

“The Death of the Plaything.” Das Element des Spiels in Hainbachs *Destruction Loops*.

Billy Badger. Hobart, Tasmania / Australia

Biography: Billy Badger (billy.badger@utas.edu.au) is a Senior Lecturer in German at the University of Tasmania. His research interests centre on contemporary German music, oral poetry, hip-hop and musical sampling theory. He is interested in the complex connections between music, poetry and the arts, and has published widely in this area. Recent publications include articles on the musical palimpsest, the literary collages of German poet, singer and artist Lydia Daher; and the rap-poetry of German rapper and slam poet Bas Böttcher. Badger’s book on Böttcher was published in 2015.

Es versteht sich von selbst: Musiker *spielen*. Ohne wirklich viel darüber nachzudenken, lassen wir diese scheinbar einfache, eindeutige Aussage gelten. Wir denken dabei an die Produktion von Musik oder gegebenenfalls an die Handhabung eines Musikinstruments und hinterfragen wohl nicht die angedeuteten Gemeinsamkeiten zwischen Musikproduktion und der Tätigkeit des Spielens, die u.a. in der Kindheit mehrere Funktionen erfüllt. Doch für die vorliegende Diskussion der *Destruction Loops*, die der deutsche Komponist, Textdichter und Livemusiker Stefan Paul Goetsch zwischen Januar 2019 und März 2020 in drei Teilen komponierte, aufführte und auf seinem YouTube-Kanal *Hainbach* veröffentlichte, ist die enge Verwandtschaft zwischen Musik und Spielen von zentraler Relevanz. Auf Antriebe liegen zwar einige Parallelen auf der Hand: Spielen – wie wohl auch Musikproduktion – ist eine „freie, freudige, meist freudvolle Tätigkeit;“ oder etwa eine Form von „Zeitvertreib.“¹ Doch zum Wesen des Spielens gehört auch eine Reihe von Merkmalen, die uns Einsicht in die Wirkungsintention und die Produktionstechniken Goetschs *Destruction Loops* gewähren: Als Wiege der Kreativität und Ursprung der Kultur ermöglicht Spielen „eine phantasievolle und kreative Auseinandersetzung mit der Umwelt;“ es geht nicht nur mit „Lebensbereicherung“ sondern auch mit „Lebenserleichterung“ einher und als Ausdruck experimentierfreudiger Neugierde beschäftigt sich Spiel mit dem Potenzial und den Limits der Spielgegenständen und so orientiert es sich an der Produktion von Neuem.²

¹ Mogel, Hans. *Psychologie des Kinderspiels. Von den frühesten Spielen bis zum Computerspiel*. Springer, 2008, S. 3-5.

² Mogel, S. 3-5.

Der Wahlberliner Stefan Paul Goetsch ist seit Anfang des neuen Jahrtausends als Komponist, Textdichter und Livemusiker tätig. Laut eigener Angabe habe er an mehr als 70 Theaterstücken mitgewirkt und sein Werk umfasse „Live-Foley, Musikroboter, Orchesterstücke, Lieder und Experimentalelektronik.“³ Neben seiner Film- und Theater-Soundtrackarbeit tritt Goetsch unter dem Künstlernamen „Hainbach“ als Live-Musiker auf und veröffentlicht regelmäßig Videos von und über Musik und Musiktechnologie auf seinem gleichnamigen YouTube-Kanal. Als elektroakustischer Komponist bindet er eine breite Palette an Instrumenten in seine Musikproduktion ein.⁴ Neben vorwiegend akustischen Instrumenten wie z.B. Klavier, Gamelan-Strips oder Kalimba stehen in seinem Musikstudio ebenfalls elektronische Geräte, die Musik bzw. Töne jeweils erzeugen, aufnehmen, wiedergeben oder auch manipulieren.⁵ Mitunter sperrige analoge Instrumente, die etwa als Prüf- und Laborgeräte ihre ursprüngliche Anwendung fanden, leisten ihren Dienst zusammen mit Tonbandgeräten aus früheren Jahrzehnten. Die Kombination von akustischen und elektronischen Instrumenten ist bewusst: Die akustischen Elemente verankern, so Goetsch, die elektronische Musik in der Realität, und erweitern nicht nur das Klang- und Tonspektrum der Musik, sondern auch deren emotionelle Reichweite.⁶ Das Resultat ist eine Musik, die sich an der Schnittstelle zwischen atmosphärischen Klang- und Lärmlandschaften, mehrschichtigen Ambientmelodien und experimentellen Rhythmen bewegt. Vor allem prägt Goetschs Musik jedoch eine Vorliebe für überholte Technik, die mit einem bewussten Geschichtlichkeitssinn einhergeht. In seinen YouTube-Videos verrät er eine Bekanntschaft mit den Urhebern der neuen elektronischen Musik und ein Verständnis für die fortwährende Rolle der Vorreiter jener Musik für die Innovationen der Gegenwart. Karlheinz Stockhausen, der innovative deutsche Komponist, scheint einen wichtigen Bezugsrahmen für Goetschs eigenes musikalisches Schaffen zu bieten. In einer Ecke seines überfüllten Musikstudios steht z.B. ein Rohde & Schwarz UBM Verstärker/Filter, der gleiche, den Stockhausen für sein Stück *Kontakte* zweckentfremdet einsetzte, und Goetsch für die elektro-

³ Goetsch, Stefan Paul. „About.“ *Stefan Paul Goetsch*, stefangoetsch.de/#about

⁴ Hainbach. „Morfbats Gamelan Strips – Techniques,“ In: *Youtube*, Sept. 27, 2018, youtu.be/28sf60EVcqg (eingesehen am 19. Okt. 2018).

⁵ Hainbach. „Ciat-Lonbarde Deerhorn Organ – An Introduction.“ In: *YouTube*, Oct. 10, 2018, youtu.be/FGYkUpCLdBs; Hainbach. „Morfbats Gamelan Strips.“

⁶ Hainbach. „Morfbats Gamelan Strips.“

akustische Klangfarbe, die das Gerät ermöglicht, schätzt.⁷ Ebenfalls indikativ für den Einfluss Stockhausens nimmt ein Hohner Elektronium einen Ehrenplatz in Goetschs Studio ein.⁸ Der röhrenbestückte Synthesizer im Akkordeon-Format spielte – wie er im Rahmen eines YouTube-Videos erklärt – auch Harald Bojé, der selbst bis Mitte der 70er Jahre Mitglied des Stockhausen-Ensembles war.⁹ Zudem liegt Goetschs Interesse an Tongestaltung eine langjährige Auseinandersetzung mit den Nachkriegsexperimenten des griechischen Komponisten Iannis Xenakis mit Granularsynthese zugrunde.¹⁰

Kennzeichnend für Goetschs Arbeitsverfahren ist etwa der Einsatz von Tonbändern, die sowohl als analoge Loopmaschinen dienen, wie auch für unvorhersehbare klangliche Effekte und willkürliche Elemente sorgen. Einst innovativ-experimentelle Techniken wie etwa Sampeln und die Manipulation von Tonbandschleifen – Sound-on-sound und Tape-Delay und -Echo – zählen nun zu Alltagspraktiken in Goetschs Studio und bei seinem Live-Auftritt. Spuren der frühen Vertreter der *Musique concrète* – der *Groupes de Recherches Musicales*, Pierre Schaeffer, Pierre Henry und Jacques Poullin – finden sich in dem Schaffen *Hainbachs* wieder, sowie auch der Einfluss der „heiligen Dreieinigkeit der minimalen Musik“ – John Cage, Steve Reich und Brian Eno – und ebenfalls deutliche Parallelen zu der Vorgangsweise von einem der jüngsten Exponenten der Tonbandmusik William Basinski.¹¹

Als Inspiration für Goetschs *Destruction Loops* gelten indirekt Basinskis *Disintegration Loops*. Der Anstoß zur ersten Iteration der inzwischen drei Teile der *Destruction Loops* kam vom exzentrischen schwedischen Netzmusiker „Simon the Magpie,“ der Anfang 2019 über Instagram

⁷ Hainbach. „The Earth-Shaking Instrument Stockhausen Used | Rohde & Schwarz UBM.“ In: *YouTube*, Mar. 28, 2019, youtu.be/En24uljiGsg (eingesehen am 14. Juni 2019).

⁸ Hainbach. „Hohner Electronium – a vacuum tube synth from the 1950s.“ In: *YouTube*, Dec. 24, 2019, youtu.be/Cxtq_gutRk4 (eingesehen am 17. Jan. 2020).

⁹ Hainbach. „Light Splitting | minimal ambient with test equipment, pedals and four track cassette.“ In: *YouTube*, Feb. 6, 2020, youtu.be/ENtts-r_vt8 (eingesehen am 14. März 2020).

¹⁰ Hainbach. „Granular Synthesis and Test Equipment Soundpack for Audio Damage Quanta,“ In: *YouTube*, Jan. 21, 2020, youtu.be/TGxqCFqAzDY (eingesehen am 14. März 2020).

¹¹ Hainbach. „Don't push the sounds around – working with a graphic score.“ In: *YouTube*, Aug. 17, 2020, youtu.be/cLCt56s5FZA. Basinski, William. „Memories are Loops: A Conversation with William Basinski.“ Interview by Pascal Savy. In: *Fluid Radio*, May 2013, <http://fluid-radio.co.uk/2013/05/memories-are-loops-a-conversation-with-william-basinski/> (eingesehen am 3. Aug. 2018).

Goetsch dazu aufrief, ein „destructive looping“-Projekt zu starten: „you’re going to do a tape loop like you do where it goes around something, but it’s gonna be fucking destructive and I want you to do it so it goes around and slowly depletes into something completely broken.“¹² Wie er selbst im Rahmen der Videodokumentation zum Projekt verrät, rief das Konzept für Goetsch sofort die Tape-Loop-Musik von Basinski hervor, die ebenfalls durch deren Zerstörungsprozesse zustande kam: „Now, I don’t know if Simon was inspired by Basinski’s disintegration loops, but I certainly am.“¹³ Die Entstehungsgeschichte von Basinkis Stücken ist inzwischen gut dokumentiert: Selbst inspiriert durch die Tonband-Experimente von Cage, Reich und Eno hatte Basinski schon in den siebziger Jahren angefangen, mit verlangsamten Tonbandschleifen zu experimentieren: „Starting in the late ’70s, while living in San Francisco, he began recording the detritus of his day: errant traffic, random radio broadcasts, freezer buzz. He would then loop and manipulate such recordings, and they became the backbone of his work.“¹⁴ Knapp zwei Jahrzehnte später entdeckte Basinski die alten, vergessenen Tonbänder in einem Karton in seiner Williamsburger Wohnung mit Blick auf das World Trade Center. Mithilfe eines CD-Brenners begann er im Sommer 2001 die analogen Aufnahmen zu digitalisieren. Während er sie überspielte, hörte er mit und schon nach 15 Minuten vernahm er subtile Änderungen im regelmäßig anmutenden Kreislauf des *ostinato*.¹⁵ Sichtbar wurde zudem ein feiner Staub, der sich vom Band gelöst und am Wiedergabekopf gesammelt hatte. In der nächsten Stunde horchte Basinski gebannt der graduellen Veränderung des *Loops*, das mit „profunder Schönheit“ verfiel: „The sustains sort of fell away, and yet somehow the core of it stayed – the attack and the basic rhythm of the melody – hanging on desperately until the very end.“¹⁶ Doch zwei grundsätzliche Unterscheide zwischen Basinskis Projekt und Goetschs sind

¹² Hainbach. „Destruction Loops | Creating Sounds of Decay and Magnetic Distortion.“ In: *YouTube*, Jan. 11, 2019, youtu.be/cVy9ABT5-iY (eingesehen am 14. März 2020).

¹³ Hainbach „Destruction Loops.“

¹⁴ Basinski „Memories are Loops.“ Vgl. Lozano, Kevin. „William Basinski on the Music that made him.“ In: *Pitchfork*, April 25, 2017, pitchfork.com/features/5-10-15-20/10066-william-basinski-on-the-music-of-his-life/ (eingesehen am 19. Juni 2018).

¹⁵ Bogalheiro, Manuel. „Disintegration and Repetition: An Analysis based on William Basinski.“ In: *Lusophone Journal of Cultural Studies* 5, no. 1 (2018), S. 294.

¹⁶ Basinski, William. „Interview: William Basinski.“ Interview by Emilie Friedlander. In: *Fader*, Sept. 11, 2012, thefader.com/2012/09/11/interview-william-basinski (eingesehen am 15. Sept. 2018).

naheliegend; einen betont Goetsch selbst: „Tape that self-destruct are nothing new [*sic*] – Basinsky famously used the accidental process of his old loops disintegrating to create the beautiful ‚Disintegration Loops‘ album. But to do it on purpose is something I have not heard so far. Because I don't have twenty years to wait until my tapes have gone bad, I use mechanical tools [...] to surprising results.“¹⁷

Hierfür bediente sich Goetsch dreier Tonbandgeräte. Auf eines der drei Geräte spielte er repetitive Tonsequenzen und Akkorde auf Klavier ein. Mit der zweiten Maschine nahm er einfache Dröhntöne von einem Roland Juno 6 auf und in das dritte Gerät spielte er akustische Töne von den Morfbeats Gamelan-Strips ein. So entstanden drei unterschiedlich lange Tonbandschleifen; drei bis vier Meter lange Ausschnitte aus den originalen Aufnahmen, die als endlose Schleifen verlangsamt durch den Raum liefen, sich um einen Mikrofonständer wickelten und zurück. Nicht ungehindert liefen die Bänder jedoch, denn absichtlich baut Goetsch Reibung ins System ein: Unterwegs lässt er die Bänder wiederholt an verschiedenen Reibungsflächen vorbei schleifen. Schleifpapier, Messerklingen und raue Angelkanten u.a. sorgen für eine allmähliche Degradierung des mit Metalloxid beschichteten Tonbands, so dass das Ziel des Projekts realisiert wurde: „it becomes a self-destructing sound sculpture.“¹⁸

Abgesehen vom absichtlich auto-destruktiven Impuls Goetschs Klangskulptur liegt ein weiterer bedeutsamer Unterschied zwischen seinem Projekt und Basinskis auf der Hand. In ihrer ersten Iteration treten Goetschs *Destruction Loops* nicht bewusst über ihre rein ästhetische Zielsetzung hinaus; sie verstehen sich wohl lediglich als gelungenes ästhetisch-technisches Experiment. Basinskis *Disintegration Loops* entstanden zwar ursprünglich aus einer rein praktischen Archivierungsintention, doch schnell wandelten sie sich in eine Elegie für die Opfer der Terroranschläge am 11. September 2001.¹⁹ Nach eigenen Angaben wurde Basinski bereits im Sommer 2001 mit der Digitalisierung seiner alten Loops fertig. Als er zwei Monate später von der Dachterrasse seiner New Yorker Wohnung aus die Anschläge auf das World Trade Center

¹⁷ Hainbach „Destruction Loops.“

¹⁸ Hainbach „Destruction Loops.“

¹⁹ Basinski, William. „Divinity from Dust: The Healing Power of ‚The Disintegration Loops‘,“ Interview by Lars Gotrich. In: *The Record. Music News from NPR*, Nov. 15, 2012, www.npr.org/sections/therecord/2012/11/12/164978574/divinity-from-dust-the-healing-power-of-the-disintegration-loops (eingesehen am 16. Okt. 2018).

und das langsame Einstürzen der Türme wie in Zeitlupe verfolgte, hörte er in voller Lautstärke das langsam verklingende Motiv der *Disintegration Loops* und erkannte darin das metaphorische Potenzial der Musik, das auszudrücken, was Worte nicht vermochten.²⁰ An den langsam verfallenden Motiven erkannte er eine Einladung zur ästhetischen Auseinandersetzung mit einem Ereignis, das sich mit Vernunft und Verstand nicht nachvollziehen lässt. In ähnlicher Weise konzipieren sich die nächsten Iterationen der *Destruction Loops* als ästhetisches Mittel zur Auseinandersetzung mit konfliktauslösenden Ereignissen. Im zweiten Teil befasst sich Goetsch mit dem Thema „Hassrede;“ im dritten Teil mit „Reue.“

Die zweite Iteration der *Destruction Loops* trägt treffenderweise den programmatischen Projekttitel *Hate Loops*. Hier setzte sich Goetsch die Aufarbeitung negativer YouTube-Kommentare zum Ziel – bekanntlich ein häufiges Problem im Bereich der sozialen Medien.²¹ Gleich am Anfang des Videos zum Projekt bestätigt Goetsch die Motivation zur Projekt-Gestaltung: „This video deals with the difficult topic of online hate and how I deal with it.“²² Als mit der Zeit Goetschs englischsprachige YouTube-Videos ein immer größeres Online-Publikum fanden, so mehrten sich die *Hater* und *Trolle*, die hasserfüllte Kommentare hinterließen: „something changed because my videos were recommended to people by the YouTube algorithm, people that probably had no idea what this whole thing of experimental music-making using obsolete instruments and other stuff was all about and some of them got very angry.“²³ Goetsch wandte sich an Kollegen in der Netzmusiker-Community und bat sie die ärgsten Kommentare vorzulesen, aufzunehmen und ihm zukommen zu lassen. Die erhaltene Kritik spannt einen Bogen von der ersten verallgemeinernden Verurteilung der Musikqualität („sucks“) über persönliche bzw. rassistische und rechtspolitische Angriffe bis hin zu einer

²⁰ Shaw, Philip. *The Sublime*. New York: Routledge, 2017, S. 3; Jones, Ellis. „The Slow Sublime und 9/11: Insecurity and Fear in William Basinski’s *The Disintegration Loop*.“ In: *Music & Politics* 8, no. 1 (2014), S.1-11. doi: 10.3998/mp.9460447.0008.101, S. 5.

²¹ Nimmin, Nick. „How to Deal with Haters on YouTube.“ In: *YouTube*, Jul. 26, 2016, youtu.be/Uqt5tcx_dKY (eingesehen am 25. Sept. 2018); Blake, Roberto. „How to Deal with Negative YouTube Comments.“ In: *YouTube*, Feb. 6, 2015, youtu.be/QvjO2BJAUCk (eingesehen am 25. Sept. 2018); Baer, Jay. *Hug your Haters: How to Embrace Complaints and Keep Your Customers*. New York: Penguin Random House, 2016.

²² Hainbach. „Hate Loop Tape Destruction feat. Red Means Recording, Simon the Magpie and Noir Et Blanc Vie.“ In: *YouTube*, Aug. 27, 2019, youtu.be/CyW5O1xSk40 (eingesehen am 27. Aug. 2019).

²³ Hainbach. „Hate Loop Tape Destruction.“

gattungskritischen Verspottung der neuen Musik: „and this is how new music is made. Just kill me already.“ Wie bei der ersten Iteration der *Destruction Loops* stellte Goetsch wieder einmal drei Tonbandgeräte in Dienst. Auf zwei Bänder überspielte Goetsch aussagekräftige Collagen der schlimmsten Kommentare und auf das dritte Band nahm er ein selbstkomponiertes „Requiem“ für Klavier auf, das, wie Goetsch erklärt, langsam von g-Moll über einen Konfliktakkord in A-Dur übergeht.²⁴ So bildeten die daraus entstandenen *Hate Loops* eine tatsächlich raumfüllende Installation: Drei bis zu zehn Meter lange Bandschleifen erstreckten sich von einem Ende des Berliner Performanzraums zum anderen. Nur das Requiem tragende Band durfte ungehindert in seinem Loop kreisen, und blieb von den zerstörerischen Flächen und Kanten, denen die Hass-Aufnahmen ausgesetzt waren, verschont. Nach einer Laufzeit von mehr als fünf Stunden war, wie Goetsch meint, der Hass exorziert; die Musik blieb bestehen: „I made a collage of them and exorcised them using the tape-loop destruction techniques.“²⁵

Kreative Konfliktlösung und ästhetisch realisierte Katharsis liegen ebenfalls der dritten Iteration der *Destruction Loops* zugrunde, die Goetsch zusammen mit Darrin Wiener und dem World Gang Tape TiPi am 7. Dezember 2019 in der PNDDT Galerie in Berlin vorstellte. Zu Goetschs drei Tonbandgeräten kamen zehn weitere, die Wiener an einem Ende des Raumes in einen Kreis stellte. Wie das namensgebende Tape-Tipi der Installation liefen die Bänder von den schräg liegenden Maschinen um einen zentralen Punkt am Plafond und zurück:

World Gang's 'Tape Tipi' is a structural tape loop installation in the shape of a tipi (a cone shaped tent) that invites you to enter sonic shelter. The Tape Tipi is a generative music machine: It will never play the same song twice. The Tipi is comprised of 8 tape loops joined together at the top by one wobbly ring: any movement, catch or slip is rippled throughout the structure.²⁶

²⁴ Hainbach. „Hainbach Interview about his Hate Loops & How to Deal with Online Hate.“ Interview by Simon the Magpie. In: *Magpie Pirates Podcast*, 29 Aug. 2019, podcast.app/hainbach-interview-about-his-hate-loops-how-to-deal-with-online-hate-e69768704/ (eingesehen am 24. Aug. 2020).

²⁵ Hainbach. „Destruction Loops 3 | The things I regret the most.“ In: *YouTube*, Mar. 2, 2020, youtu.be/sOc_c-t3SFo (eingesehen am 5. März 2020).

²⁶ PNDDT. „Finissage: Destruction Loops 3 – Regret.“ In: *Facebook*, Dec. 3, 2019, facebook.com/events/431549007736645/ (eingesehen am 12. Jan. 2020).

Wiener sorgte für die Musik; Goetsch für die Collage-Aufnahmen der in Worte gefassten „Reue,“ die er aus den O-Ton-Einsendungen seines Publikums zusammengestellt hat: „After the purely aesthetic first time and the online-hate tackling second one, I opened up the project to you. You send in the things you regret the most in life for me to apply destruction techniques too.“²⁷ Der einmalige, nicht wiederholbare Charakter des acht Stunden langen auto-destruktiven Ereignisses spiegelte sich in der Bezeichnung der Event-Vernissage als *Finissage*. Goetsch veröffentlichte nur Ausschnitte aus der Live-Performanz auf seinem YouTube-Kanal: Die unterschiedlich langen Repetitionsperioden der Bänder bringen trotz der zyklischen Natur der Bänder immer neue Kombinationen von Stimmen und Tönen zusammen. Karge elektroakustische Melodien, die verlangsamt werden um deren innere granulare Struktur zu offenbaren, kreisen um mal nach links, mal nach rechts geschwenkte Stimmen, die in mehreren Sprachen ihre Reue wiederholt ausdrücken.²⁸ Dazu kommen die klanglichen Nebeneffekte der analog-mechanischen Wiedergabe und die rauen Begleiterscheinungen der erodierenden Reue: Die projektübliche Vielfalt an zerstörerischen Mitteln – Reibungsflächen, -kanten und -vorrichtungen und schließlich auch Flammen, die in den letzten Stunden den Verfall beschleunigen – sorgt für die allmähliche Degradierung der Bänder und für das langsame Auftreten von Klick- und Knacktönen verschiedener Tonfarben und Lautstärken, die das elektrostatische Knistern und Dröhnen des Bands unterbrechen. Tonverstellende Geschwindigkeitsschwankungen bzw. Stockungen verunsichern des Weiteren die Stimmen und Töne und erst nach acht Stunden verstummen sie.

Musiker, die öffentlichen Erfolg suchen, brauchen ein Publikum, und seit der jüngsten Demokratisierung der Musik durch Plattformen wie Distrokid, SoundCloud, Bandcamp und vor allem YouTube ist es Netzmusikern wohl leichter denn je, ihre Musik zu veröffentlichen, vermarkten und die eigene Zuschauer-Community zu etablieren und aufzubauen. Zu ihren Werbemitteln gehören sogenannte *Tags* – aussagekräftige Suchbegriffe, die YouTuber ihren Videos hinzufügen, damit ihre Zuschauer leichter zum gesuchten *Content* finden. Für den dritten

²⁷ Hainbach „Destruction Loops 3.“

²⁸ Hainbach. „A Beginner's Guide to Cassette and Tape Machines for Music Production.“ In: *YouTube*, Apr. 30, 2019, youtu.be/jg3AuGUQxIs (eingesehen am 20. Mai 2019).

Teil der *Destruction Loops* wirbt Goetsch mit einer aufschlussreichen Reihe von *Tags*, die uns u.a. Einblick in sein Kunstverständnis gewähren. Neben Stichwörtern, die auf kreative (“tape loops,” “tape machines” und “Nagra”) wie auch destruktive (“fire” und “destruction”) Produktionstechniken und -mittel hinweisen, verraten andere *Tags*, dass Goetsch sein Projekt nicht nur als “Musik” versteht, sondern auch als „sound art“, „installation“, „art“ und „happening“ einordnet. Wichtiger noch für unsere Analyse sind jedoch die *Tags*, die auf die Intention und die Wirkung des Projekts deuten: „katharsis“ und „therapy.“ In der Video-Beschreibung bedankt sich Goetsch bei seinen Zuschauern für die Beiträge und betont die intendierte kathartische Wirkung des Projekts: „Thanks for everyone who trusted me with their sorrows, I hope this gives you some peace, as it did to me.“ Da haken viele Zuschauer zustimmend ein:

„it's more akin to a ritual for healing“ (DAC Crowell).

„on the one hand, very introspective and even brutal to listen to, on the other hand, there is definitely a certain cathartic quality to being able to hear all that sorrow slowly erode, in time and fire“ (Hindrek).

„That come [*sic*] at the right moment for me, lifted a real weight of my chest“ (Luca Marengo).

„I was incredibly moved and also slightly relieved hearing others open their hearts, we are not alone in carrying around this guilt. The ending was very fitting“ (Mirodin).

„A public exorcism of private guilt“ (Cthonicist).

Aus der vorliegenden Diskussion gehen zwar zwingende – wenn vielleicht nur anekdotenhafte – Argumente für das kathartische Potenzial der Kunst hervor. Doch ohne hier an dem empfundenen „Heilungs“-Wert der Kunst zu zweifeln, lässt sich die Verknüpfung von Kunst und Konfliktbewältigung auch psychologisch begründen.

Angesichts der innovativen Produktionstechniken und der thematischen Zielsetzung des Projekts ist in unserer Auseinandersetzung mit Goetschs *Destruction Loops* die Erkenntnis, dass es sich hier in erster Linie um Musikproduktion handelt, wohl etwas untergegangen. Wie eingangs erwähnt, produziert Goetsch seine Musik, indem er eine Reihe von Instrumenten spielt: elektronisch und akustisch; alt und neu; analog und digital. Wegen dieser oft übersehenen etymologischen Verwandtschaft zwischen der Handhabung von Musikinstrumenten und einer

Tätigkeit, die – wie eingangs erwähnt – in der Kindheit vielerlei Funktionen erfüllt, mutmaßt der Kulturanthropologe Johan Huizinga „a deep-rooted psychological reason for so remarkable a symbol of the affinity between music and play.“²⁹

Einen Grund liefert z.B. der britische Psychoanalytiker Donald Winnicott, der – wie auch Huizinga – Spielen nicht nur als Wiege der Kreativität und Ursprung der Kultur versteht, sondern auch als Therapie bezeichnet.³⁰ Bereits in den frühesten Kindheitsstadien spielt das Baby und zwar aus einem inneren, schöpferischen Bedürfnis heraus. Spielend erkundet, erschließt, erlebt und erfährt es seine Welt.³¹ In der ersten Entwicklungsphase empfindet das Kind keine Trennung zwischen sich und seinem äußeren Umfeld; die Welt erscheint ihm als seine eigene Kreation. Alles vom außen Kommende erschafft es selbst: „Das Kind streckt sich aus in diffusem Begehren, und eine Welt entsteht, die diesem Begehren entspricht.“³² Doch mit der Zeit erprobt es das Verhältnis zwischen sich und seinem äußeren Umfeld und so stößt das Kind allmählich an die Grenzen beider Bereiche. Es erlebt die Limits der mütterlichen Verlässlichkeit und wird der Illusion seiner Omnipotenz gewahr. Damit macht sich das Realitätsprinzip geltend, denn erschüttert stellt das Baby fest, „die Welt existiert, ob [es] sie erschafft oder nicht.“³³ Um „realitätstüchtig“ zu werden, muss das Kind das Realitätsprinzip anerkennen, ohne das Vertrauen in die eigenen schöpferischen Kräfte zu verlieren.³⁴ Weder im Raum der innerlichen Subjektivität, noch im Raum der äußerlichen Objektivität kann das Kind leben, also entsteht für das Kind ein intermediärer Raum bzw. „Spielplatz,“ der „zwischen der bloß subjektiven innerpsychischen Realität seiner Phantasien und der rein objektiven Realität der Welt da draußen

²⁹ Huizinga, Johan. *Homo Ludens. A Study of the Play-Element in Culture*. New York: Routledge, 1944, S. 158; Siehe auch Mogel, S. 4.

³⁰ Winnicott, Donald. *Playing and Reality*. New York: Routledge, 2005, S. 135; Huizinga ix; Perroni, Emilia. „Introduction: Play from Freud to Winnicott.“ In: *Play: Psychoanalytic Perspectives, Survival and Human Development*, Hrsg. Emilia Perroni. New York: Routledge, 2013, S. 28–32.

³¹ Kuptz-Klimpel, Annette. „Spielende Begegnung. Interaktion in der Eltern-Kind-Beziehung.“ In: *Jung-Journal. Forum für analytische Psychologie* 23 (2010), S. 49–57.

³² Sesink, Werner. *Psychoanalyse und Pädagogik. Eine pädagogische Einführung in die psychoanalytische Entwicklungstheorie D.W. Winnicotts*. Münster: LIT, 2002, S. 65.

³³ Winnicott, Donald. *Der Anfang ist unsere Heimat. Essays zur gesellschaftlichen Entwicklung des Individuums*. Übersetzt von Irmela Köstlin, Stuttgart: Klett-Cotta, 1990, S. 49.

³⁴ Sesink, S. 46.

liegt.“³⁵ Dieser Zwischenbereich, in dem sich alles Spielen ereignet, ist, so Winnicott, Hort der Kreativität; ein potenzieller Raum, in dem Erdachtes und Wirklichkeit miteinander verknüpft werden und die Fähigkeit spielend erprobt wird, aus dem Bereich der eigenen Vorstellung und der Welt des bereits Existierenden, Neues zu erschaffen.³⁶ So entwickelt sich eine lebenslange psychische Struktur, die wir immer wieder verwenden können, sei es zur Erholung, sei es als kulturelles Erleben, sei es als Teilaspekt kreativen Handelns oder als eine Art Selbst-Therapie.³⁷

Die Erkenntnis, dass Spiel uns ein geeignetes Mittel bietet, mit dem wir Probleme und Konflikte konfrontieren und bewältigen können, geht bereits aus den Schriften Nietzsches hervor.³⁸ In *Jenseits von Gut und Böse* (1886) schreibt er z.B., man „soll seinen Proben nicht aus dem Wege gehen, obgleich sie vielleicht das gefährlichste Spiel sind, das man spielen kann.“³⁹ Zudem kenne er „keine andre Art, mit großen Aufgaben zu verkehren als das Spiel.“⁴⁰ Und aus dem Verkehr mit Konflikt kann wahre Kunst entspringen, wie Doris Sommer in Bezug auf Schiller schlussfolgert: „True artists don't deny or avoid conflict; they struggle with it, energized by contending forces to produce beautiful new works that bear a mark of the freedom that enabled innovation.“⁴¹ Für Goetsch dient Kunst ebenfalls der Sublimierung negativer Erfahrungen: „that's basically how I deal with all emotional problems in my life, I turn them into art.“⁴² Schafft er Kunst, so verschafft sich Goetsch auch eine Klarheit, die ihm sonst im

³⁵ Sesink, S. 71.

³⁶ Winnicott, Donald. *Vom Spiel zur Kreativität*. Übersetzt von Michael Erdmann, Stuttgart: Klett-Cotta, 1974, S. 59; Schecter, David E. „Bemerkungen zur Entwicklung der Kreativität.“ In: *Zeitschrift für psychosomatische Medizin und Psychotherapie* 30, no. 3 (1984), <https://www.jstor.org/stable/23997590>, S. 293.

³⁷ Schäfer, Gerd. *Vorlesung »Spiel«*, 31 Jan. 2006, www.hf.uni-koeln.de/data/eso/File/Schaefer/Vorlesung_Spiel.pdf, S. 28.

³⁸ Anchor, Robert. „History and Play: Johan Huizinga and His Critics.“ In: *History and Theory* 17, no. 1 (1978), doi:10.2307/2504901, S. 27.

³⁹ Nietzsche, Friedrich. *Jenseits von Gut und Böse: Vorspiel einer Philosophie der Zukunft*. Leipzig: C.G. Naumann, 1886, *Project Gutenberg*, gutenberg.org/cache/epub/7204/pg7204-images.html (eingesehen am 5. Nov. 2019).

⁴⁰ Nietzsche, Friedrich. *Ecce Homo*, www.nietzschesource.org (eingesehen am 5. Nov. 2019).

⁴¹ Sommer, Doris. „Schiller and Company, or How Habermas Incites us to Play.“ In: *New Literary History* 40, no.1, (2009), *JSTOR*, www.jstor.org/stable/20533136, S. 87.

⁴² Hainbach, „Interview.“

alltäglichen Umgang mit Problemen und Konflikten verwehrt wird: „In art it is possible to create a sense of clarity that is difficult to attain in everyday life. That is a huge attraction to me.“⁴³

Eine psychologische Begründung für die Verwandtschaft zwischen Musik und Spiel liegt somit auf der Hand, doch es gibt noch eindeutige praxisorientierte Gemeinsamkeiten zwischen den beiden Bereichen, die Einsicht in die innere Mechanik von Goetschs Wechselspiel von Konstruktion und Destruktion bietet. Alles Spielen kennzeichnet, so Doris Sommer, eine besondere Art mit den Gegenständen unserer Umwelt umzugehen. Hier wirkt Sommers Definition von Spielen beinahe programmatisch für Goetschs *Destruction Loops*, denn Spielen, schreibt Sommer, sei der Ausdruck von „our capacity to experiment, to rearrange and select existing materials [and] to imagine unprecedented combinations.“⁴⁴ Mogel drückt es anders aus: „Spielen geht mit Neugier einher, es orientiert sich am Neuigkeitsgehalt der Dinge, sucht Überraschungen.“⁴⁵ So oder so manifestiert sich das Spiel in einer *neu*-gierigen Suche nach dem glücklichen Zufall, der uns erlaubt, den Spielgegenstand und den Spielraum aus einer stets überraschend neuen Warte zu betrachten.

Innovation durch Wiederverwertung, Manipulation und Kombination gehört ebenfalls zu den Grundtechniken der Collagekunst, die nicht nur allen drei Iterationen der *Destruction Loops* Pate steht, sondern auch mindestens seit Anfang der Moderne in den verschiedensten Kunstbereichen und -bewegungen anzutreffen ist. Die Collage ist als Kunstform inzwischen so weit verbreitet, dass Harry Polkinhorn schreibt: „Virtually every artist in every art form has experimented with collage to one degree or another.“⁴⁶ Allein im Musikbereich ließen sich zahlreiche Beispiele aufzählen – vor allem im Rahmen der elektroakustischen Musik.⁴⁷ Der Amerikaner Kim Cascone, der selbst Komponist und elektroakustischer Musiker ist, schreibt,

⁴³ Hainbach. „A Clear Path | Plumbutter, OP1, eKalimba, Thyme.“ In: *YouTube*, Sept. 16, 2019, youtu.be/inB40n4GXVo (eingesehen am 11. Okt. 2019).

⁴⁴ Sommer, S. 89.

⁴⁵ Mogel, S. 4.

⁴⁶ Polkinhorn, Harry. „Space Craft: Collage Discourse,“ In: *Collage: Critical Views*, Ed. Catherine Hoffman. Ann Arbor, MI: UMI Research Press, 1989, S. 251; siehe dazu Czernik, Ilja. *Die Collage in der urheberrechtlichen Auseinandersetzung zwischen Kunstfreiheit und Schutz des geistigen Eigentums*. Berlin: De Gruyter, 1989, S. 15-52.

⁴⁷ Dack, John. „Collage, montage and the Composer Pierre Henry: The Real, the Concrete, the Abstract in sound art and music.“ In: *Journal of Music, Technology & Education* 6, no. 3 (2013), doi: 10.1386/jmte.6.3.275_1, S. 278; siehe auch Czernik, S. 46.

„Electroacoustic music is created by processing and layering electronic and concrete sounds in such a way that new and interesting relationships are formed.“⁴⁸ Der Urheber der *Musique concrète* und frühe Exponent der elektroakustischen Musik, Pierre Schaeffer entwickelte Mitte des letzten Jahrhunderts eine Kompositionstheorie, die einen spielerischen Umgang mit dem auditiven Rohstoff seiner Umgebung voraussetzte. Unter anderem ließ er sich nicht durch die klanglichen Grenzen herkömmlicher Instrumente einschränken; vielmehr sammelte bzw. sampelte er Töne bzw. Klänge und Geräusche aus disparaten akustischen Quellen, die er mit Tonbandgeräten, Mikrofonen und Filtern bearbeitete, manipulierte und neu kombinierte. Kombination, Manipulation und Innovation sind ebenfalls Merkmale in der *sampling*-Kultur des HipHops. Im Interview mit *Keyboard* erklärt der Musiker DJ Shadow zum Beispiel, dass es ihm beim Sampeln darum gehe, sich der Materialien seiner Umgebung zu bedienen und diese in einem neuen Kontext zu präsentieren: „It’s about drawing from what’s around you and subverting it and decontextualising it, and spitting it out into something that typically represents more of a street mentality or survival feel.“⁴⁹ Für sein zwischen 1994 und 1996 entstandenes Erstlingsalbum *Endtroducing* isolierte DJ Shadow tausende von Samples aus zahllosen Schallplatten, speiste diese in seinen Akai MPC-60 MKII-Sampler, manipulierte sie und bildete daraus neue musikalische Collagen, die „entirely of sliced samples and turntable overdub“ bestanden.⁵⁰

Wie oben schon angedeutet, entstehen Spielen und Musik beide aus einem Drang zum Experimentieren heraus: Unsere Spielobjekte sind die Materialien unseres Umfelds und unser Spiel besteht in einem experimentellen Herantasten an die materiellen Grenzen und das kombinatorische Potenzial jener Objekte. Indem uns immer nur bereits Existierendes zur Verfügung steht, kommt das kreative Potenzial des Spielens bzw. der Musik nicht nur durch die Indienstnahme von innovativ ausgesuchten Spielobjekten oder deren schöpferische Manipulation, sondern auch durch das Zusammenführen von bisher nicht kombinierten Gegenständen mit dem Ziel Neues zu schaffen.

⁴⁸ Cascone, Kim. „The Use of Density Groups in Electroacoustic Music.“ In: *Contemporary Music Review* 30, no. 2, (2011), doi: 10.1080/07494467.2011.636201, S. 143.

⁴⁹ „DJ Shadow.“ *Keyboard Magazine*, Oct. (1997), www.solesides.com/dj-shadow-mdj-shadow-keyboard-october-1997.html (eingesehen am 11. Nov. 2020).

⁵⁰ „DJ Shadow.“

An dieser Stelle unterscheidet sich Stefan Paul Goetschs *Destruction Loops* von anderen Klangcollage-Projekten, denn die herkömmlichen Techniken der Collagekunst liefern nur das klangliche Potenzial des *Destruction Loops*-Projekts. Realisiert wird das kreative Potenzial jeder Iteration erst durch deren Zerstörung; eine Erkenntnis, die die Figur des Palimpsests suggeriert. Beim Palimpsest der Antike begann die Produktion eines neuen Texts bekanntlich mit der Reinigung einer bereits beschriebenen Manuskriptseite durch entweder Waschen, Auslaugen oder – für unsere Diskussion besonders treffend – Schaben.⁵¹ So auch ist der erste Schritt in der Produktion von den *Destruction Loops* der Knopfdruck, mit dem Goetsch in gleichem Maße einen schöpferischen wie auch einen zerstörerischen Prozess in Gang setzt. Das daraus resultierende Tondokument ist – wie auch Basinskis *Disintegration Loops* – ein Palimpsest archivierter Destruktion.

Goetsch ist selbst zwar eindeutig elektroakustischer *Collagist*: Er sammelt seine Materialien, arrangiert und manipuliert sie; er konstruiert mehrschichtige dynamische Klangcollagen aus unterschiedlich langen Tonbandschleifen, so dass sich mit jedem Loop immer neue O-Ton-Fetzen und Klangphrasen treffen, überschneiden und überlagern, welches zu immer neuen Sinn-Permutationen und Melodie-Variationen führt. Darunter mischen sich klangliche Hinweise auf die Produktions- und Destruktionsprozesse: das elektrostatische Knistern und Dröhnen des Bands; die *Glitch*-Töne der analog-mechanischen Wiedergabe zusammen mit tonverstellenden Geschwindigkeitsschwankungen und Stockungen, die auf das langsame Erodieren des Tonbands deuten. Doch Goetsch ist zugleich auch *Décollagist*. Er kratzt, schabt und wetzt an der Oberfläche seiner reichhaltigen Klangcollage, um langsam die granulare Topografie tiefliegender Klangschichten an den Tag treten zu lassen.⁵² Kurz gesagt: Er *spielt*: im musikalischen Sinne freilich, aber auch anhand der vertrauten Gebärden, die unseren Umgang mit den Spielobjekten unseres Umfelds kennzeichnen. Wir erkennen hier das Kind, das aus hölzernen Bausteinen hochragende wackelige Türme errichtet und sie dann umschmeißt. Wir

⁵¹ Michel, Andreas. *Die französische Heidegger-Rezeption*. Heidelberg: Winter, 2000; Daughtry, J. Martin. „Acoustic Palimpsests and the Politics of Listening.“ In: *Music & Politics* 7, no. 1 (2013), doi: 10.3998/mp.9460447.0007.101, S. 4.

⁵² Kjellman-Chapin, Monica. „The Dialogics of Collage and Pastiche.“ In: *Journal of Art History* 75, no. 2 (2006), doi: 10.1080/00233600500399403, S. 91.

erkennen die Risikofreudigkeit eines Abenteurers, der etwa sein Leben aufs Spiel setzt.⁵³ Durch Spiel erproben wir, so Stephen Connor, nicht nur das kreative Potenzial des Spielobjekts, sondern auch dessen Limits. Wir spielen und lassen somit nicht nur unserer Vorstellungskraft freien Lauf, sondern auch den glücklichen – und nicht so glücklichen – Zufall zu. Auf dem Prüfstand des Spiels testen wir die Beständigkeit unseres Spielmaterials. Was und wie viel hält es aus? Das erfahren wir erst nach dessen Versagen. Welchen innovativen Gesten, wie vielen wiederholten Bewegungen, welchen unerwarteten Strapazen der Willkür hält es stand? Wir spielen, so Connor, bis wir das spielerische Potenzial des Spielobjekts erschöpft haben, bis wir das Limit des Spielobjekts erreichen bzw. überschreiten und das Spiel sein Ende findet:

We play with such objects as we do with all playthings, for an entirely circular reason – namely, to find out how much play (in the sense of give, stretch or variability), they may be found to possess. Sometimes, the action of taking an object to its limits will result in its being tested to destruction. Eventually, the paper-clip snaps. Perhaps all play has at its horizon the death of the plaything. When we put something to work, we use it for a particular purpose. In play, we seek not so much to use them as to use them up. The point of putting things into play may be to play them out, to see how far they go, how far we can go with the open totality of their affordances. And, at the same time, we put ourselves into play, we use these objects to play with ourselves, even to play with our own play, seeking its possibilities and limits.⁵⁴

Im Rahmen seiner *Destruction Loops* offenbart sich Goetschs Spielen als eine ästhetisch-kreative Auseinandersetzung mit sublimierten Ereignissen, die sich mit Vernunft und Verstand weder nachvollziehen noch bewältigen ließen. Wie aus dem Projekttitel hervorgeht, sind repetitive (sich *loopende*) Gebärden nicht nur konstitutiv für sein Tonbandprojekt, sondern sie sorgen auch für destruktive Veränderung, welche letztendlich zum Versagen des Spielobjekts führt und zum Gelingen und Aufgehen des Spiels. In der Videobeschreibung zur letzten Iteration der *Destruction Loops* erklärt Goetsch: „Something that you can't let go of becomes easier

⁵³ Mogel, S. 5.

⁵⁴ Connor, Stephen. „A Philosophy of Fidgets,“ Liverpool Biennial *Touched*, Feb. 17, 2009, stevenconnor.com/fidgets/fidgets.pdf (eingesehen am 1. Nov. 2019); vgl. Huizinga, S. 9.

through sharing, repetition, disintegration.“ Diese Erkenntnis entgeht seinem Publikum nicht:
„The repetition and treatment of this vitriol puts it into place and brings a catharsis.“⁵⁵

⁵⁵ Hainbach, „Hate Loop Tape Destruction.“