

---

# Kombiniere! Variiere! Transformiere! Mashups als performative Diskursobjekte in populären Medienkulturen

Thomas Wilke

... to invent a single machine which can be used to compute any computable sequence.

Alan Turing, 1936

In der allgemeinen Digitalisierung von Nachrichten und Kanälen verschwinden die Unterschiede zwischen einzelnen Medien. [...] In den Computern selbst [...] ist alles Zahl: bild-, ton- und wortlose Quantität. [...] Mit Zahlen ist nichts unmöglich.

Friedrich A. Kittler, 1986

Die Wirklichkeit ist diskursiv.

Siegfried Jäger, 1996

---

## 1 Einleitende Zugänge

Mit Mashups als einem Überbegriff lässt sich ein relativ neues Phänomen in der Produktion, Distribution und Rezeption audiovisueller Medienangebote beobachten und beschreiben, das nicht nur ästhetisch neue Fragen aufwirft. Ebenso scheinen sich Fragen des (Medien-)Gebrauchs, der individuellen (Medien-)Aneignung, des kulturellen Umgangs mit Medien, sowie Fragen der Ökonomie, des Rechts bis hin zum Urheberrecht und des künstlerischen Selbstverständnis anzuschließen. Wenn dem so ist, scheint es sich um kein marginales Phänomen zu handeln. Dies nimmt der folgende Artikel zum Ausgangspunkt der Argumentation, um sie allerdings nicht einfach zu bestätigen und sich auf Diskursvariationen zurückzuziehen, sondern um eine sich abzeichnende Radikalität in der Veränderung von Diskursordnungen zu thematisieren und zu umreißen. Denn mit der weiter in alle gesellschaftlichen Bereiche vordringenden Digitalisierung als eine relevante Voraus-

---

T. Wilke (✉)

Institut für Medienwissenschaften, Eberhard Karls Universität Tübingen,  
Wilhelmstr. 50, 72074 Tübingen, Deutschland

E-Mail: [thomas.wilke@uni-tuebingen.de](mailto:thomas.wilke@uni-tuebingen.de)

setzung von Mashups beträfe dies nicht nur einzelne Objekte, sondern ganze Objektbereiche und es betrifft nicht nur einzelne medialen Praktiken, sondern ganze Praxisbereiche. Diskurse wären demnach dynamisch. So sollen im Folgenden aus einer medienkulturwissenschaftlichen Perspektive die Veränderungen in einem veralltäglichten Umgang mit Medienangeboten gezeigt werden, der nicht mehr auf die Produktion eines kohärenten Sinnangebots setzt, sondern sehr viel stärker auf einen Effekt, der sich aus der Montage, der Kombination, der Transformation und anderem ergibt. Sinnstiftung über ein (mediales) Angebot und Sinnproduktion als Prozess artikulieren sich in konkret beobachtbaren Handlungen und in Diskursen. Mashups werden also als ein beobachtbares Phänomen und als eine spezifische Technik verstanden, ohne dass damit bereits geklärt ist, worum es sich dabei gegenständlich handelt. Dabei wird davon ausgegangen, dass Mashups diskursiv in vorgängige und parallele Diskurse nicht nur einfach eingebunden sind, sondern Reibungen, Überschneidungen und Distanzen produzieren. Es soll im Weiteren gezeigt werden, dass hier ein Effekt erzeugt wird, der *nolens volens* in der Umsetzung einer Möglichkeit performativ angelegt ist und sich dieser performative Charakter in einer iterativen Struktur begründet. Dies lässt sich als ein Charakteristikum populärer Medienkulturen begreifen, die als solche wiederum substantieller Bestandteil von Kultur in einem übergreifenden Verständnis sind.<sup>1</sup> Eine solche Annahme nimmt zugleich eine Setzung vor, indem die Gleichsetzung von Kultur mit Text und von Zeichen mit Repräsentation als fragliche zur Disposition gestellt wird.

Der Artikel verfolgt im Weiteren die Idee einer systematisierenden Betrachtung anhand konkreter und damit beschreibbarer medialer Erscheinungsformen. Diese können an dieser Stelle zwar lediglich grob schraffiert werden, bieten jedoch mögliche kritische Anschlüsse hinsichtlich der (Inter-)Medialität, der Dichte, Kohärenzbildung und gesellschaftlichen Diffusion. Es geht um das Phänomen medialer Mashups, dessen Realisation in der beobachtbaren Breite erst durch die digitale Verfügbarkeit und der selbstverständlichen Nutzung von Medienobjekten ermöglicht wird. Bilder, Texte, Musik, Filme, Musikvideos und in diesem Sinne kulturelle Artefakte sind in ihrer Verfügbarkeit einer haptischen Medialität entzogen, sie sind speicherbar und konvertierbar, sie sind transformierbar und zirkulieren im Netz, sie sind mit den entsprechenden rechtlichen Rahmungen mehr oder weniger frei, legal/illegal verfügbar und werden von den Nutzern auch so gehandhabt. Im Moment der Handhabung steht es den Nutzern frei, im Rahmen ihrer Fähigkeiten zu Produzenten zu werden. Um diese thesenartige Einschätzung entsprechend substantiell zu untermauern, werden im Folgenden zuerst auf einer begrifflichen Ebene die Voraussetzungen für Mashups diskutiert, unter anderem auch in Differenz zu anderen gebräuchlichen Begriffen. Sodann werden in unterschiedlichen medialen Bereichen beobachtbare Veränderungen konkretisiert, um schließlich einen differenzierten Zugang und entsprechende Beschreibungsweisen von ganz unterschiedlichen Mashups zu ermöglichen.

---

<sup>1</sup> Marcus S. Kleiner zeigt anhand von Popmusik eindrucklich, dass „[p]erformative Äußerungen [...] keine ausschließlich sprachlichen Ereignisse darstellen, sondern vielmehr grundlegend soziale Handlungen“ sind. Vgl. Kleiner (2013), S. 16.

## 2 Differenzen zwischen Remix und Mashup

Es scheint Konsens darüber zu herrschen, dass die gegenwärtige westliche Gesellschaft ihre mediale Prägung mit den damit in Verbindung stehenden Konsequenzen in der Wahrnehmung und Konstruktion von Wirklichkeit nicht mehr verleugnen kann: „Medien heben durch ihre Berichterstattung aus der Kontingenz der Ereignisse einige hervor, bebildern und beschriften sie, vertonen und platzieren sie im öffentlichen Diskurs. Die Medien schaffen so eine Narrationsstruktur für Ereignisse und ihre Geschichten, indem sie die Linearität der kontingenten Ereignisse, die für sich ‚bedeutungslos‘ sind, in Geschichts-Erzählungen einbinden [...] Für solche Erzählungen gilt, dass sie nie in sich abgeschlossen sein können, sondern dazu da sind, sich zu wiederholen. Indem die Medien heute Lokales und Globales, Partikulares und Allgemeines sinnstiftend verbinden, bilden sie das große Repertoire, auf das sich alle beziehen können, die das eine aus dem anderen erklären oder rechtfertigen wollen.“ (Viehoff 2003, S. 96 f.)

Mashup, englisch „to mash“, meint „etwas Vermischen“, „Unterschiedliches miteinander verbinden“, ohne dass dies inhaltlich oder formal einschränkt. Mashup hat sich phänomenal und begrifflich eingebürgert für auditiv, visuell, audiovisuell „vermischte“ Neuarrangements, Collagen, Bricolagen in der Musik, in Videos, in Computerspielen, in der Bildenden (und aktuellen Medien-)Kunst, in der (Netz-)Architektur. Das gilt ebenso für den Bereich der Literatur und der Photographie. Es fällt in der Beobachtung der wissenschaftlichen Diskussion auf, dass Begriffe wie Intertextualität, Multimedialität, Zitat und Intermedialität nicht mehr umfassend in ihrer analytischen Schärfe und Tiefe greifen. Die eingefügten Klammern, umfänglich nicht greifbare Erweiterungen, verweisen bereits auf einen schillernden und mäandernden Begriff. In der Charakteristik der Praxis handelt es sich zumeist um eine Verbindung heterogener Elemente, die etwas (scheinbar) Neues hervorbringen, zumindest etwas in einer neuen Qualität. Parallel dazu und darüber hinaus lassen sich durch konvergente mediale Entwicklungen auch Mashups in medialen Architekturen finden. (Vgl. Jenkins 2006) Im Internet verbinden Websites unterschiedliche Elemente (beispielsweise Musik, Video, Hyperlinks oder die Programmierung betreffend) mit unterschiedlichen Funktionen miteinander.<sup>2</sup>

Es ist auffallend, dass sich in Mashups stets – quasi selbstreferentielle – Verweise auf ihre Medialität finden lassen. Bei medialen Mashups werden mehrere bereits existierende mediale Fragmente miteinander verwoben, verbunden und vermischt. Das heißt, be-

<sup>2</sup> Hierzu exemplarisch Jeffrey Wong und Jason Hong für das ‚Semantic Web‘: „Mashups and tools to support the construction of mashups are important to the development end-user programming. Use of the web is pervasive for many tasks that involve searching for information or decision-making. Constructing mashups typically involves programming, although there are now a number of tools that simplify or eliminate programming for a number of mashup tasks. Mashup construction tools are often designed to address different mashup patterns. Microsoft Popfly and Marmite conceive of mashups as data flows that take data originating from a source or user input, applying web services to augment or transform the data, and visualizing the results on a map or on a web page. Wong und Hong 2007, S. 35; ebenso Altinel et al. 2008; Weiss und Gangadharan 2010.

stehende Medien und Medieninhalte entnimmt man ihrem ursprünglichen Zusammenhang und montiert, collagiert oder kompiliert sie aufgrund der technischen Möglichkeiten als Mix neu.

Felix Stalder (2009, S. 2 f.) schrieb in seinen neun Thesen zur Remix-Kultur, dass es drei wichtige Zugangsvoraussetzungen braucht, ehe eine Praxis des Remixens entstehen kann: Medienobjekte müssen demnach preiswert sein, der Zugang niedrigschwellig, was eine weite Verbreitung nach sich zieht, die Bearbeitung müsse „eine quasi-alltägliche Handlung darstell[en]“ und nicht „als anmaßendes Sakrileg, Tabu- oder Rechtsbruch verstanden werden“ und es müsse drittens möglich sein, die Medienobjekte materiell zu verändern. Im Anschluss daran muss eine Gesellschaft eine gewisse Saturierung an Medienobjekten aufweisen, die zum Ausgangspunkt neuer kreativer Verarbeitungsprozesse angesehen werden. Folgt man Stalder, dann besteht offensichtlich mit dem Erreichen eines gewissen Sättigungsgrades Kreativität in der Fähigkeit, bestehendes Material neu zu kombinieren, zu modulieren, zu transformieren. Diese Voraussetzungen können im Zeitalter der „globalen Netzwerkgesellschaft“ (Manuel Castells) – zumindest für die westliche Hemisphäre – als gegeben angenommen werden.

Das Remix-Verständnis von Felix Stalder stellt hier zwar einen Zugang zur Diskussion dar, ist allerdings nicht Argumentationsgrundlage für Mashups, die bei ihm lediglich als eine Unterkategorie berücksichtigt werden. Gleichwohl sind die Voraussetzungen als gleich zu bezeichnen. Ein Remix, in Differenz zu Stalder, verändert zwar das Ausgangsmaterial, jedoch gelingt das nur durch die spezifischen Vorstellungen und Wissensvorräten des Bearbeiters, den individuellen handwerklichen Fähigkeiten und den technischen Bedingungen, die vom Ausgangsmaterial unter Umständen substantiell abweichen können. Ein Remix variiert und transformiert ebenfalls, jedoch bezieht er sich im Resultat sehr viel stärker auf das Ausgangsmaterial.<sup>3</sup> Genau das tun Mashups nun nicht zwangsläufig. Bei Remixen dient das Ausgangsmaterial als Referenz, die Idee einer Aussage durch Montage, Verfremdung, Collage tritt damit in den Hintergrund. So können insbesondere bei gremixten Musiktiteln gänzlich andere Musikstile den Charakter, die Stimmung oder

---

<sup>3</sup> Hierzu beispielhaft Leonhard Dobusch („Ein Remix ist eine kreative Kopie“, Dobusch 2013) als Redner auf dem 30. Chaos Communication Congress [30c3] des Chaos Computer Club [CCC] mit seinem umfangreichen und empirisch gesättigten Vortrag „Recht auf Remix“, in dem er die Bedeutung von Remix für Kunst- und Meinungsfreiheit in der digitalen Gesellschaft illustriert, die rechtliche Situation und deren Kollateralschäden in Form von privater Rechtsdurchsetzung aufzeigt und die gefesselte Kreativität und Behinderung von Innovation darstellt. Vgl. <http://www.slideshare.net/leonidobusch>. [Zugegriffen: 15. Januar, 2014] Die Initiative „Recht auf Remix“ geht in ihrem Manifest davon aus, dass wir heute in einem „Zeitalter des Remix“ leben: „Kreativität und Kultur bauten schon immer auf bereits Bestehendem auf. Internet und digitale Technologien ermöglichen aber die kreative Nutzung existierender Werke in völlig neuen Dimensionen: Nie zuvor war es so vielen möglich, Werke auf so unterschiedliche Arten zu verändern und so einfach anderen zugänglich zu machen.“ Aus diesem Grund geht es ihnen in ihren Forderungen im Wesentlichen um drei Dinge: ein pauschalvergütetes Transformationsnutzungsrecht, ein ebenfalls pauschalvergütetes Remixrecht sowie ein lizenzpflichtiges Remixverwertungsrecht. Vgl. <http://rechtaufremix.org>. [Zugegriffen: 15. Januar 2014]

die Aussage verändern, wenn es über die Veränderung des Arrangements, des Genres oder der Stimmung hinausgeht. In diesem Zusammenhang erscheint eine Nähe zur musikwissenschaftlichen Verwendung des Begriffs der Interpretation gegeben. Anders verhält es sich jedoch bei dem bereits grob skizzierten Verständnis medialer Mashups. Hier wird deutlich, dass bei der Beschreibung ähnlicher Möglichkeitsbedingungen die Begrifflichkeiten auseinandergehen. Zudem ist in der Literatur mittlerweile der Schritt vom Erfassen und Beschreiben des Phänomens zur kulturellen Einordnung vollzogen und zeigt eine begriffliche Breite, der es noch an Schärfe fehlt: Online Remix Culture (Angeloro 2006), Read/Write Culture (Lessig 2008), post digital remix Culture (Harley 2009), Remix-Kultur (Stalder 2009), Cut-up-Kosmos (Fahrer 2009), Sampling Culture (Navas 2012), Mashup Culture (Sonvilla-Weiss 2010), User-Generated Culture (Frank 2010), Configurable Culture (Sinnreich 2010), Referenzkultur (Gehlen 2011), Bastard Culture, Participatory Culture (Schäfer 2011).

Letztlich zeigen die aufgeführten Begriffe eine Reflektion über die Veränderungen im gesellschaftlichen und individuellen Umgang mit kulturellen Artefakten. Mit einem gewissen definitorischen Anspruch formuliert Stefan Sonvilla-Weiß (2010, S. 9): „Collage, montage, sampling or remix practices all use one or many materials, media either from their sources, art pieces (visual arts, film, music, video, literature etc.) or one’s own artworks through alteration, re-combination, manipulation, copying etc. to create a whole new piece. In doing so, the sources of origin may still be identifiable yet not perceived as the original version.“ Er betont hier die Möglichkeit des „noch Identifizierbaren“, das beim Zitat sehr viel stärker als Referenz zu betrachten ist. Damit wird deutlich, dass sich der kreative Umgang im Umsetzen einer Möglichkeit äußert, der bei einer anderen Mashup-Produktion wieder anders aussehen würde. Es tauchen in diesem definitorischen Ansatz ganz selbstverständlich verschiedene Begriffe und Konzepte auf, die – jeder für sich – wiederum in ihren jeweiligen Feldern in bestimmten Traditionen stehen und auf spezifische Praktiken verweisen. Es wird auf Bestehendes zurückgegriffen und im Sinne eines produktiven Prozesses wird so verändert, dass am Ende das Original nicht zwangsläufig als Original erkennbar sein muss. Dies spielt für die Rezeption insoweit eine Rolle, als dass das Wissen um das Original einen zusätzlichen ‚Genuss‘ in der Anschlusskommunikation ermöglicht. Sonvilla-Weiß problematisiert gleichwohl das Zustandekommen des Neuen: „to create a whole new piece“. Dieser Schaffensprozess inkludiert, dass das Ergebnis in seiner Wahrnehmung zwar als neu erscheint, der Schaffensprozess selbst aber nicht auf die bildungsbürgerlich-romantische Vorstellung vom Autor als dem Genius abhebt.<sup>4</sup> Bezogen auf die neuartigen Möglichkeitsbedingungen im Zusammenhang mit dem Computer und der Digitalisierung werden im Anschluss an Andreas Reckwitz

<sup>4</sup> Fast unausweichlich und ohne es hier ausführlich diskutieren zu wollen, sei hier auf die beiden grundlegenden Positionen Barthes und Foucault verwiesen. Barthes (1968). und Foucault (1969). Einen erhellenden Kommentar zu Foucaults Position bietet aktuell Agamben 2005, S. 57 f. Ebenso aktuell mit Blick auf die Veränderungen durch das Internet und den damit entstehenden differenzierten Autorschaftskonzepte: Reichert (2013).

(2008, S. 173) neue Handlungsformen sichtbar: „Das Computer-Subjekt trainiert sich in der Haltung eines *users*, eines sich entscheidenden und konsumierenden Benutzers, der ein beständiges exploring betreibt: eine niemals abgeschlossene, tentative Suche nach ästhetischen Anregungen, die sich von den Möglichkeiten der Assoziation und Kombination leiten lässt.“<sup>5</sup>

Eduardo Navas (2012, S. 93) stellt – ähnlich wie Stalder – in “Remix Theorie. The Aesthetic of Sampling“ den Remix-Begriff als einen Überbegriff vor, der Mashups integriert. Dabei unterscheidet er zwei Formen von Mashups: regressive und reflexive, die er über ihre Funktionalität definiert: „The first mashup is regressive; it is common in music, and is often used to promote two or more previously released songs. [...] The second mashup is reflexive, and is usually found outside of music, and most commonly in web 2.0 applications. Some examples of this genre include news feed remixes, as well as maps with specific local information. This second form of mashup uses samples from two or more elements to access specific information more efficiently, thereby taking them beyond their initial possibilities.“ Diese Vorstellung bleibt bei aller Sympathie für die vorgenommene Differenz letztlich reduktionistisch, denn sie unterschlägt die Reichweite einer akzeptablen Handlungsstruktur.

---

### 3 Originalität zwischen Original und Kopie

Etwas außerhalb von alltäglichen, gewussten, bewussten, willkürlichen Einflüssen, Erfahrungen, sozial gefestigten Handlungsmustern oder gesellschaftlich geteilten Wertevorstellungen zu produzieren, erscheint heute geradezu absurd. Diese Überlegung ist alles andere als neu und anschlussfähig an die bereits vor 2000 Jahren von Lucius A. Seneca formulierte populäre Bienenfabel im 82. Brief an Lucius, der ihm die Frage stellte, was – in Bezug auf die Originalität – eigentlich der Honig als Ergebnis des Sammelns und/oder geordnetes Wabenprodukt darstellt: Ist der Honig bereits da und muss nur noch gesammelt werden oder entsteht der Honig erst durch die Gabe der Bienen?<sup>6</sup> Diese Problematisierung von Originalität reflektiert später Johann Wolfgang Goethe im Gespräch mit Eckermann: „Man spricht immer von Originalität, allein was will das sagen! So wie wir geboren werden, fängt die Welt an, auf uns zu wirken, und das geht so fort bis ans Ende. Und überhaupt, was können wir denn unser Eigenes nennen als die Energie, die Kraft,

---

<sup>5</sup> Interessanterweise bleibt bei Reckwitz das Moment des Trainings weitestgehend unhinterfragt, sondern wird gesetzt. Hier bieten sich zwei mögliche Denkweisen an: Entweder ich trainiere mich selbst, dann muss ich das wollen oder ich habe einen Trainer, der will, dass ich will. Welche Rolle in einer solchen regulativen Anordnungsstruktur dann der Computer spielt und inwieweit hier Subjektfragen in der Reflektion verhandelt werden, sind noch offene Fragen. Zur Trainerfunktion vgl. Sloterdijk 2009, S. 91 ff.

<sup>6</sup> Zum Imitatio-Verständnis im Vergleich zwischen Seneca und Macrobius sowie den drei konstatierten Gleichnissen bei Seneca im benannten Brief vgl. De Rentiis (1998). Weiterführend und in Bezug auf den Wirtschaftskreislauf, das Gemeinwohl, das Laster und den Luxus hier dann auch bei Spielhaft Bernhard de Mandeville (1724). *Die Bienenfabel oder Private Laster; öffentliche Vorteile*.

das Wollen! – Wenn ich sagen könnte, was ich alles großen Vorgängern und Mitlebenden schuldig geworden bin, so bliebe nicht viel übrig.“<sup>7</sup> Hegel, der sehr viel weniger die geistigen Vorgänger der Gegenwart und deren Leistungen vor dem Hintergrund der Originalität diskutierte, problematisierte sehr viel stärker das geistige Eigentum der Autoren und die Wandlungen der geistigen Ergüsse im Prozess der Aneignung durch die Rezipienten als produktive Weiterverarbeitung, wenn auch in anderer Terminologie.<sup>8</sup> Damit erscheint er unfreiwillig aktuell, denn die produktive Eigenleistung des Rezipienten ist auch und nach wie vor ein gewichtiges Argument der Cultural Studies.<sup>9</sup> Das gelingt jedoch nur, wenn kulturelle Artefakte und in dem hier verfolgten Sinne von Medien und Medienangeboten als ein diskursiver Bestandteil von Kultur begriffen werden. Der diskursive Charakter kultureller Artefakte als Bestandteil von repräsentativen Ordnungssystemen findet sich umfangreich bei Michel Foucault wieder. Genau hier lassen sich Anschlüsse an Dirk von Gehlen's Ausführungen zu *Mashup. Lob der Kopie* verorten, wenn er die Kopie als eine „soziale Konstruktion“ versteht. Doch was heißt das dann für Mashups? Nach Gehlen (vgl. 2011, S. 23) seien für eine Analyse Quellen und Bezüge offen zu legen, das Fragment steht in einem neuen Kontext und durch die Kopie entstünde demnach ein neues Werk. Das leuchtet – auch für von Gehlen als paradox bezeichnet – nicht ganz ein, denn die Verwendung des Materials setzt voraus, dass selbiges in einem technischen Sinne zugänglich und verfügbar sowie veränderbar ist.<sup>10</sup> In einem solchen Zuschnitt bekommen Mashups eine kultur- und technikhistorische Dimension, die sich – je nach Medium – auf Buchdruck, Photographie, Phonographie oder den Film zurückführen lassen. Das wiederum ermöglicht eine Problematisierung des Zugangs zu und der Verfügbarkeit von kulturellen Artefakten in der jeweiligen Zeit, der ästhetischen Erscheinungsweise, nicht zuletzt des gesellschaftlichen Umgangs und Profanierung<sup>11</sup> von Inhalten, was von Gehlen allerdings nicht diskutiert.

<sup>7</sup> Goethe im Gespräch mit Eckermann, Donnerstag, den 12. Mai 1825. Diese Überlegungen greift unter anderem Georg Simmel in seiner Auseinandersetzung mit Individualität auf. Vgl. Simmel (1918), S. 264.

<sup>8</sup> Konkret hierzu Hegel in den „Vorlesungen zur Ästhetik“: „Das wahrhafte Kunstwerk [...] erweist seine echte Originalität nur dadurch, daß es als die eine eigene Schöpfung eines Geistes erscheint, der nichts von außen her aufließt und zusammenflickt, sondern das Ganze im strengen Zusammenhange aus einem Guß, in einem Tone sich durch sich selber produzieren läßt, wie die Sache sich in sich selbst zusammengeengt hat. Finden sich dagegen die Szenen und Motive nicht durch sich selber, sondern bloß von außen her zueinander, so ist die innere Notwendigkeit ihrer Einigung nicht vorhanden, und sie erscheinen nur als zufällig durch ein drittes, fremdes Subjekt verknüpft.“ Hegel 1984 (1842), S. 288 f.

<sup>9</sup> Exemplarisch hierzu in der Problematisierung von Aneignungsstrategien und autonomer Aneignung von medialen Angeboten: Fiske (1988). Fernsehzuschauer. Zu den Cultural Studies als Forschungsfeld vgl. den Überblick bei Friese 2011.

<sup>10</sup> Zu diesen drei Punkten vgl. ausführlich Stalder 2009.

<sup>11</sup> Zum Gedanken der Profanierung vgl. Agamben 2005: „Rein, profan, von heiligen Namen frei ist das Ding, das dem allgemeinen Gebrauch der Menschen zurückgegeben ist. [...] Der Übergang vom Heiligen zum Profanen kann nämlich auch durch einen völlig unangemessenen Gebrauch (oder



Mit der medialen Prägung der Gesellschaft ist die Diffusion des Computers untrennbar verbunden und umgekehrt. Das greift auch Kirby Ferguson in seinem vierteiligen Video „Everything is a Remix“ auf und zeigt anhand populärer Film- und Musikbeispiele die unterschiedlichen Referenzen; Vorlagen und Bezüge auf. (vgl. Ferguson 2011). Doch es bleibt nicht ausschließlich in einem solchen vorwiegend medialen Bereich. Die Selbstverständlichkeit und der Umfang der Digitalisierung zeigen sich bereits unter anderem in gewandelten bürokratischen Verwaltungsprozessen bis hin zu positivistisch aufgeladenen Konzepten der Selbstoptimierung. In einem derart datenbasierten gesellschaftlichen Strukturwandel spielen Fragen des Vertrauens auf Quellen, Sicherheit und damit überprüfbare Originalität eine nicht zu unterschätzende Rolle. Ganz anders hingegen scheint es bei der medialen Artikulationsfähigkeit und dem medialen Gestaltungswillen außerhalb derartiger Prozesse bestellt zu sein. Schaut man auf Plattformen wie Youtube und Vimeo, dann tummeln sich dort von laienhaft bis professionell hergestellte Videos, die Musik, Texte, Filme, Bilder, selbsterstellte und nachgespielte Bildsequenzen nach Belieben variieren, transformieren, kombinieren und modulieren. (vgl. Reichert 2013). Originalität ist hier ein Ausweis im Umgang mit vorhandenen Materialien. Aber nicht nur auf solchen Plattformen, die vornehmlich Videos integrieren, sondern auch in Soundclouds, die Musikmixe bereitstellen oder in Bereichen der Medienkunst, wie später noch auszuführen sein wird, finden sich zahlreiche Beispiele, deren Originalität und Effekt in der Verknüpfung und Montage bereits vorhandener Materialien bestehen und nicht in einem originären Sinnangebot.<sup>12</sup>

---

eigentlich erneuten Gebrauch) geschehen. Es handelt sich um das Spiel. Bekanntlich ist die Sphäre des Heiligen mit der Sphäre des Spiels eng verknüpft. Der größte Teil der Spiele, die wir kennen, stammt von uralten heiligen Zeremonien, von Ritualen und Praktiken der Weissagung, die einst im weiteren Sinn zur Sphäre des Religiösen gehörten. [...] Die Profanierung beinhaltet jedoch eine Neutralisierung dessen, was sie profaniert. Wenn aber das, was nicht verfügbar und abgesondert war, einmal profaniert ist, verliert es seine Aura und wird dem Gebrauch zurückgegeben.“ Agamben 2005, S. 70–74.

<sup>12</sup> Praktiken der Filmbearbeitung diffundieren durch den Computer von einem professionellen zu einem semiprofessionellen Status in den Freizeitbereich. Der letzten BITKOM-Studie vom November 2010 Jugend 2.0 zufolge trauen es sich mittlerweile 28 % der Jugendlichen in Deutschland zwischen 10 und 18 Jahren selbst zu, am Computer Filme zu schneiden, Tendenz steigend. In der Binnendifferenzierung der Studie liegt der Anteil der 16–18-jährigen bei 49 %, die Filme schneiden. 21 % können nach Eigenaussage Musik komponieren. Vgl. BITKOM 2011, S. 17. Die Erhebungen zeigen eine wachsende Selbstverständlichkeit und Veralltäglichen der digitalen Contentnutzung, die über eine einfache Verfügbarkeit von Medienobjekten weit hinaus geht und der steigenden Bearbeitungskompetenz digitaler Inhalte. Mit ästhetisierten, niedrigschwelligen und selbsterklärenden Interfaces entstehen neben diesem Potential auch eine Motivation, Filme und Videos selbst zu schneiden und zu montieren, neu zu kontextualisieren und ferner wieder verfügbar zu machen. In Abhängigkeit von Auflösungsrate, Betriebssystem und Nutzen ist der Markt mittlerweile ziemlich unübersichtlich für die Bild- und Tonbearbeitung, zugleich aber auch professionell geworden – Stichwort Logic Pro, Native Instruments Traktor Kontrol S 4, Adobe Premiere und FinalCut etc. Selbst mit dem Quicktime Player lassen sich Filmsequenzen arrangieren. Über die reine Software



Sinnhafte Ereignis- und Erzählstrukturen in der Literatur, im Film und anderen medialen Angeboten resultieren zumeist aus Kohärenz, Nachvollziehbarkeit und Kontextualisierung.<sup>13</sup> Diese als einen geschlossenen Text verstehend, werden sie nach Regeln produziert, reklamieren für sich Autorschaft, um in ihrer Anschlussfähigkeit Sinn zu stiften, zu unterhalten und als informativ rezipiert zu werden. Das geschieht jeweils in Abstufungen und Vermischungen. Das avantgardistische Moment von Kunst bestand in der Vergangenheit zumeist darin, bestehende Konventionen zu brechen sowie Grenzen des Sagbaren und Zeigbaren zu überschreiten. Diese mehr oder minder schweren und divergierenden Erschütterungen einer „Ordnung des Repräsentationssystems“ (Rancière 2006), wie sie im Surrealismus oder während der DADA-Bewegung beobachtbar wurde, liefen in der Vergangenheit keinesfalls veralltäglicht ab. Zudem lässt sich kaum von einer verallgemeinernden Wirkung sprechen und eine Chronologisierung, die unter Umständen bei den Ready-mades eines Marcel Duchamps beginnt, ist selbst nur eine Konstruktion, die den falschen Eindruck einer Linearität erweckt. Im Gegenteil, durch den exklusiven künstlerischen Charakter bestätigten die Erschütterungen in den unterschiedlichen medialen Spielarten eine Ordnung, ohne sie substantiell ins Wanken gebracht zu haben.

Es ist hervorzuheben, dass gerade in audiovisuellen Mashups Bild- und Musikabläufe nicht chronologisch nacheinander oder kohärent gemixt oder gemasht werden, sondern dass dies im Ergebnis als geschlossener Mix auftritt und mehrere parallele Bild- und Musikebenen aufweist. Bereits McLuhan beobachtete in *Understanding Media*, was es mit einer Verbindung von Medien – die er dann als Bastard klassifiziert – auf sich hat: „Der Bastard oder die Verbindung zweier Medien ist ein Moment der Wahrheit und Erkenntnis, aus dem eine neue Form entsteht. Denn die Parallele zwischen zwei Medien lässt uns an der Grenze zwischen Formen verweilen, die uns plötzlich aus der narzißtischen Narkose herausreißen“ (McLuhan 1970, S. 63). Das beobachtete er vornehmlich an größeren medialen Übergängen, Vereinnahmungen und in der Chronologie stattfindenden Brüchen, es lässt sich jedoch auch auf die Zusammenführung von parallel zueinander bestehenden medialen Angeboten anwenden. In der filmischen Montagepraxis und der digitalen Postproduktion werden aufgrund von Erzählmustern und technischen Möglichkeiten auf der audiovisuellen Ebene heterogene Elemente zusammengeführt und als ein synästhetisch Ganzes wahrnehmbar gemacht. Eine ästhetische, narrative oder symbolische Grenzüberschreitung und eine daraus resultierende mögliche Skepsis zeigen sich zumeist in Momenten des Abgleichs mit der Realitätswahrnehmung des Rezipienten.

Mit solchen Voraussetzungen gibt es keine klare Trennung mehr von Kulturproduzenten und Kulturrezipienten, sondern Kulturrezipienten werden mehr und mehr zu partikularen Kulturproduzenten, die eine mögliche und kritische Aussage als Ausdruck ihrer kulturellen Integrität sowie ihres Selbstverständnisses und/oder ihrer individuellen Ausdrucksfähigkeit verstehen; Alvin Toflers ‚Prosumer‘ taucht hier auf. Die daraus resultierende Differenz zwischen einer read-only-Gesellschaft und einer read-write-Gesellschaft

---

hinaus gibt es auch zahlreiche Handlungsanleitungen in Buchform für den Laien à la ‚Video schneiden leicht gemacht‘.

<sup>13</sup> Vgl. bspw. Lahn und Meister (2008).

hat Lawrence Lessig ausführlich beschrieben, ebenso was das für die Gesellschaft und den Umgang mit kulturellen Artefakten bedeutet.<sup>14</sup>

---

#### **4 Das Neue des Alten ist das Alte des Neuen, oder: What's new Pussycat?**

In der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts ist eine künstlerische Selbstermächtigung zu beobachten, die in der je eigenen Auseinandersetzung mit Text, Film, Musik und Plakat mit Traditionen bricht, um neue kommunikative Anschlüsse, Frage, Reflexionen zu provozieren und um grenzüberschreitende unkonventionelle Ausdrucksformen zu finden. Diese drehen sich zumeist um eine ästhetische Abgrenzung und der Frage nach der möglichen, beiderseitigen Vereinnahmung des Künstlers und durch den Künstler. Destruktion und Konstruktion sind die Stichworte, letzteres bezieht sich nicht auf die Kontrolle eines Effekts, sondern findet sich im Prozess des kulturellen, technischen, künstlerischen Handelns. Beide Stichworte sind keinesfalls voneinander getrennt, sie lassen sich verbindend aufeinander beziehen: konstruktive Destruktion und destruktive Konstruktion, geschlossene Strukturen zerbrechen zugunsten einer angreifbaren Offenheit, ohne dass diese selbst als offen thematisiert wird. Den Effekt aus der Montage von in Opposition zu einander stehenden Elementen erzielend und den Rezipienten zu einer kritischen Positionierung zwingend, sind als frühe Beispiele die Plakate John Heartfields in ihren schreienden Kontrastierungen anzuführen, die durch die Mischung von bereits bestehenden visuellen und textlichen Elementen auffallen.<sup>15</sup> Der künstlerische Gestus nimmt hierbei eine politische Position ein, die eine auf Effekt angelegte Ausdrucksform wählte: Im Moment des Wahrnehmens, des Schockmoments alternativloser Erkenntnis, die die Montage provoziert, wird der interpretatorische Spielraum stark eingegrenzt. Ein Entziehen ist durch die Eindeutigkeit des Effekts nur schwer möglich.

---

<sup>14</sup> Lessig mit Verweis auf Jenkins: „In the language of today's computer geeks, we could call the culture that Sousa celebrated a Read/Write“ („RW“) culture: in Sousa's world (a world he'd insist included all of humanity from the beginning of human civilization), ordinary citizens 'read' their culture by listening to it or by reading representations of it (e.g., musical scores). This reading, however, is not enough. Instead, they (or at least the 'young people of the day') add to the culture they read by creating and re-creating the culture around them. The twentieth century was the first time in the history of human culture when popular culture had become professionalized, and when the people were taught to defer to the professional“. Lessig 2008, S. 28–29, thesenartig und durchaus anschlussfähig vgl. Stalder 2009.

<sup>15</sup> Vgl. hierzu aktuell Zervigon (2012); sowie Kahn, D. (1989). John Heartfield. Art and Mass Media.

## Mashups

Neue Praktiken und Ästhetiken in populären  
Medienkulturen

Florian, M.; Ramos Arenas, F.; Wilke, Th. (Hrsg.)

2015, VIII, 280 S., Softcover

ISBN: 978-3-658-05752-7