Fall meint das *choppen* das Abspielen zweier identischer Tracks und das Oszillieren zwischen ihnen während des Abspielens. Dabei kann etwa der identische Track auf einem zweiten Deck leicht zeitversetzt – um eine Achtel- oder Viertel Note – abgespielt werden, sodass ein rhythmisches Flackern entsteht: „one playing a little bit behind the other, flickering back and forth between them with the fader, running back vocals and getting the rhythm to step on itself.“ (Walker, DJ Screw: *A Life in Slow Revolution*, 89,90.) Dies kann als als psychedelisch oder schwerfällig wahrgenommen werden und dient laut Screw auch dazu bestimmte Lyrics der Rapsongs hervorzuheben: „When I am mixing, I might run across something a rapper's saying which is important. I may run it back two or three times to let you hear what he saying—so you can wake up and listen, because they are telling you something.“ (Allah, „DJ Screw - Givin It To Ya Slow“.)



Screw selbst war sich diverser anderer Produzenten bewusst, die Musik bestehender Künstler*innen verlangsamen, darunter Darryl Scotts 33 ½ Tapes aus den späten 80er Jahren sowie die sogenannten *drag tapes* von Disco Dave aus Miami, Florida. Etwa zwei Jahre nach Screws ersten Releases veröffentlichte Gabriel „Sonido“ Dueñez in Monterrey, Mexiko seine verlangsamen cumbia rebajada-Tapes. Screw stand somit sowohl in einer Tradition früherer experimenteller Techniken zur Manipulation von Medienmaterial als auch in einem zeitgleichen, globalen Feld medialer Experimente.¹⁵² Hier lässt sich eine deutliche Parallele zur Epoche der musique concrète ziehen, in der zeitgleich in Ägypten, mehreren Städten in Europa und kurz darauf in den USA mit aufgezeichnetem Material experimentiert wurde.

Nachdem Screw das Elternhaus verlassen und sich mit den Einnahmen aus dem Verkauf seiner Mixtapes ein eigenes Haus leisten konnte, richtete er sich in einem ungenutzten zweiten Schlafzimmer, bekannt als the wood room¹⁵³, sein Studio ein. Von diesem Moment an war er nicht mehr aufzuhalten: Nachts nahm er dort Mixtapes auf, während Mitglieder seiner sich formenden *Screwed Up Click (S.U.C)* anwesend waren und berauscht Freestyles beisteuerten. Mithilfe von Plattenspielern, die wie Eshun es treffend beschreibt, zur Maschine werden, zur Maschine „for building and melding mindstates from your record collection“¹⁵⁴ – eine Rekombinationsmaschine, welche die Grenze zwischen Mensch und Maschine verwischt, erzeugte Screw einen nahezu unerschöpflichen Output neu zusammengesetzten Materials. „The HipHop fanatic lives inside the 12 [inch vinyl], rides across the surface of the sleeve, shrinks until the same size as the stylus scoring its revolutions round the mind.“¹⁵⁵ Screw war bekannt dafür, innerhalb von Sekunden seine Finger an (beiden) Schallplatten zu haben, die er suchte, innerhalb eines nur ihm bekannten Ordnungssystems.¹⁵⁶ Er lebte innerhalb dieses Kosmos aus Wax und navigierte ihn; die 12“, genau wie die Plattenspieler, wurden eine Erweiterung seiner selbst. Im *wood room* nahm er auf:

152 Walker, DJ Screw: *A Life in Slow Revolution*, 56–57.

153 Walker, DJ Screw: *A Life in Slow Revolution*, 89.

154 Eshun, *More Brilliant than the Sun*, 14.

155 Eshun, *More Brilliant than the Sun*, 14–15.

156 Walker, DJ Screw: *A Life in Slow Revolution*, 89.

„what was on everybody's mind on any given night, heavy ideas rattling the tile floor beneath their feet, big shoes and huge voices in there for hundreds of sessions.“¹⁵⁷



S DJ Screw in Maestro's Studio in southwest Houston während der Aufnahmen seines Albums 3, *N the Mornin'*, 1996.

157 Walker, DJ Screw: *A Life in Slow Revolution*, 22.

Screws verlangsamte Mixtapes, die auf Kassetten in tausendfacher Auflage kopiert und erst aus seinem Haus und später im eigenen Geschäft, *Screwed Up Records & Tapes*, vertrieben wurden, prägten den Sound Houstons nachhaltig: „By the mid-1990s, you couldn't open a window in the big, hot city without hearing a car drive by playing slowed down hip-hop. You still can't.“¹⁵⁸ und das nicht nur in Houston, wie Leonard Martin es treffend in seinem Essay *Slowed + Reverb: A Pop Genealogy* formuliert, besteht seine Legacy fort und zwar: „beyond both real and imagined spaces and places, enjoying many afterlives online.“

Seine Techniken sollten weiterleben, besonders innerhalb dieser *imagined spaces*, dem Internet. Ab 2017 bereitete ein weiterer Produzent aus Houston den Weg für das chopped and screwed des Post-Internet-Zeitalters. Der damals 20-jährige *slater666* (Jarylun Moore, 1997) erreichte mit seinem Remix von Lil Uzi Verts „20 Min“ zunächst 4 Millionen Aufrufe auf YouTube, bis er wegen Copyright entfernt wurde; ein Reupload auf einem anderen Account verzeichnet bis heute 36,2 Millionen Aufrufe. Die Methode ist simpel: der Track wird auf ca. 85 % der Originalgeschwindigkeit verlangsamt und mit Hall versehen, anschließend mit einer sich loopenden Anime-Sequenzen der 80er unterlegt, wodurch beim Publikum nostalgische Empfindungen für eine in der Regel nicht erlebte, da populär primär bei Millennials und Gen-Z¹⁵⁹, Zeit evoziert werden.

Der niedrigschwellige Zugang zu dieser Remixtechnik ließ das microgenre über einen kurzen Zeitraum zu großer Bekanntheit innerhalb von YouTube und TikTok werden. Die Transformationsmethode der Zeitmanipulation wird demokratisiert und es findet ein Shift statt, der Fans mit Hilfe von Freeware zu Produzent*innen macht. Nun kann jeder die den Charakter seiner Lieblingsmusik alteren, mit slaters Worten, hinzu: „more personal, more introspective, almost acquiring a sensation of privacy“¹⁶⁰

Zusammenfassend lässt sich feststellen, dass sowohl die Mixing-Technik chopped and screwed als auch slowed and reverb vorhandenes musikalisches Medienmaterial durch gezielte Bearbeitung und Effekte

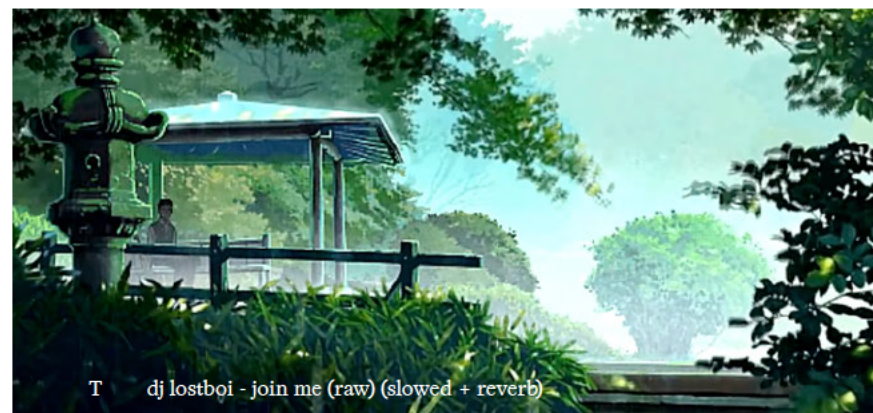
158 Walker, *Df Screw: A Life in Slow Revolution*, ix.

159 Vgl. Martin, „*Slowed + Reverb: A Pop Genealogy*“, 26.

160 Cush, „How Slowed + Reverb Remixes Became the Melancholy Heart of Music YouTube“.

in einen perzeptiv gealterten, zeitlich gedehnten Zustand überführen. Im Fall von slowed and reverb, oder dem früheren Phänomen des (proto-) Vaporwave¹⁶¹ geschieht diese Transformation und Extension der Produzent*innen technologisch weiterentwickelt, mithilfe von DAWs oder Freeware, also Software, die innerhalb des Computers atmet.

Hyper-specific micro genres and their Aesthetics, Braccinis visuelle Sprache Auch von Braccinis Releases finden sich auf Plattformen wie YouTube fan basierte slowed and reverb Remixe. So existiert etwa eine Version des Tracks *JOIN ME (RAW)* vom Release *GOT LOST* (2017), hochgeladen vom user *rainyrains*, welcher nun 05:06 anstatt der originalen 04:34 Laufzeit aufweist, was eine Verlangsamung um ca. 89,6% entspricht.¹⁶² Visuell wird dies mit einer sich loopenden Szene aus einem Anime gepaart, die eine Person unter einem Pavillon in einem begrünten Park im Dauerregen zeigt.¹⁶³



T dj lostboi - join me (raw) (slowed + reverb)

161 Oneothrix Point Never (Daniel Lopatin, 1982) entwickelte zwischen 2008 und 2009 die *eccojams*, DIY-Produktionen basierend auf verlangsamt gesampelter Popmusik, Glitch, Soundcollage und Plunderphonics. Auf seinem YouTube-Kanal *Sunsetcorp* lud er frühe *eccojams* hoch, darunter die Single „Angel“ (2009), und veröffentlichte das visuelle Album *Memory Vague* (2009), gepaart mit VHS-stylisierten Aufnahmen aus Infomercials, Musikvideos und TV-Werbespots, sowie *Eccojams Vol. I* (2010, unter dem Pseudonym „Chuck Person“ als 100 handgedubhte Kassetten veröffentlicht), das als erstes vollständig ausgebildetes proto-Vaporwave-Album gilt. Diese Werke kombinierten verlangsamte Samples (typischerweise 60–90 bpm), Echo- und Reverb-Effekte und nahmen bewusst Bezug auf chopped and screwed-Techniken. Vaporwave darf als Inspiration für Slators Uploads nicht vernachlässigt werden, der ein weiteres microgenre prägen sollte.

162 YouTube, „dj lostboi - join me (raw) (slowed + reverb)“.

163 YouTube, „dj lostboi - join me (raw) (slowed + reverb)“.

Auch findet sich eine neuere Produktion als temporal verzerrt unter dem Titel „dj lostboi - silver pool of sadness (slowed and reverb edit)“, hochgeladen am 09.05.2025, knapp zwei Jahre nach ursprünglichem Release des gleichnamigen Tracks ihres dritten EP als djlb, auf der Plattform wieder. Der/die Autor*in dieses Remix drown in fog, hält in der Videobeschreibung fest:

„#darkambient #liminalspaces #ambientsound

„for now we see through a glass, darkly, but then face to face. now i know in part, but then shall i know even as also i am known.“

all respect to dj lostboi. Legend.

stretched with paulstretch¹⁶⁴ (FFT at 0.84), mixed in reaper.“

Des weiteren werden Schlagwörter wie ethereal, drone oder soothing-music¹⁶⁵ verwendet, die zwar primär der Auffindbarkeit dienen, zugleich jedoch andeuten, welche affektiven Assoziationen der User entweder selbst beim Hören erfährt oder intendiert zu evozieren. Darüber hinaus verweist die Verwendung des Hashtags #darkambient – ein Begriff, der wiederum als Subgenre dark ambient innerhalb des Mikrogenres Ambient existiert – darauf, dass zumindest drown in fog die für slowed and reverb typische klangliche Prozessierung des Tracks als für das genannte Subgenre charakteristisch erlebt, nämlich als introspektiv, melancholisch, unheilvoll oder gloomy¹⁶⁶ (dt. „düster“, aber auch „traurig“ bzw. „schwerenmütig“).

Als visuelle Untermalung wurde ein Video der Webseite Pexels¹⁶⁷ verwendet. Es trägt den Titel „Footage of a Full Moon on the Beach“, hochgeladen von Luz Calor Som¹⁶⁸ und zeigt eine statische Totale

164 Was auf den PaulStretch Algorithmus von Nasca Octavian Paul verweist, welches ein experimentelles Programm für extremes Dehnen von Audio ist und mit Hinweis des Autor versehen wurde: „suitable only for extreme[ly] stretching the audio“ (Nasca, paulnasca/paulstretch.cpp)

165 dj lostboi - silver pool of sadness (slowed and reverb edit).

166 Rate Your Music, „Dark Ambient - Music Genre - Rate Your Music“.

167 Pexels ist eine Website für frei verfügbare Stockfotos und -videos.

168 Auf dem Pexels Profil wird Brasilien aufgeführt, sowie in einem auf Instagram geteilten Foto der Ort Praia Barra Do Una („Luz Calor Som (@luzcalorsom) - Instagram“) an der Küste São Paulos, was darauf hindeutet, dass die zu Braccinis gepaarte Aufnahme den Mond über dem Südatlantik zeigt.

eines tief stehenden, von Wolken umschlossenen Monds, dessen Spiegelung sich auf dem leicht bewegten Meer abzeichnet. Die Aufnahme wurde von drown in fog passend zur Stimmung des Remix in der Farbtemperatur sowie Belichtung abgesenkt, wodurch es bläulicher wirkt und insgesamt das Gefühl entsteht, dass sich die Szene später am Abend abspielt, als das originale Video suggeriert.



U dj lostboi - silver pool of sadness (slowed and reverb edit)

Die geringe Anzahl der so prozessierten Remixe von Braccinis Produktionen lässt sich durch zwei Faktoren erklären. Erstens besitzt Braccini eine stark ausgeprägte visuelle Sprache, für die sie die längste Zeit primär selbst verantwortlich war und ist.¹⁶⁹ Ihre konsistenten Leit motive: der Ozean, die Strände, die Leere, dramatische Tag- und Nachtwechsel, sowie die Wolken und das Fliegen generell, ziehen sich durch alle ihre alter Egos und werden jeweils in eigenständiger Form adaptiert.

169 web. Becker, „Interview ‚Timeless Luxuries‘“.

Als DJ Lostboi, „creator of worlds“¹⁷⁰ verwendet sie entweder Fotografien beliebiger männlicher Teenager als Artwork für ihre Releases oder den von Acacio Orta gezeichneten, cartoonhaft anmutenden Charaktere eines kleinen Jungen mit zu großem schwarzem Kapuzenpullover und Baggy Jeans. Letztere referenzieren direkt ein weiteres Internetphänomen – das Lofi Girl!¹⁷¹ beziehungsweise dessen Livestream auf YouTube von Lo-fi Hip-Hop. Der Visualizer der *UNTITLED EP* (2021) zeigt den animierten Charakter in exakt derselben Haltung wie das Lofi Girl: sitzend in einem Zimmer¹⁷², eingerichtet mit Artefakten, die ikonisch für die 2000er sind, eine PlayStation Portable, ein iPod Classic und der YouTube-to-MP3 Converter, welcher zugleich als Hinweis auf ihre bewusst Datenschutz- und Urheberrecht ignorierende Produktionsweise gelesen werden kann. In einem 2025 in ihrem geschlossenen Discord gehaltenen Q&A reagiert sie auf die Vermutung, einen gregorianischen Chor in ihrem Track *Spicy City* gesampelt zu haben, mit den Worten: „*id rather not say in case they sue me.....but i youtube to mp3d something that i thought was gorgeous, sampled a little part, pitched down, slowed down etc*“.¹⁷³ Dies ist produktionstechnisch nicht unbekannt, der User schimmelA beschreibt auf Reddit eine vergleichbare Technik und empfiehlt, „*Try throwing in bulgarian choirs. You'll get the most haunting soundscapes which work great for anything spine chilling*“.¹⁷⁴ Bei meiner eigenen Samplesuche stieß ich auf das Phänomen, dass zeitlich gedehnte Aufnahmen von Chören sich besonders gut für Pads oder hintergründige Texturen eignen, was bei der Analyse von Braccinis Tracks detaillierter untersucht wird.



V DJ LOSTBOI – UNTITLED EP

Als belmont girl schneidet sie eigenes und gefundenes Videomaterial zusammen, in dem es immer entweder dämmt oder tiefschwarze Nacht ist. Szenen in denen wir im Auto über endlose Straßen fahren oder im Flugzeug über die Wolkendecke gleiten, hin oder weg zur funkelnden Sonne. In einem Interview beschreibt sie 2021, dass der Produktionsprozess der Videos ein sehr intuitiver Prozess ist, „[...] if there's images that i find on youtube [...] that i like or that i feel fitting [...] i just type on youtube like: „dog running on the beach“ umm „sunset“, „plane flying“ or i don't know „clouds“ and some videos are mines. i took them on the train or something. Just a mix of both.“¹⁷⁵ Dadurch entsteht eine visuelle Collage zwischen privater Aufnahme und digitalem Fundstück, zwischen persönlicher Erinnerung und kollektivem Internetgedächtnis.

170 prince__edward kommentiert dies unter die „UNTITLED“ EP. (dj lostboi, *UNTITLED EP*)

171 Lofi Girl ist ein französischer YouTube-Kanal, der insbesondere durch den dauerhaft laufenden Livestream 24/7 lofi hip hop radio – beats to relax/study to zu einem internetkulturellen Phänomen wurde. Die ikonische Figur der „Lofi Girl“, die in ihrem Zimmer mit Over-Ear-Kopfhörern beim Lernen gezeigt wird, basierte in ihrer ersten Version auf einem Standbild aus *Whisper of the Heart* (Studio Ghibli, 1995). Aufgrund urheberrechtlicher Probleme wurde diese Darstellung später durch eine eigenständig angefertigte, stilistisch stark an Ghibli erinnernde Illustration ersetzt.

172 Durch das Fenster sehen wir einen Sonnenuntergang, der stark an das Albumartwork *Sunset Mission* von Bohren & Der Club Of Gore aus dem Jahr 2000 erinnert.

173 arabamusik, „Discord ‚UJIF‘ Q&A 2025, 11.10.2025, 20:42“.

174 „Tips and tricks for paulxstreh? : r/AdvancedProduction“.

175 Malibu, „The Art of Winging It: An Interview with Malibu“, 1:22:25.

Letztendlich finden sich auch in ihrem „professionellen“¹⁷⁶ Alter Ego Malibu die gleichen Motive wieder – hier jedoch rückt sie selbst als Person in den Mittelpunkt. Auf eine Weise platziert sie sich nun in jenen Szenarien, die sie zuvor als belmont girl noch aus YouTube-Videos sampled: Wir sehen sie am Strand, vor oder im Wasser, unter der untergehenden Sonne, im Wind oder vor vorbeiziehenden Vögeln. All das formt die Umgebung in der ihre Musik rezipiert wird, in Kombination mit dem an Y2K-Ästhetiken¹⁷⁷ angelehntes Grafikdesign, das heute nicht mehr futuristisch, sondern nostalgisch wirkt, verstärkt es die musikalisch bereits evozierten Affekte von ebendieser Nostalgie, aber auch Introspektion oder Melancholie. Im Gegensatz zu dem, wie Martin es geltend für diversen -wave-Genres beschreibt¹⁷⁸, wäre Braccinis Musik ohne ihre visuelle Sprache nicht einer generischen Ambient Richtung zuzuschreiben. Es ist keine Musik, die rein visuell Bezug auf nostalgische Momente oder die erwähnten Leitmotive nimmt. Es ist Collage nach Großmann, verwendet Field Recordings, komplexes Layering von Spuren und in der Regel Loops aus fremder Musik, nicht vollständige Kompositionen.

Um den Bogen zu schließen, spricht ferner dafür, dass abgesehen von ihrer klaren visuellen Sprache, nur wenige slowed and reverb-Remixe von Braccinis Tracks existieren: Sie agiert gewissermaßen selbst als Autorin dieses Mikrogenres und hat die ästhetische Operation bereits so radikal vollzogen, dass weitere Transformation redundant würde.

176 1:26:14 Malibu, „The Art of Winging It: An Interview with Malibu“.
 177 Die retrospektiv als Y2K (Year 2000) benannte Ästhetik bezeichnet eine visuelle Stilrichtung und Zeitgeist, die an den Übergang vom späten 20. ins frühe 21. Jahrhundert existierte und zyklisch zurzeit erneut an die Oberfläche tritt. Sie ist geprägt von futuristischen, technoiden und zugleich kitschigen Gestaltungselementen, die Optimismus und digitale Utopie des frühen Internetzeitalters widerspiegeln. Charakteristisch sind metallische Texturen, Chrom- und Glas-Effekte, 3D-Schriftzüge, sphärische Formen, irisierend-holografische Farbverläufe. Produktdesign manifestierte sich in transluzenten Kunststoffgehäusen (iMac G3, Gameboy Color), während digitale Oberflächen durch Skeuomorphismus, Lens Flares und frühe CGI-Ästhetik geprägt waren. Kulturell überschneidet sich Y2K mit Cyberpunk-Motiven, Rave-Kultur und dem techno-utopischen Narrativ des aufkommenden World Wide Web und Cyberspace.

178 Vgl. Martin, „Slowed + Reverb: A Pop Genealogy“, 25–26.

Strategien der Referenzialität: Drei Fallstudien

a) dj lostboi – all the clouds disturbed: Die strategische Amnesie und die bewusste Obfuskation als Methode

Als aufwühlend könnte auch die Produktionstechnik von „ALL THE CLOUDS DISTURBED“ bezeichnet werden. Der dritte Track der „UNTITLED“ EP, welche auf dem ersten Track „LAST CALL“ direkt mit dem Geräusch eines startenden Flugzeugs in die verträumte und in die Ferne verzehrende Atmosphäre einführt, erinnert in klanglicher Ästhetik stark an slowed and reverb Remixe.

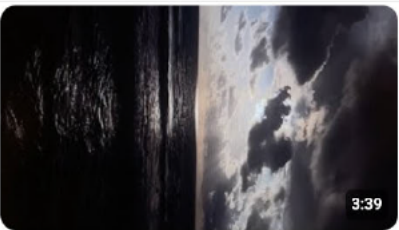
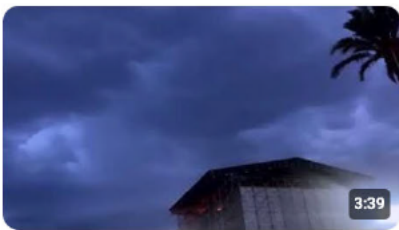
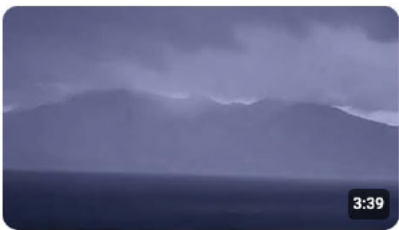
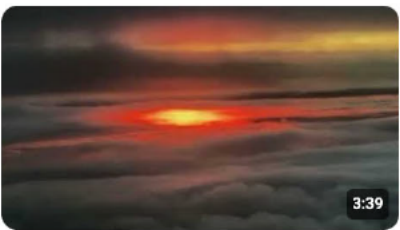
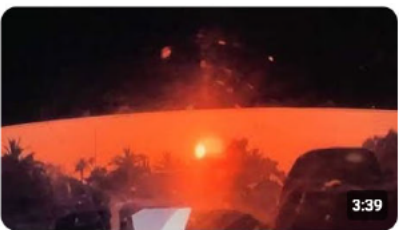
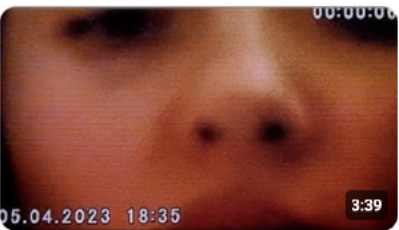
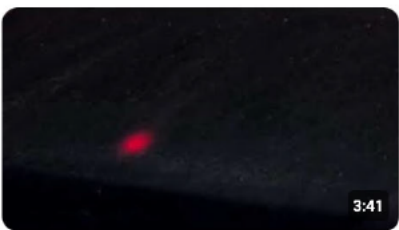
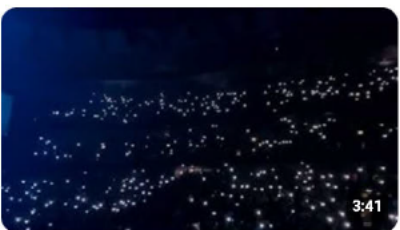
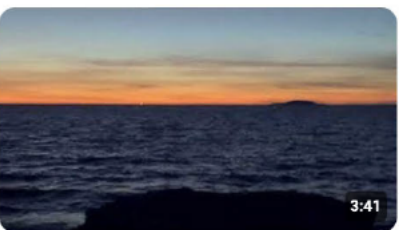
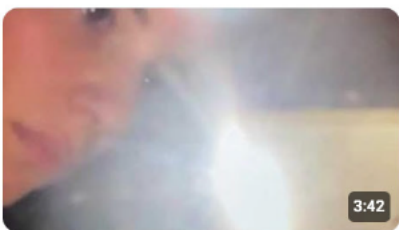
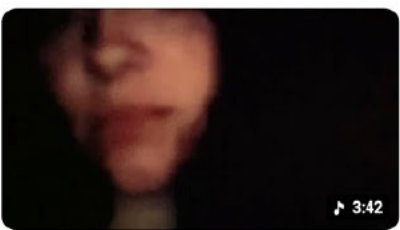
Der Kern von „ALL THE CLOUDS DISTURBED“ ist ein elfsekündiger Loop, der über 3:49 Minuten wiederholt wird. Fragmente des Loops werden durch gezielte Effekte übertragen und moduliert. Die prominenteste Spur sampelt den Trance-Track Guanxi (Menno de Jong, 2004). Genutzt wird ein Break, in dem der Rhythmus aussetzt und lediglich eine hypnotische Synth-Melodie erklingt, ergänzt durch typische Build-up-Akkorde, eine hochfrequente phasende Fläche, eine subtile Basslinie und spärlich verteilte Percussions.

Was im originalen Trance Track nach einer Reduzierung eines ansonsten energetischen Stücks klingt, beinhaltet für Braccini alle nötigen Komponenten einer Produktion. Mithilfe von Pitch Shifting, Time Stretching, Hall und leichtem Delay auf bestimmten Frequenzen baut sie den grundlegenden Loop von „ALL THE CLOUDS DISTURBED“.

Braccini produziert in der DAW Logic Pro (Apple); der hierfür eingesetzte Hall dürfte entweder auf dem integrierten Algorithmus ChromaVerb oder auf einem externen Reverb-Plugin der Firma Valhalla DSP basieren.¹⁷⁹ Das Original zeigt am anfang des gesampelten bereichs eine ausklingende snare, die den break einleitete, so wie Braccini dies ausgeschnitten und prozessiert hat verliert dieses perkussive Element all seine Härte, trägt aber noch immer die Funktion eines Indikators.

Unregelmäßig, aber immer zu Beginn einer der Loops sind gehauch-

179 In einer Nachricht auf Discord schreibt sie: „i only use chroma verb from logic or valhalla shimmer/room/massive or idk with its called“, womit sie sich auf die VST-Plugins ChromaVerb, Valhalla Shimmer, Valhalla Room und Valhalla Supermassive bezieht. (arabrabmusik, 11.10.25, 20:36, UIF Discord)

 burning desire ⋮ 4879 Aufrufe • vor 2 Jahren	 scared ⋮ 4808 Aufrufe • vor 2 Jahren	 brazen ⋮ 5368 Aufrufe • vor 2 Jahren	 emprisoning sound on a piece of wax ⋮ 5253 Aufrufe • vor 2 Jahren	 hollywood ⋮ 5735 Aufrufe • vor 2 Jahren
 strobe ⋮ 4849 Aufrufe • vor 2 Jahren	 monopoly ⋮ 4462 Aufrufe • vor 2 Jahren	 sunblind ⋮ 3998 Aufrufe • vor 2 Jahren	 no frontiers ⋮ 3436 Aufrufe • vor 2 Jahren	 the matrix ⋮ 5658 Aufrufe • vor 2 Jahren
 amo bishop roden ⋮ 4865 Aufrufe • vor 2 Jahren	 don't belong ⋮ 4061 Aufrufe • vor 2 Jahren	 jaded ⋮ 2118 Aufrufe • vor 2 Jahren	 where do i go ⋮ 2354 Aufrufe • vor 2 Jahren	 so far out of love ⋮ 4044 Aufrufe • vor 2 Jahren
 heaven & earth ⋮ 7281 Aufrufe • vor 2 Jahren	 shipwrecked ⋮ 3747 Aufrufe • vor 3 Jahren	 white ferrari ⋮ 5364 Aufrufe • vor 3 Jahren	 idk ⋮ 1982 Aufrufe • vor 3 Jahren	 pusher ⋮ 2213 Aufrufe • vor 3 Jahren

te Vocals hörbar, die sie wahrscheinlich selbst aufgenommen hat, was der typischen Produktionsweise für djlb entsprechen würde. Die Vocals sind meistens unverständlich, dünn gefiltert und auch mit Hall versehen, sie erwecken dadurch ein Gefühl von Nähe und Intimität. Teilweise sind Satzketten hörbar wie: *“a nightmare of childhood”*, oder *“and it only gets worse”*.

Was auffällt, ist, dass der Loop nicht immer nahtlos und unauffällig schließt, was den Eindruck vermittelt, dass Braccini die Arbeitsweise bewusst sichtbar macht und die Rekonstruktion ihres Produktionsprozesses erlaubt. Auch macht es erkennbar, was sie selbst über den Arbeitsprozess als djlb formuliert, dieser ist intuitiv und direkt.¹⁸⁰

Braccini überführt hier durch partiell-referenziell Samplingtechnik einen – laut dem user *nickburns651* sowieso schon grenzenlosen Track¹⁸¹ – zu einer *Ambient Hymne*.

„[T]hx i had forgotten where i had sampled it from“¹⁸² erwidert Braccini auf einen Kommentar, welcher Sie auf das gesampelte Original hinweist. Auf den Angriff welcher zusätzlich in der Nachricht von *russianvoodoo* formuliert war, geht sie nicht ein: *„Nicely resembled, but finding stolen melodies is just a mood killer“*,¹⁸³ worin sich auch die Gespaltenheit über den Wert von Musik, die Produktion und Reproduktion ineinander überführt, manifestiert,¹⁸⁴ was sich auch in anderen Kommentaren unter ihren Produktionen abzeichnet.¹⁸⁵

180 Im Interview mit DJ Mag sagt sie etwa: *“With dj lostboi, if I feel inspired I could make an EP in two days [...] If I happen to have a few samples I like, it can be very fast. That’s what I like about dj lostboi, there’s no pressure, I have fun doing it.”* (web. Stanton, „Interview: Recognise: Malibu“.)

181 Wie *nickburns651* unter dem YouTube Video des gesampelten Tracks schreibt: *“no solo es un sueño, no solo es imaginar, es saber que no hay límites de verdad, eso me transmite”*, übersetzt: *“Es ist nicht nur ein Traum, es ist nicht nur eine Vorstellung, es ist das Wissen, dass es wirklich keine Grenzen gibt, das vermittelt es mir.”* (web. Menno de Jong, - Guanxi.)

182 DJ LOSTBOI – *UNTITLED EP*.

183 DJ LOSTBOI – *UNTITLED EP*.

184 Vgl. Großmann, „Collage, Montage, Sampling – Ein Streifzug durch (medien-)materialbezogene ästhetische Strategien“, 308.

185 Auf SoundCloud veröffentlichte der offenbar gleiche *russianvoodoo* den erwähnten Kommentar in leicht abgewandelter Form: *“Any chance that you will credit the melody you have stolen here? I’m old enough to remember Anjunabeats Vol. 2 and Menno De Jong – Guanxi.”* Der SoundCloud-Kommentar wurde am 19. Dezember 2022 um 17:37:06 UTC und der YouTube-Kommentar etwa zweieinhalb Stunden später

Das eingangs aufgeführte Vergessen ist als methodisches Vorgehen zu verstehen. Es verbindet die Manipulation der Samples mit der Behauptung, ihre Herkunft nicht mehr exakt rekonstruieren zu können. Ziel dieser Strategie könnte sein, Lizenz- oder Clearing-Gebühren zu umgehen, in der Hoffnung, das Originalmaterial bleibe unidentifizierbar. Formal lässt sich diese Haltung so zusammenfassen: Es sei einfacher, nachträglich um Vergebung zu bitten als im Vorhinein um Erlaubnis zu ersuchen.

Wie Braccini auf Discord oder in Interviews kommuniziert, erweckt Sie nicht den Eindruck, durch kalkuliertes „Vergessen“ bewusst rechtlichen Konsequenzen ausweichen zu wollen oder zu können. Sie geht diese Risiken bewusst ein, möglicherweise auch kalkuliert aufgrund der geringen Reichweite ihrer Produktionen, insbesondere unter dem Pseudonym djlb, denn sie sampelt große Artists wie Ecco2k und Playboi Carti.¹⁸⁶

Wie bereits für „Spicy City“ bereits erschlossen, kann zudem davon ausgegangen werden, dass Braccini sich der rechtlichen Konsequenzen, zeitgleich aber auch der ihrer Transformationstechniken innewohnende Stärke und daraus resultierender Unkenntlichkeit und somit der Entziehung dieser Identifizierbarkeit bewusst ist.

Ob das Sample wirklich vergessen wurde, spielt keine Rolle. *Die Produktionstechnik des Vergessens ist eine dem Digitalen inhärente Praktik*. Obfuskation bezeichnet nach Bennke dabei nicht primär eine intentiona-

um 19:08:17 UTC gepostet. Diese Zeitangaben konnten mithilfe des externen Tools *www.hazdy.com* rekonstruiert werden, das die exakten Veröffentlichungsdaten von YouTube-Komentaren ausliest, welche die Plattform selbst mittlerweile nur noch in relativer Form („vor X Monaten/Jahren“) anzeigt, sowie durch Auswertung des Quellcodes im Fall von SoundCloud. Am 6. Januar 2025, also rund drei Jahre später, schloss sich der Nutzer *Alberto Balsam* (wahrscheinlich eine Anspielung auf den gleichnamigen Track von Aphex Twin aus dem Jahr 1994 und somit ein echter Intelligent Dance Music Fan, welcher sich empört zeigt, dass ein Sample nicht gecreditet wird, während dies bei seinem Idol die gängige Praxis ist) dieser Diskussion an. Alberto B. kommentierte: *“4 years later still no credit.”* Es wird ersichtlich, dass Alberto B. nur eine Antwort unter genau diesem Thread als Richtigstellung der Wahrheit und Credit versteht, da Braccini Menno De Jong mittlerweile in der Bandcamp Beschreibung aufgeführt hatte. Auch wird deutlich, wie wichtig es für *russianvoodoo* war, dass er selbst nach zwei Stunden nicht loslassen konnte und einen ebenso wertenden Kommentar bei YouTube posten musste, um auf den Diebstahl hinzuweisen.

186 Vgl. dj lostboi, *UNTITLED EP*.

le Verschleierungsstrategie gegen Machtdispositive, sondern vielmehr „den Einbruch einer Kontingenz in die etablierten kulturellen Muster.“¹⁸⁷

Diese bewusste Praxis der Unkenntlichmachung korrespondiert mit dem, was Geert Lovink in Bezug auf die Situationisten als *“intentional amnesia”* beschreibt – die revolutionäre Forderung, *„not bringing us up as a reference, forgetting us a little.“*¹⁸⁸ Braccinis Aussage, sie hätte vergessen, was sie gesampelt habe, operiert in genau diesem Spannungsfeld zwischen strategischer Obfuskation und genuiner Verweigerung archivi-scher Rückverfolgbarkeit. Es ist eine bewusste Praxis des Nicht-Archivierens und damit das Loslassen von Fundort und Autorenschaft.

In der Funktion erreicht sie mit der produktiven Verfremdung in Kombination mit vagen Respects eine wirksame Verschleierung des Ursprungsmaterials. Somit können die Algorithmen der DSP¹⁸⁹ die Quelle nicht linear zurückverfolgen; die Signatur verschwindet, was darin resultiert, dass ihre Musik, trotz nicht gezahlter Lizenzgebühren auf Streamingplattformen monetarisiert werden kann. Diese Ambiguität überträgt sich somit von der ästhetischen auf die juristische Dimension. Was klanglich unkenntlich wird, entzieht sich zugleich der algorithmischen Identifikation durch Content-ID-Systeme.

Überträgt man, was Bennke für Softwarecode und Militärtechnologie im Digitalen formuliert, erschließt sich eine weitere Ebene, denn die Verschleierung, die: *„Obfuskation ist dann nicht zu verstehen als Verschleierungstaktik gegen Machtdispositive, sondern als der Einbruch einer Kontingenz in die etablierten kulturellen Muster.“*¹⁹⁰

Auf diese Weise untergräbt der *“☆world emo boss”*¹⁹¹ Strukturen der Medien- und Musikindustrie, wo die drei Majorlabels Universal, Warner und Sony die Rechte an Produktionen besitzen, verwalten und darüber

187 Bennke, „Vorbemerkungen zu einer Logik des Digitalen. Obfuskation in Codes, Kunst und Datenvisualisierung“, 358.

188 Lovink, *Sad by Design*, 150.

189 DSPs (Digital Service Providers) sind digitale Plattformen, die Musik streamen oder vertreiben, wie z. B. Spotify, Apple Music oder YouTube Music.

190 Bennke, „Vorbemerkungen zu einer Logik des Digitalen. Obfuskation in Codes, Kunst und Datenvisualisierung“, 358.

191 dj lostboi, *UNTITLED EP*.

Einnahmen generieren, wie auch Urheberrechtsverletzungen nachgehen. Gleichzeitig wird dies erst möglich durch die diffusen Bedingungen der Plattformökonomie des 21. Jahrhunderts, wo Nischen Communities auf Websites wie bspw. Soundcloud existieren und autonome Distribution via Bandcamp ermöglicht wird., Innerhalb dieser alternativen Plattformen, wie aber auch den etablierten und kommerzialisierten wie YouTube bestimmen Content-Algorithmen wo eine potenzielle Urheberrechtsverletzung verfolgt wird.

Die strategische Amnesie und Obfuskation bilden dabei nur eine Seite von Braccinis Sampling-Praxis. Während *„ALL THE CLOUDS DISTURBED“* die Herkunft des Materials verschleiert und in Unkenntlichkeit überführt, entwickelt sie in anderen Tracks alternative Strategien im Umgang mit Referentialität – *von der vollständigen ästhetischen Auflösung bis zur bewussten Transparenz.*

b) Malibu – Spicy City: Ästhetische Auflösung der Referenz

Auf dem Track „Spicy City“ vom 2025 auf YEAR0001 erschienenen Album Vanities lässt sich beobachten, wie Braccini durch gezielte Prozessierung eine nahezu vollständige Auflösung der Referenz erreicht. Die Bearbeitung unterscheidet sich in Intensität und Verortung auf dem Referenzkontinuum nicht drastisch von ihrer Arbeit als dj lostboi; auch die Techniken scheinen dieselben zu sein. Sie sampelt jedoch nicht einen Part, in dem mehrere Spuren interagieren, sowie die Synth-Melodie des gesampelten Trance-Tracks in „ALL THE CLOUDS DISTURBED“, sondern isoliert eine einzelne Stimme, die sie verstreut über den Track platziert.

Der 3:10-minütige Track beginnt mit einem Fieldrecording ferner, rauschender Wellen, das langsam aus der Stille an Lautstärke gewinnt. Dem schließt sich ein Synth an, der eine Mischung aus digitalem Artefakt und Melodie bildet; sein Klang wirkt künstlich und suggeriert eine gewisse Digitalität im Kontrast zum organischen Wellenrauschen. Anschließend werden wir in den Hauptteil des Tracks überführt. Die Fieldrecordings verklingen, kehren jedoch später wieder zurück. Braccini haucht Worte,

die stark mit Reverb bearbeitet wurden, bevor das hier behandelte Sample auftritt: ein ätherischer Chor, der in Dialog mit ihrer eigenen Stimme tritt.

Wie sie in einem 2025 in ihrem geschlossenen Discord gehaltenen Q&A reagiert auf die Vermutung, einen gregorianischen Chor gesampelt zu haben, mit den Worten: „*id rather not say in case they sue me.....but i youtube to mp3d something that i thought was gorgeous, sampled a little part, pitched down, slowed down etc*“.¹⁹² Ihre Aussage fasst zusammen, was im post-Internet-Zeitalter gängige Praxis ist: das unlizenzierte Extrahieren und Neuverarbeiten von gefundenem Audiomaterial. Als Materialarchiv dient YouTube, von dem sie die Tonspur eines Videos sampelt. Dass Vanities auf einem Label erschien und sie dennoch nicht preisgeben will, was sie sampelte, legt nahe, dass das Sample nicht gecleared wurde.

Auf reddit werden vergleichbare Prozesse diskutiert. Der User IvGrozny beschreibt:

„Finding that FFT¹⁹³ size sweet spot can get some crazy ghostlike vibes. I also love playing some famous music through it and get a really atmosferic[sic] floor“ so I can use it in low volumes on my tracks, sort of the most distant sound plane. I feel like I’m in a dream, and the music is playing on the room where my body is asleep, so I only get a really stretched eerie (?) glimpse of it. (dont think it breaks any copyright thing haha)“¹⁹⁴

Die Anmerkung am Ende: „(dont think it breaks any copyright thing haha)“ ist bezeichnend für eine Haltung, die auch Braccini vertritt: Durch Transformation wird das Sample so weit vom Original entfernt, dass es algorithmisch nicht mehr identifizierbar ist und somit eine rechtlichen Grauzone betritt.

192 arabamusik, „Discord ,UIF‘ Q&A 2025, 11.10.2025, 20:42“.

193 FFT (Fast Fourier Transform) ist ein Algorithmus, der Audiosignale vom Zeitbereich in den Frequenzbereich transformiert. Die „FFT size“ bestimmt dabei die Auflösung der Frequenzanalyse: Größere FFT-Werte ergeben präzisere Frequenzinformationen bei geringerer zeitlicher Auflösung. Tools wie PaulStretch nutzen FFT, um Material zeitlich zu dehnen, ohne die Tonhöhe zu verändern.

194 reddit, „Tips and tricks for paulstretch : r/AdvancedProduction“.

Der Chor wurde mit massivem Hall versehen, jedoch, anders als bei PaulStretch-basierten Produktionen, nicht zeitlich extrem gedehnt oder granularisiert. Es handelt sich vielmehr um Pitch Shifting und Time Manipulation in Kombination mit spektraler Bearbeitung.¹⁹⁵

Das Resultat dieser Transformation ist ein Sample, das die eingangs definierte Nicht-Referenzialität erreicht. Der Chor wurde so prozessiert, dass – wie Braccini selbst andeutet – er bei Offenlegung der Quelle möglicherweise noch erkennbar wäre. Gleichzeitig ist er so stark verfremdet, dass sie keine rechtlichen Konsequenzen zu befürchten braucht. Es sind also Anteile des Originals noch vorhanden, aber sie manifestieren sich nicht mehr als direkte Referenz.

Martin Hägglund präzisiert Derrida's Gespenst-Begriff: „*What is important about the figure of the specter [...] is that it cannot be fully present: it has no being in itself but marks a relation to what is no longer or not yet*“.¹⁹⁶ Der Chor im Original-Song, das „no longer“, existiert nicht mehr in seiner ursprünglichen Form. Zugleich ist er in Braccinis Track noch nicht vollständig als neues Objekt präsent – das „not yet“. Das Sample bewohnt existiert in diesem Zwischenraum. Es trägt Spuren seines Ursprungs, ohne dass diese direkt rekonstruierbar sind, und vermittelt Wirkung durch seine Materialität allein. Das Sample fungiert als reines Ausgangsmaterial (source material), losgelöst von dem Kontext, den es ursprünglich erbte oder hätte evozieren können.

Womit wir es zu tun haben, ist „*a copy, of a copy, of a copy*“ einer Performance. Das Sample des Chors, den wir hören, war nie „*real*“ im Sinne einer reinen Präsenz – es war schon immer ein Abbild von etwas, das selbst bereits medial vermittelt war. Denn ein Chor ist ein Auftritt, eine Performance, ein inszeniertes Moment. Wie Fisher formuliert:

„Hauntology isn't about the return of the past, but about the fact that the origin was already spectral.“¹⁹⁷

195 Der Begriff „*spektrale Bearbeitung*“ wird hier technisch verstanden: Er bezeichnet die Transformation von Audiomaterial durch Verfahren des Spectral Processing, bei denen ein Klang in seine Frequenzkomponenten zerlegt und anschließend in diesem spektralen Raum manipuliert wird (z. B. durch *Filtering, Resynthesis, Morphing* oder *spektrale Dehnung*).

196 (*Radical Atheism: Derrida and the Time of Life*, Stanford University Press, 2008, s. 82) zitiert aus Fisher, *Ghosts of My Life*, 27.

197 web. Fisher, „*Phonograph blues*“.

Es gibt keinen Punkt ursprünglicher, unverfälschter Präsenz – selbst die Live-Performance war bereits eine Wiederholung von Traditionen, bereits Inszenierung für ein Publikum oder eine Aufnahme. Diese wurde medial übersetzt, war also bereits spektral, als Braccini sie fand.

Der Track endet mit demselben Wellenrauschen, welches ihn einleitete – eine zirkuläre Struktur, die den Hörer in der vom Track erzeugten Atmosphäre einschließt. Ein Bandcamp-Kommentator fasst die affektive Wirkung zusammen: „*Everything I hoped for from the album; intimacy, melancholy melody, cinematic scope and those dreamy vocalisations. Like nostalgia for a promised future.*“¹⁹⁸

„*Nostalgia for a promised future*“ – diese Formulierung bringt auf den Punkt, was Fisher als zentral für hauntologische Musik beschreibt. Es ist nicht Nostalgie für eine tatsächliche Vergangenheit, sondern für eine Zukunft, die nie eintrat. Der Chor ist präsent als Textur, als „*atmospheric floor*“ (lvGrozny), aber abwesend als semantische Referenz. Was bleibt, ist reine Materialität und die Vermutung einer Spur, eines Ursprungs.

C) belmont girl – 2 faced: Transparenz und De-Monetarisierung

Im Kontrast zur obfuszierenden Praxis als dj lostboi und der ästhetischen Auflösung bei Malibu steht Braccinis produktionstechnische Arbeitsweise als belmont girl primär für Transparenz und Unmittelbarkeit. In einem Interview beschreibt sie den Produktionsprozess: „*[T]here's a track that I like, there's this one part I'm gonna cut, loop, for three minutes-ish. And I put the same settings on all the tracks, it's just the same settings. [...] It takes me like five to 30 minutes to do. It's very, very simple and very gratifying because it's very instant.*“¹⁹⁹

Im Interview beschreibt Braccini belmont girl als ein weiteres „*dump folder*“ Projekt – ein automatischer Prozess: „*don't credit me, I'm literally just sampling*“²⁰⁰, sagt sie über die Weitergabe ihrer Tracks an andere Musiker für deren Mixes.

198 Malibu, *Vanities*.

199 Malibu, „The Art of Wingin' It: An Interview with Malibu“, 1:21:54.

200 Malibu, „The Art of Wingin' It: An Interview with Malibu“, 1:21:20.

Diese aus dem dump folder entstandenen Werke kombiniert sie mit Videofootage, die aus eben dieser Art von Materialarchiv stammen könnte. Hier soll exemplarisch „2 faced“ aufgeführt werden. Der Track wird von einem Video begleitet: Fragmente aus amateurhaften Nachtaufnahmen, die Lichter einer Stadt glitzern in der Ferne, das Meer und den Horizont, wir sehen Braccini selbst. Alles intim wirkende Aufnahmen, dann erscheint das Logo des Filmproduktionskonzerns Carolco Pictures²⁰¹, darunter „*Home Video*“ in VHS-Optik, scheinbar abgefilmt, denn wir sehen Reflektionen eines Zimmers darüberliegen. Hier greift auch ganz klar die Nostalgie-Ästhetik des Vaporwave-Genres, obsessiv mit dem, was die 80er versprochen haben, der ästhetischen Erforschung der damaligen Zukunft.

Im Sinne von Großmann lässt sich das erstellte YouTube-Musikvideo als eine hybride Form aus Collage, Montage und variablen Zitaten beschreiben. Die musikalische Ebene entsteht aus der Rekombination von Fragmenten – extrahiertem Audio, Samples, Fremdmaterial und eigenen Aufnahmen – und entspricht damit jener digitalen „*Versatzstücklogik*“²⁰², die Großmann als charakteristisch für postdigitale Aneignungsprozesse beschreibt. Das Video schichtet wiederum eigenes und fremdes Bildmaterial, wodurch eine Collage aus heterogenen visuellen Fragmenten entsteht, während die zeitliche Strukturierung von Ton und Bild als Montage fungiert. Der Zitatcharakter bleibt variabel, da einzelne Elemente als Fremdmaterial erkennbar bleiben können oder in transformierter Form in das neue Werk eingehen. Diese Formen der Rekombination entsprechen genau jener digitalen Materialökonomie, in der – so Großmann – kreative Praxis weniger in der Erzeugung neuen Materials als in der Neuzusammenstellung und Transformation vorhandener Inhalte besteht.²⁰³

Genau wie als dj lostboi agiert Braccini hier produktionstechnisch intuitiv und spontan, im Vergleich zu dj lostboi addiert sich jedoch der Aspekt der kompletten Transparenz der Sampleherkunft.

201 Carolco Pictures war ein unabhängiges US-Filmstudio, das Ende der 1970er Jahre gegründet wurde und vor allem in den 1980er und frühen 1990er Jahren durch Blockbuster wie *Rambo: First Blood Part II* (1985), *Total Recall* (1990) oder *Terminator 2: Judgment Day* (1991) bekannt wurde.

202 Großmann, „*Digital Natives – eine Generation des Übergangs: Zur Gestaltungsmacht digitaler Kultur*“, 7.

203 Großmann, „*Digital Natives – eine Generation des Übergangs: Zur Gestaltungsmacht digitaler Kultur*“, 7.

*“The purpose of it is to be automatic music making, as opposed to spending months on a track trying to get it right”, erklärt sie. “If I hear a song that I like, I download it, drop it in the Logic file and then it’s done in 30 minutes, but that’s the max. I don’t really allow myself to do more.”*²⁰⁴

Dies ähnelt im Grund dem Improvisationsprozess des Dub. Es sind zwar nicht Versionen vom Gleichen, doch auch eine spontane Performance im Gegensatz zu langen, laborhaften Produktionssessions, die DAWs zeitgleich ermöglichen würden. Michael Veal beschreibt diese Praxis: *“These mixes were improvised on the spot, with a minimum of pre-planning. Most dub mixing was done on Friday evenings, when producers deposited their master tapes with engineers, and sound system operators gathered at the studio so that each could be given a unique mix of a currently popular tune. Under these circumstances, an engineer might create dozens of different mixes of a given tune in one remix session. Unlike the computerized mixing boards of today, engineers had no way of preparing a mix beforehand; they usually improvised their way through dozens of mixes of the same track.”*²⁰⁵

Die Pop-Tracks, die sie sampelt, sind Material, das jede*r kennt, aber niemand sampelt oder als samplebar betrachtet. Ähnlich produzieren auch Artists wie Merely aus Schweden, zugreifend auf die endlosen Materialpools aus Popmusik.

Was Braccinis Produktionen als belmont girl besonders macht, ist die komplette Transparenz des Ursprungsmaterials. Wie die oben erwähnte Musikproduktion „2 faced“ aufzeigt. Hochgeladen am 02.07.2025 und seitdem 3.910 mal aufgerufen, führt die Videobeschreibung vier Links auf, die zu 3 YouTube Videos und einem Soundcloud Track führen:

Riva - Stringer (2001)

Louise - 2 Faced (Agnelli & Nelson Dub)

/shine2-c

Addison Rae - Times Like These (Official V...)

204 Bruce-Jones, „Interview: Malibu“.

205 ^Veal, *Dub*, 78.

Wie in ihren vorherigen analysierten Produktionen werden wir durch einen langsamen Fade-In der Lautstärke, welcher den Track erst ab ca. 00:06 wirklich hörbar macht, in von Hall geprägte Pianoakkorde eingeführt, die aus dem Track „shine2[c]“ von dj something gesampelt und verlangsamt wurden. Schleppende hypnotische Trance-Melodien werden hörbar und verschwinden wieder, welche aus dem titelgebenden Track „2 Faced“ von Louise als (Agnelli & Nelson Dub) entnommen wurden. Darüber gelayert liegen ihre weichen Vocals, diesmal mit leichtem Auto-Tune und Echo prozessiert. Wie im Kapitel „Fragmentierung, Rekombination, Autorenschaft“ erläutert, wendet sie eine auch durch den Dub popularisierte Remix-Technik an, die eine Fragmentation der Lyrics des Tracks „Times Like These“ von Addison Rae beinhaltet. Während die erste Strophe im Original lautet:

*“I know you like when I wear this dress
I feel best when I’m wearin’ less
If I dye my hair bleach blonde
Maybe then I’ll turn you on
Tell you what I want tonight
What will it make me feel this time?
I’m so caught up in my head
Wanna take back what I said”*

verwendet Braccini lediglich die Fragmente „I feel best when I’m wearin’ less“, „I’m so caught up in my head“ und „I wanna take back what I said“, wobei sie dem letzten Fragment das „I“ vorangestellt hat. Das Original enthält noch weitere Lyrics bestehend aus Pre-Chorus, Chorus, Extended Chorus, Bridge und Outro, in denen sich diese Reflexion über Beziehungsdynamiken, Autonomie innerhalb dessen und Selbstermächtigung vertiefen. Braccini beschränkt sich jedoch bewusst auf diese Fragmente, die ein grobes Bild dieses inneren Konflikts aufzeigen, diesen kontextualisieren und komplett der Komponente berauben, die eine Beziehungsdynamik suggeriert.

Wenn eines der Samples wiedererkannt wird oder wie im Fall des Addison Rae Tracks die neu aufgenommenen Lyrics, dann entsteht ein Realitätseffekt, der eine synthetisierte Erinnerung hervorrufen kann:

Bilder aus der Vergangenheit treten in die aktuelle Hörsituation ein und disruptieren die eigene Zeitebene. Ein *Déjà-entendu-Effekt*²⁰⁶ tritt ein. Dieser wird von Braccini als Werkzeug genutzt und steht im Zusammenhang mit der Wiedererkennbarkeit eines Samples. Hier wird wieder deutlich, wie wichtig der Grad an Referenzialität ist. Gleichzeitig zeigt es auch auf, dass ein Sample wiedererkannt werden kann, obwohl es stark verfremdet wurde. Braccini nutzt dies gezielt als Technik, verstärkt durch visuelle Elemente wie die VHS referenzierenden Aufnahmen, was zeigt, dass sie sich der evozierten Wirkung bewusst ist.

*“You are sure that sound is familiar, but perhaps not from this lifetime. Those serrated frequencies have resonated before with some part of your body, and that anomalous recognition testifies to the acoustic memory implant folded in your body, latent, waiting to be reactivated by a future that is filtering in.”*²⁰⁷

Steve Goodman²⁰⁸ beschreibt in *Sonic Warfare*, wie dieser Effekt auf Bergsons Konzept der Erinnerung basiert: *„[O]nly with such a conception of memory is it possible to admit the affective reality of both sonic memories and premonitions haunting the present.”*²⁰⁹ Goodman bezieht sich anschließend auf Augoyard und Torgue, die den Begriff der *Anamnesis* hier als Effekt beschreiben, bei dem ein Signal oder ein sonischer Kontext eine vergangene Situation ins Bewusstsein zurückruft, welcher unwillkürlich durch die evokative Kraft von Klängen ausgelöst werden kann.²¹⁰

Dieses dekonstruierte Klangmaterial wirkt also und trägt seinen Ursprung mit, dessen Wiedererkennung erzeugt in Kombination mit dem fragmentarischen Rekombinieren auch weitere Wirkungen, die mit Erwartung, Überraschung und verspäteter Belohnung synergieren.

206 Der Ausdruck *déjà entendu* (*dt. schon gehört*) bezeichnet ein Wahrnehmungsphänomen, bei dem ein Klang oder Musikstück vertraut wirkt, ohne dass eine konkrete Erinnerung vorhanden ist.

207 Goodman, *Sonic Warfare*, 133.

208 produziert Musik als Kode9 und ist Gründer des Labels hyperdub.

209 Goodman, *Sonic Warfare*, 151.

210 Jean-François Augoyard und Henry Torgue, *Sonic Experience: A Guide to Everyday Sounds* (Montreal: McGill-Queens University Press, 2006), p.21 übersetzt aus Goodman, *Sonic Warfare*, 151.

Wie Michael Veal für Dub formuliert: *„The effectiveness of the dub mix results from the engineer's ability to de- and reconstruct a song's original architecture while increasing the overall power of the performance through a dynamic of surprise and delayed gratification. The engineer continuously tantalizes the listener with glimpses of what they are familiar with, only to keep them out of reach, out of completion.”*²¹¹

„A dub mix works upon a listener's desire for completion, a desire based on their memory of a preexisting song.” Braccini selbst bestätigt diese Strategie und dem Moment der Wiedererkennung wage in einem Interview: *“I like using tracks that everyone already knows and reworking them to a point where you can't tell what's there from the original track”*²¹²

barbaraoftcanada die Nostalgiemaschine Braccinis Produktionen, ob als dj lostboi, Malibu oder belmont girl, spielen alle mit Erinnerungen und Versprechungen an eine Vergangenheit oder Zukunft. Ihr Username auf diversen Plattformen²¹³ verweist auf die starke Inspiration durch Boards of Canada, die als Vorreiter hauntologischer Musik gelten. Die schottischen Brüder Marcus Eoin und Michael Sandison entwickelten Ende der 90er Jahre eine dunkle Verschmelzung von Electronica und Psychedelia, die Simon Reynolds in „Retromania“ als unmittelbaren Vorläufer der britischen Hauntologen bezeichnet.²¹⁴ Was für BoC die verlangsamten gesampelten Breakbeats waren, sind bei Braccini die Trance-Melodien.

Damit evoziert Braccini nicht die 2000er wie sie tatsächlich waren, sondern die 2000er als phantasmatisches Konstrukt. Es ist die beach vacation die man nie hatte, es ist Sehnsucht nach etwas, das nie real war und nur medial via den MTV Top 100 versprochen wurde. Ihre Musik entsteht from *the residue scratched off an old iPod Classics 3rd generation surface*. Es sind endlose Abende am Strand, während in der Ferne

211 Veal, *Dub*, 78.

212 Stanton, „Interview: „Recognise: Malibu“.

213 TikTok, „Profil von barbaraoftcanada“, Letterboxd, „Profil von Barbaraoftcanada“, Bandcamp, „Profilseite von Barbaraoftcanada“.

214 Vgl. Reynolds, *Retromania*, 330.

inna — hot²¹⁵ herüber schallt, der sich mit dem *immer wiederkehrenden Rauschen der Wellen zu einem Coming-of-Age Ambienttrack verschmilzt.*

Braccini trauert nicht wie Burial um Jungle oder Dubstep, sondern um Swedish House Mafia, Trance(melodien) und Pop(-Ikonen) generell. Das ist eine andere Art von *lost future*, eine Zukunft, die der Mainstream versprach und nie einlöste. Vergessen wurde bereits *die utopische Vision einer Arbeiterklasse* um die Mark Fisher trauert, vielmehr ist es hier eine, die innerhalb des verdrängenden System versprochen wurde, Trauer um eine kapitalistische Zukunft. Im Vergleich zur utopischen Gegenkultur der UK der 90er, dem subversiven Untergrund; *Malibu trauert um Luxus, um Vanities.*

215 dj lostboi, „outside at night“.

Dieses Kapitel adressiert den Teil der Forschungsfrage, der die digitale Navigation durch popkulturelle Materialarchive in der Post-Internet-Ära betrifft. Im Zentrum steht der Wandel von ortsgebundener Produktion und analoger Materialentnahme hin zu zeitunabhängigen, vernetzten Produktionsweisen. Dieser Abschnitt basiert stark auf Interviews, welche zwischen 2016 und heute erschienen sind und damit auch ihre Laufbahn und Entwicklungen abbilden. Space Afrika – das Duo Joshua Tarelle Reid und Joshua Inyang aus Manchester – markieren diesen Übergang exemplarisch: Ihre künstlerische Entwicklung vollzieht sich von deeply rooted, ortsgebundenen Produktionen hin zu digital-kollaborativen Arbeitsweisen, ohne dass dabei die referenzielle Funktion ihrer Samples aufgelöst würde.

Im Kontrast zu Barbara Braccini, deren Sampling-Praxis am spektralen Pol des Kontinuums anzusiedeln ist (*vollständige Transformation bis zur Unkenntlichkeit*), operieren Space Afrika am referenziellen Pol: Ihre Samples bleiben identifizierbar, ihre Herkunft erkennbar, ihr Kontext präsent. Während Braccini mit time-stretching und extremen Reverb-Effekten popkulturelle Fragmente in ätherische Abstraktionen verwandelt, integrieren Space Afrika Fieldrecordings, YouTube-Ausschnitte und Sprachnachrichten mit minimaler Prozessierung. Die Frage, die sich daraus ergibt: Wie verändert sich eine solche referenzielle Praxis, wenn das „Feld“ des Fieldrecordings zunehmend der digitale Raum ist?

Manchester als Ausgangspunkt: Ortsspezifische Sozialisation Space Afrika wuchsen in Manchester auf und sind seit langem befreundet.²¹⁶ Ihre musikalische Sozialisation war durch hochspezifische lokale Infrastrukturen geprägt – eine Verwurzelung, die sich grundlegend von Barbara Braccinis Prägung durch das global zirkulierende MTV unterscheidet.

216 web. Bick, „Space Afrika and Tibyan Mahawah Sanoh Discuss Their New Film Collaboration“, Vgl.

Braccini wurde durch den US-amerikanischen Musikfernsehsender MTV sozialisiert: ein kapitalistisch kuratiertes, illusionsförderndes Medium, das Popmusik als globales Produkt präsentierte. Space Afrika hingegen hatten Zugang zu *Channel U*²¹⁷, einem seit 2003 operierenden lokalen britischen Grime Musikfernsehsender. Channel U funktionierte als Plattform für eine spezifisch britische, schwarze Jugendkultur. Diese unterschiedlichen Medialisierungen prägen die jeweiligen Produktionsweisen fundamental: Braccini de-kontextualisiert Pop und Trance-Samples, entfernt sie aus ihrem ursprünglichen Zusammenhang, referenziert diese von stark zu gar nicht. Space Afrika kontextualisieren ihre Samples, verankern sie so in sozialen und geografischen Bezügen.

Auf die Frage, woher ihre Liebe zu Bassmusik kommt, antworten beide:

*“Listening to pirate radio²¹⁸ in the car and at home, tuned into
broadway moss side²¹⁹, big up the West Indian centre on Carmoor*

- 217 *“Channel U, a digital/satellite TV station that airs U.K. urban music on an equal footing with American rap and R&B. It juxtaposes the latest glitzy videos from 50 Cent with shakily choreographed, low-budget promos from local heroes like Bruza.”* web. Reynolds, „Against All Odds: Grime in 2005“, 31. Oktober 2017.
- 218 Piratensender waren das primäre Medium für Underground Musik wie beispielsweise Grime, bevor digitale Plattformen oder in diesem Fall Channel U existierten. Rinse FM, eine der wichtigsten Stationen, operierte aus einem ehemaligen Reisebüro im Keller eines unauffälligen Gebäudes in East London. Drinnen zeigte ein Fernseher Aufnahmen einer CCTV Kamera der Straße vor dem Gebäude – für den Fall eines Raids durch OFCOM, die Regierungsbehörde zur Bekämpfung der „pirates“. Die Finanzierung erfolgte durch Werbeeinnahmen und Abgebühren der Crews, die regelmäßige Shows hatten. Roll Deep etwa hatten jeden Sonntag eine Show auf Rinse FM. Simon Reynolds beschreibt die Atmosphäre: *„Before Roll Deep turn up, legendary grime MC D Double E does his weekly show. Nearly six-foot tall, but weighing only 130 pounds, he has elegant, cut-glass features that border on emaciated. You wonder if the sheer rapidity and intricacy of his flow burns up all his calories. ‘I’m gonna start zonin’ out in a minute,’ he warns, and there’s something faintly redolent of Joy Division’s Ian Curtis in the way he stares sightlessly into the middle distance, one hand darting in dainty, air-carving gestures. Double’s imagery is relentlessly violent—‘I’m on the way to stardom / Anyone test me I will scar dem’—but the vibe he transmits is entranced reverie rather than menace. Every so often he emits an eerie ululation, what he calls ‘the D Double signal’—‘Mwui! Mwui!’“* Die Shows waren essenziell für die Szene – MCs rappten live ins Mikrofon für ein unsichtbares Publikum und die Luft konstant aufgewühlt durch *“nerve-jangling bleeping of cell phones—‘missed calls’ that assure Roll Deep the faithful are out there (without the listeners having to pay a phone charge) or texted requests for a shout-out.”* Das war der vibe. (Vgl. Reynolds, Simon: „Against All Odds: Grime in 2005“, Spin Magazine 2005, später veröffentlicht auf reynoldsretro.blogspot.com) web. Reynolds, „Against All Odds: Grime in 2005“, 31. Oktober 2017.
- 219 *“broadway moss side”* bezieht sich wahrscheinlich auf einen auf einen lokalen Piratensender, der aus dem Moss Side Viertel Manchesters sendete. Moss Side ist

road, grandmother father used to run that, RIP. Had a big sound system for parties of all ages. Later down the line, Dubstep²²⁰/Grime was a huge moment for us. Edging towards the clubs and all that; TRG, Silk, Benga, 2562, Scuba, Burial &c.”²²¹

Diese Antwort offenbart mehrere Schichten, eine familiäre Infrastruktur und lokale Verwurzelung: Das West Indian Centre, geleitet vom Großvater eines Duo-Mitglieds, mit Soundsystem für *“parties of all ages”* – Musik als generationsübergreifende, community-basierte Praxis. Zweitens: Piratensender als lokale Medienökologie, Broadway Moss Side als spezifischer geografischer Bezug, sowie eine Genealogische Kontinuität: von jamaikanischer Soundsystem Culture über *UK Garage* zu *Dubstep/Grime*, Clubkultur aber auch post-Clubkultur durch post-Dubstep Artist Burial.

Diese Verwurzelung ist nicht nostalgisch gemeint. Reid präzisiert: *“We can take the reins and make the city our own”²²²* – die Stadt ist kein statisches Erbe, sondern ein formbares Material. Space Afrika definieren aktiv, wie Manchester klingt, und inszenieren sich selbst als Produkt und Produzenten dieses Soundscape und Legacy zugleich.

Die beiden operieren innerhalb einer klar verorteten Manchester Konsequenz, geprägt durch Simon Reynolds‘ Konzept des *“Hardcore Continuum”*, die Tricky-Legacy und eine lokale DIY-Szene. Venues wie das White Hotel fungieren als Plattform, die nicht auf digitale Räume reduziert ist. Aus diesem Milieu gingen auch Artists wie Iceboy Violet, Rainy Miller, Afrodeutsche, Blackhaine oder Florence Sinclair hervor –

- ein historisch von afro-karibischen Communities geprägter Stadtteil im Süden der Stadt. einzige Plattform für lokale schwarze Artists vor dem Aufkommen von Channel U und digitalen Plattformen.
- 220 Dubstep entwickelte sich Anfang der 2000er in South London aus *UK Garage*, *2-Step* und *Dub*-Einflüssen. Charakteristisch sind halftime Breakbeats (*meist 140 BPM, aber dadurch gefühlt wie 70*), tiefe Sub-Bass-Frequenzen und eine dunkel-minimalistische Ästhetik. Mark Fisher kritisierte Dubstep als tendenziell geprägt von *„emotional autism and austerity“* – indem Dub als in sich abgeschlossene Entität konstituiert wurde (*ohne Bezug zu Pop oder dem „Song“*), verfehle Dubstep oft die Spektralität, die durch *„dub’s subtraction-in-process“* entsteht: *„The emptying out has tended to produce not space but an oppressive, claustrophobic flatness.“* (Vgl. Fisher, *Ghosts of My Life*, London After the Rave: Burial.)
- 221 Reveron, „Interview: „No Limitations In Sound or Sight: CVLT Nation Interviews Space Afrika“.
- 222 web. Yalcinkaya, „Space Afrika“.

eine Gruppe, aus der auch zukünftige Kooperationen erwachsen sollten.

Hier zeigt sich ein zentraler Unterschied zu Braccinis Produktionskontext: Space Afrika sind eingebunden in eine physisch-soziale Szene mit eigenen Infrastrukturen. Ihre Musik entsteht nicht in digitaler Isolation, sondern in Bezug auf konkrete Orte, Personen, Events. Diese Ortsspezifität prägt ihre Sampling-Praxis fundamental: *Samples sind nicht nur Klangmaterial, sondern Referenzen auf gelebte Erfahrung.*

Archivierung vs. Transformation: Ein methodischer Kontrast Im Kontrast zu Braccini, deren Produktionsweise tagebuchartig und wenig konzeptuell reflektiert ist, arbeiten Space Afrika explizit und bewusst konzeptuell.²²³ Sie reflektieren eigene Erfahrungen und verarbeiten diese, sie versuchen zu verstehen auf welchen Errungenschaften ihre musikalische Ausrichtung basiert. Reid beschreibt diesen Ansatz:

“We’ve studied how people like ourselves, Black British artists, have been able to become pioneers of a particular sound, or push electronic music forward a certain way. That was the real learning, rather than being super-engaged in listening to hip-hop, then R&B, then dub. It was more asking: ‘How have these figures moved? What have they put in place? What sort of strategy have they had behind the scenes that has allowed them to be understood better?’”²²⁴

Sie stellen also nicht nur die Frage, was Massive Attack, Tricky und Dean Blunt produziert haben, sondern vielmehr, wie haben sie es geschafft, als schwarze britische Artists verstanden zu werden und dadurch anerkannt und letztendlich auch erfolgreich. Sie analysieren *die Bedingungen dieser künstlerischen Produktion*, ebenso wie die Produkte selbst.

Inyang fügt hinzu: *“You know, paying attention to the basics, watching interviews with Massive Attack and Tricky.”²²⁵* Die *“basics”* sind hier keine

223 *“We’ve always had a conceptual approach to what we do. When it comes to Space Afrika, it’s never had a singular perspective.”* (web. Owen, „Interview: ‚SPACE AFRIKA & THE IMPETUS OF THE CITY““.

224 web. Guttridge-Hewitt, „Interview ‚Space Afrika: Borderless Creativity““.

225 web. Guttridge-Hewitt, „Interview ‚Space Afrika: Borderless Creativity““.

technischen Fähigkeiten, keine Frage danach *welcher Synthesizer oder welches Plugin verwendet wurde*. Es ist strategisches Wissen, Navigation in kulturellen Kontexten oder das Aushalten von Ambivalenz.

Diese strategische Herangehensweise war für Space Afrika nicht optional, sondern notwendig. Reid erklärt:

„Because we’d traversed through so many different kinds of scenes as we were coming of age and trying to find our feet as young people [...] Building that world became referential of the immediate surroundings that we were in, and the experience from speaking to our parents, our family, to people that look like us, so we wanted to try to capture the essence of that experience and use that as the driving force of the project.”²²⁶

Die Lösung war nicht Anpassung, sondern die Schaffung eines eigenen Raums, der ihre spezifische *“working class Black British reality.”²²⁷* reflektiert und behandelt. Ihre Musik ist nicht *“Ambient”* im Eno’schen Sinn (funktional, entspannend, apolitisch), sondern explizit dokumentarisch, politisch, ortsgebunden.

Das Studio als akustischer Filter: Melting into Noise Space Afrikas frühe Produktionsweise – nach ihrer stark durch dub techno geprägten Zeit hin zu hybtwihbt?, aber noch vor Honest Labour – war nicht nur konzeptuell ortsgebunden, sondern auch physisch-akustisch durchlässig für die städtische Umgebung. Das Studio fungierte als Filter zwischen urbaner Soundscape und musikalischer Komposition – eine Praxis, die sich von digitaler Isolation ebenso unterscheidet wie von klassischem Fieldrecording.

Joshua Inyang beschreibt die Produktionsumgebung:

„[...] the apartment I’m living in right now is Josh’s old apartment. When Josh was here we’d be in this room every day working with the window open. Every time we were making music, you’d always hear the tram in the background. Sometimes we weren’t sure whether the sound was coming from outside or from the track. And that room has some of the best sound I’ve ever heard anywhere, it’s special. So everything that was allowed to come into that room, existed in the world of what we were creating.”²²⁸

226 Owen, „Interview: ‚SPACE AFRIKA & THE IMPETUS OF THE CITY““.

227 Space Afrika, *Untitled (To Describe You) [OST]*

228 Borsch Magazine via Wayback Machine Internet Archive, „Interview: ‚The Human Element with Space Afrika““.

Diese Passage ist methodisch zentral. Sie beschreibt eine produktive Unschärfe: Die Grenze zwischen Komposition und Umgebungsklang wird porös und somit durchlässig. Der Tram-Sound oszilliert zwischen Störung und Material, zwischen außen und innen, zwischen ungewollt und integriert. *Das offene Fenster ist keine Nachlässigkeit, sondern Methode.*

Was hierbei besonders ist: a) die Unentscheidbarkeit der Quelle: „*Sometimes we weren't sure whether the sound was coming from outside or from the track*“ – dies ist nicht Problem, sondern Methode. Die Musik soll klingen, als wäre sie Teil der Stadt, nicht als wäre sie über sie gelegt. b) Das Studio als Resonanzraum: „*Everything that was allowed to come into that room, existed in the world of what we were creating*“ – das Studio filtert nicht heraus, sondern lässt herein, im Kontrast zu klassischen beinahe hermetisch abgeriegelten Studioumgebungen mit fein kalibrierung Raumakustik. Hier verlaufen die Grenzen zwischen innen und außen. c) „*Special sound*“: Die Qualität der Raumakustik wird nicht primär technisch erklärt (*Treatment, Equipment oder Akustik*), sondern räumlich. Der Ort prägt den Klang.

Das führt dazu, dass wir Manchester auf mehreren Ebenen hören, einerseits durch ihre Fieldrecordings, jedoch auch auf einer tieferliegenden Ebene. Während der Produktion im Studio verschmilzt die Musik mit dem Soundscape, wird angepasst auf die Umgebungsgeräusche, die beim Hören später inexistent sind. Die Musik reagiert und passt sich an, sie lässt Raum für etwas, *den Soundscape von Manchester*.

Space Afrika beziehen sich explizit auf Deepchord (Rod Modell, 1969, *Detroit, Michigan*), einen Dub-Techno-Produzenten, dessen Releases häufig nach Städten benannt sind²²⁹. Inyang erklärt:

„*From the very beginning we were researching Rod Modell (DeepChord) and all that stuff, a lot of their ethos was about what's going on in a specific time and place – the records were often named after the city they were in or the location. Or like Hash-Bar Loops which was recorded in Amsterdam, and sounds like Amsterdam. With all of our records, we could tell you where we were at the exact time, who we were around, and what we were doing, because every record has that signature of location.*“²³⁰

229 Das 2010 veröffentlichte Album 'Liumin' ist nach einer Bar in Shinjuku, Tokyo benannt und auch andere Tracks referenzieren Ort wie "Amsterdam Remnant 6", "Lison" oder "BCN Dub (Original)"

230 web. Borsch Magazine via Wayback Machine Internet Archive, „Interview: The Human Element with Space Afrika“.

Der Begriff „signature of location“ ist zentral; es geht nicht um mimetische Abbildung der Stadt (Fieldrecordings von Trams, Sirenen, Menschenmassen, post-club Stimmung, Konstruktion), sondern um eine klangliche Signatur, die Ort, Zeit und soziale Konstellation vereint und verdichtet, es geht um präzise Momente.

Reid beschreibt den konkreten Prozess:

„*A lot of the inspiration comes from walking around [between Bradford, Leeds, Manchester] with something playing on your headphones, and then the train comes past or the bus comes past and you get some sub bass... Like, oh shit, that would be sick in this track!*“ [...] *All these industrial sounds, cranes going up, building work. [...] Maybe the rhythm for a track can come from this metal work, and the bass from a distant car.*“²³¹

Dies ist keine klassische Fieldrecording-Praxis im dem aufgenommen, entrückt und im Studio rekontextualisiert wird. Es ist eine eigene Technik: Das Hören von Musik im urbanen Raum wird zur kompositorischen Methode. Der zufällige Bass eines vorbeifahrenden Autos überlagert sich mit dem Track auf den Kopfhörern – und diese Überlagerung wird zur Inspiration. *Der Sound wird nicht extrahiert, sondern erinnert, imaginiert und anschließend rekonstruiert.*

Fieldrecordings als „Human Element“ Space Afrikas Verwendung von Fieldrecordings unterscheidet sich sowohl von klassischer musique concrète (material als neutrales Objekt) als auch von Braccinis Sampling (musikalisches Material als weitgehend immaterielle, universelle popkulturelle Referenz). Für sie sind Fieldrecordings primär Träger des „human element“ – ein Begriff, der mehrfach in Interviews fällt und zentral für ihr Verständnis von Sampling ist.

Tarelle erklärt:

„*It's the human touch I think. Sometimes computer music can sound too much... like computer music you know? With field recordings, it doesn't have to be someone standing next to a waterfall with loads of recording equipment. It can just be me recording Josh talking in the next room, or the sound of friends coming out of a club. Anything that sounds like an emotion or of human element.*“²³²

231 Borsch Magazine via Wayback Machine Internet Archive, „Interview: The Human Element with Space Afrika“.

232 Borsch Magazine via Wayback Machine Internet Archive, „Interview: The Human Element with Space Afrika“.

Fieldrecordings sind hier nicht nur dokumentarisch im engeren Sinne (Beweis, dass etwas stattfand), sondern affektiv: Sie transportieren „emotion“ und dadurch „human element“. „[M]e recording Josh talking in the next room“ diese Beiläufigkeit als Methode suggeriert low-fi und Spontaneität, wie mit dem durchlässigen Studio wird hier erneut klar, dass nicht Technik im Fokus steht (wie die perfekte Raumakustik), sondern Erfahrung und Konzept (kein aufwendiges Setup, es suggeriert das Smartphone, was nachts immer dabei ist). Tarelle fährt fort:

„It's about memory and location. We like recreating that moment at the end of the night when clubs are shutting, and we'd be walking through the streets of Manchester. All the interference that comes with that environment, sirens going past – a car stereo or cheering at the end of a concert – there are sounds that you want and sounds that you don't. Including all these details feels innate to us.“²³³

Mit „Recreating that moment“ deuten sie darauf hin, dass Fieldrecordings nicht nur Rohmaterial im Sinne eines raw sonic material sind, das neutral eingesetzt wird, sondern Erinnerungsobjekte. Sie sollen einen spezifischen affektiven Zustand evozieren: das Ende einer durchfeierten Nacht, die Straßen Manchesters um 6:00 und die besondere Atmosphäre solcher Momente, geprägt von Euphorie, Erschöpfung, Inspiration und Kollektiv. Weiter erwähnt Tarelle, dass das Material ambivalent bleibt, es enthält „Sounds that you want and sounds that you don't [want]“. Die Aufnahmen sind nicht steril, sie bilden etwas ab, das auch Geräusche enthält, die klassischerweise als Störgeräusche ein Material als unbrauchbar definieren. Doch diese bleiben enthalten, eine ästhetische Entscheidung, denn diese „Störungen“ sind Teil der Realität, die abgebildet werden soll.

Inyang fügt eine weitere Dimension hinzu: „We love R&B music – music that makes you cry, or sing along in your head because the lyrics are screaming out to you because they're so beautiful and effective. Having something that people can relate to, human experience, it adds a whole new dimension to a track. You know, if me and Josh could sing, then we'd be singing instead and we wouldn't have to do the collages to be honest.“²³⁴

233 Borshch Magazine via Wayback Machine Internet Archive, „Interview: ‚The Human Element with Space Afrika““.

234 Borshch Magazine via Wayback Machine Internet Archive, „Interview: ‚The Human Element with Space Afrika““.

Fieldrecordings und Samples fungieren als Ersatz für Gesang – nicht weil sie technisch ähnlich wären, sondern weil sie eine vergleichbare Funktion erfüllen. R&B-Vocals transportieren Emotionen durch Lyrics und Melodik; Fieldrecordings und gesprochene Samples transportieren Emotionen durch Kontext und Konnotation. Die „collages“ sind nicht formale Experimente, sondern Versuche, menschliche Erfahrung kommunizierbar und erfahrbar zu machen.

heartbreaking x perception-bending²³⁵
von Dub Techno zu referenziellem Sampling

hybtwibt? als ästhetische Neuausrichtung

Mit dem Mixtape *hybtwibt? (have you been through what i been through?)*, 2021) vollzog sich eine fundamentale ästhetische Transformation in Space Afrikas Praxis. Während ihre früheren Releases wie „Somewhere Decent To Live“ (2019) primär aus synthetischen Sounds, Dub-Techno-Einflüssen und gelegentlichen Fieldrecordings bestanden, öffnete sich ihre Produktion nun radikal zu vorgefundenem Material: Samples von Reden, YouTube-Videos, Sprachnachrichten, Podcast-Ausschnitten.

Frühere Space Afrika-Produktionen arbeiteten mit Synthetischen Pads und Bass, damit klare Dub Techno-Ästhetik mit Einflüssen durch Deepchord oder Basic Channel (Moritz von Oswald, 1962, Hamburg und Mark Ernestus, 1963), Fieldrecordings als texturale zurückhaltende Elemente. Mit *hybtwibt?* ändert sich diese Klangästhetik, Tarelle formuliert diesbezüglich: „it's obviously linked to what happened last year, with the murder of George Floyd highlighting continuous social injustice and refocused attention on various disparaging situations both in the US and UK, as well as some personal stuff that me and Josh have been dealing with. Everything kind of clicked. We wanted to put ourselves on the frontline, and be less careful or aware of showing vulnerability.“²³⁶

235 (from bandcamp about their shortfilm) Space Afrika follow last year's heartbreaking x perception-bending mixtape „hybtwibt?“ with an anxious patchwork of drill bass, reflective musique concrete and after-hours surrealism >> singular deep headspace exploration to file alongside Mark Leckey, Perilla, Burial or Klein.

236 Borshch Magazine via Wayback Machine Internet Archive, „Interview: ‚The Human Element with Space Afrika““.

Das Abbilden ihrer Erfahrungen, die urbane Umgebung Betonlandschaft gezeichnet auf *Above The Concrete/Below The Concrete* (2014) verschiebt sich im Fokus, jetzt auf von eigenen rassistisch geprägten Erfahrungen zu einem die lokale afrofuturistische Vision turns global.

Joshua Inyang beschreibt den veränderten Arbeitsprozess:

„[We] spent hours and hours watching videos, listening to podcasts, films and all sorts. As soon as we come across something that relates to that way of thinking we have, we will rip that, we will translate it. We will write poetry from it. We build an archive of material for most of the time working on the project which is heavily invested in that, for whatever period of time. Nothing else enters or leaves that world. We change the context behind them, change the intonation, change the pitch. It's a constant thing, because we're always recording music. We're always collecting.“²³⁷

Diese Aussage vereint mehrere zentrale Aspekte ihrer neuen Produktionsweise. Sie beginnt mit exzessiver Medienrezeption: „hours and hours“ des Konsums von YouTube-Videos, Podcasts und Dokumentationen. Das Material wird nicht zufällig gefunden, sondern gezielt ausgewählt, sofern es ihrem „way of thinking“ entspricht. Die Formulierung „rip it“ und „translate“ sind zentral, *rip it* kann hier auf zwei Arten verstanden werden 1) rippen bezeichnet eine Medienaneignung, wie sie durch das CD ripping oder später mp3s 2) rippen als reißen, also als aus dem Kontext entnehmen mit gewaltvoller Konnotation, beinahe wie stehlen. Dann *‘translate’*, denn das Material wird nicht neutral übernommen, sondern als zu übersetzendes Dokument verstanden, in ihr Narrativ überführt. Schließlich die Formulierung „nothing else enters or leaves that world“: Es schwingt Isolation mit, ein Abschotten von einer Welt und das aufgehen einer Anderen, komplette Immersion innerhalb des konzeptuellen Kosmos.

237 Bick, „Space Afrika and Tityan Mahawah Sanoh Discuss Their New Film Collaboration“.

Samples als condensed form of knowledge transfer

Space Afrika verstehen Samples als verdichtete Form der Wissensübertragung, als Medium, das komplexe Erfahrungen in kurze Momente komprimiert und ihnen ermöglicht, pointiert zu erzählen:

„How can we get this feeling out of our heads in a way so that someone will just get it? If I can't speak to you as a Black person to another Black person, or a Black person to a non-Black person, and you can't understand me through words, what media have I got? If not my voice, then maybe someone else's.“²³⁸

Dies ist mehr als eine ästhetische Entscheidung – es ist eine kommunikative Notwendigkeit. Die eigene Stimme reicht nicht aus, um die Komplexität schwarzer Erfahrung im postindustriellen Nordengland zu vermitteln. Daher wird die Stimme anderer eingesetzt – nicht als Ersatz, sondern als Verstärkung, als Verdichtung. Inyang präzisiert:

„hybtwibt? was about answering these questions – finding the source material that summarises something for you in 30 seconds. We were essentially accentuating and soundtracking these moments. Other forms of media sometimes work better – talking can be jarring or boring. We want to translate the human experience. We know how to translate ours.“²³⁹

Ein 30-Sekunden-Sample kann mehr kommunizieren als zehn Minuten Erklärung. Die Samples sind bereits komplett – Space Afrika kreieren damit den OST zu einem imaginierten Film, schaffen einen sonischen Rahmen, der die Botschaft verdeutlicht, quasi condensed form on knowledge transfer.

Diese Verdichtung erscheint einerseits inhaltlich auf *hybtwibt?* aber ebenso als extreme Verdichtung von Materialaneignung. Ähnlich wie bei DJ Shadows besteht das Mixtape beinahe ausschließlich aus Samples, darunter Reden, Vocalspuren aus Pop Songs, die wiederkehrenden Polizeisirenen, Ambiances, Interview Fragmente zum Thema Polizeigewalt, Aufständen, dazwischen Shout Outs und Nachrufe, Erfahrungsberichte, Konversations, chopped up Soul Gesang und hallende Saxophone, geloopte Percussions, ein Videospiel Soundtrack, intime Tonspuren von

238 Borshch Magazine via Wayback Machine Internet Archive, „Interview: The Human Element with Space Afrika“.

239 Borshch Magazine via Wayback Machine Internet Archive, „Interview: The Human Element with Space Afrika“.

Videoaufnahmen, verlangsamte Breakbeats, Gitarren. Den Ursprung all dieser Fragmente zu rekonstruieren, übersteigt diese Arbeit, jedoch sollen einige exemplarisch aufgeführt werden.

Track Nummer vier des Mixtapes zeigt diese verdichtende Praxis des Inhaltes. Der Track öffnet mit Streichern und einem namensgebenden Soul Vocal *“oh baby”*, danach die Stimme neunjährige Zianna Oliphant – die nach den Charlotte Riots 2016 beziehungsweise der Erschießung von Keith Lamont Scott durch die Polizei in Charlotte, North Carolina spontan vor dem Stadtrat sprach – mit den Worten *“I come here today to talk about how i feel.”* Darauf folgt die komplette Rede:

“And I feel like that we are treated differently than other people. I don’t like how we’re treated. Just because of our color... doesn’t mean anything to me.

[beginnt zu weinen, Publikum ermutigt sie weiterzumachen: „Keep going!“, „You got this!“ und „do not stop!“]

It’s a shame that our fathers and mothers are killed and we can’t see them anymore. It’s a shame that we have to go to their graveyard and bury them. And we have tears. We shouldn’t have tears. We need our fathers and mothers to be by our side.

I’ve been born and raised in Charlotte. And I never felt this way till now and I can’t stand how we’re treated.

[Publikum applaudiert]

We are black people and we shouldn’t have to feel like this. We shouldn’t have to protest because y’all are treating us wrong. We do this because we need to and have rights.”²⁴⁰

Space Afrika sampeln diese Worte mit keiner erkennbaren Prozessierung. Umrahmt von den wiederkehrenden Worten *“oh baby”* als würde man sie trösten wollen in dem Wissen, dass die Welt eine grausame ist. Der Track funktioniert als Dokument, nicht als Abstraktion. Space Afrika positionieren sich dabei nicht als neutrale Archivare, sondern als bewusste Kuratoren. Die Musik dient als Verstärkung der Message, nicht als ihre Interpretation.

240 Zianna Oliphants Speech at Charlotte City Council.

dairyday4: ICO und die Poetisierung des Digitalen

Ein eher metaphorisches Sample findet sich auf Track Nummer 15, *‘dairyday4’*. Dort sampeln sie aus dem Videospiel ICO (das 2002 für die PlayStation 2 erschien und sich thematisch mit einer Art Befreiung beschäftigt). Das Original, eine melancholische leichte Melodie, ertönt im Spiel, wenn der/die Spieler*in den Spielstand speichert, was mit einem Gefühl von Sicherheit, Pause und temporärer Erlösung assoziiert ist. Das kann Zufall sein, doch wirkt diese Melodie, dessen Höhen leicht mit einem Equalizer abgedämpft wurden, grundsätzlich als Bruch auf dem Album und werden selbst dort zu einem Moment des Innehaltens. Dynamisch liegt das Sample leiser im Mix, weshalb das Sprachsample am Ende des Tracks harsch und abrupt wirkt und aus dieser Erfahrung herauszureißen scheint.

Das Sample demonstriert, dass der Prozess, das eigene Erleben zu dokumentieren, für Space Afrika nicht auf die physische Realität beschränkt ist. Auch digitale, fiktionale Welten können als Dokumente ihrer Erfahrung fungieren – nicht weil ICO explizit über Rassismus handelt, sondern weil die affektive Struktur (*Marginalisierung, Flucht, Suche nach Sicherheit*) resoniert. Das Videospiel wird zum kulturellen Archiv, das ebenso *„gerippt“* werden kann wie YouTube-Videos von Aufständen (*verarbeitet im dritten Track und sogar im Titel referenziert als ‘riot ambi’*).

Sichtbarkeit der DAW als Produktionsbedingung/raum

Ein weiteres Beispiel handelt nicht um das Sample selbst, sondern dessen Prozessierung. Auf dem ersten Track *„self“* (ca. 1:50) hören wir deutlich den Ableton Resonator²⁴¹ Effekt – ein digitales Plugin, das charakteristische metallische Resonanzen erzeugt und über eine Auswahl von Presets verfügt, hier hören wir mit sehr hoher Wahrscheinlichkeit das

241 Der Resonators Effekt von Ableton ist ein Audioeffekt, der das eingehende Signal aufnimmt und es durch eine Reihe von Verzögerungsleitungen (*Delays*) leitet. Wenn diese Delays in sich selbst zurückgeführt werden, beginnen sie zu schwingen oder zu oszillieren und erzeugen eine Reihe von tonalen Obertönen, die dem eingehenden Signal überlagert werden, hence Resonances, deshalb der Name. Jede der fünf Verzögerungsleitungen können chromatisch gestimmt werden, sodass die resultierenden Obertöne immer musikalisch sinnvoll sind. [Übers. d. Verf.] (Vgl. Staff, „macProVideo.Com“.)

Preset namens „Berlin“ gepaart mit einem Delay Effekt. Im Gegensatz zu den beiden vorherigen Beispielen ist der Fokus nicht auf dem prozessierten Medienmaterial, sondern auf den digitalen Signal-Processing-Tools. Dies ist derselbe Effekt, der eingangs beim ‚Ambient Dubtechno in 12 minutes‘ Tutorial eingesetzt wurde, eingebrannt in jener Nacht, in der sich der Soundscape des Stadtrands mit seinen nocturnen, vorbeifahrenden Autos mit den Produktionsanfängen von dub techno überlagerte.

Die Entscheidung, diesen Effekt so prominent und unverfremdet zu verwenden, dass er als Ableton eigenes Plug-in identifizierbar bleibt, ist ungewöhnlich. Sie steht im Kontrast zur klassischen Studio-Ästhetik, die digitale Werkzeuge unsichtbar machen will, in diesem Fall machen sie ihre Tools jedoch hörbar. Dies wird nur mit entsprechendem Vorwissen deutlich und kann als eine Art ‚Easter Egg‘ verstanden werden, welches nur innerhalb von Kreisen Produzierender entschlüsselt werden kann.

Dennoch, die Musik verschleiert ihren Ursprung nicht als etwas digitales. Als erarbeitet innerhalb einer DAW und explizit mit Ableton Live. Sie zeigt die demokratisierten Produktionsmittel der post-internet Ära auf, wo jede*r mit einem Laptop und gecrackter Software Musik produzieren kann. Space Afrika sind nicht nur Produzenten von Klängen, sondern Navigators digitaler Archive und ihrer Tools dieser spezifischen Software-Ökosysteme. Die Tools sind somit nicht neutral, sondern prägen die Ästhetik.

Diese Sichtbarmachung der Produktionsbedingungen setzt sich auf Honest Labour fort. Der Track „BEE (ft. Blackhaine)“ enthält bei 0:25 (sowie an weiteren Stellen im Track) deutlich hörbares White Noise – ein charakteristisches Artefakt, das typischerweise bei gecrackter oder im Demo-Modus operierender Software auftritt. Ob dies ein bewusster ästhetischer Verweis auf die Realität demokratisierter Produktionsmittel darstellt oder ein tatsächliches Produktionsartefakt, das bewusst im finalen Mix belassen wurde, bleibt offen. In beiden Fällen manifestiert sich hier die materielle Infrastruktur digitaler Musikproduktion als hörbares Element – die Spur der Software oder die Spur der pirates wird Teil der Komposition.

Mit *hybtwibt?* etablierten Space Afrika eine neue ästhetische Richtung: Von Dub-Techno-inspirierten atmosphärischen Kompositionen hin zu sample-basierten, explizit politischen Collagen. Diese Transformation

vollzog sich parallel zu einem räumlichen Wandel, denn Reid verließ Manchester und lebt seitdem zwischen Paris und Berlin. Das folgende Album *Honest Labour* (2023) manifestiert die Konsequenzen dieser Verschiebung – sowohl ästhetisch als auch in Bezug auf die Produktionsweise. Die Frage, die sich stellt: Wie verändert sich die „signature of location“, wenn der Ort nicht mehr physisch geteilt wird?

Honest Labour – Kollaborative Räume und post-physische Produktion

Distanzierte Kollaboration: Production across

Mit dem Album *Honest Labour* (2023) manifestiert sich die vollständige Transformation zu einer post-physischen, digital-kollaborativen Produktionsweise. Reid lebt mittlerweile zwischen Paris und Berlin, Inyang weiterhin in Manchester – die gemeinsame physische Lebensrealität in Manchester aber auch Präsenz im Studio, die die frühen Releases prägte (die offenen Fenster, durch die der Soundscape der Stadt eindrang, die nächtlichen Spaziergänge mit Fieldrecordern), existiert nicht mehr. Das Studio als Ort wird ersetzt durch das Studio als Netzwerk, als Umgebung, die imaginär funktioniert und organisiert ist, basierend auf Verbindungen innerhalb einer vernetzten Welt.

„We have ideas simultaneously although we’re in completely different countries“²⁴² beschreibt Reid beschreibt die neue Arbeitsweise. Diese simple Aussage markiert einen fundamentalen Wandel: Simultaneität trotz Distanz, da wird ihre jahrelange Freundschaft helfen, doch ihre Vernetztheit bilden die Grundlage. Die kreative Synchronizität, die früher durch gemeinsame Präsenz im Raum entstand – durch das gemeinsame Hören der Stadt, durch spontane Entscheidungen während der Session, durch die unmittelbare Reaktion auf das, was der andere gerade spielt – wird nun durch digitale Infrastruktur vermittelt.

„Me and Josh are constantly working, making music individually, sending it back and forth, finding what the meaning or the real essence of the track is and how it fits into our lives.“²⁴³

242 Yalcinkaya, „Space Afrika“.

243 Borsch Magazine via Wayback Machine Internet Archive, „Interview: ‚The Human Element with Space Afrika““.

Dieser asynchrone Modus ersetzt die synchrone Session. Stems werden geschickt, bearbeitet, zurückgeschickt. Ideen zirkulieren digital zwischen Paris, Berlin und Manchester. Die Produktion wird zu einem Korrespondenz-Prozess, in dem jede Iteration eine Antwort auf die vorherige ist.

Digitale Räume der Kollaboration

Die Kollaboration beschränkt sich nicht auf das Duo selbst. *Honest Labour* entstand unter Beteiligung mehrerer Artists; guest, Blackhaine, kinseyLloyd, bianca scout, LA Timpa und HforSpirit. Auf die Frage, wie sie andere Musiker*innen in ihren „distinct sound“ integrieren, antworten Space Afrika:

„With the collaborators, they are people who are close to us that we consider friends and have admiration for in their own creative endeavours. [...] Some parts were recorded together, others sent via emails and voice notes etc. There's a confidence and trust in the raw approach we take with each collab piece that permeates the record and I think this energy can be heard and felt.“²⁴⁴

Entscheidend ist die Mischung aus Vertrautheit und technologischer Vermittlung. Die persönliche Beziehung ermöglicht die erwähnte Vertrautheit, Material kann unfertig geteilt werden, work-in-progress zirkuliert, ohne dass Perfektion erwartet wird. Voice Notes impliziert diesen experimentellen und Offenen Austausch, kann aber auch meinen, dass diese Sprachaufnahmen direkt implementiert werden, das wäre konsistent, da sie erneut den Fokus auf ein konzeptuelles und intuitives Arbeiten legen, nicht auf technische Perfektion. Gleichzeitig erlaubt diese digitale Vermittlung auch eine Offenheit: *„Some parts were recorded together, others sent via emails“*, physische gemeinsame Sessions werden somit optional, nicht Voraussetzung.

Auch auf späteren Alben sollten sie kooperieren, für eine Produktion mit Caterina Barbieri in 2023 beschrieb Inyang ihren Prozess als extrem effizient, gleichzeitig schienen sie innerhalb des digitalen Raums direkt in Verbindung zu treten: *“There was just an extremely efficient use of the resources and sounds that we all shared, and we seemed to instantly bond on what we were building together, you know, sharing the folder, stems, writing new bits, responding to what each other had written.“²⁴⁵*

244 Jumbo Records, „Interview with Space Afrika“.

245 Warwick, „Interview: „Every Song is the Last Track: An Interview with Caterina Barbieri and Space Afrika““.

YouTube-Wormlöcher²⁴⁶ und produktionsorientiertes Browsing

Die Material-Akquise für *Honest Labour* erfolgt, wie bereits für *hybtwibt?* beschrieben, durch intensives digitales Navigieren. Inyang konkretisiert dies kürzlich in 2024:

„It happens quite naturally. There's not so much of a thought process, I guess. At times, we may end up on a run where we're just exploring the internet or we've watched something and it might spark an idea. Then you dig more into that particular scene and in the process of doing that, you just come across interesting moments, sounds, and things that just pop out to you and they might immediately spark an idea as a sample to use at some point.“²⁴⁷

„Exploring the internet“ als kreative Praxis – ein Prozess, der strukturell dem traditionellen Crate-Digging ähnelt. YouTube-Algorithmen schlagen verwandte Videos vor, ein Klick führt zum nächsten, man versinkt in einem „Wormhole“ aus verwandten Inhalten, welche die User auf der Plattform halten sollen. Dieses algorithmisch geleitete Flanieren produziert unerwartete Entdeckungen und ungeplante Verbindungen.

Entscheidend ist die Unterscheidung zwischen konsumierendem und produktionsorientiertem Browsing. Reid beschreibt den Einfluss digitaler Fragmentierung auf ihre Collagen:

„Subconsciously or consciously, people are choosing the best parts of things to create perfect, homogenous entertainment packages for themselves. You've got Spotify playing, and YouTube, alongside that your computer's got 100 different tabs open. It's difficult to get back to this idea of just focusing on a single thing. [...] When making collages we're drawing on music styles we've grown up with. [...] You're just constantly revisiting old stuff alongside new things because memories are what keep you going. Before you know it, you're switching between all kinds of stuff. I think that's the influence of online space on how collages are formed.“²⁴⁸

Reid illustriert perfekt die verschiedenen Modi digitaler Navigation: multiple Tabs, ständiger Wechsel zwischen verschiedenen Zeitebenen *“we're drawing on music styles we've grown up with“*, also Jungle aus den

246 Warwick, „Interview „Exploring the Music of Special Guest DJ, Perila and Ben Bondy““.

247 Franic, „Interview: „Experience Is at the Root of Everything That We Produce““.

248 Borsch Magazine via Wayback Machine Internet Archive, „Interview: „The Human Element with Space Afrika““.

90ern, Grime aus den 2000ern, Dubstep, alles in Kontrast zu aktuellen Produktionen. Man oszilliert zwischen verschiedenen Zeiten, verschiedenen Stimmungen und verschiedenen geografischen Kontexten. Diese nicht-lineare Struktur digitaler Archive wird zur ästhetischen Form.

Manchester as digital archive: Sampling the cityscape from the Outside Realm

Die physische Distanz zu Manchester verändert die Beziehung zur Stadt fundamental. Reid, konsumiert Manchester nun digital:

„In the absence of 4am city walks together, they’ve been finding samples from Manchester online (of riots or discussions about housing projects), and Reid says he’s been listening to more UK music than ever to remind him of home.“²⁴⁹

Auf dem ersten Track „yyyyyy2222“ hören wir zunächst weitläufige, atmosphärische Pads, bevor ab etwa 00:41 ein stark verhalltes Vocal-Sample einsetzt. Der User *Notorious P.I.G.*²⁵⁰ vermutet, dass es sich dabei um ein Fragment aus „*Satellite (Original Above & Beyond Mix)*“ handeln könnte. Im Original setzt der Chorus bei ungefähr 03:00 ein; dort liegt das Vocal relativ isoliert von den übrigen musikalischen Schichten vor. Obwohl das exakte Fragment bislang nicht eindeutig identifiziert oder rekonstruiert werden konnte, erscheint diese Zuschreibung plausibel.

Reid erwähnte, dass er erneut wieder mehr Musik aus England hört als jemals zuvor und sich mit älteren Tracks auseinandersetzt. „*Satellite*“ erschien 2004 in Großbritannien und verzeichnet über eine Million Plays auf YouTube – eine Bekanntheit, die eine bewusste oder unbewusste Wiederverwendung durchaus wahrscheinlich macht. Der Track wurde auf Anjunabeats veröffentlicht, jenem Label, auf dem auch der von Braccini gesampelte Trance-Track von Menno de Jong (2021) erschienen ist. Die Überschneidung verweist auf die Vernetztheit digitaler Archive, in denen historische und zeitgenössische Trance-Produktionen in unmittelbare Nachbarschaft geraten und neue Sample-Pfade eröffnen.

Ein weiteres Beispiel für den Einsatz fremden musikalischen Materials findet sich auf „LV“. Dort ist ein verzerrtes, kurzes, rauschendes, Noise-Burst, synthstab-artiges Element zu hören, das von Rauschen durchzogen ist. Bei Sekunde sieben tritt genau dieses Geräusch hervor – ein

249 Stubbs, „Interview: The Rates: ambient duo Space Afrika discuss their under-appreciated artists, new and old“.

250 Space Afrika, „yyyyyy2222“.

Sound, der in Kanye Wests „*Coldest Winter*“ mehrfach als disruptiver Akzent erscheint, etwa bei 00:02, 00:10, 00:17 und an weiteren Stellen. Die Wahrscheinlichkeit erhöht sich zusätzlich dadurch, dass sie Kanye West – und insbesondere das Album 808s & Heartbreak – als einen „major impact on [their] creative spirit“ bezeichnet haben.²⁵¹

Damit ähneln sie sich West in ihrem Arbeitsprozess sogar, Wests Track „*I Thought About Killing You*“ (2018) sampelte „Fr3sh“ des Producers Kareem Lofty, der selbst wiederum PNL und ihren 2015 released Track „*J’suis PNL*“, beziehungsweise die Version dessen Producers MKSB ein Jahr davor, gesampelt hatte (*Sample eines Samples eines Samples*). Das Sample wurde erkannt, aber vorher von Kanye nicht ge-cleared. Die Konsequenz war – nachdem dies auf Twitter kommuniziert wurde²⁵² – kein Rechtsstreit oder Rückruf der physischen Datenträger, stattdessen wurde auf Streaming-Plattformen eine bearbeitete Version hochgeladen, die das Loftys Sample nicht mehr enthält.

Die Realität wurde nachträglich umgeschrieben. Wer den Track heute streamt, hört eine andere Version als jene, die 2018 released wurde. Es gab LP- und CD-Releases mit dem ursprünglichen Sample, aber die dominante Form – Streaming – wurde retroaktiv editiert. Die (Ghost) Planes wachsen oder schrumpfen: Es gibt keine stabile „Version“, kein fixiertes Objekt mehr. Die Aufnahme ist *mutabel, flüssig, rückwirkend editierbar*.²⁵³

Manchester existiert darüber hinaus als digitales Archiv: YouTube-Videos von Aufständen, dokumentierte Diskussionen über städtischen Wohnraum, hochgeladene Fieldrecordings anderer. Die Stadt wird – für einen der beiden – nicht mehr durch physische Präsenz erlebt, sondern durch mediale Vermittlung konsumiert. Dies ist paradigmatisch für die post-internet condition: Ort ist nicht mehr primär physischer Raum, sondern digitale Präsenz, Datensammlung, Archiv.

Dennoch – und dies ist entscheidend – bleibt Manchester als konzeptueller Bezugspunkt zentral. Der Albumtitel *Honest Labour* referiert explizit auf die Arbeitsethik ihres Umfeld und den Menschen, die vor ihnen kamen.²⁵⁴

251 Reveron, „Interview: No Limitations In Sound or Sight: CVLT Nation Interviews Space Afrika“.

252 PAN [@PAN_hq], „Kanye samples mono no aware smh“.

253 Vgl. Simon, „Kanye West Removes Sample on Ye Due to Copyright Issues“ web.

254 „The term ‘Honest Labour’ is a reflection of our everyday routine [...] rooted in a heavy work ethic [...] 24/7, the hustle, is all we know.“ Reveron, „Interview: No Limitations In Sound or Sight: CVLT Nation Interviews Space Afrika“.



X Albumcover des Albums Honest Labour

Das Artwork zeigt entsprechend eine nächtliche Straßenszene in Manchester: „The artwork is a representation of those moments captured at night-time in solitude. There's something about being in transit listening to the sounds of the city which allows for self-reflection.“²⁵⁵

255 Reveron, „Interview: „No Limitations In Sound or Sight: CVLT Nation Interviews Space Afrika““.

„The album artwork is one thousand percent it. Manchester in the rain, hoods up, nighttime, lamp posts, puddles, amber lights beaming and Tibyan [Mahawah Sanoh, Filmemacherin, Kollegin und Freundin] at our bus stop. Real beauty.“²⁵⁶

Die Stadt ist der Kontext, aus dem heraus gesprochen wird, auch wenn die Produktion selbst transnational geworden ist. Das Albumcover zeigt Tibyan Mahawah Sanoh an einer Bushaltestelle – ein symbolischer Ort des Wartens, des Transits, der Begegnung. Die Bushaltestelle als Nicht-Ort (Marc Augé), der dennoch hochgradig spezifisch ist, denn es ist diese Bushaltestelle, in Manchester, in diesem bestimmten Stadtteil.

Sonic painters & sonic fiction

Space Afrika verstehen ihre Praxis explizit als visuell-auditiv verschränkt. Ihre Live Shows werden in der Regel von Videos und fragmentarischen Zusammenschnitten begleitet, auch dort finden sich Themen wie der urbane Raum oder Polizeigewalt visuell wieder. Auf die Frage, ob sie beim Produzieren eine visuelle Geschichte erzählen, antworten sie:

„Most definitely, we [are] painters, sonic painters. Fine art. Quote that. The visual story is and has literally been our day-to-day since the inception of the project. We show what we see.“²⁵⁷

„Sonic painters“ ist mehr als Metapher, es beschreibt eine Methode. Sound wird als Material verstanden, das Bilder evoziert, das visuelle Szenen klanglich rekonstruiert und als Welten abbildet. Die Tracks sind keine abstrakten Kompositionen, sondern Versuche, spezifische visuelle Momente zu übersetzen: Die Bushaltestelle im Regen, die Straßenlaterne, das bernsteinfarbene Licht, die Pfützen.

Dies verbindet sie mit einer Tradition der *Dubmeister*, die schon wie Maler agierten²⁵⁸ über Eshun's Konzept der „sonic fiction“²⁵⁹ bis zu

256 Akingbehin, „Space Afrika“.

257 Reveron, „Interview: „No Limitations In Sound or Sight: CVLT Nation Interviews Space Afrika““.

258 Vgl. Veal, *Dub*, 38.

259 *Sonic Fiction* ist eine von Kodwo Eshun in seinem 1998 erschienenen Buch „*More Brilliant than the Sun: Adventures in Sonic Fiction*“ entwickelte Methode, die sich gegen reduktionistische musikjournalistische und akademische Analysen richtet. Statt Musik als Text zu dekodieren oder sie auf soziopolitische Kontexte zu reduzieren, behandelt *Sonic Fiction* Musik als *Interlocutor* – als *Gesprächspartner*, mit dem man argumentiert und durch den man neue mögliche Welten schafft. (Vgl. Macon, „*Kodwo Eshun, Mark Fisher and Beyoncé's "Lemonade"* – A Sonic Fiction of Capitalist Realism“ web.)

Burials „audio portrait of a wounded South London“²⁶⁰. Sound wird zum Medium, das nicht nur auditiv funktioniert, es nicht nur etwas, das man hört, sondern eine Imagination und Visualisierung von Umwelten. Die Musik zeichnet mentale Bilder und evoziert spezifische (urbane) Szenen. Der erste Teil der Frage, dem sie enteigneten, sie seien ‘Sonic Painters’, war auch ebendas:

*“I’m listening to Honest Labour; I don’t just hear the music, I see it in my mind’s eye.”*²⁶¹

Die Verschränkung von Sound und Bild manifestiert sich auch in der bewussten Kuratierung des Artworks, das nicht nachträglich hinzugefügt wird, sondern integraler Teil des Projekts ist. Die nächtliche Straßenszene ist eine Illustration der Musik und gleichzeitig auch nicht, sie ist methodisch ihr visuelles Äquivalent – beide, Sound und Bild, versuchen dasselbe festzuhalten: einen spezifischen Moment, eine spezifische Stimmung, eine spezifische Erfahrung der Stadt. Beide funktionieren durch Layering, fragmentarische Darstellung und Affekt.

Outro:
inner city ambient
for
chaotic living.

Die Produktionsbedingungen von *Honest Labour* vollziehen eine paradigmatische Verschiebung: Manchester wird nicht mehr physisch durchstriffen, sondern Digital, gleichzeitig erweitert sich das Archiv auf ein globales.

Diese Transformation produziert eine Musik, die sich radikal von konventioneller Ambient-Ästhetik emanzipiert. Tarelle präzisiert: *„Ambient is usually associated with natural sounds, but what we do is inner city ambient for chaotic living. We’re not out field recording waterfalls. We live in the North, it’s rainy as shit anyway.“*²⁶² Der Regen wird nicht aufgenommen, weil er malerisch oder atmosphärisch wäre, sondern weil er da ist – als

260 Fisher, *Ghosts of My Life*, 99. (Original erschienen in *The Wire* 286, December 2007)

261 Reveron, „Interview: „No Limitations In Sound or Sight: CVLT Nation Interviews Space Afrika““.

262 Akingbehin, „Space Afrika“.

Bedingung des Lebens im postindustriellen Nordengland. Dies ist keine healing music, kein Eskapismus. Wie Reid im Dazed Interview erklärt: *„Ambient music can be a form of escapism that people listen to take themselves away from the everyday, but for us, it’s not necessarily escaping struggles but understanding and recontextualising them.“*²⁶³

Diese radikale Haltung provoziert vorhersehbare Missverständnisse. Die Tone Glow Reviews offenbaren ein fundamentales Scheitern, Space Afrikas Projekt zu erfassen. Mark Cutler (er gibt dem Album eine 6 von 10) beklagt: *„There are scraps of old-school trip-hop, string arrangements, ambient washes, field recordings and drum loops, all shuffled together in seemingly arbitrary combinations, in between some very mediocre crooning by various British women.“*²⁶⁴ Was er als „arbitrary“ und „mediocre“ abtut, ist präzise kuratierte Dokumentation gelebter Erfahrung. Seine Diagnose – *„one senses from the album and track titles, as well as the consciously placed monologues and recordings of what sound like protests and sirens, that Space Afrika have something vaguely political they want to convey. What that is, however, remains lost in all the murk“*²⁶⁵ – verfehlt den Punkt vollständig: Die „murk“ ist die Botschaft. Die Unschärfe ist nicht Versagen der Kommunikation, sondern akkurate Darstellung einer Realität, die sich klaren Narrativen verweigert.

Samuel McLemore (2/10) liefert die vernichtendste Kritik und attackiert nicht nur Honest Labour, sondern die gesamte zeitgenössische Ambient-Szene. Er diagnostiziert *„a wave of narcissists who believe the best way to make their mediocre music stand out from the crowd is to build a gimmicky narrative around it so transparently manipulative it’s hard to see how anyone could take the music seriously.“* Sein Fazit: *„their music is flawlessly produced, deeply boring, and so simple that it’s impervious to any serious analysis or criticism.“*²⁶⁶

Diese Kritiken fallen genau in die Fallen, vor denen Kodwo Eshun warnt. Beide Kritiker nehmen die Position ein, die Eshun als *„headmaster“*²⁶⁷ beschreibt, der der Musik *„a thing or 2 about life“*²⁶⁸ beibringen will. Sie versuchen via Genres einzuordnen und suchen nach expliziten textlichen Bedeutungen, nach konventionellen politischen Statements, nach traditionellen Songstrukturen – und übersehen dabei, dass die Mu-

263 Akingbehin, „Space Afrika“.

264 Minsoo Kim u. a., „Writers Panel on Space Afrika“.

265 Minsoo Kim u. a., „Writers Panel on Space Afrika“.

266 Minsoo Kim u. a., „Writers Panel on Space Afrika“.

267 Eshun, *More Brilliant than the Sun*, 00[-004].

268 Eshun, *More Brilliant than the Sun*, 00[-004].

sik selbst bereits theoretisch operiert. Was McLemore als „*impervious to analysis*“ bezeichnet, ist genau das, was Eshun „*sonic fiction*“ nennt: Musik als eigenständiges theoretisches Objekt, das nicht dekodiert, sondern durch das gedacht werden muss, nicht über. Die Musik funktioniert als Erweiterung, als Vehikel.

Die Beschreibung des OST zu *Untitled (To Describe You)* für den gleichnamigen Kurzfilm der bereits erwähnten Tibyan Mahawah Sanoh beschreibt: „*sounds like Burial remixing Unknown T into pure syrup*“ – eine Formulierung, die die Textur ihrer Transformation erfasst. Das „*syrup*“ meint nicht primär *lean-fueled Verlangsamung* (wie bei DJ Screws *chopped and screwed*), sondern Verdichtung, thickness: Material wird so transformiert, dass es seine diskrete Form verliert und zu viskoser, dickflüssiger Substanz wird. Wie Screw durch radikale Zeitmanipulation den Moment dehnt bis er kollabiert, verdichten Space Afrika durch explizite und referentielle Sampleauswahl ihre Message.

Dies geschieht nicht durch „*drowning in reverb*“, wie Braccinis Ambient-Produktionen, sondern durch präzise Chirurgie: *condensed forms of knowledge transfer*.

Honest Labour ist damit das paradigmatische post-internet Album: transnational produziert, digital kollaboriert, aus Online-Archiven gesampelt – und dennoch tief in einem spezifischen Ort verwurzelt, der nicht verschwindet, sondern sich transformiert. Manchester ist nicht mehr akustische Umgebung, sondern konzeptueller Rahmen, ethischer Bezugspunkt, visuelle Referenz. Die Stadt existiert im Album als Erinnerung, als Verpflichtung, als spektrales Echo einer geteilten Vergangenheit, die die Gegenwart prägt. Die „*signature of location*“ ist zu einer methodischen Signatur geworden – *einer Art, Material zu kuratieren, zu verdichten, zu spektralisieren*.

(7) Synthesis

Die Genealogie des Samplings beschreibt keine lineare Evolution, sondern eine Schleife fortgesetzter Feedbackloops: Umwelt wird extrahiert als Material, Material wird verdichtet zu Musik, Musik wird archiviert als Material, Archiv wird zu Umwelt. Pierre Schaeffers Aufnahme von Zügen transformierte die akustische Umwelt in musikalisches Material; dubmeister Versions etablierten bereits aufgenommene Musik als transformierbar – das Studio als Instrument, die Spur selbst als editierbares Archiv; Hip-Hop Producer durchforsten Plattenarchive nach Breaks, praktizierten archäologische Extraktion in physischen Lagern. Die MPC60 bündelte diese Operationen: *loop digging* als *sonic data mining*, das Schlafzimmer zum Labor. Kodwo Eshuns *„breakbeat science“* als *„secret technology of gene-splicing sound“* ermöglichte *„covert operations“* jenseits institutioneller Kontrolle und Deutung. Mit der Digitalisierung löste sich das Archiv nicht auf, aber verlässt seine sichtbar physische Form und re-materialisiert sich in der Cloud, den Datenzentren, *the true city that never sleeps*: Nicht mehr ortsspezifische Plattenkeller (DJ Shadow in den Katakomben von Rare Records), sondern *Vernetztheit*, peer-to-peer Netzwerke, YouTube als permanentes, expandierendes Depot. Ben Bondys Bildschirmaufnahmen von Gear-Tutorial-Videos oder Fred Agains TikTok oder Instagram. Das Archiv wurde omnipräsent, (de)zentralisiert, infiltrierend, algorithmisch – und damit wieder zur Umwelt.

Diese Verschiebung ist keine Auslöschung der physischen Welt durch eine digitale Dimension oder Sphäre, keine Erweiterung dessen, sondern eine Verschmelzung mit ihr. Manchester existiert für Space Afrika zugleich als physischer Ort (*Piratensender, Bushaltestelle, Regen*) und als digitales Archiv (*YouTube-Videos von Aufständen, hochgeladene Fieldrecordings, Channel U Nostalgie*). Der Ort verschwindet nicht, er *transformiert* sich, Manchester wird nicht mehr physisch durchstriffen, sondern digital, gleichzeitig erweitert sich das Archiv auf ein globales. Die Stadt bleibt konzeptueller Bezugspunkt, *ethische Verpflichtung seiner Geschichte, methodische Signatur* – aber *ihre Materialität ist hybrid* geworden, organisch-technologisch verwobene *eXistenZ*. Die Frage nach Ursprung kollabiert: YouTube ist die vorbeifahrende Straßenbahn, Bildschirmaufnahme ist Fieldrecording, das digitale Archiv ist gelebte Umwelt. Kein Dualismus, sondern Ununterscheidbarkeit.

Die Analysen der Case Studies etablieren Referenzialität als Kontinuum, nicht als binäre Opposition. Braccini operiert mit drei Alias, die unterschiedliche Positionen auf diesem Spektrum markieren, doch auch nicht konsistent arbeiteten – sie bleibt *ambivalent* auf dem Spektrum positioniert. DJ Lostboi transformiert Trance Samples partiell-referentiell. Als belmont girl hingegen bleiben sie Samples transparenter, sie *fragmentiert und rekombiniert* im Dub-Modus, die Herkunft bleibt hörbar. Als Malibu verliert sich der Chor, verliert sich die Referenz, sie bleibt ambivalent, doch ist so weit prozessiert, dass sie es selbstbewusst auf einem Label präsentiert, uncleared. Braccinis Praxis ist nicht statisch, sondern bewegt sich je nach Projekt, Track, Moment entlang des Spektrums.

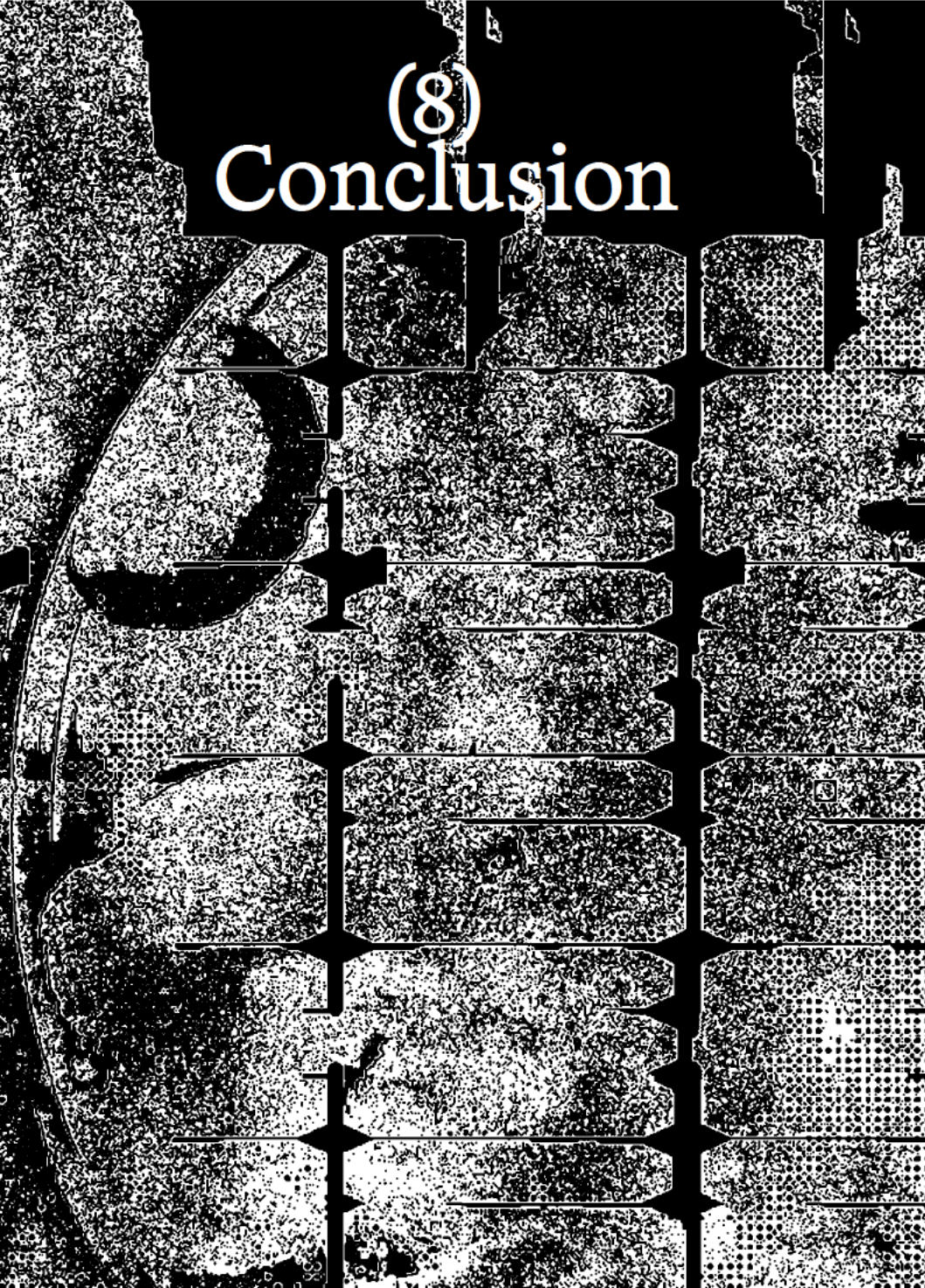
Space Afrika markieren den dokumentarischen Pol, der sich häufig explizit referenziell verorten lässt: Zianna Oliphants Rede, ICO als imaginier Gameworld, Manchesters Blaulicht, erneut Trance Vocals – die Samples bleiben identifizierbar, tragen ihren Kontext sichtbar mit sich. Aber die Transformation ist nicht weniger radikal. Inyang und Reid verdichten Material zu „syrup“ – keine Verlangsamung wie DJ Screws *chopped & screwed*, sondern thickness, Viskosität, Verdichtung. Dies geschieht nicht durch *drowning in reverb*, wie Braccinis Ambient-Produktionen, sondern durch präzise Chirurgie: condensed forms of knowledge transfer. Politische Fragmente, urbane Soundscapes, gelebte Erfahrung werden zu dickflüssiger Substanz, die sich nicht dekodieren, sondern nur durchschreiten lässt.

Das Kontinuum zwischen vollständiger Abstraktion und bewusster Dokumentation ist kein Gegensatz, sondern *ein Feld möglicher Strategien im Umgang mit derselben Bedingung*: der *post-internet* Sampling-Kultur. Post-Internet bezeichnet nicht eine Zeitperiode „nach dem Internet“, sondern eine fundamentale Verschiebung im Verhältnis zur digitalen Infrastruktur. Das Internet ist nicht mehr bewusstes Medium, sondern unsichtbare Bedingung. Für die erwähnten Artists ist es selbstverständlich, dass YouTube das Archiv ist, dass shared folder die Kollaboration ermöglichen, dass jede Stadt auch digital existiert. Die Infrastruktur verschwindet in ihrer Ubiquität, ihrer Allgegenwärtigkeit, sie wird transparent durch Omnipräsenz.

Beide Artists sampeln aus diesem hybriden Materialarchiv als Umwelt, navigieren dessen Planes. Braccini dekontextualisiert, abstrahiert,

evoziert phantasmatische Zukünfte (*MTV-Luxus, Swedish House Mafia-Trauer, Vanities*); Space Afrika kontextualisieren, dokumentieren, archivieren gegenwärtige Realität (*Black British life, postindustrielles Nordengland, chaotic living*). Die erste Praxis produziert spektrale Nostalgie für nie erlebte 2000er, die zweite produziert spektrale Präsenz und übersetzt Lebenserfahrungen. Beide navigieren ein digitales Terrain, kreuzen sich und verlieren sich. Sie arbeiten mit verschiedenen methodischen Werkzeugen: *Obfuskation vs. Transparenz, lost futures vs. condensed knowledge*.

Das Spektrum der Referenzialität erweist sich damit als zentrales organisierendes Prinzip zeitgenössischer Ambient-Sampling-Praktiken in der post-internetlichen Ära. Nicht die Frage „Ist es referenziell?“, sondern „Wo auf dem Kontinuum operiert es, und warum?“ Das Archiv ist Umwelt geworden, die Umwelt ist Archiv geworden – und das Sample navigiert diese Schleife, mal als Gespenst, mal als Dokument, immer als Spur.



(8) Conclusion

Die vorangegangene Analyse hat etabliert, dass Braccini und Space Afrika nicht binäre Oppositionen verkörpern, sondern unterschiedliche Positionen auf einem Kontinuum der Referenzialität markieren. DJ Lost-boi transformiert Samples bis zur Unkenntlichkeit, Space Afrika lassen sie identifizierbar; doch beide Pole teilen dieselbe Grundbedingung: *Ein Sample ist spektral und zwar bereits im Moment seiner Geburt.*

Ein Sample ist spektral und zwar bereits im Moment seiner Geburt. Die phonographische Aufnahme spektralisiert das Ereignis im Augenblick seiner Fixierung. Derridas Hauntologie-Konzept impliziert, dass es keinen Punkt reiner Präsenz gibt – *„there is no point of pure origin, only the time of the always-already“*. Das Sample des Chors auf Malibu's Track „Spicy City“: die Aufnahme ist eine Repräsentation eines live gesungenen Chors, doch der live gesungene Chor war selbst schon Performance, medial strukturiert, sozial kodiert. Es gab nie einen Moment reiner Präsenz; Aufnahmetechnologie macht diese konstitutive Spektralität nur sichtbar, hörbar. Mark Fisher radikalisiert diesen Punkt: *“Hauntology isn't about the return of the past, but about the fact that the origin was already spectral.”*²⁶⁹ Die Aufnahme kehrt nicht als Geist eines ursprünglich präsenten Ereignisses zurück – sie war von Anfang an Gespenst.

Sampelt heute jemand beispielsweise „93 'til Infinity“ von Souls of Mischief (1993), dann spukt darin: 1993 als verlorene Zukunft, Golden Age Hip-Hop als kultureller Moment, die eigene Nostalgie für diesen Moment. Das Gespenst ist der kulturelle und affektive Überschuss, nicht die Materie selbst. Was spukt also? Die verlorene Präsenz, die Erinnerung, der kulturelle Moment, die Referenz, die nicht mehr greifbar ist. Überträgt man „The origin was already spectral“ auf 1993, dann war damals die Zukunft bereits spektral, weil sie all die Anderen enthält, noch-nicht-präsent, virtuell, unentschieden. 1993 enthielt multiple Futures als Gespenster – einige wurden realisiert (*Kommerzialisierung*), andere aborted (*communal underground continuity*, 'til infinity). Diese *aborted futures* bleiben als Gespenster wirksam. Sie waren nicht „falsch“, sondern wurden historically murdered. Der Kapitalismus hat die Trajektorie abgeschnitten, *nicht weil sie unmöglich war, sondern weil sie unprofitabel war.*

Der Schmerz kommt *nicht aus Enttarnung einer Lüge*, sondern aus dem Wissen, *dass es anders hätte sein können.* Das sind sie, die lost futures.

269 Fisher, „Phonograph blues“.

Ian Penman, in seiner Analyse von Tricky's *Maxinquaye* (1995), formuliert die Konsequenzen dieser Einsicht radikal: „*Modernity was built upon technologies that made us all ghosts, and postmodernity could be defined as the succumbing of historical time to the spectral time of recording devices.*“²⁷⁰ Die Aufnahmetechnologie hat nicht nur unsere Musik spektralisiert, sondern uns selbst. In der medialen Wirklichkeit der post-internet Ära, welche geprägt von einer *Simultanität* ist, existieren wir alle als *Replicants* — „*speaking voids*“ — zusammengesetzt aus Samples, Zitaten, fremden Erinnerungen und (obskuren) Referenzialitäten.

Beide Artists agieren auf diesem Kontinuum, *beide navigieren spektrales Terrain* – doch ihre Samples bleiben spektral, unabhängig vom Grad der Transformation. Die Frage ist nicht „*Ist es ein Geist?*“, sondern: *Was für ein Geist, und wie wird er inszeniert?*

Erinnern wir Reynolds gewählte Terminologie für Trickys Produktionsmethode, er arbeite „*until his sources are unrecognisable wraiths, ghosts of their former selves.*“ Reynolds hätte „*ghost*“ oder „*specter*“ verwenden können – Begriffe, die im kulturtheoretischen Diskurs geläufig und semantisch relativ stabil sind. Stattdessen entscheidet er sich für „*wraith*“, ein Wort, das im Deutschen kein wirklich adäquates Äquivalent besitzt.

Der wraith bezeichnet nicht lediglich ein Gespenst, sondern eine schattenhafte, bereits vom Ursprung abgelöste Erscheinung – eine *Iteration*, ein *Residuum*, ein *Echo* einer vorherigen Identität. Er ist nicht das ursprüngliche „*Gespenst*“ im Sinne eines resthaften Fortbestehens, sondern dessen Abdruck, dessen Nachbild, eine geisterhafte Nachfolgeform. In dieser begrifflichen Verschiebung verdichtet Reynolds präzise das, was Tricky in seiner Produktion vollzieht: *Das Sampeln von bereits spektralen Material*.

Diese Unterscheidung wird zentral, wenn wir die Iterationen der Spektralität nachvollziehen, die jedes Sample durchläuft. Am Beispiel des Chors auf Malibus Track „*Spicy City*“: Der Chor singt live. Doch bereits dieser Moment ist Performance, medial strukturiert, sozial kodiert. Es gab nie einen Moment „*reiner Präsenz*“ – das Singen selbst ist bereits eine Aufführung, eingebettet in Konventionen, Erwartungen, technische Rahmungen (*Mikrofonplatzierung, Raumakustik*). Die vermeintlich „*ursprüngliche*“ Darbietung ist immer schon theatralisch, immer schon für ein – wenn auch nur imaginiertes – Publikum inszeniert.

²⁷⁰ Fisher, „Phonograph blues“.

Diese Performance wird aufgezeichnet, und die phonographische Fixierung produziert das erste explizite Gespenst. Darin spukt bereits die Performance des Realen (im Lacanschen Sinne: das, was der Symbolisierung widersteht, aber dennoch seine Spuren hinterlässt). Die Aufnahme ist Ghost: Sie bewahrt Überreste der abgebildeten Person, des ursprünglichen Ereignisses. Der Chor ist nun *medial konserviert, temporal fixiert, eingefroren* – nicht mehr Ereignis, sondern *Objekt*.

Wird dieses Material nun gesampelt, in einen neuen Kontext eingebunden, bearbeitet (*pitch-shifted, mit Reverb versehen, zeitlich gedehnt*), geschieht etwas Entscheidendes: Obwohl transformiert, existiert darin noch ein Teil des vorherigen Gespenstes. Das Sample ist *Wraith* – *Echo einer Iteration, die selbst bereits Echo war*. Es verweist nicht mehr direkt auf den ursprünglichen Chor, sondern auf die Aufnahme des Chors, auf das erste Gespenst. *Der Wraith ist Geist zweiten Grades, Schatten eines Schattens*.

Hier offenbart sich eine methodische Spannung: Es ist irrelevant, wie stark das Sample verfremdet wird – hauntologisch bleibt es spektral, selbst bei Granularsynthese, bei der das Ausgangsmaterial in mikroskopische Fragmente zerlegt wird. Der Producer weiß, dass es sich um ein Sample handelt; diese Entscheidung – die Wahl, fremdes Material zu verwenden – macht es spektral, nicht die Erkennbarkeit der Referenz.

Das Sample existiert zwischen Erkennbarkeit und Unkenntlichkeit, zwischen „*no longer*“ (*nicht mehr das Original*) und „*not yet*“ (*noch nicht vollständig neu*). Braccini, die Angst hat, dass sein Sample erkannt wird, weshalb sie es auf Nachfrage auch nicht revealed, hofft auf Verselbstständigung – darauf, dass es eine neue Existenz annimmt, losgelöst von seiner Herkunft. Doch kann es das jemals? Fisher würde wahrscheinlich sagen: Nein. Es bleibt immer verbunden mit seiner Herkunft (*Chor*), seiner Medialität (*YouTube to MP3*), seiner Transformation (*Pitch, Reverb*). Es wird nie „*real*“ und seinen Status als Specter nie verlieren.

Ian Penmans Analyse von Trickys „*Aftermath*“ liefert die radikalste Formulierung dieser Bedingung. Der Track sampelt zweierlei: David Sylvians „*Ghosts*“ („*Just when I thought I was winning...*“) und Dialog aus *Blade Runner*, in dem der *Replicant* Leon sagt „*Let me tell you about my mother*“ – eine anti-ödipale Provokation, denn Leon hat keine Mutter, nur implantierte Erinnerungen.

Penman erkennt in dieser Konvergenz keine Zufälligkeit: „‘Ghosts’... Replicants?“ Beide Samples sprechen dieselbe Wahrheit aus. Er schreibt:

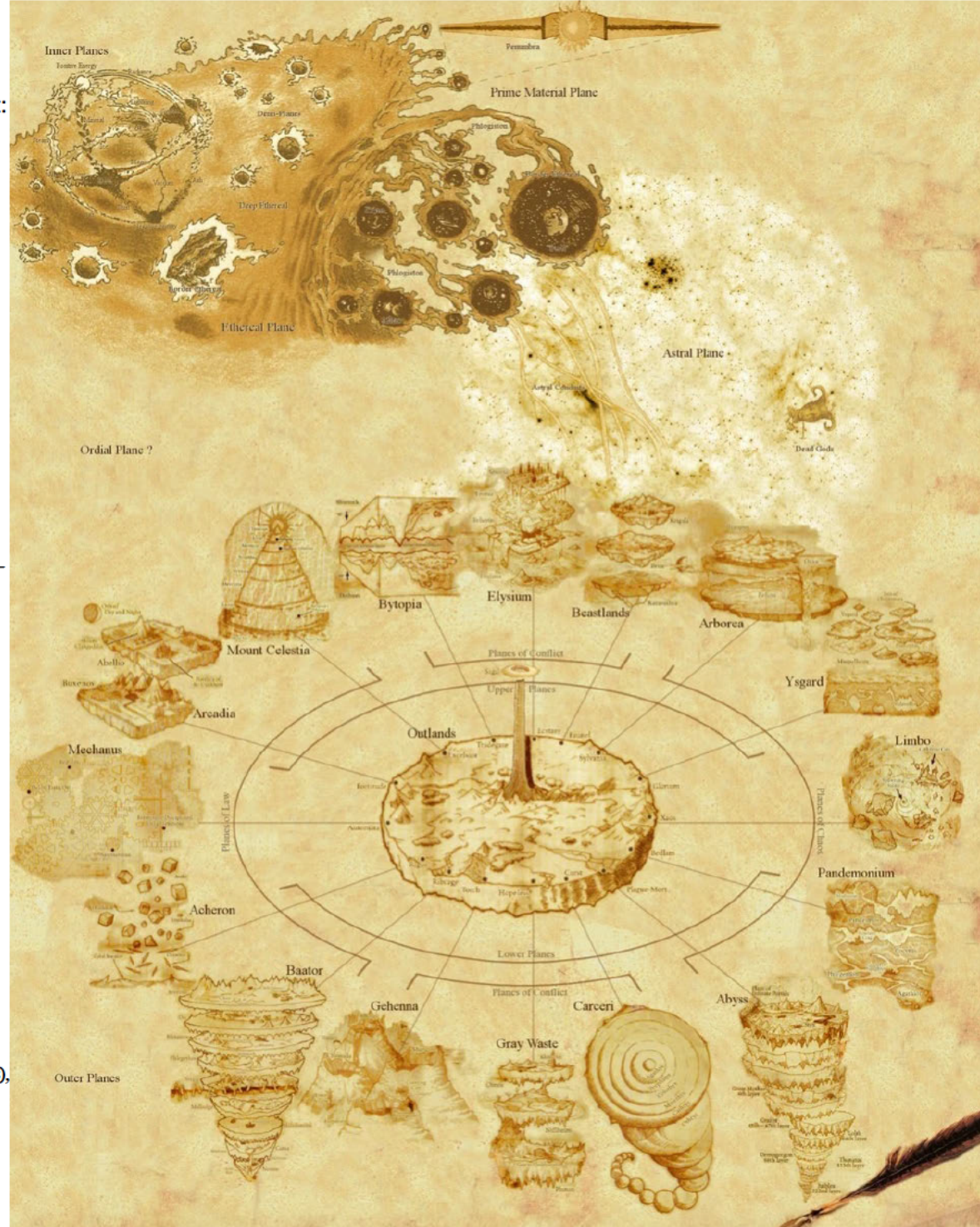
„The replicant is a speaking void. The scary thing about *Aftermath*‘ is that it suggests that nowadays WE ALL ARE. Speaking voids, made up only of scraps and citations... contaminated by other people’s memories... adrift...“²⁷¹

Der Replicant ist unmöglich in der Lage, eigene Erinnerungen zu besitzen. Er ist immer Produkt des Vorherigen, zusammengesetzt von Dr. Tyrell, der fremde Memories implantiert. Er glaubt, sie seien seine eigenen – kontaminiert durch *other people’s memories*. Das sind Samples. Und in einer Zeit des post-Internet, in der die Wirklichkeit, innerhalb der wir uns bewegen, die mediale, vernetzte und in Simultaneität existierende ist, sind wir alle genau das: *leere Hüllen, die niemals sterbende Materialarchive rezitieren*.

Das Sample ist Ghost, wird Wraith, bleibt Echo. Eine niemals endende Iteration. Wir sampeln Samples von Samples, Simulationen von Simulationen, Gespenster von Gespenstern. Die Frage ist nicht mehr „Ist es ein Geist?“, sondern: Welcher Iteration gehört er an, dieser *Ghost in the Shell*, und an welche Kette von Abwesenheiten ist er gebunden?

Y Sigil, The City of Doors

271 BLACK SECRET TRICKNOLOGY, Ian Penman in The Wire, March 1995 (Issue 133), zitiert aus Fisher, „Phonograph blues“.



Sigil – die „City of Doors“ aus *Dungeons & Dragons* – bietet eine produktive Metapher für die Position des Samples. Im D&D-Kosmos ist *Sigil* eine ringförmige Stadt, die auf der Innenseite eines Torus liegt und alle Planes des Multiversums durch unzählige Portale verbindet. *Sigil* existiert innerhalb der Outlands, schwebt über dessen Oberfläche was sie trennt von der Logik aller Planes und sie zu einem *truly neutral ground* macht, ein Zwischenraum, weder das eine, noch das andere ist. Von *Sigil* aus kann man die mechanischen Ebenen von Mechanus (*pure Order*), das Chaos von Limbo, die Höllenebenen oder die himmlischen Sphären erreichen. Jeder dieser Planes folgt festen metaphysischen Strukturen – sie sind Ontologien im philosophischen Sinne und bilden Seins-Zustände ab, mit je eigenen Gesetzen.

Sigil selbst ist keiner dieser *Planes*. Es ist das *Portal*, das Dazwischen, das *Noch-Nicht-Entschiedene*. In *Sigil* koexistieren alle Möglichkeiten, ohne dass eine realisiert wäre. Man könnte durch ein *Portal* in eine Ebene purer Ordnung treten, oder in eine Sphäre totalen Chaos – *Sigil* selbst bleibt neutral, funktional, rein transitional.

Nichts an diesem Zwischenraum ist zunächst „gespenstisch“ – bis man erkennt: *Sigil* ist das *Nicht-Anwesende*, das dennoch wirkt. Es ist der Raum, in dem alle Vergangenheiten, die nicht vergehen, alle verworfenen Möglichkeiten, alle Zukunftsformen, die nie eingetreten sind, als Gespenster persistieren. *Sigil* ist das Portal zu „*the ghost of a possible world*“ – zu den *aborted futures*, die Fisher beschreibt.

Das Sample existiert in genau diesem Zwischenraum. Es ist unbestimmter Möglichkeitskörper, gefangen im Zustand des *Noch-Nicht-Seins*. Wenn Braccini den Chor von YouTube herunterlädt, hat das Sample seine ursprüngliche Welt verlassen (*als gregorianischer Chor, verordnet in kirchlichem, sakralen Kontext*), aber noch keine neue Identität angenommen. Es schwebt in *Sigil* – zwischen allen *Planes*, voller Transformationspotenziale, spectral presence. Das Sample ist: *no longer das Original* (nicht mehr der Chor in der Kirche), aber *not yet vollständig neu* (noch erkennbar als Chor, noch konnotiert mit Sakralität, noch immer Gefahr laufend, entlarvt zu werden)

Es trägt noch Spuren, es ist morphologisch als Chor decodierbar. Es ist noch nicht vollständig autonom als abstrakte Klangfläche. Wenn

Braccini sagt „*I'd rather not say in case they sue me*“, gesteht sie ein: Das Sample ist erkennbar genug, dass es rechtlich anfechtbar bleibt. Es hat *Sigil* noch nicht verlassen.

Kann sich das Sample zur „kompletten Präsenz“ entwickeln? Kann es *Sigil* verlassen und vollständig zu einer anderen *Plane* portiert werden – vollständig autonom, selbst-identisch, seine Spektralität verlieren?

Derrida würde dies radikal verneinen. *Es gibt keine komplette Präsenz* – weder beim Original noch beim Sample. Das ist der Kern von Hauntology. Das Sample macht nur sichtbar, was immer schon der Fall war. Seine Herkunft: Der Chor bleibt eingeschrieben, auch wenn unhörbar; Seine Medialität: YouTube to MP3, die Kompression, die Artefakte; Seine Transformation: Pitch-Shift, Reverb, zeitliche Dehnung – jede Bearbeitung trägt ihre eigene Geschichte und Entscheidung.

Das Sample bleibt in *Sigil*. Es oszilliert zwischen den *Portalen*, niemals Destination. Es verweist immer auf andere *Planes* (*den Ursprung, den Kontext, die Zukunft*), und damit wird es sich nie den ontologischen Gesetzen eines anderen Seins-Zustand unterwerfen (*können*). Seine, *Sigils*, Identität ist rein funktional, rein transitional – ein Durchgangsort für Bedeutungen, die woanders herkommen und woanders hingehen.

Sigil ist nicht gespenstisch, bis man erkennt: Es ist das *Gespenst*. Der Ort, der kein Ort ist. Die Präsenz, die keine ist. Das Sample als metaphysischer Knotenpunkt, der alle *aborted futures*, alle *lost possibilities*, alle „*what could have been*“ in sich trägt – ohne jemals in einer davon anzukommen. *Sigil*, Heimat aller *lost futures*. Hier definiert sich das Sample durch alle Abwesenheiten.

Diese Metapher scheint zwei Lesarten anzubieten – aber das ist eine Falle. Beide sind Fluchtversuche.

Fishers „*slow cancellation of the future*“ könnte als Entvölkerung der Planes gelesen: als melancholischer Verlust ontologischer Möglichkeiten, die einst existierten. *Sigil* wird dann zum post-Internet-Zustand, unter dem sich die *Planes* befinden – dort, wo der Chor „*real, unreproduziert*“ existierte, bevor die mediale Kontamination begann.

Das würde Fisher als Wunsch nach einem „*return to a presence which, needless to say, was never there in the first place; hauntology is a coming to terms*“

with the permanence of our (dis)possession, the inevitability of dyschronia.²⁷² beschreiben. Die Fantasie einer verlorenen Präsenz, doch diese war nie da.

Es gab keine *Planes* „darunter“. Der Chor war nie „*real, unreproduziert*“. Selbst live war er Performance – medial strukturiert, sozial kodiert, immer schon Gespenst. Die analoge Welt war nicht ontologisch stabil. Sie erschien nur so, weil ihre Medialität verdeckt war.

Die *slow cancellation of the future* entvölkert nichts. Sie macht sichtbar, dass die *Planes* nie bevölkert waren. Oder: dass ihre Bewohner immer schon Gespenster waren.

Hauntology ist keine Wahl zwischen *Trauer* und *Hoffnung*. Sie ist die Weigerung zu wählen.

Die *futures* waren möglich (deshalb der Schmerz) und sie sind für immer verloren (deshalb die Melancholie) und wir können nicht zurück zu einem Vor-Zustand (deshalb dyschronia²⁷³). Diese unmögliche Simultaneität ist nicht auflösbar.

Sigil ist nicht die Metapher für einen Zwischenraum, aus dem man entkommen könnte. *Sigil* ist die permanente Bedingung. Wir sind enteignet von einer Präsenz, die nie existierte. Wir werden heimgesucht von Zukünften, die nie eintreten werden. Wir sind umgeben von Portalen, die wir nie durchschreiten können.

Das ist keine Resignation.

Das ist keine Versöhnung.

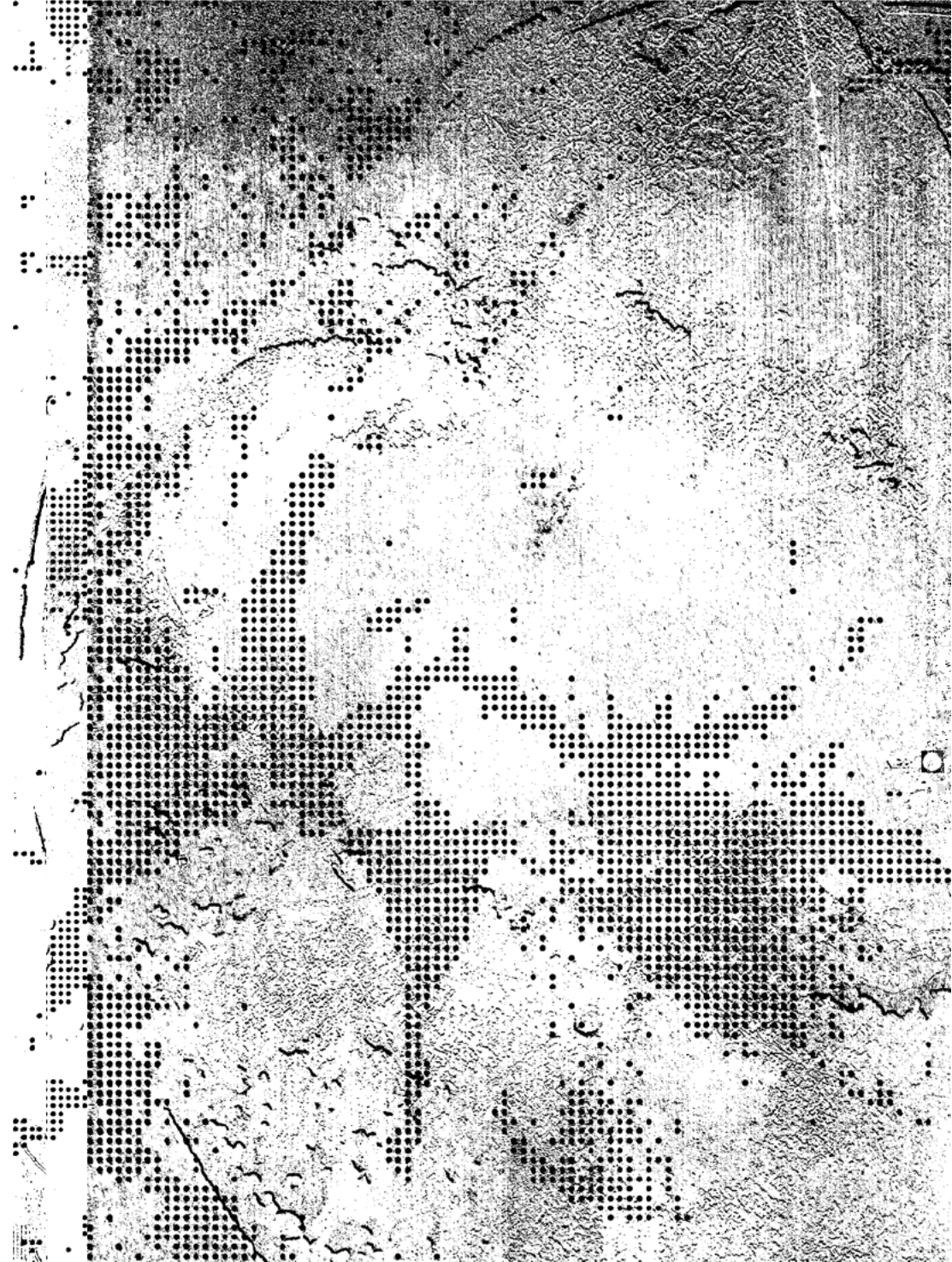
*Das ist Realismus.*²⁷⁴

Die Gespenster sind nicht da, um uns Trost zu geben über verlorene Möglichkeiten. Sie sind da, um uns daran zu erinnern, dass es anders hätte sein können – und um diese Erinnerung unerträglich zu machen.

272 Fisher, „Phonograph blues“.

273 siehe dazu: reddit, „Origins of the term ‚dyschronia‘? (Mark Fisher, Simon Reynolds) : r/CriticalTheory“.

274 it was revealed to me during a Methylphenidat induced psychosis.



(9) Literaturver- zeichnis

Monografien

- Augoyard**, Jean-François, und Henri Torgue. *Sonic Experience: A Guide to Everyday Sounds*. Montreal: McGill-Queen's University Press, 2005
- Eno**, Brian. *A Year with Swollen Appendices*. Faber and Faber, 1996
- Eshun**, Kodwo. *More Brilliant than the Sun: Adventures in Sonic Fiction*. Reprinted. Quartet Books, 1999
- Fisher**, Mark. *Capitalist Realism: Is There No Alternative?* 1st ed. John Hunt Publishing Limited, 2022
- Fisher**, Mark. *Ghosts of My Life: Writings on Depression, Hauntology and Lost Futures*. Zero books, 2013
- Fisher**, Mark. *The Weird and the Eerie*. Repeater Books, 2017
- Goodman**, Steve. *Sonic Warfare: Sound, Affect, and the Ecology of Fear. Technologies of Lived Abstraction*. MIT Press, 2010
- Holmes**, Thomas B. *Electronic and Experimental Music: Technology, Music, and Culture*. 3rd ed. Routledge, 2008
- Lovink**, Geert. *Sad by Design: On Platform Nihilism. Digital Barricades*. Pluto Press, 2019
- Mann**, Larisa K. *Decolonizing Copyright Law: Learning from the Jamaican Street Dance*. Dissertation, UC Berkeley, 2012
- Ouspensky**, P. D. *In Search of the Miraculous*. Harcourt, 1949
- Prendergast**, Mark J. *The ambient century: from Mahler to trance: the evolution of sound in the electronic age*. 1st US ed. Bloomsbury, 2000
- Reynolds**, Simon. *Generation Ecstasy: Into the World of Techno and Rave Culture*. Taylor and Francis, 2013
- Reynolds**, Simon. *Retromania: Pop Culture's Addiction to Its Own Past*. 1. publ. Faber and Faber, 2011
- Rose**, Tricia. *Black Noise: Rap Music and Black Culture in Contemporary America*. Nachdr. Music / Culture. Wesleyan University Press, 1994
- Schaeffer**, Pierre, Christine North, und John Dack. *In Search of a Concrete Music*. California Studies in 20th-Century Music 15. University of California Press, 2012
- Sheppard**, David. *On Some Faraway Beach: The Life and Times of Brian Eno*. Chicago, Illinois, 2009
- Sitsky**, Larry (Hrsg.). *Music of the Twentieth-Century Avant-Garde: A Biocritical Sourcebook*. Greenwood Press, 2002

Sullivan, Paul. *Remixology: Tracing the Dub Diaspora*. Reverb. Reaktion Books, 2014

Toop, David. *Ocean of Sound: Aether Talk, Ambient Sound and Imaginary Worlds*. Serpent's Tail, 1995

Veal, Michael E. *Dub: Soundscapes and Shattered Songs in Jamaican Reggae*. Music/Culture. Wesleyan University Press, 2007

Beiträge in Nachschlagewerken, Sammelbänden & Zeitschriften

Allah, Bilal. „DJ Screw - Givin It To Ya Slow“. *RapPages*, 1995, 84

Bennke, Johannes. „Vorbemerkungen zu einer Logik des Digitalen. Obfuskation in Codes, Kunst und Datenvisualisierung“. In *Medien- und Gestaltungsästhetik*, 1. Aufl., herausgegeben von Oliver Ruf und Lars C. Grabbe, Bd. 12. Transcript Verlag, 2022. <https://doi.org/10.14361/9783839456361-018>

Bruinen, Megan. „Malibu: Vaulted Choirs and Training Algorithms“. *Not So Difficult*, the 9-to-5 issue, Nr. 6 (Mai 2024): 120–27

Cascone, Kim. „The Aesthetics of Failure: ‚Post-Digital‘ Tendencies in Contemporary Computer Music“. *Computer Music Journal* 24, Nr. 4 (2000): 12–18

Cox, Christoph. „Beyond Representation and Signification: Toward a Sonic Materialism“. *Journal of Visual Culture*, Special Issue: Sonic Arts and Audio Cultures Volume 10, Nr. 2 (2011)

Cramer, Florian. „Nach dem Koitus oder nach dem Tod? - Zur Begriffsverwirrung von ‚postdigital‘, ‚Post-Internet‘ und ‚Post-Media‘“. *KUNSTFORUM International* Bd. 242, Nr. Postdigital 1 (2016). Zugegriffen 18. November 2025. <https://www.kunstforum.de/band/2016-242-postdigital1/>

Dery, Mark. „Hank Shocklee: ‘Bomb Squad’ Leader Declares War on Music“. *Keyboard*, September 1990

Großmann, Rolf. „Collage, Montage, Sampling – Ein Streifzug durch (medien-)material-bezogene ästhetische Strategien“. In *Sound. Zur Technologie und Ästhetik des Akustischen in den Medien*, herausgegeben von Harro Segeberg und Frank Schätzlein. Marburg, 2005

Großmann, Rolf. „Die Geburt des Pop aus dem Geist der phonographischen Reproduktion“. In *Kultur- und Medientheorie*, 1. Aufl., herausgegeben von Christian Bielefeldt, Udo Dahmen, und Rolf Großmann. Transcript Verlag, 2008. <https://doi.org/10.14361/9783839406038-006>

Großmann, Rolf. „Digital Natives – eine Generation des Übergangs: Zur Gestaltungsmacht digitaler Kultur“. *Positionen*, Nr. Beiträge Zur Neuen Musik 116 (2018)

Jones, Cassandra L. „The Data Thief, the Cyberflaneur, and Rhythm Science“. *CLA Journal* 61, Nr. 4 (2018): 206–21

Penman, Ian. „Black Secret Tricknology“. *The Wire*, Nr. 133 (März 1995)

Martin, Leonard. „Slowed + Reverb: A Pop Genealogy“. *Journal of Popular Music Studies* 35, Nr. 3 (2023): 5–31. <https://doi.org/10.1525/jpms.2023.35.3.5>

Palombini, Carlos. „Musique Concrète Revisited“. In *Music of the Twentieth Century Avant-Garde: A Biocritical Sourcebook*, herausgegeben von Larry Sitsky. Greenwood Press, 2002. <https://doi.org/10.5040/9798400688782>

Reveron, Sean. „Interview: ‚No Limitations In Sound or Sight: CVLT Nation Interviews Space Afrika‘“. *Avant Garde. CVLT Nation*, 5. Mai 2022. <https://cvltnation.com/no-limitations-in-sound-or-sight-cvlt-nation-interviews-space-afrika/>

Internetquellen

Ableton. „A Brief History of The Studio As An Instrument: Part 3“. Zugegriffen 13. November 2025. <https://www.ableton.com/en/blog/studio-as-an-instrument-part-3/>

Ableton. „INA GRM: The Past, Present and Future of Experimental Music - containing Interview w/ François Bonnet“. 17. Dezember 2019. Zugegriffen 14. November 2025. <https://www.ableton.com/fr/blog/grm-past-present-and-future-experimental-music/>

Akingbehin, Richard. „Space Afrika: Foreground music“. *Interview. Crack Magazine*. Zugegriffen 20. November 2025. <https://crackmagazine.net/article/profiles/space-afrika/>

arabramusik. „Discord ‚UIF‘ Q&A 2025, 11.10.2025, 20:42“. 11. Oktober 2025. discord UIF - #malibu-qa-2025

Archey, Karen, und Robin Peckham. „Art Post-Internet: INFORMATION / DATA“. *Ullens Center for Contemporary Art*, 2014. Zugegriffen 8. November 2025. https://static1.squarespace.com/static/51a6747de4b06440a162a5eb/t/5ab019a9aa4a99dde60bdd5a/1521490402725/art_post_internet_2+%281%29.pdf

Bandcamp. „Profilseite von Barbaraofcanada“. Zugegriffen 17. November 2025. <https://bandcamp.com/barbaraofcanada>

Becker, Beller. „Interview ‚Timeless Luxuries‘“. *Office Magazine*, 6. Februar 2023. <https://officemagazine.net/malibu-timeless-luxuries>

Bick, Emily. „Space Afrika and Tibyan Mahawah Sanoh Discuss Their New Film Collaboration“. *The Wire Magazine*. Zugegriffen 19. November 2025. <https://www.thewire.co.uk/>

in-writing/interviews/space-afrika-and-tibyan-mahawah-sanoh-talk-about-their-new-film-collaboration

Borshch Magazine via Wayback Machine Internet Archive. „Interview: ‚The Human Element with Space Afrika‘“. 20. Januar 2022. <https://web.archive.org/web/20220120154609/https://borshchmagazine.com/the-human-element-with-space-afrika/>

Bruce Jones, Henry. „Interview: Malibu“. factmag S/S 2022 (2023). <https://www.factmag.com/2023/11/03/malibu-interview/>

Cush, Andy. „How Slowed + Reverb Remixes Became the Melancholy Heart of Music YouTube“. Pitchfork, 7. April 2020. Zugegriffen 3. November 2025. <https://pitchfork.com/thepitch/how-slowed-reverb-remixes-became-the-melancholy-heart-of-music-youtube/>

Darville, Jordan. „Beat Construction: How Malibu Made Her Ambient Heaven on Vanities“. The FADER, 2. Oktober 2025. Zugegriffen 12. November 2025. <https://www.thefader.com/2025/10/02/malibu-ambient-musician-vanities-dj-lostboi-interview>

dj lostboi. „outside at night“. YouTube. Zugegriffen 17. November 2025. <https://www.youtube.com/watch?v=b8FIdcg06So>

drown in fog, Reg. dj lostboi - silver pool of sadness (slowed and reverb edit). 2025. 8:24. Zugegriffen 7. November 2025. <https://www.youtube.com/watch?v=s30gSXapbJ0>

Etymonline. „Data - Etymology, Origin & Meaning“. Zugegriffen 10. November 2025. <https://www.etymonline.com/word/data>

Fisher, Mark. „Phonograph blues“. k-punk, 19. Oktober 2006. <http://k-punk.abstractdynamics.org/archives/008535.html>

Franic, Ivna. „Interview: ‚Experience Is at the Root of Everything That We Produce‘“. Passive/Aggressive, o. J. Zugegriffen 20. November 2025. <https://passiveaggressive.dk/space-africa-experience-is-at-the-root-of-everything-that-we-produce-interview/>

Genius. „Quasimoto - Return of the Loop Digga Lyrics | Genius Lyrics“. 26. August 2014. Zugegriffen 6. November 2025. <https://genius.com/3967598/Quasimoto-return-of-the-loop-digga/L-I-loop-digga>

Guttridge-Hewitt, Martin. „Interview ‚Space Afrika: Borderless Creativity‘“. DJ Mag, 9. September 2021. <https://djmag.com/features/space-afrika-borderless-creativity>

Hall, Michael. „The Slow Life and Fast Death of DJ Screw“. Texas Monthly, 21. Januar 2013. Zugegriffen 19. November 2025. <https://www.texasmonthly.com/arts-entertainment/slow-life-and-fast-death-of-dj-screw/>

Jumbo Records. „Interview with Space Afrika“. Jumbo Records. Zugegriffen 20. November 2025. https://www.jumborecords.co.uk/news-single.asp?news_id=602

Kunze, Stephan. „The grains History of Ambient Music - Part 1/3: The Roots of Ambient“. 17. Januar 2025. Zugegriffen 9. November 2025. <https://www.grainsmusic.com/>

articles/the-grains-history-of-ambient-music-part-13-the-roots-of-ambient-274915

Letterboxd. „Profil von Barbaraofcanada“. 3. November 2025. <https://letterboxd.com/barbaraofcanada/>

Macon, Holt. „Kodwo Eshun, Mark Fisher and Beyoncé’s “Lemonade” – A Sonic Fiction of Capitalist Realism“. Passive/Aggressive, o. J. Zugegriffen 20. November 2025. <https://passiveaggressive.dk/feature/kodwo-eshun-mark-fisher-and-beyonces-lemonade-what-is-a-sonic-fiction-of-capitalist-realism/>

Malibu. „The Art of Wingin It: An Interview with Malibu“. Interviewt von Loukas Jouson. 2021. YouTube Video. <https://www.youtube.com/watch?v=hY7AutOpMjg>

Minsoo Kim, Joshua, Mark Cutler, Gil Sansón, Vivi Hansen, und Samuel McLemore. „Writers Panel on Space Afrika“. 4. Mai 2020. <https://toneglow.substack.com/p/tone-glow-077-low>

Nasca, Paul. paulnasca/paulstretch_cpp. C++. Original: 27. Februar 2011. Zugegriffen 15. November 2025. GitHub Repository. https://github.com/paulnasca/paulstretch_cpp

Owen, Chris. „Interview: ‚SPACE AFRIKA & THE IMPETUS OF THE CITY‘“. End Clothing. Zugegriffen 19. November 2025. <https://www.endclothing.com/row/>

PAN [@PAN_hq]. „Kanye samples mono no aware smh“. Tweet. Twitter, 1. Juni 2018. https://x.com/PAN_hq/status/1002540965180203009

Rate Your Music. „Dark Ambient - Music Genre - Rate Your Music“. Zugegriffen 5. November 2025. <https://rateyourmusic.com/genre/dark-ambient/2/>

reddit. „Origins of the term ‚dyschronia‘? (Mark Fisher, Simon Reynolds) : r/CriticalTheory“. Zugegriffen 22. November 2025. https://www.reddit.com/r/CriticalTheory/comments/nq39lo/origins_of_the_term_dyschronia_mark_fisher_simon/

reddit. „Tips and tricks for paulxstreh? : r/AdvancedProduction“. Zugegriffen 5. November 2025. https://www.reddit.com/r/AdvancedProduction/comments/mds7k9/tips_and_tricks_for_paulxstreh/

Reynolds, Simon. „Against All Odds: Grime in 2005“. ReynoldsRetro, 31. Oktober 2017. <https://reynoldsretro.blogspot.com/2017/10/against-all-odds-grime-in-2005.html>

Rovner, Lisa, Reg. Sisters with Transistors. American documentary. 2020. 1h 26 min

Simon. „Kanye West Removes Sample on Ye Due to Copyright Issues“. Hendon, 10. November 2018. <https://medium.com/hendon/kanye-west-removes-sample-on-ye-due-to-copyright-issues-4eeb97bab912>

Space Afrika. Untitled (To Describe You) [OST]. o. J. 20:59. Zugegriffen 19. November 2025. <https://space-afrika.bandcamp.com/album/untitled-to-describe-you-ost>

Space Afrika. „yyyyyy2222“. SoundCloud, 27. August 2021. <https://soundcloud.com/space-afrika/yyyyyy2222>

Staff, M. P. V. „Resonators in Ableton Live“. macProVideo.Com. Zugriffen 20. November 2025. <https://www.macprovideo.com/article/ableton-live/have-fun-with-resonators-in-ableton-live>

Stanton, Hélène. „Interview: ‚Recognise: Malibu‘“. DJ Mag, 23. August 2023. <https://djmag.com/features/recognise-malibu-dj-lostboi-united-in-flames-ambient-interview>

Stubbs, Stuart. „Interview: ‚The Rates: ambient duo Space Afrika discuss their under-appreciated artists, new and old‘“. Load and Quiet, 2021. <https://www.loadandquiet.com/interview/the-rates-ambient-duo-space-afrika-discuss-their-under-appreciated-artists-new-and-old/>

TikTok. „Profil von barbaraofcanada“. Zugriffen 17. November 2025. <https://www.tiktok.com/@barbaraofcanada>

O.V.: How Music Producers Went from Vinyl Dust to Dusty Digital, in: Vice, o.J., <https://www.vice.com/en/article/how-music-producers-went-from-dust-to-dusty-digital/> (Zugriffen 24.11.2025).

Walker, Lance Scott. DJ Screw: A Life in Slow Revolution. American Music Series. University of Texas Press, 2022. <https://doi.org/10.7560/321171>

Warwick, Oli. „Interview ‚Exploring the Music of Special Guest DJ, Perila and Ben Bondy‘“. Ableton. Zugriffen 17. November 2025. <https://www.ableton.com/fr/blog/processed-realities-exploring-the-psychedelic-future-music-of-special-guest-dj-perila-and-ben-bondy/>

Warwick, Steven. „Interview: ‚Every Song is the Last Track: An Interview with Caterina Barbieri and Space Afrika‘“. Spike, 5. Oktober 2023. <https://spikeartmagazine.com/articles/every-song-is-the-last-track>

Yalcinkaya, Günseli. „Space Afrika: The Ambient Noise Duo Putting Manchester on High Alert“. Dazed, 14. Juni 2023. <https://www.dazeddigital.com/music/article/60076/1/space-afrika-joshua-inyang-joshua-reid-interview-2023-manchester-music>

YouTube. „dj lostboi - join me (raw) (slowed + reverb)“. 17. September 2020. Zugriffen 20. November 2025. <https://www.youtube.com/watch?v=b57gPnbeYxM>

Zianna Oliphants Speech at Charlotte City Council. 2016. 1:29. <https://www.theguardian.com/us-news/video/2016/sep/27/charlotte-police-shooting-little-girl-speech-video>

„**American** Mavericks: An interview with Pauline Oliveros“. Zugriffen 8. November 2025. https://musicmavericks.publicradio.org/features/interview_oliveros.html

„**Luz** Calor Som (@luzcalorsom) - Instagram“. 24. Oktober 2021. Zugriffen 16. November 2025. <https://www.instagram.com/p/CVajdVGgPR7/>

Diskografie

Deltron 3030. Mastermind. 24. Juli 2013

dj lostboi, Reg. DJ LOSTBOI – UNTITLED EP. 2021. 21:21. Zugriffen 11. November 2025. https://www.youtube.com/watch?v=_wcHlscJ9FM

dj lostboi. UNTITLED EP. (Self-released), 2021. 21:22. <https://djlostboi.bandcamp.com/album/untitled>

Eno, Brian. Discreet Music. Brian Eno – Discreet Music. EG Records Ltd., 1975. Vinyl

Malibu. Vanities. YEAR0001, 3. Oktober 2025. <https://mmmmalibu.bandcamp.com/album/vanities>

Menno de Jong. - Guanxi. Anjunabeats, 10. September 2015. Audioaufnahme, 8:18. <https://www.youtube.com/watch?v=INGJBDnN7fo>

Erklärung

Hiermit erkläre ich, dass die vorliegende Arbeit selbstständig ohne Benutzung anderer als der angegebenen Hilfsmittel angefertigt habe. Wortlich oder dem Sinn nach aus anderen Werken entnommene Gedanken habe ich unter Angabe der Quelle kenntlich gemacht.

Dies gilt auch für bildliche Darstellungen sowie für Quellen aus dem Internet.

Mit der Einsichtnahme und Ausleihe in der Bibliothek der HAW Hamburg (Department Design) bin ich einverstanden.

Hamburg, 25.11.2025

(10) Abbildungsver- zeichnis:

A	Eigene Darstellung	M	https://www.reddit.com/media?url=https%3A%2F%2Fimg.redd.it%2Faicwez2s7gm51.jpg
B	https://i0.wp.com/120years.net/wp-content/uploads/2021/05/phonogene_clavier.jpeg?w=1320	N	https://www.muzines.co.uk/articles/audio-additions/8159
C	Wayne Tippetts April 1986, https://id.co/article/80s-sound-system-culture-jamaica/	O	Eigene Darstellung
D	roland space echo: https://roland-corp.com.au/blog/the-roland-re-201-space-echo-story	P	https://en.wikipedia.org/wiki/Shoggoth
E	roland space echo inside: https://www.amazona.de/zeitmaschine-special-roland-re-201-space-echo-1974/	Q	https://www.youtube.com/watch?v=g-o_TLGeArA
F	https://culture.lu/blog/articles/musique-hiphop-rap/block-party-50-years-hip-hop	R	Eigentum der University of Houston Libraries Special Collections, https://www.mysanantonio.com/entertainment/article/DJ-Screw-biography-Houston-rap-17168353.php
G	https://www.youtube.com/watch?v=tjJulkTsPk4 , 5:55	S	Photo: DeMo Sherman. Courtesy of DeMo Sherman and University of Houston Libraries Special Collections.
H	https://www.polynomial.com/akai-mpc60-II/assets/images/akai-mpc60-production-center-italy-1196x1733-800x1159.jpg	T	https://www.youtube.com/watch?v=b57gPnbeYxM (Zugegriffen 24.11.25)
I	https://de.pinterest.com/pin/iceberg-meme-template-in-2025--652529433549491317/	U	https://www.youtube.com/watch?v=s30gSXapbJ0
J	https://unifiedgoods.com/en-de/products/copy-1996-dj-shadow-endroducing-2lp	V	https://www.youtube.com/watch?v=_wcHlscJ9FM
K	https://www.reddit.com/r/HipHopImages/comments/szlq89/dj_shadow_endroducing_full_panorama_photo/	W	https://www.youtube.com/@belmontgirl
L	https://www.facebook.com/groups/TripHopLovers/posts/4118365814947418/	X	https://space-afrika.bandcamp.com/album/honest-labour
150		Y	<i>Sigil</i> , The City of Doors
		Z	Alle weiteren ungekennzeichneten Abbildungen sind eigens erzeugt.

