

○ REMIXING THE REMIX –
ODER WIE MAN AM RICHTIGEN ORT
ZUR FALSCHEN ZEIT SEIN KANN – ZWEIMAL

Bemerkungen zur Nachbildung der *Devil's Music* als Software

Rev 0: Hardware

Devil's Music ist ein achtzehn Jahre altes Stück über globale Medien, lokale Kultur und individuelle Einflussnahme. Es entstand 1985 aus einem Zusammenspiel verschiedener Faktoren: meine Begeisterung für die frühen Hip-Hop DJs und meine Cageanische Faszination für die Großartigkeit des Radios; die ersten erschwinglichen tragbaren Sampler kamen auf den Markt (*16 Second Delay* und *Super Delay* von ElectroHarmonix) und ich hatte einen einfachen, selbst gemachten „stuttering circuit“ (womöglich dadurch inspiriert, dass ich jahrelang bei Alvin Lucier gelernt hatte). In *Devil's Music* sucht der Performer in den Radioskalen nach geeignetem Material, das er in kleinsten Segmenten von einer Sekunde oder weniger samplet, loopt, schichtet und wieder trennt. Dabei werden diese Samples durch den „stuttering circuit“ ganz automatisch rhythmisiert, indem die Loops immer wieder neu ausgelöst und umgekehrt werden, wenn er auf Akzente im Rhythmus des ständigen (nicht hörbaren) Signalfusses aus dem Radio reagiert. Keines der Samples wird vorbereitet: Das gesamte Material entstammt den Übertragungen auf Mittelwelle, UKW, Kurzwelle und den Raster-Bändern zum Zeitpunkt der Performance. Das Ergebnis ist eine flatterige Mischung aus Bruchstücken von Musik, Stimmen und Radiogeräuschen, die mal rhythmisch voran treibt, dann wieder lau dahin fließt oder in einen hektischen Taumel gerät – eine Patchwork-Decke, die aus den Fetzen der lokalen Radiowellen zusammengeheftet ist.

Schon lange glaube ich, dass das Radio der billigste aber zugleich der umfassendste Synthesizer überhaupt ist. Da draußen gibt es wirklich *jede* Art von Klang – die Frage ist nur, kannst du den Sound, den du suchst auch gerade *dann* finden, wenn du ihn brauchst? *Devil's Music* wurde zu meinem Werkzeug, diesen ätherischen Synthesizer zu spielen. Dabei hing der Erfolg einer jeden Performance von der

Anzahl, Vielfalt und Ausrichtung der lokalen Sender ab (New York war leichter als Gent) und natürlich auch einfach vom Zufall. Eine typische Performance begann z.B. mit einer rhythmischen Schleife, gesamplet aus einem lokalen Dance Music Sender. Nach etwa einer halben Minute nahm ich einen wabernden Akkord von einem Sender mit seichter Musik dazu oder eine gesprochene Phrase aus einer Nachrichtensendung, dem Taxifunk oder einem Handy-Gespräch. Während der „stuttering circuit“ diese Ausgangsschleifen in ihren automatischen Variationen wiedergab, suchte ich in den Frequenzen nach dem nächsten Sound, den ich samplen konnte. Das Stück entwickelte sich dann nach einem pseudo-barocken Muster von Spannung und Auflösung, wobei die gesampletten Stimmen eine nach der anderen ausgetauscht wurden und das Ganze hier und da durch den abrupten Wechsel gleich mehrerer Stimmen oder plötzliche Stummschaltungen unterbrochen wurde. Manches Material wählte ich aus Gründen der Klangkontinuität, dann wieder reihte ich wahllos Textfragmente aus allen Frequenzen zu einer Zufallserzählung aneinander. Bei einigen Performances im Ausland konnte ich die Sprache *nur* als „reinen Klang“ verarbeiten – was gleichzeitig ein Segen und ein Fluch war, denn während es für mich wie bloßes Kauderwelsch klang, war mir natürlich bewusst, dass es für die Zuhörer durchaus eine Bedeutung haben konnte. Einmal sagte mir jemand nach einer Performance, dass ich ungewollt das Statement eines schwedischen Politikers zur Lage der Wirtschaft verwandelt hatte in die Aussage „meine Stiefel stinken“.

Devil's Music war wie geschaffen für den fahrenden Spielmann der Moderne: Jede Performance war anders, aktuell, ein Auszug des jeweiligen lokalen Äthers. Nach einer chaotischen Premiere 1985 im „Anti Club“ in Los Angeles, habe ich das Stück in den folgenden drei Jahren in Nordamerika und Europa etwa 100 Mal aufgeführt. In jeder Performance gab es einen transformativen Moment, wenn den Zuhörern bewusst wurde, was da eigentlich geschah: Das Wort eines lokalen Nachrichtensprechers oder das Fußballergebnis des Tages sagten ihnen, dass die elektronischen Sounds hier nicht bloße Meterware, sondern aus dem Hier und Jetzt maßgeschneidert waren.

Devil's Music ist weit herumgekommen. Live Performances in Berlin, Chicago und New York wurden von Slowscan, Tellus und Trace Elements auf Kassetten veröffentlicht. Ausschnitte einer Acht-Städte-Tour von Budapest bis Bern wurden auf einem 50-minütigen Tonband für Banned Records zusammengestellt. 1986 spielte

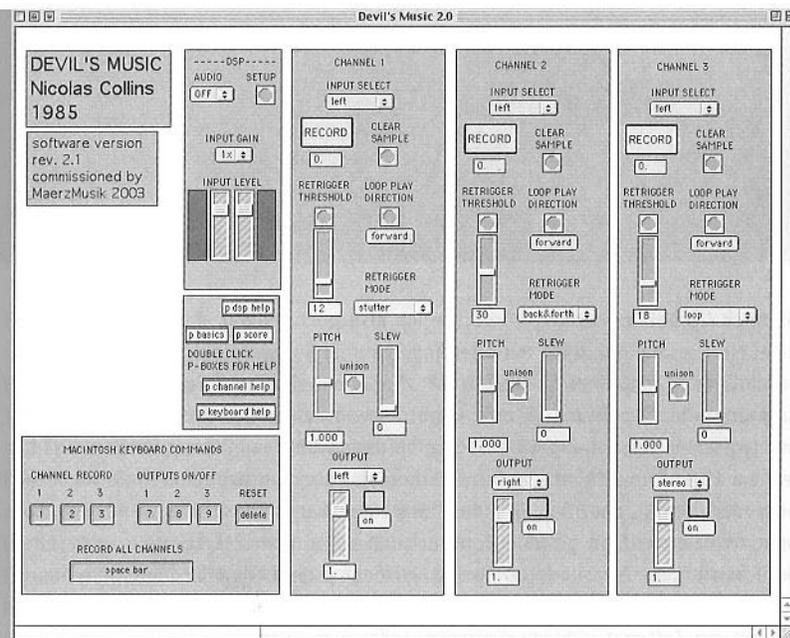
ich eine LP für Trace Elements Records ein: auf der A-Seite mehrere Aufnahmen mit Samples von New Yorks besten Dance Music Sendern, darüber gelegt Stimmen aus verschiedenen Werbespots; auf der B-Seite Stücke aus Sendern mit klassischer und seichter Musik, vermengt zu einer Reich-meets-broken-Glass Lounge Music. Ich wusste, dass es einen halb-legalen Markt für „break beat“ Scheiben mit knackigen rhythmischen Grooves, zusammengestellt aus anderen LPs, gab und hoffte, die DJs würden *Devil's Music* zur Belebung ihrer dancefloors kaufen. In den frühen 90ern hörte ich dann, dass *Devil's Music* in Berliner House Clubs gespielt wurde und dass man auf Plattenbörsen 25 Dollar dafür zahlte. Bisher habe ich noch nie jemanden dazu tanzen sehen, aber noch habe ich die Hoffnung.

Der Titel meines Stücks war eine Anspielung auf die zunehmende Paranoia der christlichen Rechten in America in Bezug auf obszöne Texte und mögliche versteckte satanische Botschaften in der Popmusik. Die zuckenden Rhythmen in *Devil's Music* könnten den Tanz von Besessenen andeuten, und die rückwärts gespielten Samples könnten gut jene unterschwelligsten Botschaften und dunklen Beschwörungen verdecken, die man seit den Kingmen jeder verzerrt aufgenommenen Stimme andichtete. Die Vorlage für das Cover der Platte stammt von einem *Con Ed* „Vorsicht Starkstrom“ Schild, das ich auf der Straße gefunden habe. Ich fand, das Bild eines vom Blitz getroffenen Mannes träfe sehr gut die Veitstanz-Qualität der Musik. (1989 tauchte dasselbe Motiv mit fast identischem Layout auf einer bei Dischord erschienenen EP von Fidelity Jones auf. Und als das Magazin *Wired* ein paar Jahre später herauskam, verwendeten sie dasselbe Symbol für ihre Kritik- und Rezensionsseiten. Aber es wäre ja albern, anderen das Plagieren des eigenen Plagiats vorzuwerfen.)

Rev. 1: Software

Im Jahr 2002 lud mich John Corbett ein, mein Stück als Gegenmittel zur „Laptronica“, die inzwischen Chicagos elektronische Musikszene dominierte, neu ins Leben zu rufen. Meine alten Schaltungen lagen irgendwo auf einem Dachboden in Neu-England und korrodierten vor sich hin. Ich dachte, es sei an der Zeit, das Stück neuen Händen und Ohren anzuvertrauen, also machte ich mich daran, meine Hardware in Software zu übertragen.

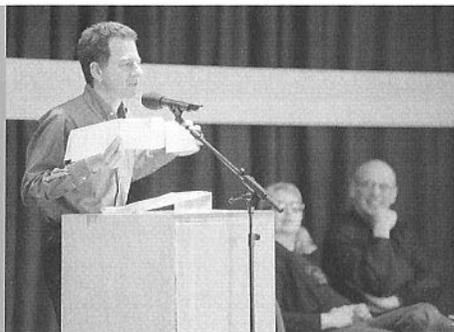
Schon einmal zuvor hatte ich versucht, mit Unterstützung von Sukandar Kartadinata, der ein sehr geschickter Techniker ist, *Devil's Music* in Computer Codes zu reproduzieren, aber das war für mich eine äußerst deprimierende Erfahrung. Das Programm hatte die alte Hardware ziemlich effektiv nachgestellt, aber darüber hinaus konnte es noch viel mehr: Ein paar kleine Tricks hier und da und es kam ziemlich nahe heran an viele der anderen Stücke, die ich in den vergangenen fünfzehn Jahren gemacht hatte – und von jedem hatte ich damals gedacht, es sei ein bedeutender „Durchbruch“ für meinen musikalischen Stil und meine Technik. Nach zwei Konzerten verwendete ich das Programm nicht weiter.



Nicolas Collins, *Devil's Music* – Software Version

Das, was *Devil's Music* zu mehr als nur einem Instrument, nämlich zu einer Komposition gemacht hat, waren die beschränkten Möglichkeiten der ursprünglichen Hardware. Statt dem Stück von außen her eine musikalische Form aufzudrücken, ließ ich die charakteristischen Eigenheiten der Schaltungen die Mikrostruktur des

Stücks bestimmen. Das automatische „re-triggering“ als Reaktion auf die ständigen Signale aus dem Radio bestimmt den rhythmischen Kern des Stückes. Zwar können sich die jeweiligen Patterns ändern, wenn dieses „Streaming“ von Techno über Tschaikowsky zu Tatum wechselt, aber die Phrasierung behält einen gleich bleibenden, wieder erkennbaren Charakter. Zudem sind durch die begrenzte Dauer der Samples, Bandbreite der Tonhöhen-Transpositionen, Anzahl der Stimmen sowie das Fehlen von Effekten die Grenzen des Stückes klar umrissen.



Nicolas Collins, Antje Vowinkel,
Wolfgang Hagen, 21. März 2003
Haus der Berliner Festspiele

Da mich Corbett ermutigte, versuchte ich also noch einmal, das Stück wiederzubeleben. Diesmal nahm ich mir allerdings vor, die Software auf zweierlei Arten zu beschränken. Zum einen versuchte ich, die Eigenheiten und Beschränkungen der ursprünglichen Hardware so originalgetreu wie möglich nachzubilden und nicht der typischen Versuchung zu erliegen, sie beim Programmieren „verbessern“ zu wollen. Regler und Knöpfe lassen sich nur bis zu einem bestimmten Punkt schieben oder drehen, aber Zahlen eines Programms kann man immer weiter erhöhen oder reduzieren. Eine getreue Reproduktion sollte aber Stärken wie Schwächen berücksichtigen. Zum anderen suchte ich nach Eigenheiten in der Programmiersprache, die den Code genauso einschränken sollten wie dies bei meinen Schaltungen der Fall war, d.h. die Software sollte sich eher wie Hardware verhalten. Wahrscheinlich hat mir dabei die Tatsache geholfen, dass ich nicht annähernd ein so guter Programmierer bin wie Kartadinata.

Ich schrieb das Programm in MAX/MSP und schickte es per e-mail an zehn verschiedene Musiker in Chicago: DJs, Computermusiker, Improvisationskünstler und Remixer. Es läuft auf jedem Macintosh, man braucht keine zusätzliche Hardware,

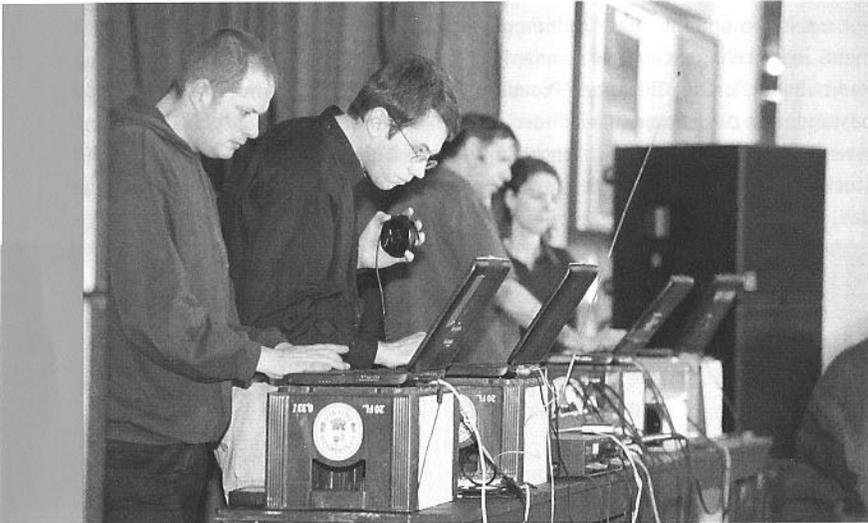
nur ein Radio und ein Paar Kopfhörer. Die Vorgaben reduzierte ich auf ein Minimum. Jeder kann machen, was immer er denkt, solange er das Programm und ein Radio benutzt. Die Chicagoer Premiere im Mai 2002 im „The Empty Bottle“ bestand aus zwei Stunden einander überschneidender Solo- und Duo-Sets von jeweils 5-10 Minuten. Tatsächlich klang jedes Set gleichzeitig wie mein Originalstück und die eigene Musik des jeweiligen Künstlers, und das war ziemlich genau das, was ich erhofft hatte.

In den folgenden neun Monaten überarbeitete ich das Programm und unterzog es noch einem Beta-Test: einmal bei einem Konzert mit Techno DJs aus Sizilien beim Prix Italia in Palermo und einmal bei einem „Diskless Jockeying“-Workshop, den ich in Glasgow leitete. Die aktuelle Version des Stückes kommt der ursprünglichen Hardware ziemlich nahe. Eine Neuerung ermöglicht, dass man einen Loop mit einem „pitch slurp“ umkehren kann. Das erinnert an das Vor und Zurück beim „turntable scratching“ und nach dem einst verpassten DJ Einsatz von *Devil's Music* fand ich das eine recht sinnige Ergänzung. Die wichtigste Veränderung ist allerdings die, dass Software die Möglichkeit mit sich bringt, das Programm ohne Kosten weit zu verbreiten. Damit ist das Stück nicht länger abhängig von meiner persönlichen Hardware oder meinem persönlichen Performance-Stil.

Fehlermeldung

Philip Sherburne hat vor kurzem *Devil's Music* als „ein frühes Template für Techno“ bezeichnet.¹ Warum wurde dann aber die LP, als sie 1986 herauskam, nicht von der Popszene aufgenommen? Trotz der offensichtlichen Präsenz von Rhythmen, Sounds und Sampling-Technik des Hip-Hop kam *Devil's Music* zu früh als Template für ein Genre, das damals noch Jahre entfernt war. Außerdem, wie Robert Poss einmal sagte, klang das Stück wie „ein Intro, das niemals in einen Groove mündet“. 99% der Leute, die Platten kaufen, wollen einen Groove und kaufen eine Platte nicht allein wegen der Intros. *Devil's Music* bleibt veränderlich, und wie bei der Seekrankheit verursacht ein fehlender fester Horizont ein flaes Gefühl, das sich erst wieder legt, wenn man festen Boden und einen soliden Beat unter den Füßen hat.

¹ Philip Sherburne: *Experiments In Sound: I Am Spinning In A Room, Needle Drops*, 2. Nov. 2001, http://www.neumu.net/needledrops/data/00012_needledrops.shtml



Nicolas Collins, *Devil's Music*, Version 2.0 – 18. März 2003, Haus der Berliner Festspiele

Seit dem Aufkommen elektronischer Dance Music und der betont nicht-rhythmischen „ambient music“ in den frühen Neunzigern war die Popmusik nicht mehr so streng an die Standards des „Old Grey Whistle Test“ (A.d.Red.: Mitpfeiftest) gebunden, aber 1986 waren Tanzbarkeit und Textbotschaft noch ganz zentral. Sieben Jahre später begann Scanner seine Karriere mit einem echten *Devil's Music*-Konzept: Er samplete Mobilfunkübertragungen mit einem Scanner Radio. Allerdings legte er die Samples über einen wohlüberlegten rhythmischen Groove, anstatt sie ins Meer unregelmäßiger Loops zu werfen. Außerdem entwarf er seine Stücke in der kontrollierten Umgebung eines Studios und überließ sie nicht dem Aufführungszufall. *Devil's Music* kam zu früh, war zu anders und wurde von der experimentellen Musik als etwas leicht Anrühiges betrachtet – ein Post-Disko-Update von Cages *Imaginary Landscape No. 4* – und musste als Crossover scheitern. Scanner andererseits war zur richtigen Zeit mit einem beruhigend „richtigen“ Beat zur Stelle, in den seine Intros mühelos einmündeten.



Nicolas Collins, *Devil's Music*, Version 2.0

1986 waren es nur die ganz Verrückten, die auf der Bühne mit Live-Sampling, Computern und Radios arbeiteten, aber heute gehören Technik, Techniken und Ästhetik von *Devil's Music* zur Kultur der DJs und der an Pop orientierten elektronischen Musiker. Natürlich gefällt es mir, dass *Devil's Music* nach so vielen Jahren von einem derart breiten Spektrum von Musikern gespielt wird. Gleichzeitig aber fühlt sich das so seltsam nostalgisch an, wo es doch früher riskant und experimentell war. Wenn es 1986 noch zu früh war, mit meinem Stück ein wichtiges Zeichen zu setzen, so war es 2002 zu spät, denn Avantgarde war schon wieder passé. Verflucht, schon wieder daneben. Nächstes Mal treffe ich bestimmt den Moment ...