

Die Ästhetik des Virtuellen in sample-basiertem Dubstep.

Burials 'Archangel'

Svenja Rokitta

25. September 2011

post@svenjarokitta.de

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung.....	3
2. Ästhetik des Postmodernen im Hip-Hop nach Shusterman	4
3. Virtualitätsbegriff.....	7
3.1 Lévy's Ontologisches Quadrivium.....	8
3.2 Massumi's Felt Thought.....	9
3.3 Baudrillard's Virtualisierung des Seins.....	10
4. Neue ästhetische Konzepte.....	12
4.1 Lévy's Cyberculture.....	12
4.2 Goodman's Sonic Warfare.....	13
4.2.1 Körperlichkeit	14
4.2.2 Virologien des Black Atlantic	17
4.2.3 Virtualität.....	20
5. Burial.....	23
5.1 Person und Stil.....	23
5.2 Musikalische Verortung im Dubstep.....	26
6. Burials „Archangel“	27
6.1 Kurzbeschreibung	27
6.2 Virtualität und Medienkonvergenz.....	29
7. Fazit	33
Literaturverzeichnis.....	36

I. Einleitung

In einem Interview in *The Wire* aus dem Jahr 2007 antwortet der Dubstep-Musiker Burial auf die Frage hin, welches die wichtigsten außermusikalischen Einflüsse auf seine Arbeit seien:

„Playstation games. [...] I love shells falling to the floor, power-ups, like when you get extra life. It would be good if you could do that in real life: pick up extra lives, fight end-of-level-guardians, use cheat modes.“¹

Die Verwendung von Samples ist nicht nur im Dubstep, sondern in der gesamten dazugehörigen musikalischen Traditionslinie des Black Atlantic², ein entscheidendes Stilmittel. Schon im amerikanischen Hip-Hop der 1980er Jahre wurde neben Musik im Speziellen auch Alltagskultur generell zunehmend als Quelle für Samples verwendet. Mittlerweile sind Videogames zu einem festen Bestandteil unseres kulturellen Umfeldes geworden und in Anbetracht der beständig wachsenden Gamesindustrie auch in kommerzieller Hinsicht längst aus ihrem Nischendasein unter den anderen Medien herausgetreten. Die Aneignung sowohl musikalischer als auch nicht-musikalischer Inhalte beschreibt Richard Shusterman in *Kunst Leben* und spricht hier von einem „wildem Eklektizismus“.³ Während Burial selbst das Gefühl hat durch die verwendeten Samples ein Stück Realität in seine Songs zu holen, stellt sich jedoch die Frage, ob an Stelle dessen nicht vielmehr die Konstruktion einer komplexen Virtualität stattfindet.

In der vorliegenden Arbeit soll eine Auseinandersetzung mit der Frage der Ästhetik in sample-basiertem Dubstep erfolgen, die über die Thesen Shustermans hinausgeht. Dieser bemüht sich um die Legitimation des amerikanischen Hip-Hop als Hohe Kunst und argumentiert entlang der vorzufindenden postmodernen Charakteristika. Shustermans Thesen werden im Folgenden vorgestellt und in modifizierter Form fortgeschrieben, um abschließend auf das konkrete Beispiel Burial, insbesondere den Track Archangel, aus dem gegenwärtigen Dubstep angewendet zu werden. In erster Linie wird in dieser Arbeit angestrebt, die Erläuterung postmoderner Ansätze um das Konzept des Virtuellen und der Virtualitätserzeugung zu erweitern. Grundlage hierfür stellen die Ausführungen Steve Goodmans in *Sonic Warfare* sowie die Virtualitätsdefinitionen von Pierre Lévy, Brian Massumi und Jean Baudrillard dar. Des Weiteren werden Überlegungen zu der Körperlichkeit des Sounds und dem Phänomen der Medienkonvergenz⁴ als ästhetische

1 Fisher, Mark (2007): „Burial: Unedited Transcript.“ URL: <http://www.thewire.co.uk/articles/347/print>

2 Burelly definiert den Black Atlantic als „alle Bewegungen und Einflüsse mit Ursprung Westafrikas“, welche die Schwarze Kultur betreffen. Borelly, Jean-Paul (2004): „Im Gespräch mit Christian Beck 'Musik hat die Kraft zu befreien.'“ In: Paul Gilroy (Hrsg.) *Der Black Atlantic*. S. 335

3 Shusterman, Richard [1992] (1994): *Kunst Leben. Die Ästhetik Des Pragmatismus*. S. 163

4 Unter Medienkonvergenz wird im Folgenden das Verschmelzen von bisher als getrennt betrachteten Medienbereichen verstanden. Eine ausführliche Diskussion des Begriffs kann im Rahmen dieser Arbeit nicht gewährleistet werden. Eingehender haben sich mit der Thematik beispielsweise Schuegraf (2008) oder Hasebrink (2003) beschäftigt.

Komponenten des gegenwärtigen sample-basierten Dubstep berücksichtigt. Abschließend wird versucht, die Bedeutung des Virtuellen für die aktuelle Produktion und Wahrnehmung von Musik, im Besonderen des dargestellten Genres, herauszuarbeiten und zu bewerten. Im Fazit erfolgt schließlich eine Zusammenführung der theoretischen Entwürfe mit den am Beispiel vorgestellten, erneuerten ästhetischen Konzepten künstlerischer Produktion. Nachfolgend wird nun zunächst die Position Shustermans erläutert.

2. Ästhetik des Postmodernen im Hip-Hop nach Shusterman

Shustermans Anliegen in *Kunst Leben* ist der Versuch, amerikanischem Hip-Hop als Kunstform Legitimität zuzuschreiben. Bezug nehmend auf die etablierte Bildende Kunst, baut Shusterman seine Argumentation über eine Postmodernitätsthese auf, die er anhand konkreter ästhetischer Positionen der Postmoderne, auf Hip-Hop übertragen, ausformuliert. Kritisch ist bereits zu Beginn dieses Kapitels zu bemerken, dass Shusterman seine Ausführungen stets auf den Vergleich zur Hochkultur stützt, wobei eine Infragestellung der Einordnung des Hip-Hop in den Bereich der Kunst nicht stattfindet. Eine Vergleichbarkeit seiner Inhalte und Techniken mit denen der Bildenden Kunst ist zumindest nicht ohne Einschränkungen gegeben. In keinster Weise wird durch die Darstellung ästhetischer Konzepte in dieser Arbeit, entgegen den Motiven Shustermans, das Ziel angestrebt eine Rechtfertigung des Dubstep als Kunstform zu bewirken. Dennoch weisen die Thesen Shustermans einige interessante Überlegungen auf und sollen hier daher auch als Ausgangspunkt einer späteren Fortschreibung und Modifikation dieser Entwürfe dienen.

Sampling als charakteristische Arbeitsweise stellt für Shusterman den Ausgangspunkt für die Erläuterung der Kennzeichen einer postmodernen Ästhetik im Hip-Hop dar. So sei die künstlerische Aneignung „zentrales Merkmal seiner ästhetischen Form und Botschaft“.⁵ Die Bandbreite der Sample-Inhalte reiche dabei von populären Songs, klassischer Musik, Fernsehmelodien und Arcade-Automatensounds⁶ bis hin zu nicht-musikalischen Inhalten. Shusterman bezeichnet Hip-Hop als „selbstbewußte Aneignungskunst“⁷, die sich mannigfaltiger Quellen bedient. Durch diese Form der Aneignung werde das traditionelle Ideal der Kunst, die Einheit und Integrität des Kunstwerkes als heiliges und unantastbares Original, angegriffen. Entgegen jener Ästhetik, die im Sinne der Romantik und Moderne von einem unberührbaren Werk ausgeht, also dem Kunstwerk als unveränderliches Produkt, fänden sich die Kennzeichen einer postmodernen Ästhetik

5 Shusterman (1994), S. 159

6 Als Arcade-Automaten werden seit den 1970er Jahren Spieleautomaten bezeichnet, an denen nach Geldeinwurf Videospiele gespielt werden können. Vor allem in den USA waren Spielhallen mit Arcade-Automaten seit deren Entstehung weit verbreitet. Zu den bekanntesten Arcade-Spielen gehören u.a. Pong, Pac-Man und Space Invaders.

7 Shusterman (1994), S. 163

im Sampeln und Schneiden des Hip-Hop repräsentativ wieder. Die Originalitätsideologie, welche als das Wesen der Kunst deren radikale Neuartigkeit und Einzigartigkeit benennt und folglich den Künstler als Genie verortet, tritt in der postmodernen Ästhetik hinter ein anderes Verständnis von Originalität zurück. Dieses schließt die modifizierende Neuaneignung, also das Recycling des Alten, ein. Die Technik einer kreativen Neuordnung zeige dabei die Vereinbarkeit von Bor-gen und Schöpfung auf. Ausgehend von der Annahme, es wäre nicht möglich etwas gänzlich Neues zu schaffen, wie sie für ein postmodernes Verständnis charakteristisch ist, kann ein Ori-ginalkunstwerk folglich immer auch nur aus einem bereits bestehenden Hypertext als ein „Gewe-be aus den Echos und Fragmenten früherer Texte“⁸ hervorgegangen sein. Shusterman stellt den Vergleich zu dekonstruktivistischer Kunst an, deren Faszination darin bestünde, „alte Werke aus-einanderzunehmen [...], um neue zu erzeugen, das Vorgefertigte und ermüdend Vertraute zu etwas anregend Anderem umzubauen.“⁹ Kreativität und somit Schöpfung sei in diesem Rahmen durchaus möglich. Die Idee der Neuordnung und Umdeutung von Zeichen, die in dieser Arbeit als Samples auftreten, findet sich jedoch nicht nur im Rahmen dekonstruktivistischer Kunst son-derm beispielsweise auch in der Subkulturforschung der Cultural Studies. Dick Hebdige be-schreibt in *Subculture The Meaning Of Style* unter anderem das Prinzip der Bricolage am Beispiel des Kleidungsstils von Punks. Das Tragen von Sicherheitsnadeln in den Ohren oder Aufnahmern mit Hakenkreuz-Motiven enthebt die Zeichen aus ihrem bisherigen Kontext. Es findet gleichzei-tig eine Rebellion gegen die vorherrschende gesellschaftliche Ordnung und eine Nivellierung der ursprünglichen Bedeutung, zumindest innerhalb der Subkultur, statt.¹⁰ In diesem Zusammenhang wäre Bricolage, als Neuordnung und Rekontextualisierung von Zeichen, das Kennzeichen einer postmodernen Ästhetik der Subkultur.

Über das reine Sampeln hinaus stellt Shusterman wieder den Vergleich zur Hochkultur an und verweist auf die Vielzahl der Schneide-, Misch- und Kratztechniken im Hip-Hop,

„die ebenso vielseitig und phantasievoll wie die der hohen Kunst zu sein scheinen – wie etwa die Aufnahmeformen des Duchampschen Schnurrbarts auf der Mona Lisa, das Ausradieren eines De-Kooning-Gemäldes durch Rauschenberg und die Wieder-Ausstellung eines vorverpackten Ge-brauchsbildes durch Andy Warhol.“¹¹

Sei dieser Vergleich, wie eingangs erwähnt, auch mit ein wenig Abstand zu betrachten, so schließt sich hier doch ein weiteres Merkmal der postmodernen Ästhetik im Hip-Hop an, wel-ches auch im Zuge der Untersuchung des Beispiels *Archangel* später in dieser Arbeit noch von

8 Ebd., S. 163

9 Ebd., S. 164

10 Vgl. Hebdige, Dick [1979] (1987): *Subculture. The Meaning of Style*. S. 102ff.

11 Shusterman (1994), S. 162

Bedeutung sein wird. Ein zentrales Merkmal der Postmoderne sei die enthusiastische Aufnahme der zeitgenössischen Technologien und insbesondere der Massenmedien. So bediene sich Hip Hop nicht nur in technischer Hinsicht der Massenmedien sondern entlehne auch einen großen Teil seiner Inhalte aus der Massenkultur.¹² Erneut den Begriff der postmodernen Kunst verwendend, spricht Shusterman dieser die Eigenschaft zu, die kritische Distanz zwischen Hoch- und Massenkultur, beziehungsweise des Alltags- und kommerziellen Lebens, abzuschaffen. Die scharfe Trennung zwischen kreativem Künstler und aneignendem Publikum löse sich zugunsten eines neuen Konsumenten-Produzenten ab. Umformende Wertschätzung selbst könne demnach zur Kunst werden. Dies sei erst durch den technologischen Charakter des Hip-Hop möglich geworden, welcher das Beherrschen oder erst einmal überhaupt die Anschaffung von Musikinstrumenten überflüssig machte. Den Vertretern des Genres war es dank der technologischen Entwicklung möglich geworden, Musik zu schaffen, welche sie zuvor ohne die technischen Hilfsmittel nicht hätten produzieren können.

„Damit bedürfen sein Borgen und seine Verwandlung – anders als im Jazz – keinerlei kreativer Fertigkeit in der Komposition oder in der Beherrschung von Musikinstrumenten, sondern lediglich im manipulativen Umgang mit dem technischen Instrumentarium, das zum Abspielen nötig ist.“¹³

Technologie stellt für Shusterman gleichermaßen etwas Faszinierendes und Irritierendes dar. Faszination über die Möglichkeiten, welche sich durch Technologie ergeben und Irritation über die Macht, welche Technologie als immer weniger nachvollziehbares Medium, über die Gesellschaft zukommt.

Ein Aspekt, der an dieser Stelle ebenfalls genannt werden sollte, ist die Fortführung des Gedanken an ein Originalkunstwerk, welches sich aus einem Hypertext zusammensetzt. Ein Original müsse nicht zwangsläufig etwas radikal Neues darstellen, das kann es in der postmodernen Denkweise ja auch gar nicht, Kunst stelle viel mehr einen Prozess als ein fertiges Produkt dar. Shusterman erklärt weiter, zeitgenössische populäre Musik entstehe in einem Prozess der geschichteten künstlerischen Produktion, also in einer Kombination mehrerer bereits existierender musikalischer Komponenten.¹⁴

Geht es in diesem einleitenden Kapitel vornehmlich um die Postmodernitätsthese Shustermans, so ist doch eine Bemerkung bezüglich der Körperlichkeit von Hip-Hop hervorzuheben, da diese Thematik an späterer Stelle noch diskutiert wird. Shusterman spricht zunächst von Hip-Hop als Tanzmusik und formuliert ein den Körper betreffendes ästhetisches Konzept. Dieses hat die Be-

¹² Vgl. ebd., S. 169

¹³ Shusterman (1994), S. 161

¹⁴ Vgl. ebd., S. 165

deutung einer spirituellen Ekstase der göttlichen Besessenheit des Körpers zum Inhalt und ist in seinem Ursprung in der afrikanischen Tradition des Voodoo und der Metaphysik der afrikanischen Religion zu verorten. Nach Shusterman fordern die Rapper „statt einer Ästhetik des distanzierten, losgelösten, formalistischen Urteils vielmehr eine Ästhetik des tief verkörperten partizipatorischen Engagements.“¹⁵ Shusterman verfolgt den Gedanken zur Rolle des Körpers in der Rezeption von Musik in seinen Ausführungen jedoch nicht weiter. Die dargestellten Argumentationsansätze Shustermans werden im Folgenden immer wieder aufgegriffen und diskutiert werden.

3. Virtualitätsbegriff

Im Hauptteil dieser Arbeit soll es um die Ästhetik des Virtuellen und entsprechend um die Generierung von Virtualität in und durch sample-basierte Musik an einem Beispiel aus dem Genre des Dubstep gehen. Grundlegend für eine solche Ausarbeitung gilt es zunächst den Begriff der Virtualität zu klären, von dem nachfolgend ausgegangen wird. Da die Formulierung neuer ästhetischer Konzepte auf Grundlage von Goodmans *Sonic Warfare* geschehen soll, wird eine begriffliche Eingrenzung des Virtuellen in Anlehnung an Goodmans theoretische Orientierung erfolgen. Dieser stützt sich in seinem Verständnis von Virtualität als Potential hauptsächlich auf die Thesen von Lévy und Massumi. Demgegenüber wird die Sichtweise Baudrillards gestellt. Eine Darstellung der verschiedenen Auffassungen kann im Rahmen der vorliegenden Abhandlung nur über eine knappe Reflexion der jeweiligen Kernthesen erfolgen. Eine Analyse der vollständigen Konzepte ist an dieser Stelle nicht umsetzbar.

Einleitend ist nun festzuhalten, dass die Beschäftigung mit dem Virtuellen aktuell zwar verstärkt im Rahmen des Cyberspace erfolgt, eine Auseinandersetzung mit der Thematik jedoch bereits vor der einsetzenden Digitalisierung und sich ausprägenden Netzwerkkultur in anderen Kontexten stattgefunden hat. So beziehen sich auch die folgenden Definitionen auf ein Verständnis von Virtualität, welches nur bedingt auf dem Internet als Ausgangspunkt der Überlegungen basiert. Virtuell ist nicht das Gegenteil von real und virtuell ist (ganz sicher) nicht digital. Was meint nun aber Virtualität und welches Verständnis von Virtualität soll dieser Arbeit zugrunde liegen?

15 Shusterman (1994), S. 177f.

3.1 Lévy's Ontologisches Quadrivium

Kern der Überlegungen Lévy's, welche Goodman für seine Auffassung von Virtualität anwendet, ist dessen »Ontologisches Quadrivium«¹⁶. Dieses besteht aus *the possible*, *the real*, *the virtual* und *the actual*.¹⁷ Die vier verschiedenen Daseinsformen unterscheiden sich Lévy zufolge wesentlich voneinander. Da sie jedoch fast immer zusammenwirken, kann selten eine klare Zuordnung zu einer der Formen vorgenommen werden.

Der Ansatz, *the virtual* als die Abwesenheit von Existenz gegenüber der Wirklichkeit, die eine materielle Verkörperung beinhalte, zu definieren, greife nach Lévy zu kurz. Demnach sei *virtual* keineswegs das Gegenteil von *real*. Eher sei von einer Bedeutungsebene auszugehen, die hinter der oberflächlichen Annahme einer unmittelbaren physischen Anwesenheit verborgen sei.¹⁸ Des Weiteren führt Lévy aus, *the real* sehe dem *possible* ähnlich, während *the actual* keineswegs dem *virtual* ähne, vielmehr antworte und gehorche es diesem. In Anlehnung an Gilles Deleuze formuliert Lévy den Unterschied, *the possible* sei statisch und von vornherein festgelegt, wohingegen *the virtual* eine problematische Verflechtung von Tendenzen oder Einflüssen sei, welche eine Situation oder ein Objekt begleiten. Deleuze spricht von einem Nebel virtueller Bilder, welche jedes Aktuelle umgeben.¹⁹ Könne aus dem *possible* also immer nur ein vorbestimmtes *real* entstehen, obliege die Aktualisierung²⁰ des *virtual* Unvorhersehbarkeiten und schließe den Prozess der Schöpfung, also einer Neuentwicklung mit ein. Lévy beschreibt zudem, das Virtuelle weise viel eher Potential als tatsächliche Existenz auf. Dabei beziehe sich Virtualität jedoch keineswegs auf eine falsche oder imaginäre Welt. Das Virtuelle produziere tatsächliche Effekte. Virtualisierung als umgekehrter Prozess der Aktualisierung sei nicht lediglich die Umwandlung einer Realität in eine Ansammlung von Möglichkeiten, sondern beinhalte in ihrem generellen Bestreben ebenfalls die Charakteristika der Aktualisierung: eine gewisse Unumkehrbarkeit bezüglich ihrer Auswirkungen, die Unbestimmtheit hinsichtlich ihrer Abläufe und den Moment des Schöpferischen.

Darüber hinaus erkennt Lévy in der Virtualisierung die Entwicklung einer Deterritorialisierung, einer Befreiung von der Trägheit physischer Existenz und somit das Entstehen neuer Geschwindigkeiten – mutierter Raum-Zeit-Systeme.²¹ Der Mensch, losgelöst von seinen physischen Einschränkungen, also virtualisiert, findet sich in seiner Realität und in seinen Handlungsmöglichkei-

16 Die Beschreibung des »Ontologischen Quadriviums« erfolgt in Anlehnung an Lévy, Pierre (1998): *Becoming Virtual. Reality In The Digital Age. Translated from the French by Robert Bononno*.

17 Da in diesem Kontext keine Diskussion über eine adäquate Übertragung der Begriffe ins Deutsche erfolgen kann, wird eines besseren Verständnis wegen, im weiteren Verlauf überwiegend mit den englischen Bezeichnungen gearbeitet.

18 Vgl. Lévy (1998), S. 16

19 Vgl. Deleuze, Gilles: „Das Aktuelle und das Virtuelle.“ In: Gente, Peter & Peter Weibel (Hrsg.) (2007): *Deleuze und die Künste*, S. 249

20 Im Original wird der Begriff *actualization* verwendet. Aktualisierung wird demnach im weiteren Verlauf dieser Arbeit im Sinne von Verwirklichung verwendet.

21 Vgl. Lévy (1998), S. 33

ten mit noch unüberschaubaren Potentialen konfrontiert. Verständlich wird dieser Gedanke unter Berücksichtigung von Heideggers Begriff des »Daseins«.²² In Abgrenzung zum bloßen Vorhandensein der Dinge wird dem Menschen Existenz, also »Dasein«, zugeschrieben. Mit der Virtualisierung wird nun auch das »Nicht-Dasein« möglich: Das Existieren, unabhängig vom körperlichen Vorhandensein. Und so kündigt Lévy an: „Welcome to humanity’s new home. Welcome to the virtual...“.²³

3.2 Massumis Felt Thought

Wie an späterer Stelle noch deutlich wird, bezieht sich Goodman in seiner Auffassung und Beschreibung von Virtualität gleich auf mehrere Darstellungen Massumis. So beschreibt dieser bereits in der Einleitung zu *Parables For The Virtual* die Rolle des Körpers: „When I think of my body and ask what it does to earn that name, two things stand out. It moves. It feels. In fact, it does both at the same time. It moves as it feels, and it feels itself moving.“²⁴

In dem Kapitel *On The Superiority Of The Analog*, gemeint ist die Überlegenheit des Analoges gegenüber dem Digitalen, beschreibt Massumi den Körper in seiner Funktion als Umformer des Virtuellen, als Sensor von Veränderung. Dabei stelle die Empfindung das Analoge der transformierenden Kräfte, also die sich körperlich manifestierende Virtualität dar. Entgegen Lévy spricht Massumi im Zusammenhang mit Virtualität von Imagination oder Intuition, die ihm zufolge die Denkweisen darstellen, welche am besten zur Unklarheit des Virtuellen passen. Hierbei handele es sich um ein Denkgefühl: „Imagination is felt thought, thought only-felt, felt as only thought can be: insensibly unstill.“²⁵ Das Virtuelle kann also nicht festgehalten werden. Es existiert nur in einem gefühlten Gedanken. Dieser Gedanke kann nicht formuliert, nicht bewusst gedacht, nur gefühlt werden, andernfalls entgleitet er im selben Augenblick.

Ähnlich wie Lévy unterscheidet Massumi nun drei Denkweisen *the possible*, *the potential* und *the virtual*. *The actual* trete seiner Meinung nach am Kreuzungspunkt dieser drei Momente auf. Dabei wäre *the possible* durch organisierbare und quantifizierbare Alternativen geprägt, während *the potential* für die Spannung zwischen den *possibilities* und dem Neuen stehe. Auch bleibe das Virtuelle für die Sinne unerreichbar und blitze lediglich in den Rissen der Bilder und den Oberflächen, die es umgeben auf: „The appearance of the virtual is in the twists and folds of formed content, in the movement from one sample to another. It is in the ins and outs of imaging.“²⁶ In

²² Vgl. Heidegger, Martin [1927] (2006): *Sein und Zeit*.

²³ Lévy (1998), S. 187

²⁴ Massumi, Brian (2002): *Parables for the Virtual. Movement, Affect, Sensation*. S. 1

²⁵ Massumi (2002), S. 134

²⁶ Massumi (2002), S. 133

dieser Aussage wird der Bezug Massumis zu Deleuze sehr deutlich, dessen Vorstellung eines Nebels virtueller Bilder bereits angesprochen wurde. Auch das Prinzip des Aufblitzens lässt sich auf Deleuze zurückführen, der insofern von Erinnerungen als virtuelle Bilder spricht, unterliege deren Geschwindigkeit oder kurze Dauer dem Unbewussten.²⁷ Die Erinnerung sei „kein aktuelles Bild, das sich nach dem Wahrnehmungsgegenstand bildete, sondern das virtuelle Bild, das mit der aktuellen Wahrnehmung des Gegenstandes einhergeht“.²⁸ Demnach sei die Erinnerung das unmittelbar folgende oder gleichzeitige virtuelle Doppel der aktuellen Wahrnehmung. Das virtuelle Zentrum dieser Erinnerung sei nur in seinen Effekten, nicht in sich selbst fühlbar. „The virtual that cannot be felt also cannot but be felt, in its effects.“²⁹

Eine interessante Überlegung Massumis besteht darüber hinaus in der Rolle des Digitalen, dessen Medium eben nicht Virtuality sondern sogar nur Possibility sei. Das Digitale, also numerische Codierung, sei im höchsten Maße begrenzt und festgelegt. Sowohl das potential als auch das virtual könne schließlich immer nur wieder über das Analoge mit digitalen Technologien in Verbindung gebracht werden. Das Digitale mit dem Virtuellen gleichzusetzen, würde eine Reduzierung dessen auf eine Simulation bedeuten. Dies würde nun eben genau die Besonderheiten des Virtuellen nicht erfassen, welche in der Empfindung, dem »Felt Thought« und dem Hinausgehen über bloße Potentiale liegen.

3.3 Baudrillards Virtualisierung des Seins

Um den Ansätzen Lévy's und Massumis eine andere Sichtweise gegenüberzustellen, wird nachfolgend Baudrillards Auffassung von Virtualität in ihren Grundzügen aufgezeigt. Darüber hinaus können Baudrillards Ausführungen dank ihrer medialen Prägung an späterer Stelle der Veranschaulichung des Zusammenhangs von Virtualität und Medienkonvergenz dienen.

Baudrillard setzt »Virtual Reality« mit Virtualität gleich und definiert diese als die Avantgarde der Simulation. Grundsätzlich geht Baudrillard davon aus, die Idee des Virtuellen sei die einer radikalen Verwirklichung der Welt: Einer Realisierung und Materialisierung der Welt durch Medien, Technologie, Wissenschaft und Virtualität. All dieses sei, so Baudrillard, das Reich der Simulation.³⁰

²⁷ Vgl. Deleuze in Gente & Weibel (2007), S. 249

²⁸ Deleuze in Gente & Weibel (2007), S. 251

²⁹ Massumi (2002), S. 133

³⁰ Vgl. Baudrillard, Jean (1994): „Die Illusion und die Virtualität.“ In: Lischka, Gerhard Johann (Hrsg.) (1994): *Reihe um 9 – Am Nerv der Zeit. Vorträge im Kunstmuseum Bern*. S. 27

Die Rolle der Medien ist für Baudrillard in diesem Prozess eine ganz entscheidende. So wöhnt er auch Marshall McLuhans berühmtesten Ausspruch „The medium is the message“³¹ als die Grundformel der gegenwärtigen Gesellschaft. Fernsehen und Medien seien „längst aus ihrem medialen Raum herausgetreten, um das »reale« Leben von innen her zu bewältigen.“³² So würde das Konzept der Virtualität nach und nach in das reale Leben eingespeist werden. Die Medienumwandlung ist nach Baudrillard der Ausgangspunkt für eine vollständige Ersetzung der Realität durch eine allgemeine Virtualität. Diese nehme die Realität in jedem Augenblick vorweg. Als Beispiel führt Baudrillard das Prinzip des Videorekorders an, der den Menschen von der gefühlten Verpflichtung befreie einen Film anzusehen.

„All das führt zu einer Menge von verdrängten Möglichkeiten, und die Vorstellung, dass es eine Maschine gibt, die sie speichert, die sie filtert, in der sie sich sanft verlieren, ist ein höchst beruhigender Gedanke. All diese Maschinen können virtuell genannt werden, da sie ein Filter für jenen virtuellen Genuss sind, der meistens für unser Glück hinreicht.“³³

Für ein derartiges Verschwinden der Welt im Virtuellen macht Baudrillard die fortschreitende technologische Entwicklung mit ihrer Konsequenz der Mediatisierung des Individuums und der Gesellschaft verantwortlich. Darüber hinaus wird die Bedeutung des technologischen Fortschritts auch im Zusammenhang mit der Erläuterung der Entstehung von Virtualität im Dubstep und den spezifischen Arbeitsweisen Burials noch einmal deutlich werden.

Die vorgestellten Definitionen des Virtuellen resümierend, wird in dieser Arbeit nun von einem Virtualitätsbegriff ausgegangen, welcher sich aus den Positionen Lévy's, Massumis und Baudrillards zusammensetzt: Die Unvorhersehbarkeit und Unumkehrbarkeit des Virtuellen sowie mutierte Raum-Zeit-Systeme bei Lévy, die Unklarheit des Virtuellen und das Denkgefühl bei Massumi und die tiefgreifende Virtualisierung des Seins bei Baudrillard. Diese Aspekte werden in den Folgekapiteln erneut aufgegriffen werden.

31 McLuhan (1964) nach Baudrillard (1994), S. 35

32 Baudrillard (1994), S. 7

33 Baudrillard (1994), S. 16

4. Neue ästhetische Konzepte

Wie eingangs beschrieben, sollen die von Shusterman aufgestellten ästhetischen Kriterien des amerikanischen Hip-Hop im Folgenden erneuert und ergänzt werden, um im Hauptteil dieser Arbeit auf das Dubstep-Beispiel Archangel von Burial angewandt zu werden. Dazu wird zunächst das Prinzip der Cyberculture nach Lévy vorgestellt, in dem sich, wie sich zeigen wird, auch die Ansätze einer postmodernen Ästhetik wie Shusterman sie beschreibt, wiederfinden. Darüber hinaus beschreibt Lévy wesentliche Funktionsweisen künstlerischer Kreation in der Kunst der Cyberculture, welche an späterer Stelle immer wieder von Bedeutung sein werden.

Anschließend erfolgt in diesem Kapitel eine ausführlichere Auseinandersetzung mit Goodmans Sonic Warfare, welche als Grundlage für die spätere konkrete Anwendung der entwickelten Thesen auf das Archangel-Beispiel dienen wird. Dabei werden vorrangig die Aspekte Virtualität und Virtualitätserzeugung sowie Körperlichkeit und die Besonderheiten der Virologien des Black Atlantic eingehend betrachtet.

4.1 Lévy's Cyberculture

Die Beschreibung Lévy's einer Cyberculture erinnert in vielen Punkten an die Charakteristika, welche im Allgemeinen der Postmoderne zugeschrieben werden. Wie Shusterman spricht auch Lévy von Sampling und Neuordnung als typische Praxis der Cyberculture. Des Weiteren geht er auf das Prinzip eines Hypertextes ein: In der Cyberculture sei jedes Bild potentiell auch der Rohstoff für ein anderes und jeder Text könne ebenso als Fragment eines größeren Textes fungieren. Die mit zunehmender Digitalisierung fortschreitende Entwicklung dieses Hypertextes sei der Auftakt für eine noch weiter greifende Form der Vernetzung als Zugang zu einer virtuellen Metawelt, dem Cyberspace. Dieses „digital wonderland“³⁴ entwickle sich zum Zentrum jeglicher Kommunikation und Interaktion. Lévy's Auffassung einer Deterritorialisierung, welche in dieser Arbeit bereits Erwähnung fand, wird hier abermals deutlich. Die neu entstehenden Genres der Cyberculture, Lévy nennt als kanonisches Genre die virtuellen Welten, würden dabei die bereits bestehenden kulturellen Formen nicht ersetzen, sondern vielmehr zum allgemeinen kulturellen Erbe beitragen. Die virtuelle Welt sei somit nach Lévy ein „digital store of sensory and informational virtualities that are actualized only through interaction with human beings.“³⁵

34 Lévy, Pierre (1997): „Cyberculture.“ In: Hayles, Katherine, Mark Poster und Samuel Weber (Hrsg.) (2001): *Electronic Mediations, Volume 4. Cyberculture. Translated by Robert Bononno.* S. 126

35 Ebd., S. 125

Die Ingenieure dieser Welten, zu denen ohne Frage auch Videogame-Designer gehören, seien folglich die wichtigsten Künstler des 21. Jahrhunderts. In der Tradition der Avantgarde des 20. Jahrhunderts begründe nun Cyberart die Grenzen von Kunst neu und erfordere zudem eine fortschrittliche Form der Zusammenarbeit. Lévy arbeitet drei zentrale Merkmale der Cyberart heraus. Erstens, die »audience participation« als Beteiligung des Publikums: „In cyberart the spectator is called upon to participate directly in the actualization“.³⁶ Zweitens, eine »continuous creation«, also die Annahme einer fortwährenden Schöpfung, welche an die bereits erläuterte These Shustermans von Kunst als Prozess anknüpft und drittens, die »collective creation« als Produktion eines Kunstwerkes durch die Zusammenarbeit mehrerer Künstler. In einem »creating collective« sei demnach jeder Musiker gleichermaßen Produzent und Zuhörer. Dazu bemerkt Lévy: „the more the work exploits the possibilities offered by interaction, interconnection, and the tools of collective creation, the more typical it is of cyberculture and the less it behaves as a «work of art» in the traditional sense.“³⁷ Sample-basierte Musik sei dabei die idealtypische Verkörperung dieser Merkmale.³⁸ Ausschlaggebend für die Entwicklung dieser neuen Handlungsweisen in Musikkreation und dem Hören von Musik ist nach den Revolutionen, die durch die Notation und später das Recording erfolgten, nun die Digitalisierung. Musik durch das Sampeln und Neuarrangieren von Sounds aus einem Pool bereits existierender Materials zu erschaffen, ist inzwischen zur gängigen Praxis in der gegenwärtigen Musikkultur geworden. Wenn ein Werk also wie „a virtual Aphrodite – from an ocean of digital signs“³⁹ emporsteigt, wird auch die Frage nach dem Autor wieder interessant, welche in der Postmoderne gänzlich neu überdacht wird. Über das Verständnis von Originalität hinaus, welches in der Sample-Kultur erneuert und angepasst werden muss, spielt für ein überarbeitetes Autor-Konstrukt auch die kollektive Kreation und die Annahme, ein Werk stelle kein abgeschlossenes Produkt mehr dar, eine erhebliche Rolle.

4.2 Goodman´s Sonic Warfare

Im folgenden Kapitel sollen nun, nachdem bereits der Zusammenhang zwischen der Ästhetik des Postmodernen bei Shusterman und Lévy's Cyberculture besprochen wurde, die durch Goodman in Sonic Warfare entwickelten neuen Ansätze einer ästhetischen Betrachtungsweise vorgestellt werden. Für diese Arbeit sind vor allem Goodmans Thesen zur Entstehung von Virtualitäten von zentraler Bedeutung. Dennoch sollen ebenfalls die Überlegungen zur Körperlichkeit des Sounds Erwähnung finden. Darüber hinaus werden nachfolgend Goodmans Ausführun-

³⁶ Lévy [1997] (2001), S. 115

³⁷ Lévy [1997] (2001), S. 127

³⁸ Ebd., S. 119

³⁹ Ebd., S. 116

gen zu den Virologien des Black Atlantic, insbesondere des Dub, diskutiert, da diese sowohl für die spätere musikalische Verortung des Archangel-Beispiels, als auch in Bezug auf die Produktion von Virtualität im Genre des Dubstep eine Rolle spielen werden.

Generell geht es in *Sonic Warfare* um die Frage, wie Sound als Waffe oder Kontrollmittel gegenüber Menschen eingesetzt werden kann. Dabei bezieht sich Goodman durchaus auch auf tatsächlichen militärischen Einsatz von Schallwaffen. Vornehmlich beschäftigt sich Goodman jedoch mit dem Kulturkampf zwischen eurozentrischer Popkultur und der Subkultur des Black Atlantic, wobei letzterer verschiedene Formen elektronischer Musik im Kampf gegen die eurozentrische Kultur dienen. Gemeint ist hier, wie spezifische Praktiken und ästhetische Konzepte der Musik des Black Atlantic als Dub-Virus Einzug in die westliche Musikkultur nehmen und diese nachhaltig beeinflussen und verändern.

4.2.1 Körperlichkeit

Dem Aspekt der Körperlichkeit von Sound und Musik kann sich auf unterschiedliche Betrachtungsweisen genähert werden. Zum einen geht es bei Goodman um einen erweiterten Begriff des Körpers im Sinne einer cyborgschen Mutation: Technische Entwicklungen, die sich in der Musikproduktion beispielsweise durch die digitalen Kompositionswerkzeuge darstellen, können als eine Art Prothese verstanden werden. Diese Erweiterung des Körpers, beziehungsweise der körperlichen Fähigkeiten, ermöglicht es nun Maschinenbeats zu kreieren, die ein Mensch „mit zwei Händen und Füßen“⁴⁰ zuvor nicht in der Lage gewesen wäre zu erzeugen oder zu spielen. Zudem wird das Produzieren von Musik auch vom tatsächlichen Besitz der Instrumente sowie von der Beherrschung dieser losgelöst. Eine neuer Typ des Musikproduzenten entsteht, so stellt jeder Konsument auch einen potentiellen Produzenten dar. Moorefield führt aus: „...modern recording technology obviates manual dexterity. What is important now is imagination“.⁴¹

Darüber hinaus wird der Körper bei Goodman als sensorische Oberfläche verstanden, ohne welche es keinen Sound Effekt geben kann. Ausgehend von dieser Annahme, die auf Massumi zurückzuführen ist, erklärt Goodman die Auswirkung und Bedeutung von Sound, insbesondere Vibration, auf den Körper und wie dieser durch ausgewählte Effekte entsprechend gesteuert werden kann.

40 Bourelly (2004) in Gilroy, S. 346

41 Moorefield, Virgil (2005): *The Producer as Composer. Shaping the Sounds of Popular Music*. S.111

Sound könne somit als Kraft verstanden werden. Sonic Warfare, die akustische Kriegsführung, bediene sich dieser Macht, welcher Goodman eine verführerische Wirkung zuschreibt, zur Manipulation von Körpern und Massen. Goodman spricht in diesem Zusammenhang von „sonic war machines [und deren] abilities to make bodies move“.⁴² Die tragende Rolle kommt für ihn dabei dem Schall zu, da dieser sich unweigerlich auf die körperliche Befindlichkeit auswirkt und beispielsweise Unwohlsein oder Angst erzeugen kann, selbst wenn die Frequenzen durch die er entsteht nicht hörbar sind. Die Effekte des Sounds beruhen also nicht auf einer subjektiven Erfahrung, sondern auf körperlichen Schwingungsverhältnissen. Dies bezeichnet Goodman als „bass materialism“⁴³ und führt aus: „bass is not just heard but is felt“.⁴⁴ Gilbert und Pearson sprechen hier von der „materiality of sound“.⁴⁵ Der Körper wird also unausweichlich durch Vibration in Bewegung versetzt und fungiert fortan als Energiewandler. Sonische Energie wird beispielsweise in die kybernetische Energie von Bewegung und Tanz umgewandelt. Es geht nun also nicht mehr um einen bewusst wahrnehmenden Körper, sondern vielmehr um den Körper als Resonanzobjekt. „Most important, a body is, not because it thinks, but because of its power to affect and be affected.“⁴⁶ Goodman bezeichnet dieses Phänomen als „sonic dominance“.⁴⁷ Musik bedeutet demnach nicht nur, sie beeinflusst auch.⁴⁸ Die Praxis den menschlichen Körper via Sound in einen Angst- oder Bedrohungszustand zu versetzen, findet, wie bereits erwähnt wurde, nicht nur im militärischen Bereich Anwendung, sondern ist darüber hinaus ein wichtiger Bestandteil der jamaikanischen Sound System Culture. In Praktiken wie Reggae, Dub oder Dancehall wird das Prinzip des Bass-Materialismus angewandt, wodurch eine ganze Reihe an Affekten erzeugt wird, welche den Körper des vorzugsweise tanzenden Zuhörers in Bewegung versetzen. Den durch die akustischen Kräfte des vibrierenden Umfelds aktivierten Affekten, wie etwa Angst, wird sich in der Sound System Culture bewusst ausgesetzt, um diese Energie umzuwandeln und zu genießen.⁴⁹ Die Fähigkeit des Sounds, eine derart starke und nicht zu unterdrückende körperliche Empfindung zu erzeugen, unterscheidet diesen von jeglichen anderen Medien, welche nicht in der Lage sind in ähnlich direkter Form physisch auf den Körper einzuwirken.⁵⁰

42 Goodman, Steve (2010): *Sonic Warfare. Sound, Affect, And The Ecology Of Fear*. S. 12

43 Ebd., S. 28. Im Folgenden wird der Begriff unter Bass-Materialismus weiter geführt.

44 Ebd., S. 79

45 Gilbert, Jeremy & Ewan Pearson (1999): *DISCOGRAPHIES: dance music, culture and the politics of sound*. S. 44

46 Goodman (2010), S. 101

47 Ebd., S. 27. Im Folgenden wird der Begriff als Sonische Dominanz weiter geführt.

48 Vgl. Gilbert & Pearson (1999), S. 39-41. Gilbert und Pearson erläutern die beiden Seiten von Musik als Affekt und Musik als Quelle für Bedeutung genauer.

49 Vgl. Goodman (2010), S. 29

50 Vgl. Gilbert & Pearson (1999), S. 51f.

4.2.2 Virologien des Black Atlantic

Bevor die Begriffe verwendet werden können, anhand derer Goodman das Entstehen von Virtualitäten erläutert, soll in diesem Kapitel zunächst die Grundlage für das Verständnis der Herkunft dieser Ausdrücke geschaffen werden.

Im vorausgegangenen Abschnitt wurde bereits die Kultur der jamaikanischen Sound Systems erwähnt und so beschäftigt sich Goodman auch mit den Besonderheiten der Musik, welche in die Traditionslinie des Black Atlantic eingeordnet werden kann. Gemeint sind die Artikulationen Schwarzer Kultur, welche im Laufe der Geschichte weltweit neue Formen von Musik, Kunst, Literatur und Kommunikation hervorgebracht haben. Ihr Einfluss manifestiert sich musikalisch vor allem in London, Paris und New York City. Ein charakteristischer Aspekt des Black Atlantic ist dabei die Fähigkeit, „in der Lage zu sein, etwas zu nehmen, das scheinbar Plunder oder Müll ist, und etwas Schönes daraus zu machen, etwas Nützliches, etwas, das sogar eine gesellschaftliche Bedeutung hat. Das war immer ein Markenzeichen Schwarzer Kunst, und speziell Schwarzer Musik.“⁵¹ Die Kultur des Sampling, der Shusterman in ihrer Eigenschaft der Neuordnung und Rekontextualisierung, eine postmoderne Ästhetik zuschreibt, begründet sich also nicht erst im amerikanischen Hip-Hop sondern kann generell als Merkmal der Musik des Black Atlantic verstanden werden. Stuart Hall nennt als das eigentlich Karibische, als „das Herz und die Seele der Schwarzen Musik“⁵², gerade die Ästhetik des Cross-Over und des Cut-and-Mix. Als Jazz-Kreativität bezeichnet Bourelly die Fähigkeit dieser Musik, nicht alles sagen zu müssen. Implizierte Bedeutungen stellen demnach ebenso eine wichtige Komponente dar.

Goodman macht nun die verschiedenen Entwicklungsstadien der Dub-Virologie des Black Atlantic aus, welche westliche Musikstile infiziert und unter diesen Mutationen hervorgebracht habe. Grundlegendes Konzept der Funktionsweisen dieser Virologie sei dabei das Prinzip der Sonischen Dominanz. Die Dub-Virologie entwickelte sich von der »Riddim Method« des jamaikanischen Pop über die »Sampladelik« des amerikanischen Hip-Hop zur »Remixology« von Disco, House und Techno und äußert sich heute in den »Hyperdub Methodologien« des »Hardcore Continuum«. Diese Aufzählung bedarf gewiss einer Erläuterung. Die Virologie der »Riddims« des jamaikanischen Pop findet sich in bestimmten rhythmischen Mustern die zu virtuellen Parasiten werden und sich so verbreiten. Mit »Sampladelik« verwendet Goodman einen Begriff Kodwo Eshuns, dessen Werk Heller als die Sonne im Allgemeinen einen erheblichen Einfluss auf

51 Bourelly (2004) in Gilroy, S. 337

52 Hall, Stuart (2004): „Kulturelle Identität und Diaspora.“ In: Paul Gilroy (Hrsg.) *Der Black Atlantic*. S. 333. Hall bezieht sich mit dieser Aussage auf den von Hebdige geprägten Begriff des Cut-and-Mix.

Goodmans Ausführungen zur Dub-Virologie hat. Gemeint ist, vereinfacht dargestellt, die umfassende Praxis des Sampling, welche sich vor allem im amerikanischen Hip-Hop entscheidend ausprägte. »Remixology« wiederum ist eine Wortschöpfung des britischen Kulturjournalisten Simon Reynolds und bezeichnet im Grunde die anhaltende Entwicklung des Remix als erweiterte tanzbarere Version eines Popsongs in den frühen 1980er Jahren bis zum heutigen Zeitpunkt, zu dem das Remixen zu einer eigenständigen kreativen Tätigkeit geworden ist. Der Originaltrack dient nur noch als Ausgangspunkt des Produzenten, welcher vielmehr einen komplett neuen Song mit minimalen Anteilen des Originals erschafft. Das aktuelle Stadium der Dub-Virologie als »Hyperdub Methodologie« des »Hardcore Continuums« erfordert eine komplexere Erklärung. Als »Hardcore Continuum« bezeichnet Reynolds eine Soundkultur, die ein Spektrum von Mikroszenen umfasst, zu denen Musikrichtungen wie Jungle, U.K. Garage, Grime, Drum'n'Bass und Dubstep gezählt werden können. Das verbindende Element ist der Klang während sich die Szenen in BPM oder Pitch erheblich unterscheiden können.⁵³ Als Hyperdub-Virus definiert Goodman den vor allem in Großbritannien, begünstigt durch die entstandenen Möglichkeiten digitaler Replikation, mutierten Dub-Virus, welcher nachfolgend genauer beschrieben wird.

Das besondere Werkzeug-Repertoire des Dub beinhaltet den extensiven Gebrauch von Echo, Reverb (Hall) oder Delay (Verzögerung), die Bearbeitung von Signalen mit Filtern oder die Verwendung zusätzlicher Sound Effekte. Mit der Zeit wurden diese Stilmittel zu einer Formel, die beispiellosen Einfluss auf elektronische Musik im Allgemeinen haben sollte. So ist die Beschreibung der Dub-Charakteristika als Virus durchaus zutreffend. Reynolds schreibt dabei schon Ende des vergangenen Jahrtausends: „[Dub has] spread as a 'subcultural virus' throughout nineties music culture, contaminating everything from hip-hop and house to jungle and post-rock“⁵⁴ und Goodman formuliert gut zehn Jahre später: „The dub virus hacked the operating system of sonic reality and imploded it into a remixological field. The dub virus, taken in these terms, is a recipe for unraveling and recombining musical codes.“⁵⁵ Der Dub-Virus kann dementsprechend als abstrakte Sound-Maschine verstanden werden. Dessen spezielle Soundästhetik, welche durch das Studio als Instrument hervorgebracht wird, zieht sich nach wie vor durch sämtliche Musikrichtungen. Die Dub-Virologie stellt Goodman zufolge somit eines der bedeutendsten Funktionssysteme elektronischer Musikkultur dar.

53 Vgl. Reynolds, Simon (1999): *Generation Ecstasy. Into The World Of Techno and Rave Culture*.

54 Reynolds, Simon (1999), S. 278

55 Goodman (2010), S. 158

4.2.3 Virtualität

Nachdem in den beiden vorangegangenen Abschnitten bereits zentrale Aspekte aus *Sonic Warfare* dargestellt wurden, soll in diesem Kapitel darauf aufbauend, eine Auseinandersetzung mit der Virtualitätsthematik bei Goodman stattfinden, in welcher nicht nur eine Annäherung an dessen Definition des Virtuellen versucht wird, sondern vor allem die Entstehung von Virtualität in Musik und Sound einer genaueren Untersuchung unterzogen wird.

Goodmans Verständnis von Virtualität geht größtenteils auf die Konzepte von Deleuze und vor allem Massumi zurück, letzteres wurde im ersten Teil dieser Arbeit bereits vorgestellt. Im Glossar von *Sonic Warfare* definiert Goodman Virtualität als „concept of potentiality“.⁵⁶ In Anlehnung an Lévy und Massumi grenzt Goodman dabei das Virtuelle gegenüber dem Digitalen wie folgt ab: „...the virtual is defined as potential, while the digital can only tend toward an already coded, and therefore predetermined, range of possibility.“⁵⁷ Im Virtuellen liege das Potential für Veränderung, während zumindest in Frage zu stellen sei, ob das Digitale in seiner vorkodierten Form generell einen Zugang zum Virtuellen darstellen könne. Darüber hinaus führt Goodman den Begriff »Unsound« ein. Damit sind Schallereignisse gemeint, die in ihrer Frequenz vom menschlichen Gehör nicht auszumachen, als rhythmische Vibrationen jedoch spürbar sind und entsprechend auf den Körper einwirken: „inaudible audio“.⁵⁸ Die Wahrnehmung betreffend, ist diese Dimension sonischer Virtualität durch Transsensorialität gekennzeichnet, welche über eine synästhetische Empfindung hinausgeht, also noch außerhalb dessen liegt, was üblicherweise durch die fünf Sinne erfasst werden kann. Massumis Auffassung des »Felt Thought« wird hier deutlich, bleibe doch das Virtuelle für die Sinne unerreichbar.⁵⁹ Virtualität entsteht jedoch nicht nur mittels »Unsound«, sondern auch durch den bewussten Einsatz elektronischer Soundeffekte. Goodman stellt das Prinzip der Dubtraction als der dem Dub-Virus zugehörige Prozess vor: „Dubtraction is about the production of virtualities“.⁶⁰ Kern dieses Prozesses sind akustische Manipulationen, welche Effekte wie Echo, Delay und Reverb einschließen. In erster Linie simulieren diese die Soundphysik innerhalb eines bestimmten akustischen Raumes. So ist beispielsweise die Delay-Zeit des Sounds in einem physischen Raum abhängig von dessen Größe und bewirkt eine entsprechende Raumwahrnehmung und -einschätzung beim Hörer. Die Macht der Effekte besteht nun in ihrem Potential virtuelle akustische Räume, die (noch) gar nicht existieren vorweg-

⁵⁶ Goodman (2010), S. 198

⁵⁷ Ebd., S. 117

⁵⁸ Goodman (2010), S. 184

⁵⁹ Vgl. Massumi (2002), S. 134

⁶⁰ Goodman (2010), S. 159

zunehmen, indem reale Räume mit Sound-Effekten gefüllt werden. Die Magie der Dubtraction liegt dabei in implizierten Andeutungen und Vortäuschungen. Die verarbeiteten Songs treten ausschließlich in Fragmenten hervor und werden niemals wirklich greifbar. Das Verlangen des Rezipienten wird durch das stetige Pendeln zwischen einer immer nur beinahe Bedürfnisbefriedigung und beinahe Auszehrung stimuliert. Virtualität in Bezug auf Musik stellt folglich einerseits ein Potential andererseits auch eine Simulation dar, womit Goodmans Auffassung von Virtualität sich in der Anwendung weit weniger komplex darstellt, als die präsentierten Konzepte Lévy's und Massumis. Der Prozess der Dubtraction erinnert an den bereits vorgestellten Begriff Bourellys der Jazz-Kreativität als entscheidende Komponente für die (virale) Ausbreitung der Musik des Black Atlantic. Dementsprechend kann Dubtraction, der dem Dub-Virus innewohnende Prozess, als aktualisierte gegenwärtige Form des Jazz-Vibes verstanden werden. Ein weiterer Prozess, der für die virale Logik des Dub von Bedeutung ist, wird von Goodman als »Versioning« bezeichnet. Grundlage ist das Prinzip der Version, welches im jamaikanischen Dub der späten sechziger und frühen siebziger Jahre entstanden ist. Ursprünglich gemeint ist das Remixen eines Reggae Vocal Tracks als Original unter Verwendung zahlreicher Effekte, die den Song in eine Serie von Stimmspuren, „ghosted vocal traces“⁶¹ verwandeln, welche den Rhythmus-Track umgeben. Mit den technischen Replikationsmöglichkeiten, welche im Zuge der Digitalisierung aufkamen, intensivierte sich das Prinzip des »Versioning« zunehmend und findet sich inzwischen, verbreitet durch den Hyperdub-Virus, in sämtlichen aktuellen Musikrichtungen, wie zum Beispiel Dubstep, wieder. Moorefield erklärt: „Some of the best electronica artists put their samples through so many different electronic processes that the original sound is hardly recognizable“.⁶² Das Potential der Soundeffekte, Räume zu simulieren, die physisch nicht existieren, also einen virtuellen Raum zu generieren, wurde bereits angesprochen. Neben dieser räumlichen Dimension spielt jedoch auch der Faktor Zeit eine entscheidende Rolle für die Wahrnehmung von Virtualität. Goodman spricht vom Sonischen als Portal zur Zukunft. Ein Vergleich mit dem Medium Film veranschaulicht diese Behauptung. Als Vorbote der Zukunft kündigt beispielsweise das Atemgeräusch von Michael Myers in John Carpenters *Halloween* von 1978 beständig eine Gefahr an. Das Erscheinen des Mörders liegt dabei in der Zukunft, während die Bedrohung ohne Frage bereits in der Gegenwart besteht. Auch die Vergangenheit in Form von Erinnerung oder Erfahrung wirkt auf die Gegenwart ein, in welcher das Atemgeräusch nur auf dieser Grundlage auf eine bestimmte Art und Weise interpretiert werden kann. Ein Effekt, wie etwa das Empfinden von Angst, ist ei-

61 Goodman (2010), S. 162

62 Moorefield (2005), S. 97

gentlich das Zeichen für ein Ereignis. Dieses muss jedoch nicht zwangsläufig eintreten. Real ist der Effekt und eine reale Gefahr besteht insofern, als dass sich der Effekt körperlich auswirkt. Das Ereignis als Ursache kann dabei durchaus virtuell bleiben: „The effects are real, a real and present danger, while the event as cause, or quasi-cause as Massumi describes it, is virtual, a real and futurepast danger.“⁶³

Gerade im Sampling ist das Zusammenspiel von Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft Ausgangspunkt der intendierten Wirkungsweisen. Das Einbinden eines Samples in einen Track kann beim Hörer eine Erinnerung hervorrufen (die ebenso auch rein affektiver Art sein kann), wodurch augenblicklich ein Verschmelzen von Raum- und Zeitgrenzen einsetzt.⁶⁴ Ein synästhetischer Mehrwert⁶⁵ entsteht, weswegen akustische Zeitanomalien in der Sample-Kultur auch so häufig aufzufinden sind. Diese These findet sich in Augoyard und Torgue bestätigt, die der Wahrnehmung von Sounds ebenfalls ein „surplus of feeling“⁶⁶ attestieren. Der Gleichzeitigkeit von Past-Present-Future⁶⁷ widmet sich auch Goodman:

„sounds detached not just from their sources in space but also in time [...] we need a sense of memory in which the past and the future virtually coexist with the present so that memories and anticipated potentials resonate with each other in unpredictable ways.“⁶⁸

Diese beschriebenen auditiven Halluzinationen sind in der kapitalistischen Gesellschaft samt omnipräsenter Medien tief verankert und dienen als Manipulationswerkzeug zur Stimulierung des Konsumverhaltens. Am Beispiel der Werbung lässt sich dieses Phänomen veranschaulichen. Im Werbespot für eine Schokoladenpraline werden beispielsweise Szenen aus jedem Lebensabschnitt einer Frau mit ihrem Vater dargestellt, welche für sie von besonderer Bedeutung sind. Mit einer Pralinschachtel bedankt sie sich schließlich bei ihrem Vater für all diese Momente. Der Zuschauer identifiziert sich dabei emotional mit den gezeigten Situationen und eine vermeintliche Erinnerung tritt ein, obwohl das zugehörige Ereignis niemals stattgefunden hat. Auch wenn sich die Erinnerungen vertraut anfühlen, sind sie tatsächlich virtuell. Gewiss ist die visuelle Komponente bei diesem Werbespot-Beispiel von erheblicher Bedeutung, jedoch lässt sich die vorgestellte Funktionsweise ebenso auf auditive Signale übertragen. Möglicherweise ist die Wirkung dieser sogar noch stärker, da der Umweg der bewussten Wahrnehmung und Interpretati-

63 Goodman (2010), S. 71

64 Dies erinnert wieder an die Beschreibung Lévy's der mutierten Raum-Zeit-Systeme, welche bereits erläutert wurde.

65 Vgl. Ebd., S. 150

66 Augoyard & Torgue (2006), S. 11

67 Im weiteren **Verlauf** dieser Arbeit wird der Begriff Past-Present-Future als Moment des Zusammenwirkens von Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft verwendet.

68 Goodman (2010), S. 150

on umgangen werden kann und eine direkte Affektion möglich ist. Hinter dieser virtuellen Erinnerung steckt der Effekt der Anamnese, den Augoyard und Torgue prägnant als einen Reminiscenz-Effekt definieren,

„in which a past situation or atmosphere is brought back to the listener’s consciousness, provoked by a particular signal or sonic context. Anamnesis [...] is the often involuntary revival of memory caused by listening and the evocative power of sounds.“⁶⁹

Es findet also eine zunehmende Loslösung von der Abhängigkeit einer tatsächlich körperlich erlebten Erfahrung statt. Ersetzt wird diese durch die Erinnerung des Körpers an eine virtuelle, sinnliche Erfahrung. Sound dient dabei als Schlüssel, welcher die Wiedervereinigung mit der Vergangenheit ermöglicht. Die mediale Umgebung ist durchdrungen von virtuellen Erinnerungen, deren Effekte der Rezipient mittlerweile durchaus versteht und schätzt.⁷⁰ In der postmodernen Cyberculture, in welcher der Konsument zum Produzenten wird, ist es also nicht verwunderlich, dass dieser die ihm geläufigen Manipulationsmittel selber anwendet. Es kann demnach, wie Baudrillard aufzeigt, generell von einer tiefgreifenden Virtualisierung des Seins gesprochen werden.⁷¹ Auf die hierdurch begünstigte Medienkonvergenz wird im späteren Verlauf dieser Arbeit noch einmal am Beispiel eingegangen.

5. Burial

Im Verlauf dieses Kapitels wird eine kurze Einführung zu dem Dubstep-Musiker Burial gegeben. Im Zentrum der Betrachtung wird dabei dessen spezifischer Stil und die extensive Verwendung von Samples stehen. Darüber hinaus wird das Genre Dubstep in einem kurzen Überblick dargestellt und die Musik Burials in diesem verortet.

5.1 Person und Stil

Über die Identität Burials ist nicht allzu viel bekannt. Noch bis 2008 blieb William Bevan aus Süd-London gänzlich anonym, inzwischen sind zumindest diese Informationen über ihn bekannt. Wichtiger als biographische Angaben zu Burial sind für diese Arbeit jedoch auch dessen charak-

⁶⁹ Augoyard & Torgue (2006), S. 21

⁷⁰ Vgl. Goodman (2010), S. 153: „memory implants, which provide you with the sense of the already enjoyed – already sensed – to encourage repetition of consumption, a repetition of a memory that you have not had“

⁷¹ Baudrillard (1994), S. 9

teristischer Stil – die „Burial-Ästhetik“.⁷² Mittlerweile sind zwei Alben von Burial⁷³ auf Hyperdub, dem Label von Kode9 veröffentlicht wurden, welcher in dieser Arbeit als Steve Goodman bereits in umfangreicher Weise zu Wort kam.

Inspiziert durch Genres wie Jungle und Garage, die ebenfalls dem UK-Underground als Teil des »Hardcore-Continuums« zuzuordnen sind, zeigt Burial ein besonderes Interesse für Drums und definiert die Rhythmen als wichtigste Komponente seiner Tracks.⁷⁴ Den zweiten Kern-Bestandteil seiner Soundästhetik stellen Vocals dar, die Burial mittels Pitch und Autotune zum Teil derart modelliert, dass nicht mehr zu erkennen ist, ob es sich um eine männliche oder weibliche Stimme handelt. Burial bemerkt dazu: „I’d love these vocals that would come in, not proper singing but cut-up and repeating, and executed coldly. [...] I was into the cut-up singing as much as the dark basslines.“⁷⁵

Burial arbeitet mit einem dichten Netz aus stolpernden Lo-Fi Beats und Basslines, welche, begleitet durch ein beständiges Rauschen, Knacksen und blechernes Klirren, einen Nebel düsterer urbaner Atmosphäre konstituieren, aus dem immer wieder sirenenartige Sounds und entfernte geisterhafte Stimmen erklingen, welche sich nicht verorten lassen. Wichtig ist Burial zudem der Bezug zu den Wurzeln des musikalischen Stils aus dem seine Tunes hervorgehen: „Bei Dubstep geht es darum, das, was jetzt passiert, mit der Geschichte des UK Underground zu vereinigen. Die Sounds, die ich vor meinen Karren gespannt habe, sind schon seit Ewigkeiten um uns rum...“.⁷⁶ Aus diesem Grund finden sich in seinen Produktionen zahlreiche Referenzen zu Techniken und Sounds, die Burial seinen Inspirationsquellen entlehnt hat. Das Prinzip der Verschmelzung von Past-Present-Future, wie es im vorangegangenen Kapitel erläutert wurde, wendet Burial also ganz bewusst auf seine Tunes an. Dass der Konsument zum Produzenten geworden ist, wird am Beispiel Burials deutlich, so sagt er über sich selbst: „I’m still not [a musician] in any way, but when I heard those tunes I realised you could make tunes without being ‘a musician’.“⁷⁷ Die Entwicklung des digitalen Instrumentariums macht es Burial auch ohne musikalische Ausbildung möglich, Musik zu produzieren. Für seine Tunes verwendet er laut eigener Angabe lediglich den Audioeditor *SoundForge* und arbeitet ohne weiteres Equipment oder Studio. Stilistisch zeichnet sich Burials Sound durch umfangreiche Verwendung von Sound-Effekten wie Delay und Reverb

72 Park, Adam (2006): Interview in De:Bug Nr. 104/2006: „Nur die Musik zählt. Burial.“ URL: <http://de-bug.de/mag/4413.html>

73 Bei den Alben handelt es sich um Burial von 2006 und Untrue aus dem Jahr 2007.

74 Vgl. Burial, De:Bug (Nr.104/2006)

75 Burial, *The Wire* (2007)

76 Burial, De:Bug (Nr. 104/2006)

77 Blackdown (2006) URL: http://blackdownsoundboy.blogspot.com/2006_03_01_archive.html

aus. Der Einsatz verfremdeter und fragmentierter Vocals hat sich dabei zwischen dem ersten und zweiten Album noch verstärkt.

5.2 Musikalische Verortung im Dubstep

Das Genre des Dubstep ist zu Beginn dieses Jahrtausends aus den Musikrichtungen Garage und 2Step hervorgegangen und wird erst seit 2005 als solches bezeichnet. Während das Epizentrum dieser neuen Musikform ohne Zweifel in London angesiedelt ist, ist die Frage nach dem ersten Dubstep-Musiker nach wie vor nicht so einfach zu beantworten. Mehrere Quellen benennen jedoch El-B als ersten Dubstep-Produzenten. Das wohl prägnanteste Merkmal des neuen Genres des UK Underground sind wuchtige Bässe, deren tiefe Frequenzen für eine besondere Körperlichkeit des Sounds sorgen. Die bleiernen Subbässe, die nicht nur gehört, sondern vor allem auch gefühlt werden, machen Dubstep zu einer Musik, welche auf ihre Rezeption im Club und auf der Tanzfläche ausgelegt ist. Das Tempo des Dubstep ist dabei im Vergleich zum Drum'n'Bass stark gedrosselt und bewegt sich in der Regel zwischen 135 und 145 BPM, wodurch ein zeitlupenartiger Rhythmus entsteht. Für die Bewegung bedeutet dies eine zweideutige Geschwindigkeit und es wird entweder zu 140 oder 70 BPM getanzt. Das für den Dubstep typische Wobbeln wird durch eine niederfrequenzige Modulation des Basses erreicht. Vor seinem Durchbruch, der mit Skreams *Midnight Request Line* von 2006 einhergeht, in welchem auch der Wobble-Sound exemplarisch deutlich wird, findet Dubstep vor allem über Londoner Piratensender wie *RinseFM* Verbreitung in der Szene. Als wichtiger Radio DJ fungiert dabei Kode9 alias Steve Goodman. Neben der charakteristischen Klangveränderung des Wobbelns werden im Dubstep eine Vielzahl weiterer Stilelemente eingesetzt. Mittlerweile bewegen sich die Arrangements durchaus auch in Richtung Minimal-Techno oder Electronica. Der düstere Sound und die verschrobene Beats bleiben dabei bezeichnend für das spezielle Klangbild des Dubstep, welches immer wieder als typischer UK-Sound oder gar als Klang Londons beschrieben wird.

Während nun ein Künstler wie Skream als Stellvertreter des Dubstep-Sounds angesehen werden kann, wie er der gängigen Mainstream-Auffassung entspricht, nimmt Burial eine gänzliche andere Rolle ein. Die gravierendsten Unterschiede liegen zum einen in Burials Verzicht auf die Verwendung des markanten Wobble-Sounds und zum anderen in der erwarteten Rezeptionsform, welche sich bei Burial überwiegend vom Hören und Tanzen im Club zum Hören über die Kopfhörer auf dem Weg nach Hause verlagert. Burial äußert sich dazu wie folgt: „It's more about when you come back from being out somewhere [...] or walking home across London late at night, dreamlike, and you've still got the music kind of echoing in you, in your bloodstream, but with real life trying to get in the way.“⁷⁸ Zudem bedient sich Burial eines weit größeren Soundpektrums, als es in den gängigen Dubstep-Club-Tracks üblich ist, wodurch sich diesen gegen-

78 Hancox, Dan (2007): „Only five people know I make tunes.“ Burial Interview.URL: <http://www.guardian.co.uk/music/2007/oct/26/urban>

über die Atmosphäre seiner Songs um einiges komplexer und reichhaltiger gestaltet. Das hervorstechendste Merkmal in Burials Songs ist der ausgiebige Einsatz von Samples. Sowohl jegliche Vocals als auch Drum-Sounds setzen sich aus Samples zusammen. Aus welchen Quellen Burial diese bezieht und wie ihr Einsatz sich auf die Soundästhetik Burials auswirkt wird im weiteren Verlauf dieser Arbeit anhand des *Archangel*-Beispiels nun genauer untersucht werden.

6. Burials „Archangel“

Nach einer kurzen inhaltlichen und stilistischen Beschreibung des gewählten Beispiels wird nun die Ästhetik des Virtuellen in Burials sample-basiertem Dubstep, wie sie in den vorangegangenen Kapiteln hergeleitet wurde, exemplarisch dargestellt. Dazu wird im einzelnen auf die unterschiedlichen Auslöser für das Entstehen von Virtualität eingegangen, deren Ursprung sowohl im Produktionsumfeld des Musikers mit seinem spezifischen Instrumentarium, den verwendeten Soundeffekten und den ausgewählten Samples, als auch in der Wahrnehmung des Hörers anzusiedeln ist. Bezug nehmend auf das in der Einleitung erwähnte Zitat Burials zu Playstation-Spielen als eine seiner wichtigsten Inspirationsquellen, wird dem Thema der Medienkonvergenz zudem noch einmal etwas ausführlicher Aufmerksamkeit geschenkt.

6.1 Kurzbeschreibung

Archangel, der erste richtige Track auf *Untrue*, wird durch die mit *Untitled* bezeichneten vorangegangenen 46 Sekunden des 2007er Albums von Burial eingeleitet. Diese setzen sich lediglich aus Straßengeräuschen vorbeifahrender Autos, dem bei Burial obligatorischen Knistern und Rauschen alter Schallplatten und zwei Samples zusammen. Das erste Sample, eine Stimme, ist aus David Lynchs Film *Inland Empire* von 2006 entlehnt und beinhaltet den Text „I'll show you light now. It burns forever“. Das zweite Sample, ein verstörend klingendes, obertonreiches tonloses Geräusch, stammt aus *Agnus Dei*, von Elliot Goldenthals Soundtrack für *Alien 3*, dem Science Fiction Horror Film von David Fincher aus dem Jahr 1992. *Untitled* endet mit einem Ausblenden des nur durch Vinyl-Knistern begleiteten *Alien 3*-Samples und geht nahtlos in selbiges Knistern über, welches den Beginn von *Archangel* darstellt. Nach wenigen Sekunden setzt ein stolpernder Beat ein, der praktisch unverändert durch den gesamten Track leitet. Burials Beats auf *Untrue* setzen sich dabei weitestgehend aus dessen Lieblingssamples zusammen: dem Rasseln von Vin Diesels Autoschlüsseln aus *The Fast And The Furious* (2001), dem Aufprall leerer Patronenhülsen

auf Beton aus dem Spiel *Metal Gear Solid* für die Spielekonsole Playstation und dem Geräusch des Feuerzeugs seines Bruders.⁷⁹ Wenn auch diese Samples nicht explizit für *Archangel* benannt werden, so ist dennoch davon auszugehen, dass die Drums aus den genannten Quellen zusammengesetzt wurden.

Nach zwölf Sekunden wird das Vocal-Sample eingeführt, welches sich ebenso wie der Beat gleichmäßig im kompletten Song wiederfindet. Gesampelt werden mehrere Gesangsparts des US-amerikanischen R&B-Sängers Ray J aus dessen 2005er Single *One Wish*. Während Burial die Samples so einsetzt, dass der Text „Holding you – couldn’t be alone. Loving you – couldn’t be alone. Kissing you – tell me I belong“ und „If I trust you.“ hörbar wird, existieren diese Zeilen im Original so nicht. Zudem wendet Burial die Effekte Pitchshifting und Timestretching in stark ausgeprägter Weise auf die Vocals an. Burial bemerkt dazu, das Sample höre sich an einer Stelle an, als sage es *Archangel*.⁸⁰ Dies kann als namens gebend für den Track interpretiert werden, wenn auch im Originalsong an keiner Stelle ein ähnliches Wort auftaucht. Die immense Veränderung von Vocals durch diverse Effekte ist, wie bereits dargestellt wurde, Kernelement des typischen Burial-Sounds. Burial beschreibt dabei selbst sehr zutreffend, welche Assoziationen diese Vocals bewirken: „I like whale songs [...]. I like vocals to be like that, like a night cry, an angel animal. Old hardcore tunes would throw these sounds in, anything to create the rush, descent into another world.“⁸¹ Erneut eingeleitet durch das nun schon bekannte Knistern, setzt nach etwa einer halben Minute das zweite markante Sample des Songs ein. Als harmoniegebende Komponente verwendet, loopt Burial insgesamt acht Mal einen kurzen Instrumental-Part aus dem Intro des Playstation-Spiels *Metal Gear Solid 2*, dessen Musik aus der Feder von Harry Gregson-Williams stammt. Das Zusammenspiel zwischen dem Beat und den beiden Samples setzt sich, einmal entwickelt, nahezu gleichförmig weiter fort bis nach etwa eineinhalb Minuten, die Vocal-Samples erstmalig durch das vermeintlich zu vernehmende *Archangel* abgelöst werden. Dieses wird im weiteren Verlauf des Songs immer wieder signalartig aus dem Klangbild hervortreten. Bevor der Beat anschließend für zehn Sekunden aussetzt, findet eine leichte Abwandlung in Form eines wabernden Bass-Sounds statt. Die nach knapp zwei Minuten wiederkehrende ursprüngliche Kombination von Beat und Samples ist nun angereichert durch die *Archangel*-Momente sowie weitere echoende vokale Fragmente. In einem erneuten Break kurz vor der Drei-Minuten-Marke wird die Zeile „If I trust you“ einige Male wiederholt. Der Beat wird an dieser Stelle noch dumpfer moduliert. Ein letztes Mal beginnt die nun komplexere Symbiose der erläuterten Kern-

⁷⁹ Vgl. Burial, *The Guardian* (2007)

⁸⁰ Vgl. Burial, *The Wire* (2007)

⁸¹ Burial, *The Wire* (2007)

bestandteile, ehe ein Klirren zu vernehmen ist, welches das Ende des Songs ankündigt. Der Beat, nur noch begleitet durch vereinzelte Vocal-Schnipsel, führt den Track nach knapp vier Minuten zu seinem Abschluss in einem Knistern und dem letztmaligen Auftauchen des *Archangel*-Ausrufs. Zusammengefasst konstituiert sich *Archangel* also im Wesentlichen aus Beat, Rauschen und Knisterelementen sowie den Vocal-Samples aus *One Wish* und den Instrumental-Samples aus *Metal Gear Solid 2*. Diese Komponenten werden im Folgekapitel nun noch einmal aufgegriffen und mit dem Aspekt der Virtualität in Verbindung gebracht.

6.2 Virtualität und Medienkonvergenz

Ziel dieses Kapitels ist es nun exemplarisch zu analysieren, inwieweit die im vorausgegangenen Abschnitt dargestellten Bestandteile von Burials *Archangel* für das Entstehen von virtuellen Räumen, einer virtuellen Wahrnehmung oder einer virtuellen Erinnerung von Bedeutung sind. Ergänzt durch das Wissen über die spezifischen Produktionsbedingungen Burials, werden Elemente einer Ästhetik des Virtuellen herausgearbeitet.

Burials Bewusstsein über Musikgeschichte und seine Wertschätzung der Abstammungslinie, vor allem der britischen Underground-Kultur, zeigt sich durchgängig in allen seinen Tunes. In *Archangel* wird die Bedeutung der Verbindung von Past-Present-Future bereits in dem Knistern und Rauschen hervorgehoben. Hier wird der Anschein erweckt, es würde einer alten Vinyl-Schallplatte zugehört werden. Nicht nur verweist Burial somit auf Formen von Tonträgern und Abspielgeräten, welchen in der gegenwärtigen Cyberculture im Grunde nur noch ein nostalgischer Wert zugeschrieben werden kann, auch der Sound selbst klingt in eigentümlicher Weise nach Vergangenheit und Zukunft zugleich. Das vergangenheitsorientierte Knistern steht dabei dem metallischen Klang der gesampelten Drums und den gepitchten Vocals gegenüber, die wie ein Ruf aus der Zukunft erscheinen. Dabei entsteht für den Rezipienten ein Zeitkontinuum, welches sich einer eindeutigen Verortung entzieht und so als virtuelles Moment bezeichnet werden kann. Goodman bezeichnet dieses Phänomen als akustische Zeit-Anomalie⁸², welche in der Sample-Kultur durchaus häufig aufzufinden ist. Auch das Vocal-Sample erzeugt durch den Zusammenklang von Past-Present-Future Virtualität. Mit der Implementierung von R&B-Vocals bezieht sich Burial auf den Stil von UK Jungle und Garage; Musikrichtungen aus denen sich, wie bereits beschrieben wurde, auch Dubstep herausgebildet hat und welche Burial explizit als Inspirationsquellen nennt. Auf einer weiteren Ebene entsteht Virtualität durch die intensive Bearbeitung der Vocals mit Effekten. Die Stimme wird dabei, wie bereits erläutert wurde, derart moduliert, dass eine geschlechtliche Zuordnung kaum mehr möglich ist. Die Faszination darüber beschreibt Buri-

82 Vgl. Goodman (2010), S. 150

al wie folgt: „I like pitching down female vocals so they sound male, and pitching up male vocals so they sound like a girl singing. It can sound sexy as fuck.“⁸³ An anderer Stelle schreibt er den von ihm bearbeiteten Vocals den Klang eines „night cry“ oder „angel animals“⁸⁴ zu. Diese Assoziation findet sich auch unter den Rezipienten wieder: „The people on the album seem like wounded or mutilated angels: angels whose wings have been clipped, or who have been trapped or betrayed.“⁸⁵

Engel gelten in der Regel als geschlechtslose Wesen aus einer anderen Welt, aus einer Welt die physisch nicht existiert. Der Engel ist dabei ein Wesen, welches mehr ist als Mann oder Frau. Insofern entspricht die Figur des Engels, dem entwickelten Verständnis nach, einer virtuellen Erscheinung. Doch nicht nur das hinter der Stimme vermutete Wesen selbst ist ein Virtuelles, schon die Wahrnehmung und Erinnerung des Rezipienten ist an dieser Stelle virtuell. Eine tatsächliche Begegnung mit einem Engel, an die sich erinnert werden könnte, hat niemals stattgefunden. Die Vorstellung davon, wie ein Engel erscheint, ist lediglich medial konstituiert.

Durch die Auswahl des Samples, die Bearbeitung der Stimme mit Sound-Effekten und die Neuzusammensetzung der Fragmente, entsteht ein Songtext, der im Original nicht vorhanden ist. Ein besonderes vokales Bruchstück erscheint gar als ein Wort, welches im Originalsong kein einziges Mal vorkommt. Der Rezipient nimmt also Sprache wahr, die er nicht klar verstehen kann und versucht automatisch Bedeutung in das Gehörte hineinzulesen.⁸⁶ Was inhaltlich verstanden wird, ist dabei vom individuellen Hörer abhängig. Das Sample stellt somit ein Potential für verschiedenartige Bedeutungszuschreibungen dar, welche unzähligen Einflüssen unterliegen. Aus diesem Grund lässt sich nicht vorhersagen, zu welcher Interpretation der einzelne Hörer kommen wird. Das Virtuelle findet sich also durchaus auch im Text des Vocal-Samples wieder, wenn auch Gilbert und Pearson der Auffassung sind, Vocal-Samples würden vielmehr als Teile des Sounds denn als aussagefähige Sätze verwendet werden.⁸⁷

Das instrumentale Sample des *Metal Gear Solid 2*-Intros entspricht in besonderer Weise einer Virtualitätszusprechung. Schon bevor sich das Internet von einem informationsliefernden zu einem Welten generierenden Medium entwickelte, war das Imaginieren von und das Handeln in virtuellen Realitäten in Computerspielen gängige Praxis. In verschiedensten Games tauchen Spieler seit Jahrzehnten in andere Welten ab, erleben Abenteuer, begeben sich in Gefahr und wer-

83 Burial, *The Wire* (2007)

84 Ebd.

85 Ebd. (Kommentar des Interviewers)

86 Augoyard und Torgue beschreiben ähnlich den Synekdoche-Effekt von Sound: „it is in circumstances such as these, that one longs for the reassurance of known sounds, acoustic anchors“, Augoyard, Jean-François & Henry Torgue (2006): *Sonic Experience. A Guide To Everyday Sounds*. S. XIV

87 Vgl. Gilbert & Pearson (1999), S. 38

den eins mit den Protagonisten ihrer Spiele. Oft wird jegliches Zeitgefühl verloren, gilt es gerade einen entscheidenden Kampf zu bestreiten und nicht selten wird dabei gebangt und geschwitzt. Lässt sich über die Frage, ob diese Abenteuer virtueller Natur sind, sind sie doch bis ins kleinste Detail durchprogrammiert und somit vorherbestimmt, streiten, so hat die empfundene Spannung oder Bedrohung nach Goodmans Definition doch einen virtuellen Ausgangspunkt, der körperliche Effekte hervorruft und sich so verwirklicht. Darüber hinaus findet durch die Spielfigur einer Erweiterung der menschlichen limitierten Fähigkeiten statt. In Sport-Games etwa wird es dem Spieler möglich Wimbledon-Sieger zu werden, ohne je zuvor einen Tennisschläger in der Hand gehalten zu haben. Im Zuge der technischen Weiterentwicklung und Verfeinerung der Computerspiele erscheinen die Simulationen dieser Welten und Möglichkeiten immer realer, was deren Immersionspotential erheblich gesteigert hat. Wie bereits erläutert, definiert Lévy Videogame-Designer in ihrer Rolle der Erschaffer von Welten, als entscheidende Künstler des 21. Jahrhunderts, in dessen Cyberculture virtuelle Welten das alles bestimmende Genre darstellen.

Somit verweist das *Metal Gear Solid 2*-Sample aus *Archangel* schon in seiner Quelle auf eine virtuelle Realität. Vorausgesetzt der Rezipient erkennt das Sample wieder, dabei muss diese Zuordnung nicht einmal bewusst erfolgen, findet eine (affektive) Erinnerung an mehrere zeitliche und räumliche Koordinaten parallel statt. Möglicherweise wird das Gameplay selbst, wie etwa prägende Spielszenen oder überstandene Abenteuer, mental erneut durchlebt. Vielleicht wird auch das Gefühl einer bestimmten Lebensphase des Spielers herbeigeführt, das Jugendzimmer in dem gespielt oder die Freunde mit denen sich ausgetauscht wurde. Der Empfänger des Signals erinnert sich also an einen virtuellen Sinneseindruck samt seiner realen Auswirkungen, wodurch im Moment des Hörens Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft zusammenfließen und ein virtueller Augenblick entsteht, welcher über die Grenzen von Raum und Zeit hinausgeht.⁸⁸

Eine derartige Wahrnehmung kann selbstverständlich nur unter der Prämisse erfolgen, dass es sich bei dem Rezipienten um eine Person handelt, welche über eine gewisse Kompetenz im Umgang mit medialen Umgebungen verfügt. Selbiges gilt für den Künstler, welcher den beschriebenen Effekt durch die Implementierung des Samples bewusst herbeiführt. Hierbei spielt erneut die Bedeutung der technologischen Weiterentwicklung im Bereich der Musikproduktion eine entscheidende Rolle. Die Möglichkeit nahezu jedes Konsumenten auch Produzent von Musik zu werden, ist die Basis von Burials Arbeit. Wie Skream begann Burial seine ersten Tunes ebenfalls auf der Playstation zu produzieren. Demnach ist auch auf technischer Seite unter den neuen

88 Vgl. Lévy (1998), S. 33

Künstlern der Cyberculture eine Annäherung verschiedener Einzelmedien zu beobachten. In einem Interview formuliert Burial zudem, er wolle eine Portion des realen Lebens, mit dem sich die Menschen identifizieren können, in seine Tunes einbauen.⁸⁹ Dabei nimmt er selbstverständlich die eigene subjektive Sichtweise des realen Lebens an. In diesem Alltag sind Videogames ein ganz zentraler und einflussreicher Bestandteil und gehören folglich ohne Frage zu Burials Realität. Ausgehend von der sowohl in der Postmoderne als auch in der weiterführenden Cyberculture üblichen künstlerischen Praxis, aus Fragmenten des bereits bestehenden und sich ständig erweiternden Hypertextes ein neues Werk zusammenzusetzen, erklären sich die Quellen der von Burial verwendeten Samples. Wenn Filme und Videogames zu der Alltagskultur gehören, der Konsument zum Produzenten wird und das betrachtete Werk zudem der Sample-Kultur zuzuordnen ist, tritt nahezu selbstverständlich Medienkonvergenz als ästhetische Komponente der Cyberculture auf.

Findet also, wie Lévy es beschreibt, eine fortschreitende Virtualisierung des realen Lebens statt, zu dessen Alltag Medien ohne Frage gehören, so setzt sich bedingt durch das Phänomen der Medienkonvergenz diese Virtualität auch in der Musik weiter fort. Burials *Archangel* stellt dabei ein gutes Beispiel für diesen Prozess dar. Bei dem Musiker handelt es sich um eine in der medial bestimmten Kultur aufgewachsenen Person. Zunächst nur Konsument gewesen, wird Burial dank technologischer Möglichkeiten selbst zum Produzenten und trägt als Teil des »creating collective« zum kulturellen Erbe bei.⁹⁰ Geprägt durch die Sample-Kultur der Musik, die er hört, um Goodman zu folgen: infiziert mit dem Dub-Virus, greift Burial für seine Tunes nun auf Inhalte des eigenen Alltags als Samplequellen zurück. Seine Musik ist somit Ausdruck eines Konsumenten für andere Konsumenten, welche ihrerseits selbst zu Produzenten werden können. Es entsteht ein virtueller Ozean der Musik, der in einem endlosen Kreislauf von einer Gemeinschaft an Musikern weiter gefüttert und transformiert wird.⁹¹ Ein Stück Realität in seine Songs zu holen, bedeutet bei Burial also zugleich, ein Stück virtuelle Realität aufzunehmen. In einer medial geprägten und bestimmten Gesellschaft kann deshalb von einem zunehmend virtuellen Realitätsbewusstsein der in dieser Umgebung aufwachsenden Individuen ausgegangen werden. Dabei tritt die tatsächlich körperlich erlebte Erfahrung mehr und mehr in den Hintergrund, wie es bereits Baudrillard

89 Vgl. Burial, *The Wire* (2007)

90 Vgl. Lévy [1997] (2001), S. 127

91 Vgl. Ebd., S. 121 & S. 130

anhand seines Videorekorder-Beispiels veranschaulicht hat.⁹² Möglicherweise stellt die Erfahrung des Fühlens der Körperlichkeit des Sounds im Club, nun eine Chance dar, diesen Verlust zu kompensieren.

7. Fazit

Ob nun mittels postmoderner Kriterien bewertet oder bereits von den Charakteristika einer Cyberculture ausgehend, die ästhetischen Konzepte künstlerischer Produktion in der von Digitalisierung und Hypertext geprägten gegenwärtigen Gesellschaft verlangen nach einem Update. „Die Zeit, in der Spiele ein eigenes Genre waren, Gamer eine eigene Gattung von Mensch und Spielkonsolen ein eigener Technologiezweig in einer eigenen Parallelwelt – ist längst vorbei.“⁹³ Im Zuge des derzeit viel diskutierten Phänomens der Gamification wird von einer völligen Durchdringung der realen Welt durch Spielmethoden gesprochen. Anhand des vorgestellten Musikbeispiels ist deutlich geworden, dass dieser Prozess, welcher in Verbindung mit Baudrillards Auffassung von Virtualität bereits Erwähnung fand, durchaus auch in umgekehrter Richtung stattfinden kann. Bestandteile der Alltagskultur finden ihren Weg in musikalische Produktionen und eine Annäherung der verschiedenen Einzelmedien zeichnet sich ab. Wird nun die reale Welt zunehmend digital durchsetzt und fließt in ihrer modifizierten Form in die Musik zurück, so stellt sich die Frage, von welchem Realitätsbegriff derzeit eigentlich ausgegangen werden muss. Dieser Thematik hat sich die vorliegende Arbeit über die Definition des Virtuellen und dessen ästhetischer Bedeutung für und in aktuellem sample-basierten Dubstep genähert. Eine klare definitorische Abgrenzung von virtueller und wirklicher Realität hat sich dabei als schwierig erwiesen, vollzieht sich doch zunehmend eine Auflösung jeglicher Grenzen. Der Konsument wird zum Produzenten, Musik als Collage von Samples führt mutierte Raum-Zeit-Systeme⁹⁴ herbei und Technologie setzt zuvor geltende Beschränkungen außer Kraft. Ein Mehr wird möglich. Ein Mehr an Fähigkeiten, ein Mehr an Raum-Zeit-Empfindungen, ein Mehr an Erinnerungen. In dem Ausschöpfen dieses Möglichkeitsraumes, in dem Hinausgehen über bloße Potentiale, wie Massumi bereits zitiert wurde, bildet sich die Ästhetik des Virtuellen in dem dargestellten *Archangel*-Beispiel heraus.⁹⁵ Darüber hinaus entsteht auch ein Mehr an Zugriffsmöglichkeiten auf bereits bestehendes Material. So wird durch Virtualität das Mehr an Potential in der Realität sichtbar. Bu-

⁹² Vgl. Baudrillard (1994), S. 16

⁹³ Kösch, Sascha (2011): „Gamification. Die Konsolidierung Der Welt.“ In: *DE:BUG Magazin für elektronische Lebensaspekte*. Ausgabe 05.2011, Nr. 152. S. 13

⁹⁴ Vgl. Lévy (1998), S. 33

⁹⁵ Massumi beschreibt diesen Moment ebenfalls: „new thoughts may be thought, new feelings felt“, Massumi (2002), S. 141

rial als Stellvertreter für den neuen Musikertyp des Konsumenten-Produzenten⁹⁶ einer überaus medienkompetenten Generation, veranschaulicht sowohl in formaler als auch in inhaltlicher Hinsicht diesen Einfluss des Virtuellen. Mit dem Produzieren einst an der Playstation begonnen, steht inzwischen ein einziges Musikprogramm im Zentrum von Burials Arbeit. Dabei werden der tatsächliche Besitz oder das Beherrschen von realen Instrumenten überflüssig. Seine Tunes entstehen in einem virtuellen Studio und verwirklichen sich zunächst lediglich in Form einer digitalen Anzeige auf dem Bildschirm des Computers. In Burials besonderem Fall, bedingt durch die technischen Möglichkeiten der von ihm verwendeten Musiksoftware, sind Veränderungen nicht umkehrbar.⁹⁷ Eine gewisse Unvorhersehbarkeit und Unumkehrbarkeit gelten dabei als entscheidender Faktor für die Definition des Virtuellen, genauer, für die Verwirklichung des Virtuellen. Als Sample-Künstler ist für Burial zudem der Bezug zu den historischen Wurzeln seiner Musik von erheblicher Bedeutung, so werden durch den Einsatz von Samples als Technik, wie auch durch deren Inhalt, Verbindungen zwischen Kulturen und Zeitabschnitten geknüpft.⁹⁸ Es entsteht ein Zusammenwirken von Spuren aus der Vergangenheit, welche in der Gegenwart gehört eine mögliche Zukunft ankündigen. Während sich Shusterman in seiner Auseinandersetzung mit der Methode des Sampling auf deren ästhetische Legitimation durch den Vergleich mit dekonstruktivistischer Kunst stützt, wird die Entstehung eines virtuellen Raum-Zeit-Kontinuums von ihm nicht berücksichtigt. Dabei ist dieses Phänomen der Empfindung einer virtuellen Realität gerade in der Sample-Kultur besonders ausgeprägt. Aus diesem Grund ist die Erweiterung der Thesen Shustermans, vor allem um Goodmans Gedanken zur Virtualität, wichtiger Bestandteil dieser Arbeit. Festgehalten werden muss an dieser Stelle, dass neben den im sample-basierten Dubstep entstehenden multiplen Virtualitäten, gleichzeitig der Körper als sensorische Oberfläche und Umwandler von Energie eine Aufwertung hinsichtlich seiner Rolle in und für Musik erfährt. Neben den soeben aufgezeigten Aspekten des Virtuellen in Burials *Archangel* stellte sich eine weitere virtuelle Dimension als besonders interessant heraus. Musik, steht sie in der Tradition einer postmodernen Ästhetik, wie es in der Cyberculture der Fall zu sein scheint, bedient sich ihren Grundsätzen nach schon an alltags- und massenkulturellem Material. Die Trennung zwischen kreativem Künstler und aneignendem Publikum auflösend, wie Shusterman beschreibt, wird der Konsument zum postmodernen Künstler und bringt als Produzent von Musik folglich die eigene

⁹⁶ Vgl. Shusterman (1994), S. 168

⁹⁷ Dazu bemerkt Burial: „I thought to myself fuckit I’m going to stick to this shitty little computer program, Soundforge. I don’t know any other programs. Once I change something, I can never un-change it.“, Burial, *Blackdown* (2006)

⁹⁸ Auch Moorefield beschreibt diese Verschmelzung der Kulturen: „In the process of remaking songs, they [the remixers] have also crossed cultural boundaries by resituating the source material’s context into a variety of dance and abstract music genres.“, Moorefield (2005), S. 105

Alltagskultur in seine Arbeit mit ein.⁹⁹ Dabei gehören virtuelle Welten längst zu diesem Alltag, in dem der Computer mit Internetzugang als unverzichtbare Prothese des Menschen fungiert, dazu. Darüber hinaus ist dieser in der mediatisierten Gesellschaft mittlerweile daran gewöhnt affektiv auf die Erinnerungen virtueller Erfahrungen zu reagieren, so dass es scheint, als würde das wirklich körperliche Erleben immer mehr in den Hintergrund treten. Die Bedeutung der Körperlichkeit stellt sich also in einem ambivalenten Verhältnis dar. Einerseits findet eine Loslösung von dem physischen Leben in seiner bisherigen Form statt, andererseits wird, wie bei Goodman, der Wirkungsweise von Sound auf den Körper zunehmend Beachtung geschenkt. Diese beiden Positionen erscheinen zunächst dialektisch, müssen sich aber nicht zwangsläufig widersprechen. Vielleicht nimmt die Abhängigkeit von körperlich erlebten Erfahrungen gerade in dem Maße ab, als dass die Möglichkeiten, dem Körper durch Sound eine virtuelle Erinnerung zu vermitteln und ihn so zu manipulieren, erkannt und ausgenutzt werden. Der Mensch, dem nach und nach, so Baudrillard, der virtuelle Genuss für sein Glück hinreicht, wird zur genügsamen Marionette des auf Konsum ausgelegten kapitalistischen Systems.

Vor dem erläuterten Hintergrund gilt schließlich die Frage zu stellen, inwieweit eine zunehmende Virtualisierung tatsächlich ein Mehr darstellt oder eher eine Entfremdung von der physischen Welt mit sich bringt, deren Ausmaße noch nicht abgeschätzt werden können. Der düstere Dubstep Burials zeichnet das Bild einer distopischen Zukunft. Zugleich Faszination über die Möglichkeiten von Technologie und Irritation über die Macht der Technologie über den Menschen erzeugend, offenbart sich Virtualität in *Archangel* beispielhaft in seinen alles durchdringenden und dabei kaum vorhersehbaren Auswirkungen.¹⁰⁰ Prasselnder Regen, das Geräusch zu Boden fallender Patronenhülsen, aus dem Nichts auftauchende flehende Sprachfetzen und ein stolpernder Beat klingen in *Archangel* exakt so, wie die Stimmung des Samples in seiner Quelle optisch erscheint. Die Verschwommenheit des Virtuellen, von der Massumi spricht, ist sowohl in Ton als auch Bild enthalten.¹⁰¹ Aber wenn Snake, der Protagonist des Videogames *Metal Gear Solid 2*, sich wie ein Erzengel von der Brücke stürzt um die Welt zu retten, dann muss einer real werdenden virtuellen Realität vielleicht doch gar nicht so pessimistisch entgegengeblickt werden.

99 Vgl. Shusterman (1994), S. 176

100 Vgl. Shusterman (1994), S. 167

101 Vgl. Massumi (2002), S. 134: „vagueness of the virtual“

Literaturverzeichnis

- AUGOYARD, Jean-François & Henry Torgue (2006): Sonic Experience. A Guide To Everyday Sounds. Montreal [u.a.]: McGill's University Press.
- BAUDRILLARD, Jean (1994): „Die Illusion und die Virtualität.“ In: Lischka, Gerhard Johann (Hrsg.)(1994): Reihe um 9 – Am Nerv der Zeit. Vorträge im Kunstmuseum Bern. Bern: Benteli Verlag.
- BOURELLY, Jean-Paul (2004): „Im Gespräch mit Christian Beck »Musik hat die Kraft zu befreien.«.“ In: Paul Gilroy (Hrsg.) Der Black Atlantic. Berlin: Haus der Kulturen der Welt.
- DELEUZE, Gilles: „Das Aktuelle und das Virtuelle.“ In: Gente, Peter & Peter Weibel (Hrsg.) (2007): Deleuze und die Künste. Frankfurt am Main: Suhrkamp. Seite 249-253
- ESHUN, Kodwo [1998] (1999): Heller Als Die Sonne: Abenteuer In Der Sonic Fiction. Berlin: ID Verlag.
- GILBERT, Jeremy & Ewan Pearson (1999): DISCOGRAPHIES: dance music, culture and the politics of sound. London: Routledge.
- GOODMAN, Steve (2010): Sonic Warfare. Sound, Affect, And The Ecology Of Fear. Cambridge, Massachusetts [u.a.]: The MIT Press.
- HALL, Stuart (2004): „Kulturelle Identität und Diaspora.“ In: Paul Gilroy (Hrsg.) Der Black Atlantic. Berlin: Haus der Kulturen der Welt.
- HASEBRINK, Uwe, Lothar Mikos & Elisabeth Prommer (2003): Mediennutzung in konvergierenden Medienumgebungen. München: Fischer.
- HEBDIGE, Dick [1979] (1987): Subculture. The Meaning of Style. London: Routledge.
- HEIDEGGER, Martin [1927] (2006): Sein und Zeit. Tübingen: Niemeyer.
- KÖSCH, Sascha (2011): „Gamification. Die Konsolidierung Der Welt.“ In: DE:BUG Magazin für elektronische Lebensaspekte. Ausgabe 05.2011, Nr. 152. S. 12-15.
- LÉVY, Pierre (1997): „Cyberculture.“ In: Hayles, Katherine, Mark Poster und Samuel Weber (Hrsg.) (2001): Electronic Mediations, Volume 4. Cyberculture. Translated by Robert Bononno. Minneapolis, London: University of Minnesota Press.
- LÉVY, Pierre (1998): Becoming Virtual. Reality In The Digital Age. Translated from the French by Robert Bononno. New York, London: Plenum Press.

MASSUMI, Brian (2002): Parables for the Virtual. Movement, Affect, Sensation. Durham & London: Duke University Press.

MCLUHAN, Marshall (1964): Understanding Media: The Extensions of Man. New York: Mentor.

MOOREFIELD, Virgil (2005): The Producer as Composer. Shaping the Sounds of Popular Music. Cambridge, Massachusetts [u.a.]: The MIT Press.

REYNOLDS, Simon (1999): Generation Ecstasy. Into The World Of Techno and Rave Culture. New York: Routledge.

SHUEGRAF, Martina (2008): Medienkonvergenz und Subjektbildung. Mediale Interaktionen am Beispiel von Musikfernsehen und Internet. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

SHUSTERMAN, Richard [1992] (1994): Kunst Leben. Die Ästhetik Des Pragmatismus. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag GmbH.

Onlinequellen:

HANCOX, Dan (2007): „Only five people know I make tunes.“ Burial Interview. Online unter URL: <http://www.guardian.co.uk/music/2007/oct/26/urban> (30.05.2011).

FISHER, Mark (2007): „Burial: Unedited Transcript.“ Online unter URL: <http://www.thewire.co.uk/articles/347/print> (30.05.2011).

PARK, Adam (2006): Interview in De:Bug Nr. 104/2006: „Nur die Musik zählt. Burial.“ Online unter URL: <http://de-bug.de/mag/4413.html> (30.05.2011).

BLACKDOWN (2006): Online unter URL: http://blackdownsoundboy.blogspot.com/2006_03_01_archive.html (30.05.2011).

Diskographie

Burial [William Bevan]	Burial (Hyperdub 2006)
	Untrue (Hyperdub 2007)
	„Untitled“ (Untrue 2007)
	„Archangel“ (Untrue 2007)

Skream [Oliver Dene Jones] „Midnight Request Line“ (Skream!, Tempa 2005)