

Die Grenzen der Wahrnehmung –

Unsound und Virtualität bei Steve Goodman.

Svenja Rokitta

10. April 2012

post@svenjarokitta.de

Inhaltsverzeichnis

| | |
|---|----|
| 1. Einleitung..... | 3 |
| 2. Zum theoretischen Diskurs des Virtuellen..... | 4 |
| 2.1 Bergson, Deleuze und die Dimension der Zeit | 5 |
| 2.2 Potentialität bei Whitehead..... | 8 |
| 2.3 Lévy's ontologisches Viereck..... | 9 |
| 2.4 Massumi und der gefühlte Gedanke..... | 10 |
| 3. Goodmans Virtualitätsverständnis..... | 12 |
| 4. Unsound..... | 13 |
| 5. Zum Verhältnis von Virtualität und Unsound..... | 16 |
| 6. Fazit..... | 19 |
| Literaturangaben..... | 22 |

„Unsound – the not yet audible. Refers to the fuzzy periphery of auditory perception, where sound is inaudible but still produces neuroaffects or physiological resonances. Refers also to the untapped potential of audible bandwidths and the immanent futurity of music. Sonic virtuality.“¹

STEVE GOODMAN, GLOSSAR Sonic Warfare

I. Einleitung

Steve Goodman, britischer Musiker, DJ und Inhaber des Dubstep-Labels Hyperdub mit Lehrauftrag in Media Production und Sonic Culture an der University of East London, gilt als Mitbegründer der frühen Dubstep-Szene in London. Mit seinem 2010 erschienenen Buch *Sonic Warfare. Sound, Effect, and the Ecology of Fear* intendiert Goodman mittels eines transdisziplinären Ansatzes die seiner Meinung nach bislang fehlende Dimension des Klangs und vor allem der Vibration in den theoretischen Diskurs über die Beeinflussung von Körpern aufzunehmen. Generell geht es in *Sonic Warfare* um die Macht von Sound als Taktik der Irritation, Einschüchterung und tatsächlichen körperlichen Schädigung sowie die Untersuchung von Umgebungen, in denen Sound eine von Angst geprägte Atmosphäre erzeugt.²

Dabei bezieht sich Goodman durchaus auf den tatsächlichen militärischen Einsatz sonischer Waffen, darüber hinaus beschäftigt er sich aber auch mit dem Kulturkampf zwischen eurozentrischer Popkultur und der Subkultur des Black Atlantic³. Gebiete der Philosophie, Science Fiction, Ästhetik, Popkultur und Neurowissenschaft durchlaufend, geht es Goodman um die Herleitung wandelbarer und offener Konzepte, die der Untersuchung und Erklärung von Phänomenen der Sonic Culture bezüglich Empfindung, Wahrnehmung und Bewegung dienlich sein können. Die Grenzen der Wahrnehmung beschreibt Goodman dabei in seinem zentralen Konzept des Unsound, welches Gegenstand der folgenden Ausarbeitung sein wird. Im Glossar zu *Sonic Warfare* beschreibt Goodman Unsound als das Noch-nicht-Hörbare, als sonische Virtualität.

Ist nun aber Unsound das Virtuelle der Musik selbst, virtueller Klang oder möglicherweise vielmehr ein Konzept, um das Virtuelle in Bezug auf Musik konkreter werden zu lassen? Warum muss die Virtualitätsthematik in diesem Zusammenhang überhaupt angesprochen werden? Im Folgenden sollen diese Fragen geklärt und das Verhältnis von Unsound und Virtualität genauer

1 Goodman, Steve (2010): *Sonic Warfare. Sound, Affect, and the Ecology of Fear*. S. 198

2 Auf das Prinzip von affektiver Tönung („affective tonality“) als Dimension von Stimmung, Umgebung oder Atmosphäre wird im weiteren Verlauf an der ein oder anderen Stelle noch einmal Bezug genommen werden.

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

untersucht werden. Dazu wird zunächst der theoretische Diskurs des Virtuellen auf den Sonic Warfare aufbaut anhand zentraler Theorien in den wichtigsten Aspekten dargestellt, um schließlich Goodmans Virtualitätsverständnis herauszuarbeiten. Die anschließend folgende Diskussion von Unsound als Begriff und Konzept hinsichtlich seiner Definition und Wirkungsweise soll es ermöglichen, den Zusammenhang zum theoretischen Virtualitätsdiskurs zu verdeutlichen. Abschließend erfolgt eine kritische Auseinandersetzung mit dem Begriff von Unsound als Dimension sonischer Virtualität.

2. Zum theoretischen Diskurs des Virtuellen

Zunächst gilt es also den Begriff der Virtualität von dem nachfolgend ausgegangen wird eingehender zu betrachten. Da es Ziel dieser Arbeit ist das Unsound-Konzept Goodmans bezüglich seines Verhältnisses zu Virtualität zu analysieren, wird eine begriffliche Eingrenzung des Virtuellen in Anlehnung an Goodmans theoretische Orientierung erfolgen. Dieser leitet sein Verständnis von Virtualität als Potential vornehmlich von den Thesen Brian Massumis und Pierre Lévy ab, welche wiederum ganz entscheidend auf den Überlegungen von Gilles Deleuze und vor allem Henri Bergson aufbauen. Darüber hinaus spielen auch die Ausführungen Alfred North Whiteheads für Goodmans Verständnis eine wichtige Rolle. Eine Darstellung der verschiedenen theoretischen Auffassungen kann im Rahmen der vorliegenden Abhandlung jedoch jeweils nur über eine knappe Reflexion der entsprechenden Kernthesen erfolgen.

Einleitend bleibt anzumerken, dass die Beschäftigung mit dem Virtuellen aktuell zwar verstärkt im Rahmen von Cyberspace und Internet stattfindet, eine Auseinandersetzung mit der Thematik jedoch bereits lange vor der einsetzenden Digitalisierung und sich ausprägenden Netzwerkkultur erfolgt ist. Folglich beziehen sich auch die im weiteren Verlauf erläuterten Theorien größtenteils auf ein Verständnis von Zeit und Raum, welches unabhängig von Technologie seine Gültigkeit findet. Eine Ausnahme stellt die Sichtweise Pierre Lévy dar, welcher bewusst die Theorie des Virtuellen mit der Praxis der digitalisierten Welt in Verbindung setzt.

2.1 Bergson, Deleuze und die Dimension der Zeit

Eine grundlegende Annäherung an den Begriff des Virtuellen erfordert zunächst eine Auseinandersetzung mit dem Werk Henri Bergsons, welches für den theoretischen Diskurs des Virtuellen noch heute von erheblicher Bedeutung ist. So ist bezeichnend, dass beispielsweise Gilles Deleuze sich nicht nur später in seinen eigenen Ausführungen zu Virtualität explizit auf Bergson beruft, sondern auch mit Bergson zur Einführung eine wichtige Gesamtübersicht zum Werk Bergsons selbst verfasste. Deleuze zufolge begründet dieser auf den Begriff des Virtuellen

eine ganze Gedächtnis- und Lebensphilosophie. Auch in Goodmans Sonic Warfare stellen die Bezüge zu Bergson zentrale Aussagen dar, weswegen die Grundzüge von dessen Einschätzung des Virtuellen im Folgenden kurz erläutert werden.

Für das Verständnis der bergsonischen Betrachtung des Virtuellen, sind sich Vergangenheit und Gegenwart als koexistierende Sphären vorzustellen. Verbunden sind diese durch den Vorgang der Aktualisierung von Erinnerung. Steht also auf der einen Seite die reine Erinnerung und auf der anderen Seite die aktuelle Wahrnehmung, muss nun geklärt werden, inwieweit diese einander entsprechen oder eben gerade nicht entsprechen. Dazu werden die drei Komponenten Vergangenheit, Aktualisierung und Gegenwart als nächstes näher erläutert und in Beziehung gesetzt.

Die Vergangenheit beschreibt Bergson als das ontologisch Unbewusste, entscheidend ist hier eine Verwechslung mit dem Unbewussten bei Freud auszuschließen. Das Unbewusste und Inaktive stellt im Gegensatz zu Freud bei Bergson nichts Psychologisches, sondern eine nicht-seelische Realität dar: Die Vergangenheit als Ontologie, so Bergson, sei das Sein an sich. Sie sei nicht zerstörbar und setze sich in unteilbarer Kontinuität beharrlich in der Gegenwart fort, während die Gegenwart das sei, was ständig vergehe.⁴ Die reine Erinnerung, welche in der Vergangenheit liegt, ist also ohne psychologischen Charakter und folglich unvergänglich. Diese Erinnerung repräsentiert für Bergson das Virtuelle; anders formuliert: die reine Erinnerung ist virtuell. Nun ist nach Bergson das Virtuelle das Gegenteil vom aktuell Wahrgenommenen. Was ist also geschehen?

Mit dem Aufruf einer Erinnerung (appel) in der Gegenwart findet ein Sprung in die Vergangenheit statt. Im ontologisch Unbewussten liegt die reine Erinnerung. Die Aufnahme der Erinnerung (rappel) erfolgt über den Vorgang der Aktualisierung (oder Translation). Das Virtuelle, welches sich aktualisiert, sei dabei mit der Bewegung seiner Aktualisierung untrennbar verbunden.⁵ Die genauen Funktionsweisen dieses Ablaufs können im Rahmen der vorliegenden Arbeit nicht eingehender erörtert werden; entscheidend ist, dass die reine Erinnerung in ihrer Aktualisierung eine Reihe von Bewusstseinsstufen durchläuft und sich zum Erinnerungsbild umformt. Erst dieses Erinnerungsbild und nicht schon die virtuelle Erinnerung kann nun aktuell wahrgenommen und aktiv werden.⁶ Die Vollendung der Aktualisierung vollzieht sich somit in

⁴ Deleuze erläutert zum Überleben des Vergangenen in sich selbst dazu weiter: „...das Gegenwärtige ist nicht, sondern agiert [ist reines Werden]. Sein eigentümliches Element ist nicht das Sein, sondern das Aktive oder das Nützliche. Das Vergangene hingegen [...] hat zu agieren aufgehört und das Nützlich-Sein verlassen. Aber es hat nicht aufgehört zu sein. Es ist [ohne Nutzen, inaktiv], so kann man nicht sagen, es »war«, denn es ist das In-sich-Sein des Seins. [...] Es ist ewig, zu allen Zeiten.“ Deleuze (1989), S. 73f.

⁵ Vgl. Deleuze (1989), S. 59

⁶ Dazu Bergson: „Meine Gegenwart ist, was mich interessiert, was mir lebendig ist, mit einem Worte, was mich zur Tätigkeit anreizt, während meine Vergangenheit wesentlich machtlos ist.“ Bergson, Henri [1896] (1991): Materie und Gedächtnis. S. 131

der körperlichen Manifestation der Erinnerung: der Empfindung und Bewegung.⁷ Dies bedeutet, dass das Virtuelle erst in seinen Effekten wahrnehmbar wird. Das Besondere der reinen Erinnerung bleibt dabei ihre Verhaftung in einer Geistigkeit, einem gefühlten Gedanken, wie Massumi beschreiben wird, was den deutlichen Unterschied zur Empfindung ausmacht:

„Meine aktuellen Empfindungen nehmen bestimmte Teile der Oberfläche meines Körpers ein; an der reinen Erinnerung dagegen ist kein Teil meines Körpers beteiligt. Zweifellos wird sie, indem sie sich materialisiert, Empfindungen erzeugen; aber in demselben Augenblick wird sie aufhören, Erinnerung zu sein, und in den Zustand einer gegenwärtigen Sache übergehen, die aktuell erlebt wird ...“⁸

Zwischen den aktuellen Empfindungen und der reinen Erinnerungen besteht dementsprechend ein Unterschied des Wesens und nicht nur des Grades.⁹ So „ ... wird also die Wahrnehmung immer das Erinnerungsbild und das Erinnerungsbild die reine Erinnerung verdrängen müssen. Deshalb scheidet die reine Erinnerung am Ende gänzlich aus.“¹⁰ Ohne das Virtuelle als Ausgangspunkt der Aktualisierung wäre jedoch niemals ein Gedächtnis, also eine aktuelle Wahrnehmung möglich¹¹, entsprechend stellt die Erinnerung die Ursache der empfundenen Effekte dar.

Wie bereits deutlich geworden ist, stellt das Virtuelle bei Bergson eine rein zeitliche Dimension dar. Mit dem Vorgang der Aktualisierung findet eine Verschmelzung von Vergangenheit und Gegenwart statt. Das Gedächtnis bei Bergson ist demnach durch zeitliche Koexistenz und nicht durch ein Nacheinander bestimmt; die Erinnerung entsteht gleichzeitig mit der Wahrnehmung:

„Die Vergangenheit würde sich niemals konstituieren, wenn sie nicht schon mit der Gegenwart koexistierte, deren Vergangenheit sie ist.“¹²

7 Die Gegenwart als Materialität des Daseins stellt bei Bergson ein System von Bewegungen und Empfindungen dar. Vgl. Bergson [1896] (1991), S. 133f.

8 Bergson, [1896] (1991), S. 134

9 Vgl. Ebd. [1896] (1991), S. 133f.

10 Vgl. Ebd. [1896] (1991), S. 128f.

11 „Aber sie [die Erinnerung] bleibt der Vergangenheit durch ihre Wurzeln in der Tiefe verhaftet, und wenn sie, einmal realisiert, nicht das Gepräge ihrer ursprünglichen Virtualität behielte, wenn sie nicht, obgleich ein gegenwärtiger Zustand, etwas wäre, was grell gegen die Gegenwart absticht, würden wir sie niemals als eine Erinnerung erkennen.“ Bergson [1896] (1991), S. 128

12 Vgl. Deleuze (1989), S. 78

2.2 Potentialität bei Whitehead

Ähnlich Bergson spricht auch Alfred North Whitehead von einem Aktualisierungsprozess, welcher die gegenwärtige Wahrnehmung einleitet. Hervorgerufen wird dieser Erlebensvorgang durch das Schöpferische, dem wesentlichen Moment zwischen Entstehen und Vergehen:

„Das Schöpferische dieser Welt ist die pulsende Emotion des Vergehenden, das sich in ein neues, es transzendierendes Faktum stürzt.“¹³

Das Virtuelle bei Bergson, also die reine Erinnerung, findet sich bei Whitehead als die „reale Potentialität“¹⁴, welcher das Schöpferische innewohnt, wieder. Bestandteil der Aktualisierung dieser Potentialität, welche in der Wahrnehmung gipfelt, ist das Erfassen.¹⁵ Wie das Erleben sich schließlich darstellt hängt nun von der subjektiven Form des Erfassens ab, welche Whitehead als affektive Tönung bezeichnet. Dieser Affekttönung misst Whitehead eine emotionale Energie zu, welche sich von einem Erlebensvorgang zum nächsten überträgt.¹⁶ Auf dieses Prinzip wird an späterer Stelle noch einmal eingegangen, wenn es darum geht, Goodmans Unsound-Konzept vorzustellen.

Entscheidend für Goodman ist neben der Bedeutung der Affektfärbung auch Whiteheads Immanenzauffassung: Sowohl der Immanenz und Wirkung der Vergangenheit in der Gegenwart als auch der Immanenz des unmittelbar Bevorstehenden, also der Zukunft, in der Gegenwart. Generell ist Whitehead ein Befürworter mikrozeitlicher Betrachtungsweise: „Immer gleich die weitentfernte Zukunft oder die weit zurückliegende Vergangenheit zu betrachten“¹⁷ führe Whitehead zufolge zu einer Verminderung der unmittelbaren Anschauungsfähigkeit. Konzentriert werden solle sich auf den Teil der Vergangenheit der ein Zehntel bis eine halbe Sekunde zurückliegt sowie kurzfristige Intuitionen von maximal einer Sekunde. Das Verhältnis dieser Art von Vergangenheit und Zukunft beschreibt Whitehead dabei wie folgt:

„Der gegenwärtige Augenblick konstituiert sich durch das Einströmen des Anderen in die sich erhaltende Identität des unmittelbar Vergangenen mit der unmittelbaren Gegenwart“¹⁸ und „wenn man die Zukunft fortnehme, würde die Gegenwart inhaltslos in sich zusammenbrechen.“¹⁹

13 Whitehead, A.N. [1933] (1971): Abenteuer der Ideen. S. 328

14 Vgl. Ebd. [1933] (1971), S. 331

15 Den „Prehensions“ bei Whitehead widmet sich Goodman ausführlicher und zitiert diesen wie folgt: „There is the occasion of experience within which the prehension is a detail of activity; there is the datum whose relevance provokes the origination of this prehension; this datum is the prehended object; there is the subjective form, which is the affective tone determining the effectiveness of that prehension in that occasion of experience.“ Whitehead nach Goodman (2010), S. 92

16 Vgl. Whitehead [1933] (1971), S. 345

17 Ebd. [1933] (1971), S. 349

18 Whitehead [1933] (1971), S. 334

19 Ebd. [1933] (1971), S. 349

Zudem sei die Zukunft der Gegenwart immanent, „weil in deren eigenem Wesen die Beziehungen angelegt sind, die sie zur Zukunft haben wird.“²⁰ Es lässt sich also von einer gewissen Gleichzeitigkeit von Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft sprechen. In Zusammenhang mit Goodmans Ausführungen zu sonischer Virtualität wird dieser Gedanke noch einmal interessant.

2.3 Lévy's ontologisches Viereck

Die Anschauungen Lévy's basieren auf den bereits vorgestellten Konzepten von Bergson, Deleuze und Whitehead. Die präsentierten Prinzipien des Virtuellen überträgt Lévy nun auf eine Welt, die sich in ihren digitalen Ausmaßen abzuzeichnen beginnt. Lévy's Ausführungen zu Virtualität lesen sich dementsprechend vertrauter, wird im Allgemeinen die Thematik des Virtuellen doch mit der Computisierung der Welt (einschließlich des anschaulichen Beispiels des Videogaming) und der Entwicklung des Internets in Verbindung gebracht. Den zuvor erläuterten Theorien liegt hingegen ein Virtualitätsverständnis zugrunde, welches fern jeglicher Technologiezusammenhänge das Virtuelle vorrangig als zeitliche Dimension von Erinnerung und Empfindung betrachtet.

Den Überlegungen Lévy's zentral, welche Goodman für seine Auffassung von Virtualität adaptiert, ist das Prinzip eines ontologischen Vierecks²¹ bestehend aus dem Möglichen, dem Realen, dem Virtuellen und dem Aktuellen. Das Virtuelle sei Lévy zufolge mitnichten das Gegenteil des Realen. Das Virtuelle als die Abwesenheit von Existenz gegenüber der Wirklichkeit, die eine materielle Verkörperung beinhalte, zu definieren, greife zu kurz. Lévy erklärt weiter, das Reale sehe dem Möglichen ähnlich, während aber das Aktuelle keineswegs dem Virtuellen nahekomme. Vielmehr antworte und gehorche es diesem.²² In Anlehnung an Deleuze formuliert Lévy folgenden Unterschied: Das Mögliche sei statisch und von vornherein festgelegt, wohingegen das Virtuelle eine problematische Verflechtung von Tendenzen oder Einflüssen darstelle, welche eine Situation oder ein Objekt begleiten. Deleuze spricht von einem Nebel virtueller Bilder, welche jedes Aktuelle umgeben.²³ Könne aus dem Möglichen also immer nur ein vorbestimmtes Reales entstehen, obliege die Aktualisierung des Virtuellen Unvorhersehbarkeiten und schließe den Prozess der Schöpfung, wie auch Whitehead und Deleuze beschreiben, mit ein. Lévy konstatiert zudem, das Virtuelle weise viel eher Potential als tatsächliche Existenz auf. Virtualität habe jedoch keinesfalls etwas mit einer falschen oder

20 Ebd. [1933] (1971), S. 353

21 Die Beschreibung des ontologischen Vierecks erfolgt in Anlehnung an Lévy, Pierre (1998): *Becoming Virtual. Reality In The Digital Age. Translated from the French by Robert Bononno.* .

22 Auch Bergson behandelt diese Begrifflichkeiten, indem er das Virtuelle als das Subjektive, beschreibt, wohingegen objektiv sei, was lediglich möglich und somit nicht virtuell sondern aktuell sei. Vgl. Deleuze (1989), S. 57

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

imaginären Welt zu tun, rufe sie doch tatsächliche Effekte hervor. Steht Lévy in vielen Aspekten den Überlegungen Deleuzes nahe, würde dieser der Aussage, das Virtuelle weise keine tatsächliche Existenz auf, vermutlich nicht zustimmen, attestiert er diesem doch volle Realität.²⁴

Mit der Beschreibung der Virtualisierung als umgekehrten Prozess der Aktualisierung nähert sich Lévy der allgemein verbreiteten Auffassung von Virtualität außerhalb ihres theoretischen Diskurses. Dabei sei Virtualisierung nicht allein die Umwandlung einer Realität in eine Ansammlung von Möglichkeiten, vielmehr beinhalte sie in ihrem generellen Bestreben ebenfalls die Charakteristika der Aktualisierung; vor allem den Moment des Schöpferischen. Ein interessanter Gedanke in diesem Zusammenhang ist die mit der Virtualisierung einhergehende Deterritorialisierung, welche Lévy beschreibt. Dabei handle es sich um eine Befreiung von der Trägheit physischer Existenz und somit die Entstehung neuer Geschwindigkeiten – mutierter Raum-Zeit-Systeme.²⁵ Der virtualisierte Mensch, frei von physischen Einschränkungen, findet sich in seiner neuen Realität mit noch nicht abschätzbaren Potentialen konfrontiert. Später wird Goodman in Verbindung mit seinem Unsound-Konzept zu dieser Thematik bemerken: „We do not yet know what a sonic body can do.“²⁶

Ein Blick auf Heideggers Begriff des »Daseins« macht diesen Gedanken verständlich. Dem reinen Vorhandensein der Dinge steht dabei die Existenz des Menschen, also sein »Dasein«, gegenüber. Mit der Virtualisierung wird nun auch das »Nicht-Dasein« möglich: Das Existieren, unabhängig vom körperlichen Vorhandensein. Lévy schließt *Becoming Virtual* entsprechend: „Welcome to humanity’s new home. Welcome to the virtual...“²⁷

2.4 Massumi und der gefühlte Gedanke

In *Parables For The Virtual* beschreibt Massumi in dem Kapitel *On The Superiority Of The Analog* den Körper als Sensor von Veränderung, als Umformer des Virtuellen. Den Ausführungen Bergsons entsprechend, stellt auch für Massumi die Empfindung eine sich körperlich manifestierende Virtualität dar, insofern sie das Analoge der transformierenden Kräfte repräsentiert. Entgegen Lévy spricht Massumi jedoch im Zusammenhang mit Virtualität von Imagination oder Intuition als Denkweisen, die am ehesten der Unklarheit des Virtuellen entsprechen. Massumi erläutert dies weiter: „Imagination is felt thought, thought only-felt, felt as

24 Vgl. Deleuze, Gilles [1968] (1992): *Differenz und Wiederholung*, S. 264

25 Vgl. Lévy (1998), S. 33

26 Goodman (2010), S. 191

27 Lévy (1998), S. 184

only thought can be: insensibly unstill.“²⁸ So kann das Virtuelle nicht erfasst werden. Es existiert lediglich in einem gefühlten Gedanken. Dieser Gedanke kann nicht bewusst gedacht, also nicht aktualisiert, sondern nur gefühlt werden, andernfalls entgleitet er im selben Augenblick.

Nicht nur stimmt diese Überlegung mit der bergsonischen Ansicht überein, die reine Erinnerung entspräche nicht dem wahrgenommenen Erinnerungsbild, auch beruft sich Massumi in seiner Beschreibung des „Felt Thought“ ausdrücklich auf Gottfried Wilhelm Leibniz: „The feeling of having a feeling is what Leibniz called the »perception of perception.«“²⁹ Lévy ähnelnd unterscheidet Massumi drei Denkweisen: das Mögliche, das Potentielle und das Virtuelle. Am Kreuzungspunkt dieser drei Momente befände sich das Aktuelle. Das Mögliche sei durch organisierbare und quantifizierbare Alternativen geprägt, während das Potentielle für die Spannung zwischen den Möglichkeiten und dem Neuen stehe. Das Virtuelle bleibe für die Sinne unerreichbar und trete allein 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.“³⁰

Der Bezug Massumis zu Deleuze wird an dieser Stelle sehr deutlich. Die Vorstellung Deleuzes von einem Nebels virtueller Bilder wurde bereits erwähnt. Die Erinnerung, hier bezieht sich Deleuze auf Bergson, sei „kein aktuelles Bild, das sich nach dem Wahrnehmungsgegenstand bildete, sondern das virtuelle Bild, das mit der aktuellen Wahrnehmung des Gegenstandes einhergeht“³¹. Das virtuelle Zentrum oder, um mit Bergsons Worten zu sprechen, die reine Erinnerung, erscheine einzig in den Potentialen, die es ansteuert und den Möglichkeiten, die sich durch diesen Antrieb ergeben. Das Virtuelle sei also, wie bereits angesprochen wurde, allein in seinen Effekten, nicht in sich selbst fühlbar. „The virtual that cannot be felt also cannot but be felt, in its effects.“³²

28 Massumi, Brian (2002): Parables For The Virtual.S. 134

29 Massumi (2002), S. 14

30 Ebd. (2002), S. 133

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

32 Massumi (2002), S. 133

3. Goodmans Virtualitätsverständnis

Im Glossar von *Sonic Warfare* definiert Goodman Virtualität als „concept of potentiality“³³. Dabei formuliert er die Abgrenzung des Virtuellen gegenüber dem Digitalen, wie sie auf Lévy und Massumi zurückzuführen ist: „...the virtual is defined as potential, while the digital can only tend toward an already coded, and therefore predetermined, range of possibility.“³⁴ So liege also nur im Virtuellen wirkliches Potential für Veränderung. Die deleuzsche und whiteheadsche Auffassung vom Schöpferischen innerhalb der Potentialität kommt hier zum Tragen.

Auch Massumis Modell des »Felt Thought«, findet seine Anwendung, wenn es um Goodmans Unsound-Konzept geht. In Bezug auf Musik stellt Virtualität für Goodman ein Potential sowie Mittel zur Simulation dar. Durch akustische Manipulationen anhand von Soundeffekten wie Echo, Delay oder Reverb können Räume simuliert werden, die physisch nicht existieren. Die Erschaffung virtueller Räume sei dabei gängiges Prinzip der Dubtraction, ein im Genre des Dub verbreiteter musikästhetischer Prozess, welcher die Produktion von Virtualitäten zum Inhalt hat.³⁵ Das Potential der Soundeffekte läge demnach darin, virtuelle akustische Räume, die (noch) nicht existieren, durch die Anfüllung aktueller Räume mit Audio-Halluzinationen, vorwegzunehmen.³⁶

Neben dieser räumlichen Dimension spielt jedoch auch bei Goodman vor allem der Faktor Zeit eine entscheidende Rolle für die Wahrnehmung von Virtualität. Dieser bezeichnet das Sonische in *Sonic Warfare* als Portal zur Zukunft.³⁷ Unter Zuhilfenahme eines Beispiels aus dem Bereich des Films, wird dieser Gedanke verständlicher: Als Vorbote der Zukunft kündigt das Atemgeräusch von Michael Myers in John Carpenters *Halloween* von 1978 eine permanente Gefahr an. Der Auftritt des Mörders wird für einen Moment in der unmittelbaren Zukunft erwartet³⁸, während die Bedrohung im aktuellen Augenblick real und fühlbar ist.

Mit jeder gegenwärtigen Empfindung geht, wie bereits beschrieben wurde, ihr virtuelles Doppel einher. Vergangenheit und Gegenwart wirken so ineinander und die Angstempfindung potenziert sich in Erinnerung an die gefühlte Bedrohung. Dieser Zustand der Angst weist in der Regel auf ein Ereignis hin, welches nun jedoch nicht mehr zwingend eintreten muss. In Erwartung einer potentiellen Zukunft ist der Effekt der Angst real, ebenso wie eine reale Gefahr besteht, die sich in körperlicher Empfindung manifestiert. Dabei kann das Ereignis selbst

33 Goodman (2010), S. 198

34 Ebd. (2010), S. 117

35 Eine detailliertere Beschreibung von Dubtraction findet sich in Goodman (2010), S. 159

36 Vgl. Ebd. (2010), S. 159

37 Vgl. Ebd. (2010), S. 49

38 Whiteheads Betonung der Mikrozeitlichkeit und der Immanenz der Zukunft in der Gegenwart klingt hier an.

durchaus unaktualisiert und somit 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.“³⁹

Der Koexistenz von Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft, wie sie uns bereits bei Deleuze begegnet, widmet sich Goodman in einem weiteren Kapitel und betont an dieser Stelle seine Auffassung vom Virtuellen als Potential, wie er sie bei Whitehead entlehnt:

„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.“⁴⁰

Mit der Autonomisierung des Effekts von seiner Ursache findet nunmehr eine zunehmende Loslösung von der Abhängigkeit der tatsächlich körperlich erlebten Erfahrung statt. Ersetzt wird diese durch die Erinnerung des Körpers an eine virtuelle, sinnliche Erfahrung. Sound dient dabei als Schlüssel, der die Wiedervereinigung mit der Vergangenheit ermöglicht; der als Sonic Trigger also den bergsonischen Sprung in das Unbewusste auslöst.

4. Unsound

Den Begriff des Unsound beschreibt Goodman in *Sonic Warfare* auf verschiedenste Arten und Weisen: das Noch-nicht-Hörbare, das Noch-nicht-Gehörte, das unberührte Potential hörbarer Bandweiten sowie Infra- und Ultrasound im Bereich nicht-hörbarer Bandweiten, nicht-hörbare Töne, die Dimension sonischer Virtualität, die Peripherie des menschlichen Gehörs, der nicht-aktualisierte Frequenznexus, das Potential des sonischen Körpers, die der Musik immanente Zukunft, die Zukunft von *Sonic Warfare*. Ganz offensichtlich scheint es sich um ein komplexes Konzept zu handeln, welches aus diesem Grund im Folgenden eingehender betrachtet wird.

Generell soll das Unsound-Modell, so Goodman, dabei helfen Ereignisse und Funktionsweisen von akustischer Kriegsführung (*Sonic Warfare*), sowohl militärischer als auch medial-kapitalistischer, zu erklären und zu verstehen. In der Einleitung zu *Sonic Warfare* stellt Goodman Unsound als ein Konzept vor, dass sowohl in Beziehung zu den Peripherien auditiver Wahrnehmung als auch dem nicht-aktualisierten Nexus von Rhythmen und Frequenzen innerhalb hörbarer Bandweiten steht.⁴¹ Es geht also einerseits um Sounds, die tatsächlich außerhalb des hörbaren Frequenzbereichs liegen und von Goodman als Infra- und Ultrasound

³⁹ Goodman (2010), S. 71

⁴⁰ Ebd. (2010), S. 150

⁴¹ Vgl. Goodman (2010), S. xx (Einleitung)

bezeichnet werden⁴² und andererseits um Töne oder Frequenzen innerhalb des hörbaren Spektrums, die in ihrem Potential zwar angelegt sind, jedoch noch nicht aktualisiert wurden. Zunächst soll nun Goodmans Auffassung von Unsound als außerhalb der menschlichen auditiven Wahrnehmung liegende Frequenzen dargestellt werden.

Besonderes Augenmerk hinsichtlich der Erkundung der Grenzen des Hörbaren, also in Bezug zu Infra- und Ultrasound, legt Goodman auf die Wirkung von Vibration. Dabei dient der Körper in seiner Funktion als sensorische Oberfläche als Umwandler von Energie, im Speziellen Vibration. Infrasonik mit einer Frequenz von weniger als 20 Hertz liegt für den Menschen außerhalb des hörbaren Bereichs. Als Unsound ist dies Sound, der fühlbar wird. Goodman beschreibt eine Vielzahl von Anwendungsbeispielen dieser Tiefenfrequenzen. So erwähnt er den Einsatz von Sound Bombs im Gazastreifen durch die israelische Armee im Jahr 2005. Der Effekt des „Sonic Boom“ wurde dabei durch tieffliegende Jets erzielt und rief bei den Opfern körperliche Verletzungen wie Nasenbluten, Ohrenschmerzen oder Angstattacken hervor.⁴³ Aber auch im Bereich des Films lassen sich Beispiele finden. In Gaspar Noes *Irreversible* von 2002 wurden bewusst infrasonische Frequenzen eingesetzt um ein Übelkeitsgefühl bei den Zuschauern zu evozieren. Goodman zitiert Noe wie folgt:

„We added 27 Hz of infrasound... You can't hear it, but it makes you shake. In a good theatre with a subwoofer, you may be more scared by the sound than by what's happening on the screen. [...] Those reactions are physical.“⁴⁴

Grundsätzlich seien diese Frequenzen sehr effektiv in der Produktion von „Bad Vibes“, im Erzeugen affektiver Tönungen, wie Angst und Furcht. Frequenzen im Bereich von sieben Hertz werde etwa nachgesagt, mit den gedächtnisfördernden Thetarhythmen zusammenzufallen und so Angst und Wut zu verursachen.⁴⁵ Die durch Subbässe hervorgerufenen Vibrationen finden darüber hinaus nicht zuletzt Verwendung in der Musikkultur des Dub, wie sie Goodman beschreibt. Dabei wird das Potential der infrasonischen Bassfrequenzen dazu genutzt, direkten Einfluss auf die Steuerung von Körpern zu nehmen. Die Energie der Vibration wird dabei in die kybernetische Energie des Tanzens umgewandelt.⁴⁶ Ein Beispiel für den Einsatz ultrasonischer Frequenzen als Waffe oder Kontrollmittel stellt der „Mosquito Anti-Social Device“ dar. Durch gezielten Einsatz von hoch-frequenzigem Sound zwischen 16 und 20 Kilohertz, der vorrangig

42 Goodman liefert im Glossar zu *Sonic Warfare* eine eigene Definition für diese Sounds: „Infrasound. Leaky, subbass frequencies under the auditory threshold of 20 hertz, often felt in terms of tactility or organ resonance instead of hearing. [...] Ultrasound. Directional, high-frequency vibrations above the auditory threshold of 20 kilohertz.“ Goodman (2010), S. 197f.

43 Vgl. Ebd. (2010), S. xiii (Einleitung)

44 Ebd. (2010), S. 66

45 Vgl. Goodman (2010), S. 18

46 Goodman merkt dazu an: „...bass materialist cultures concentrate on the seismological dimension of music, on sonic dominance, in both its physical and incorporeal forces.“ Goodman (2010), S. 187. Den Prinzipien von Bassmaterialismus und sonischer Dominanz in ihrer musikalischen Anwendung vor allem in der Musikkultur des Black Atlantic widmet sich Goodman in einem eigenen Kapitel. Vgl. Goodman (2010), S. 27-29

von jungen Menschen unter 25 Jahren wahrgenommen wird, soll eine Regulierung und Aussteuerung von Menschengruppen erreicht werden: „ ... the unit usually has the desired effect – moving the crowds away – within just a few minutes.“⁴⁷

Es kann festgehalten werden, dass sich mit dem Ansteigen des Wissens über die neuronalen Effekte von sehr hohen und sehr tiefen Frequenzen, eine Verschiebung in den Modalitäten akustischer Kriegsführungen hin zu zielgenauen subliminalen Anwendungen vollzieht. Goodman setzt hier Michel Foucault und Gilles Deleuze mit dem Medientheoretiker Marshall McLuhan in Verbindung und beschreibt den Übergang einer panoptischen Überwachung zu einer subtileren, wenn auch allgegenwärtigen Kontrollmethode, welche sich des akustischen Raumes bedient.⁴⁸

Nachdem die Achse des Unsound von Infra- bis Ultrasound am Rande des menschlichen Hörvermögens anhand einiger Beispiele erläutert wurde, gilt es nun die Dimension sonischer Virtualität innerhalb hörbarer Frequenzen genauer zu betrachten. So erklärt Goodman:

„ ... unsound also names that which is not yet audible within the normal bandwidth of hearing – new rhythms, resonances, textures, and syntheses.“⁴⁹

Unter diesen Gesichtspunkten tritt Unsound als musikästhetisches Konzept zutage, welches die traditionelle ästhetische Politik des Hörens erweitert. Sonische Virtualität sei Goodman zufolge für gewöhnlich in Verbindung mit Modellen wie Silence und Noise (Stille und Lärm) verstanden worden. Diese hätten dabei geholfen das Feld sonischer Kraft zu konstituieren und abzugrenzen. Demnach sei Stille, seit John Cage, in dem Maße mit dem Virtuellen verbunden gewesen, als dass sie den Schatten des Gehörs – den unbewussten Hintergrund – dargestellt hätte. Stille hätte somit für unaktualisiertes Soundpotential gestanden, welches allein durch seine Abwesenheit wahrnehmbar gewesen sei. Lärm hingegen wurde seit dem Futurismus als das Potential jedes denkbaren Sounds verstanden, zu (zer-)stören und vorherrschende musikalische Konventionen zu durchbrechen.⁵⁰ Beide Konzepte, sowohl Silence als auch Noise, würden nun aber zu kurz greifen, um das Prinzip von Sonic Warfare, dessen umfassende Analyse Goodman anstrebt, in Gänze erfassen zu können. Entsprechend gehe es nicht allein um „Laut“ oder „Leise“, vielmehr sei grundsätzlich von einem anhaltenden Wechsel und Zusammenspiel von

47 Ebd. (2010), S. 183

48 „The historical drift in the technical deployment of sonic force is marked by a number of parallel phase transitions: from the violence of high amplitude to inaudible or silent frequencies, from discipline and punishment to subtle control through modulation of affective tonality, from forcing behavior to the distribution of ‘self control’, from the messy and unmanageable to the highly directional and targetable, from exceptional deployments to ubiquitous fields or enclaves fortified by sonic walls, and from music as pleasure to music as irritant. Importantly, this is not a successive history of stages: these modalities of sonic power coexist with each other, often literally in the battlefield. Moreover, precursors exist decades before they snugly align with the current modalities of power. Instead, sociotechnical inventions and refinements layer up – so, for example, while there is a drift toward more subliminal effects, the perfection of sonic violence with the new directional technologies means its use has never before been so practical.“ Goodman (2010), S. 17

49 Goodman (2010), S. 191

50 Goodman (2010), S. 191

verführerischen und gewaltsamen, von unterdrückenden und mobilisierenden Kräften, von Kontrolle und Vergnügen auszugehen. Dieses komplexere Konzept repräsentiere der Begriff Unsound.⁵¹

Der Bezug zu den im ersten Teil dieser Arbeit vorgestellten theoretischen Auseinandersetzungen mit Virtualität wird deutlich, weist Goodman doch in Zusammenhang mit Silence auf das „Noch-nicht-Aktualisierte“ und im Rahmen von Noise auf dessen schöpferisches Potential hin. Zudem beschreibt Goodman die unbewusste Aktivierung des Körpers durch einen sonischen Auslöser. Das affektive Sensorium wird dabei zum synästhetischen Synthesizer, welcher virtuelle Empfindungen und Erinnerungen hervorruft.⁵² In der musikästhetischen Ausprägung des Unsound-Konzepts spielt die Auffassung des Virtuellen also eine entscheidende Rolle. Im nun folgenden Kapitel wird diese zweite Seite von Goodmans Konzept eingehender erläutert, wenn es um die Analyse des Verhältnisses von Unsound und Virtualität geht.

5. Zum Verhältnis von Virtualität und Unsound

Goodman bezeichnet Unsound innerhalb des hörbaren Frequenzspektrums als unaktualisierten Nexus noch-nicht-hörbarer Frequenzen und Rhythmen⁵³, als das unberührte Potential hörbarer Bandweiten und die Zukunft, welche der Musik immanent ist.⁵⁴ Bezug nehmend auf die vorgestellten theoretischen Entwürfe wird der Zusammenhang von Unsound mit dem Virtuellen erkennbar.

Zentral in Bergsons Virtualitätsauffassung ist der Prozess der Aktualisierung der reinen Erinnerung. Diese reine Erinnerung, die im ontologisch Unbewussten zu verorten ist, stellt das Virtuelle bei Bergson dar. Das Virtuelle bildet sich also im Vorgang der Aktualisierung zu einem Erinnerungsbild heraus, welches in der Gegenwart schließlich bewusst wahrgenommen werden kann. Die Vollendung dieser Aktualisierung verwirklicht sich in der körperlichen Manifestation, der Empfindung und Bewegung – also der aktuellen Wahrnehmung. Es gilt noch einmal hervorzuheben, dass die reine Erinnerung (das Virtuelle) und die wahrgenommene Erinnerung sich dabei ihrem Wesen nach unterscheiden: „Jedes Objekt ist doppelt, ohne dass sich seine beiden Hälften ähneln, von denen die eine das virtuelle Bild, die andere das aktuelle Bild ist.“⁵⁵

51 Vgl. Ebd. (2010), S. 193

52 „Where there is a visceral perception initiated by a sound and in a split-second the body is activated by the sonic trigger, then the gut reaction is preempting consciousness. Interwoven with the proprioception of the feeling of the moving relations of the body, a tactility facing inward, the affective sensorium as polyrhythmic nexus is a synesthetic synthesizer. For Massumi, synesthesia constitutes the perspective of the virtual.“ Goodman (2010), S. 48

53 Vgl. Ebd. (2010), S. xx (Einleitung)

54 Vgl. Ebd. (2010), S. 198

55 Deleuze [1968] (1992): S. 265

Diese Differenz zwischen dem Virtuellen und dem Aktuellen, beziehungsweise dem Realen, wurde in Zusammenhang mit den Theorien von Lévy und Massumi bereits thematisiert. Das Virtuelle bei Bergson ist demnach Unsound, dem unaktualisierten Nexus noch nicht hörbarer Frequenzen bei Goodman, gleichzusetzen. Den Anstoß für die Aktualisierung des Virtuellen gibt nach Goodman der Sonic Trigger. Das Prinzip hinter diesem auslösenden Moment lässt sich dabei mit Bergsons Beschreibung des Erinnerungsaufrufs durch einen Sprung in die Vergangenheit, in das Unbewusste, vergleichen. Spricht Goodman von Unsound als unberührtem Potential hörbarer Bandweiten, wird die Nähe zu Whitehead augenscheinlich.

Der Potentialität bei Whitehead entspricht das Virtuelle bei Bergson. Die Aktualisierung dieses Potentials bezeichnet Whitehead als Erlebensvorgang. Die affektive Tönung sei dabei die subjektive Form dieses Erlebens oder Erfassens. Sowohl Whitehead als auch Deleuze erkennen in der Potentialität des Virtuellen den Moment des Schöpferischen.⁵⁶ Das Virtuelle kann in seiner Verwirklichung demnach mehr als bloße, vorbestimmte Möglichkeiten hervorbringen. Den Vorgang der Aktualisierung bezeichnet Deleuze aus diesem Grund auch als Differenzierung des Virtuellen. Das zuvor angesprochene Noise-Konzept als Potential des Sounds gängige Konventionen aufzubrechen, kann dementsprechend als ein Bestandteil von Unsound ausgemacht werden. Ebenso ist in der Untersuchung von Stille als musikästhetisches Modell unaktualisierten Sounds, also von „Sound in Potential“⁵⁷ die Rede.

Goodman spricht in diesem Zusammenhang auch vom „unconscious background“ also vom Unbewussten als Hintergrund für die Wahrnehmung. Wie bereits angesprochen wurde, ist das Unbewusste auch bei Bergson das Virtuelle, welches erst im Zuge seiner Aktualisierung oder Psychologisierung mehrere Bewusstseins Ebenen durchläuft, ehe es sich in aktueller Wahrnehmung manifestiert. Das Virtuelle selbst, so wie Unsound, kann demnach nur in seinen Effekten erfasst werden, welche es auf den wahrnehmenden Körper ausübt. Diese Annahme leitet sich, wie zuvor herausgearbeitet wurde, von Massumis Beschreibung des Virtuellen ab. Das Unbewusste, das noch nicht aktualisierte Potential, dies ist dem theoretischen Diskurs zufolge das Virtuelle und findet sich als solches im Noch-nicht-Gehörten, im Konzept des Unsound bei Goodman wieder. Die Autonomisierung des Effekts von seiner Ursache wurde im Zuge der Betrachtung des Virtuellen bei Massumi bereits angesprochen. Wird diese Annahme mit Whiteheads Auffassung der Immanenz von sowohl der Vergangenheit als auch der Zukunft in der Gegenwart kombiniert, so ergibt sich, was Goodman als Zukunftsmanagement der

⁵⁶ So zum Beispiel Deleuze: „Niemals ähneln die aktuellen Terme der Virtualität, die sie aktualisieren. [...] Die Aktualisierung, die Differenzierung ist in diesem Sinne stets eine wirkliche Schöpfung.“ Deleuze [1968] (1992), S. 268

⁵⁷ Goodman (2010), S. 191

Vorwegnahme bezeichnet.⁵⁸ Die Effekte der noch-nicht-eingetretenen Ereignisse werden vorweggenommen, so dass sich die Zukunft in der Gegenwart aktualisiert. Die Quasi-Ursache kann dabei gleichzeitig virtuell bleiben und dennoch eine reale Affekttönung evozieren. In Rückbezug auf das Halloween-Beispiel haben virtuelle Bedrohungen also reale Auswirkungen.

Übertragen auf den Bereich auditiver Wahrnehmung ist Unsound als die noch-nicht-eingetretene Ursache eines Schallereignisses, ohne den Prozess seiner Aktualisierung durchlaufen zu müssen, demnach in der Lage, Körper in Empfindung und Bewegung zu versetzen. In diesem Fall stellt Unsound folglich tatsächlich das Virtuelle der Musik dar. Die untrennbare Verbundenheit des Virtuellen mit seinem Aktualisierungsvorgang, wie sie Bergson und Deleuze beschreiben, wird dabei allerdings aufgehoben. Bei genauerer Betrachtung wird deutlich, dass das Erlangen von Kenntnissen über die Erzeugung von Empfindungen, welche nur noch auf Quasi-Ursachen beruhen, dazu geführt hat, dass die Dimension sonischer Virtualität genauso wie Infra- und Ultrasoundtechniken als Manipulationsmittel, als Waffe akustischer Kriegsführung, entdeckt wurden. Die Steuerung des Konsumverhaltens ist dabei ein Bereich, in dem Unsound als Werkzeug eingesetzt wird und akustische Markenführung wird so zu einem gegenwärtig viel diskutierten Thema. Die Manipulation der Bedürfnisempfindung des potentiellen Kunden wird hier, wie soeben erläutert wurde, durch das Implantieren einer falschen Erinnerung erreicht. Einer Audio-Erinnerung an ein Ereignis, das gar nicht erlebt wurde.⁵⁹

Das, was gar nicht oder noch nicht erlebt wurde, würde Goodman in diesem Zusammenhang als Unsound bezeichnen. Das durch das Erinnerungsbild erzeugte, vermeintlich familiäre Gefühl, zum Beispiel beim Hören einer Werbung, soll beim Kunden nun das Bedürfnis hervorrufen, diese Familiarität wieder herzustellen und führt so zum Konsum des beworbenen Produkts. Um noch einmal auf das Virtualitätskonzept von Lévy zurückzukommen, ist dieser Mechanismus in der Cyberculture kein unbekannter. Videogames, Social Networking Portale, auch hier findet sich die virtuelle Empfindung als Antrieb der gegenwärtigen Funktionsweisen der Welt wieder.⁶⁰ Baudrillard spricht von einer vollständigen Virtualisierung des Seins und einer Welt, in der der virtuelle Genuss zumeist für unser Glück hinreicht.⁶¹

58 Goodman erklärt dazu: „Unlike earlier modes of management of the future such as deterrence, preemptive security does not prevent but rather induces the event, no longer warding off its arrival in a negative anticipation.“ Goodman (2010), S. 71

59 Vgl. Ebd. (2010), S. 186

60 Der Verweis auf den aktuellen Bezugsrahmen von Virtualitätsmechanismen verdeutlicht das in dieser Arbeit vorgestellte Prinzip des Unsound. Es sollte jedoch beachtet werden, das Virtuelle des theoretischen Diskurses nicht mit der vorherrschenden Auffassung von virtueller Realität, als computisierte Alternativwelt, gleichzusetzen.

61 Baudrillard, Jean (1994): „Die Illusion und die Virtualität“, S. 16

Umfasst nun das Unsound-Konzept ein scheinbar sehr weites Feld sowohl hörbarer, fühlbarer, als auch rein virtueller Sounds, ist die Gemeinsamkeit dieser Phänomene in ihrer Anwendung zur Produktion einer affektiven Tönung im Zuge einer Sonic Warfare zu sehen. Aus diesem Grund legitimiert sich die Zusammenfassung dieser so unterschiedlichen sonischen Ereignisse zu einem gemeinsamen Konzept, dem des Unsound.

6. Fazit

Ziel dieser Arbeit war es zum einen, das Unsound-Konzept Steve Goodmans, welches er in seinem Buch Sonic Warfare entwickelt, eingehender zu betrachten und vorzustellen und zum anderen die Frage zu klären, inwiefern Unsound mit dem Virtuellen der Musik gleichzusetzen oder zumindest in Verbindung zu bringen sei. Die Herleitung von Goodmans Virtualitätsverständnis diene dabei als entscheidende Grundlage für die kritische Auseinandersetzung mit dem Verhältnis von Unsound und Virtualität. Zunächst ist deutlich geworden, aus welchen Ansätzen Goodman seine Auffassung des Virtuellen zusammensetzt. Basis jeglicher Überlegung stellt die Theorie Henri Bergsons dar, die, 1896 erstmalig veröffentlicht, noch heute relevant für sämtliche theoretische Auseinandersetzungen mit dem Virtuellen als zeitliche Dimension von Erinnerung und Gedächtnis ist. Bergson entlehnt Goodman auch die Vorstellung eines Aktualisierungsprozesses, welcher das in der Vergangenheit liegende Virtuelle zu einem aktuell wahrnehmbaren Erinnerungsbild umformt.

Der zweite wichtige Aspekt ist die Bezeichnung der allgemeinen Vergangenheit als das ontologisch Unbewusste. Gilles Deleuzes Auffassung von Virtualität entspricht weitestgehend dem bergsonischen Ansatz. Goodman beruft sich auf Deleuze, wenn er von der Koexistenz der Vergangenheit und Gegenwart ausgeht und im Aktualisierungsprozess die Differenzierung des Virtuellen ausmacht. Ebenso wie für Deleuze, ist auch für Alfred North Whitehead, das dem Virtuellen innewohnende Schöpfungsmoment, von zentraler Bedeutung. Diese Potentialitätszuschreibung ist bei Goodman wiederzufinden. Darüber hinaus schließt sich Goodman der mikrozeitlichen Betrachtungsweise Whiteheads an und übernimmt dessen Immanenzauffassung von Vergangenheit und Zukunft in der Gegenwart. Neuere Beschäftigungen mit der Virtualitätsthematik, auf die Goodman rekurriert, liefern Brian Massumi und Pierre Lévy. Die für diese Arbeit und Goodmans Unsound-Konzept interessantesten Aspekte von Massumis Philosophie, wenn es um die Autonomisierung der Effekte von ihren Ursachen geht, sind dessen

Beschreibungen des Virtuellen als „Felt Thought“ und „Quasi-Cause“. Lévy's aktuelle Bezüge zu der sich virtualisierenden Welt helfen auch bei Goodman die Brücke zwischen theoretischem Diskurs und den Auswirkungen des Virtuellen in der gegenwärtigen Gesellschaft zu schlagen.

Kritisch anzumerken ist, dass es den Anschein hat, Goodman würde für sein Vorhaben, der Entwicklung eines neuen Konzeptes zur Erklärung aktueller Phänomene der Sonic Culture, aus den herangezogenen theoretischen Modellen jeweils nur die gerade brauchbarsten Gedanken herausfiltern. Eine intensivere Beschäftigung mit den Primärquellen offenbart die Komplexität der einzelnen Virtualitätswürfe, die in ihrer verkürzten und selektiven Anwendung bei Goodman, mitunter zu Widersprüchen führen. Eine tiefgreifende Untersuchung der Kompatibilität von philosophischer Theorie und dem Begriff des Unsound wäre aus diesem Grund wünschenswert, kann jedoch im Rahmen dieser Ausarbeitung nicht geleistet werden.

Mit dem Unsound-Konzept versucht Goodman ein überaus weites Feld akustischer Phänomene abzustecken. Auf den ersten Blick scheint Goodman selbst nicht genau zu wissen, was alles als Unsound aufzufassen sei. So definiert er den Begriff im Verlauf des Buches auf zahlreiche sehr unterschiedliche Weisen, wie etwa Unsound als nicht-hörbare Töne oder an anderer Stelle als Potential eines sonischen Körpers. Die Thematik aufmerksam analysierend, wird allmählich deutlich, dass sich das Unsound-Modell dem Grunde nach aus zwei zunächst gänzlich voneinander verschiedenen Seiten zusammensetzt. Einmal geht es um den Grenzbereich auditiv nicht wahrnehmbarer Frequenzen unter 20 Hertz und über 20 Kilohertz. Die körperliche Wahrnehmung dieses Infra- und Ultrasounds setzt Goodman dabei mit der Thematik akustischer Kriegsführung in Verbindung. Virtualität, dem Verständnis des theoretischen Diskurses entsprechend, ist für diesen Teil von Unsound erst einmal kaum relevant.

Was hat nun also das Virtuelle mit Unsound zu tun? Um diese Frage zu klären, gilt es den anderen Flügel des Konzeptes, Frequenzen innerhalb hörbarer Bandweiten zu untersuchen; genauer; die noch-nicht-aktualisierten Frequenzen im Bereich dieses Spektrums. Nach und nach wird nun deutlich, warum Goodman von Unsound als Dimension sonischer Virtualität spricht. Sein Virtualitätsverständnis findet sich in diesen unaktualisierten Soundpotentialen und ihrer Anwendung wieder. So kann tatsächlich von Unsound als dem Virtuellen der Musik gesprochen werden. Infra- und Ultrasoundfrequenzen hingegen haben vordergründig wenig mit dem philosophischen Virtualitätsdiskurs gemein, auf den sich Goodman beruft. Die Rolle des Körpers als sensorische Oberfläche und Umwandler von Vibrationsenergie ist in diesem Zusammenhang ausschlaggebend. Vergleicht man die Anwendungsbereiche dieser beiden Unsound-

Dimensionen, wird schließlich erkennbar, warum Goodman sowohl Infra- und Ultrasound als auch den (noch) nicht-aktualisierten Frequenznexus hörbarer Bandweiten in einem Konzept vereint. Beide Felder markieren auf ihre eigene Art und Weise die Grenzen menschlicher Wahrnehmung und ihre Gemeinsamkeit liegt in der Anwendung und zum Teil gar Ausnutzung ihrer jeweiligen Potentiale für Sonic Warfare. Ob es dabei um den militärischen Einsatz sonischer Waffen oder die subliminale Beeinflussung von Menschen zugunsten eines kapitalistischen Systems geht, bleibt dabei zweitrangig. Die eingangs gestellte Frage, „Ist Unsound das Virtuelle der Musik?“ bleibt also abschließend zu beantworten: Ja, aber nicht ausschließlich.