

# Neun Thesen zur Remix-Kultur

Felix Stalder, Juni 2009<sup>1</sup>

<felix at openflows.com>

## im Rahmen des Projekts Arbeit 2.0

<http://irights.info/index.php?id=573>

Unter der Creative Commons by-nc-nd/3.0/de-Lizenz

*Der Remix ist die kulturelle Form der Netzwerkgesellschaft. Felix Stalder beleuchtet in neun Thesen medienhistorische, technologische, politische, rechtliche, kulturtheoretische, soziale und ökonomische Dynamiken, die den Aufstieg und die aktuelle Entwicklung des Remix prägen. In den Konflikten, die damit verbunden sind, spiegelt sich die Tiefe des aktuellen gesellschaftlichen Wandels.*

## Einführung

Remixing ist nicht nur ein modischer Stil der elektronischen Musik oder von nutzergenerierten Inhalten auf populären Plattformen wie YouTube. Vielmehr ist es eine Meta-Methode, ein viele Genres und spezifische Arbeitsweisen kennzeichnendes Verfahren, in welchem unter Verwendung bestehender kultureller Werke oder Werkfragmente neue Werke geschaffen werden. Wesentlich bei einem Remix ist sowohl Erkennbarkeit der Quellen und wie auch der freie Umgang mit diesen. Die Erkennbarkeit der Quellen schafft einerseits ein internes Verweissystem, welches wesentlich die Bedeutung des neuen Werkes beeinflusst, und erlaubt andererseits, multiple Perspektiven miteinander zu verbinden und damit ein neues Verhältnis zwischen individueller und kollektiver Wahrnehmung zu artikulieren. Der freie Umgang mit dem Material ist Voraussetzung, um neue Werke schaffen zu können, die den gleichen Werkcharakter haben können, wie die Werke, aus denen sie bestehen. Beim Remix, schreibt Ulf Poschardt im Kontext der DJ Kultur, „geht [es] nicht um die Errettung von Authentizität, sondern um die Erschaffung einer neuen Authentizität.“ (Poschardt 1995: 34)

Remixing ist nichts gänzlich neues, sondern schliesst in vielem an die Montage, einem „Paradigma der Moderne“ (vgl. Bürger 1974), an. Dennoch scheint es gerechtfertigt, hier einen Unterschied zu betonen, weil der Begriff nicht nur das analoge Zusammenführen fremder „Fertigteile“ (vgl. Žmegač 1994) in einen neuen Zusammenhang, sondern auch das fluide, digitale Transformieren

---

<sup>1</sup> Der Text ist die überarbeitete und erweiterte Fassung zweier Vorträge, gehalten auf der Tagung *Kreative Arbeit und Urheberrecht*, iRights.info und Hartware MedienKunstVerein, Dortmund (26-28.09.2008) und im Württembergischer Kunstverein, Stuttgart (13.01.2009)

dieser Teile selbst umfasst. Der Remix betont also nicht nur den Bruch des Alten, sondern auch die Synthese des Neuen. Remix scheint ebenfalls der bessere Begriff zu sein als Mix, weil der Begriff des Mix suggeriert, dass ursprüngliche oder reine Zutaten zum ersten Mal vermischt werden (etwa im Sinne des Mischens gebrochener Farben aus Grundfarben) während Re-mix betont, dass es keinen eigentlichen Anfang gibt, sondern es sich um einen kontinuierlichen Prozess der Bearbeitung handelt, der so weit zurück geht, wie wir in der Lage sind zu sehen.

Neu ist die Zentralität dieser Meta-Methode in der aktuellen kulturellen Praxis. Diese steht in direktem Zusammenhang mit der medientechnischen und gesellschaftlichen Entwicklung der letzten Jahrzehnte. Mit anderen Worten, das Konzept des Remixing ist charakteristisch für die Kultur der globalen Netzwerkgesellschaft<sup>2</sup>, in einem ähnlichen Sinne wie Konzepte des originären Werkes und der autonomen Künstlerpersönlichkeiten kennzeichnend waren für die Kultur der bürgerlichen Moderne. Remixing ist der kulturelle Ausdruck und Teil der aktuellen gesamtgesellschaftlichen Verfasstheit und dürfte damit noch für lange Zeit ein zentraler Begriff der Kultur- und Gesellschaftstheorie bleiben.

Im nun folgenden werde ich versuchen, diese sehr umfassende These anhand von neun weiteren Thesen zu entwickeln. Ziel ist es, einerseits die rasch wachsende Bedeutung der Meta-Methode medienhistorisch und -theoretisch zu verorten und andererseits einige der zentralen Dynamiken, die damit zusammenhängen, in ihrem wechselseitigen Verhältnis zu fassen. Ich habe die Form einer Thesensammlung gewählt, weil mir die damit verbundene Verknappung und Zuspitzung es ermöglicht, ein so breites Feld überhaupt in der hier gebotenen Kürze zu durchqueren. Zudem erlaubt mir dieses leicht spekulative Format über aktuelle Entwicklung zu sprechen, deren weitere Entfaltung in keiner Weise determiniert ist.

## ***These 1: Saturierung der Kultur mit Medienobjekten ist***

### ***Voraussetzung für Remixing***

Eine Praxis des Remixing kann nur dann entstehen, wenn eine Gesellschaft mit kulturellen Werken in Form medialer Objekte so weit saturiert ist, dass sie einer breiten Schicht ohne besondere Einschränkungen zugänglich sind. Medienobjekte müssen in einem dreifachen Sinn „verfügbar“ werden. Erstens, ökonomisch-organisatorisch – sie müssen preiswert und weit verbreitet sein. Der Zugang zu ihnen muss niedrighschwellig sein. Zweitens kulturell, im Sinne, dass der Einzelne über sie verfügen darf. Ihre Bearbeitung – die immer auch eine unvorhersehbare Abweichung vom Ausgangsmaterial beinhaltet – darf nicht als anmaßendes Sakrileg, Tabu- oder Rechtsbruch

---

<sup>2</sup> Im Sinne von Manuel Castells. Siehe Stalder (2006a)

verstanden werden, sondern als etwas, das ohne besondere Voraussetzung eine quasi-alltägliche Handlung darstellt. Drittens, materiell, im Sinne, dass es physisch möglich sein muss, die Medienobjekte zu verändern.

Historisch wurde dieser Punkt zum ersten mal mit der Ausbreitung des Buchdrucks erreicht und lieferte ein wesentliches Element zur Herausbildung einer (text)kritischen, modernen Wissenschaft im 17. Jahrhundert. Elizabeth Eisenstein stellt fest, dass mit dem Aufkommen des Buchdrucks die „Tyrannei der großen Autoritäten inhärent in kleinen Bibliotheken“ aufgebrochen wurde, weil Wissenschaftler in noch nie da gewesenem Maße Vergleiche anstellen konnten (Eisenstein, 1993: 204). Bücher wurden genau in diesem dreifachen Sinne verfügbar. Zum einen stieg ihre Zahl rasant an, während ihr Preis markant nach unten ging. Zum anderen änderte sich der Umgang mit Büchern und deren Inhalten deutlich. Während in der Manuskriptkultur jede Bearbeitung eine potentielle Verschlechterung der Vorlage bedeutete und darum möglichst alte Quellen, die nur wenige Bearbeitungen erfahren hatten, besonders hoch geschätzt wurden, so begann sich in der aufkommenden Buchdruckkultur die Idee durchzusetzen, dass Bearbeitungen als Verbesserungen anzusehen seien, nicht zuletzt deshalb, weil die Verfügbarkeit der Quellen selbst nicht mehr in Frage stand, sondern, ganz im Gegenteil, ebenfalls erheblich verbessert wurde. Das getreue Reproduzieren wurde mechanisiert und damit bis zu einem gewissen Grad entwertet. Es ist nach wie vor wichtig, aber keine besondere Leistung mehr.

In knapp zwei Generationen, also bereits zu Beginn des 16. Jahrhunderts, bildete sich ein neues Selbstverständnis im Umgang mit Texten heraus, dessen zentrale Merkmale nebst dem bereits erwähnten Fortschrittsglauben, die Stabilisierung der Texte durch Nennung der Autoren, Drucker, Jahreszahl und Seitenzahlen waren. Damit war es möglich, Texte eindeutig zu referenzieren (vgl. Giesecke, 1991: 420-440). Diese Referenzierung diente als Grundlage, um den eigenen Anspruch auf neue Erkenntnis nachweisen zu können, indem entweder auf Fehler in den verfügbaren Texten aufmerksam gemacht wurde, die behoben werden sollten, oder auf Lücken, die zu füllen waren. In der sich entwickelnden wissenschaftlichen Kultur wurde die enge Verzahnung zwischen bestehendem Material und neuem Material nicht nur positiv gewertet, sondern als Grundprinzip der Argumentation zwingend vorgeschrieben. Ein inneres Verweissystem – wissenschaftliche Werke verweisen immer selektiv auf andere wissenschaftliche Werke, woraus Schulen und spezifische Diskurse entstehen – und eine spezifische Form der Subjektivität – Erkenntnisse beruhen auf individueller, aber reproduzierbarer Erfahrung (Intersubjektivität) – wurden zu wesentlichen Elementen der Wissenschaft, über deren genaue Ausgestaltung bis heute heftig debattiert wird. Mit dem Buchdruck und den damit einhergehenden neuen kulturellen Mustern wurden Texte stabilisiert, standardisiert und vergleichbar gemacht, was einen deutlich freien, d.h. kritischen und auf Veränderung bedachten, Umgang mit ihnen ermöglichte. Das „Digitale“ an der Schrift, machte die gedruckten Werke auch im

dritten Sinne verfügbar. Die einfache Möglichkeit, die diskreten Zeichen quasi verlustfrei von einem Träger zu lösen und auf einen anderen zu übertragen (Zitat), ermöglichte früh eine ausgesprochene Remix-Kultur. Mediale Objekte (Textstellen) konnten nicht nur einfach eingefügt, sondern auch so manipuliert werden, dass der Grad des Bruches, den die Einführung konstituiert, sehr exakt variiert werden konnte. Es wurde eine bis heute bestehende Vielzahl von Konventionen entwickelt, wie ein Zitat verändert werden kann, so dass es zum einen immer noch als direktes Zitat gilt, zum anderen nahtlos in den neuen Text passt. Einige dieser Konventionen, etwa die eckige Klammer [ ] für Einfügungen oder die drei Punkte ... für Auslassungen, kommen auch in diesem Text zur Anwendung.

Die Saturierung der Gesellschaft mit Bildern erreichte um 1880 einen ersten Höhepunkt, als neue Druckverfahren (Rasterdruck) eingeführt wurden,<sup>3</sup> die erlaubten, photographisches Material im selben Arbeitsgang wie Text zu drucken und verliehen damit der massenhaften Reproduktion von Bildern enormen Auftrieb. Zeitungen und Zeitschriften begannen, Bilder zu drucken und damit in einer neuen Quantität und Qualität in Umlauf zu bringen. Bilder wurden verfügbar, die Drucktechnik erlaubte, Bilder zu verändern und wieder in Umlauf zu bringen – wenn auch unter Bedingungen der Massenmedialität, inhärent in der Druckerpresse. Schon bald darauf erschienen die ersten „Fantasie-Postkarten“, die die Verfremdung der Photomontage meist zu Unterhaltungszwecken zu nutzen verstanden, indem etwa venezianische Gondeln vor dem Brandenburger Tor anzulegen schienen oder Eselskarren bemüht wurden, um riesenhafte Gurken zu transportieren. Das Format wurden allerdings durchaus auch zu Zwecken politischer Agitation genutzt, etwa in einer französischen Postkarte, die im Jahr 1900 den deutschen Kaiser als bewaffnetes Insekt darstellte. Vielen Künstlern der Moderne waren diese Karten – Hannah Höchs „Kleingeld der Kunstgeschichte“ – Inspiration für ihre eigenen Experimente mit der Montage, besonders im Kontext des Dadaismus und Surrealismus (vgl. Chéroux & Eskildsen, 2007).

Das Aufkommen der Montage als zentrales Element der modernen Kunst ist aber – im Unterschied zu den Postkarten – weniger als eine Reaktion auf technische Möglichkeiten zu verstehen, sondern als ein Versuch, Ästhetiken zu entwickeln, die der Subjektivierung durch die modernen, industriellen Großstädte des späten 19. und frühen 20. Jahrhunderts entsprachen. Diese war geprägt von ungeplanter Überlagerung und verwirrender Gleichzeitigkeit, und die Linearität der geordneten Wahrnehmung, wie sie etwa in der Zentralperspektive zum Ausdruck kommt, löste sich auf. An ihre Stelle trat die Erfahrung einer neuen Form der „Realmontage“, die die Koordinaten von Raum und Zeit zu verschieben begann. Heinrich Heine etwa beschrieb anlässlich der Eröffnung zweier Eisenbahnlinien in Paris, 1843, die neuen Diskontinuität des Raumes in einem berühmt gewordenen Brief: „Mir ist, als kämen die Berge und Wälder aller Länder auf Paris angerückt. Ich rieche schon den Duft der deutschen Linden; vor meiner Tür brandet die Nordsee.“ (zitiert in Moebius,

<sup>3</sup> <http://en.wikipedia.org/wiki/Halftone> (26.11.2008)

2000)

Die Montage schien nun einen Weg zu weisen, wie dieser Erfahrung des jähren Zusammentreffens von Dingen, die in keinem inneren Zusammenhang standen, adäquate Form zu geben sei, und in allen Gebieten des künstlerischen Schaffens wurde damit experimentiert. Eines der zentralen Themen der künstlerischen Avantgarde des neuen Jahrhunderts wurde so etabliert: die Dezentrierung der Wahrnehmung durch Einbezug nicht-individueller Elemente, etwa des Zufalls oder industriell produzierter Objekte.

Max Ernst, der innovativste Montagekünstler unter den Surrealisten, etwa fasste sein eigenes Interesse an dieser Methode – in deutlicher Abgrenzung zur Unterhaltungsabsicht der populären Postkarten – folgendermaßen zusammen:

Die Freude an jeder gelungenen Metamorphose entspricht nicht einem elenden ästhetischen Distractionstrieb, sondern dem uralten vitalen Bedürfnis des Intellekts nach Befreiung aus dem trügerischen und langweiligen Paradies der fixen Erinnerungen und nach Erforschung eines neuen, ungleich weiteren Erfahrungsgebiets, in welchem die Grenzen zwischen der sogenannten Innenwelt und der Außenwelt sich mehr und mehr verwischen und wahrscheinlich eines Tages völlig verschwinden werden. (Ernst 1976 [1934]: 324)

Referenzpunkt für Ernst ist hier weniger die Großstadterfahrung der Allgegenwärtigkeit und Richtungslosigkeit, sondern, typisch für die Surrealisten, Freuds Theorien des Unterbewusstseins und die damit einhergehende Neubewertung der Autonomie und Kontrolle des rationalen Bewusstseins. Die beiden Referenzpunkte, in all ihrer Unterschiedlichkeit, berühren sich insofern, als sie beide von einer Vielzahl parallel wirkender Kräfte ausgehen, die vom einzelnen Individuum kaum oder gar nicht kontrolliert und integriert werden können, obwohl, oder gerade weil, sie gleichzeitig auftreten. Die Montage bricht die strenge Logik der Verweissysteme auf, die das Zitat noch kennzeichnen, zugunsten eines neuen, diskontinuierlichen Erfahrungshorizonts, der neue Verknüpfungen zwischen Subjektivität und Objektivität anzukündigen scheint.

Diese Bewegung erreichte das Feld der musikalischen Komposition Ende der 1940er Jahre. Der futuristische Musiker Luigi Russolo (1976 [1913]) hatte zwar bereits 1913 mit der „Art of Noise“ die Grenze zwischen Geräusch und Ton, zwischen Lärm und Musik in Frage gestellt. Russolo musste jedoch mühsam eigene Instrumente bauen, die diese Geräusche im Konzertsaal hervorbringen konnten.<sup>4</sup> Erst die Verbreitung der Tonbandgeräte – ein Produkt militärischer Innovation des 2. Weltkriegs – erlaubte es, das Klangobjekt („object sonore“) vom Klangkörper („corps sonore“) zu lösen, wie es Musik-Pionier Pierre Schaeffer formulierte. In Europa entstand daraus die „musique concrète“

---

4 Die russischen Futuristen versuchten dieses Problem zu umgehen, indem sie die echten Quellen der Geräusche und die Stadt als Klangraum nutzen. Die erste große Aufführung fand am 7.11.1922 (5. Jahrestag der Okt. Revolution) in Baku statt und beinhaltete die Nebelhörner der Kaspischen Flotte, Fabriksirenen, zwei Kanonengeschwader, Infanterieregimenter, eine Maschinengewehrabteilung, Wasserflugzeuge und Chöre, in die alle Zuschauer einstimmten. (Moebius, 2000: 275)

die statt mit abstrakten Noten, direkt mit Aufnahmen konkreter Geräusche arbeitete. Ihre „concerts de bruits“ wurden 1948 erstmals aufgeführt, das heisst über das Radio gesendet. Parallel dazu bildete sich auch in New York eine kleine Gruppe experimenteller Musiker (u.a. John Cage) die mit der „tape music“ ähnliche Ziele verfolgten. Innert kurzer Zeit wurden die Grundelemente des Sampling entwickelt: Loops, variable Laufgeschwindigkeiten und -richtungen, die Mehrspurigkeit und Schnitte und Überblendungen, wie man sie bisher nur vom Film kannte (vgl. Supper, 1997: 16-21).

Mitte der 1950er Jahre nahm die Montage in der Literatur einen neuen Charakter an, als die Beat-Künstler Bryon Gysin und William Burroughs begannen, vorgefunden Texte aller Art nicht einfach „nur“ in ihre Arbeiten einzubauen – das hatten die expressionistischen Schriftsteller nach dem 1. Weltkrieg bereits getan – sondern diese Texte physisch zu bearbeiten. Das neue Verfahren nannten sie „cut-up“. Hier wurden gedruckte Texte zerschnitten und die Schnipsel neu zu einander gefügt, so dass eine neue Syntax entstand, über die der Künstler nur wenig Kontrolle hatte. Ziel der Erforschung war aber, anders noch als bei den Surrealisten, weniger das individuelle Unterbewusstsein als vielmehr das kollektive als einer Art paralleler, avancierter Realität, oder, wie es Burroughs einmal formulierte „if you cut into the present the future leaks out.“

Etwa zur selben Zeit begannen Künstler mit der neuen Verfügbarkeit von Filmmaterial zu experimentieren, insbesondere B-Movies, Nachrichten-, Werbe- und Bildungsfilm, deren kommerzieller Wert erschöpft war. 1958 veröffentlichte der Amerikanische Beat-Künstler Bruce Conner den ersten und berühmtesten „found footage“ Film (vgl. Hausheer & Settle, 1992), „a movie“, welcher zur Gänze aus Archivmaterial bestand und – in einer möglichen Interpretation – das 20. Jahrhundert als eine Geschichte des grandiosen Scheiterns zeigte. Das vorgefundene Material erlaubte es Conner, eine Meta-Geschichte zu erzählen, indem er eine Vielzahl artikulierter Kontexte zu einem neuen Ganzen zusammenführte, aber weder versuchte, diese jeweiligen Kontexte zu rekonstruieren, noch sie negierte indem er das Material in einen neuen geschlossenen Kontext hinein zwang.

Gegen Ende der 1950er Jahre waren Text, Bild, Ton und Bewegtbild von der Praxis des Remixing erfasst worden. Umberto Eco (1977 [1962]) sprach in diesem Zusammenhang vom einem neuen, „offenen Werk“. Mit der Ausnahme der Wissenschaft, die eine hochgradig ausdifferenzierte Praxis der Verweissysteme und der intersubjektiven Erfahrungsartikulation schon lange als zentrale Argumentationsmethode etabliert hatte, war das Remixing in den andere Bereichen zwar stilistisch vielfach wegweisend, blieb aber dennoch auf den engen Bereich der experimentellen Kunst beschränkt. Die massenmediale Verbreitung von Medienobjekten machte diese verfügbar in Sinne der einfachen Zugänglichkeit und der „Ent-Auratisierung“ (Benjamin, 2002 [1936/1939]). Die Materialität der analogen Medien beschränkte aber die Verfügbarkeit der Medienobjekte im dritten oben definierten Sinne. Sie ließ Remixing nur in einem beschränkten Maße zu. Die montierten Werke wurden entweder wieder in den Zustand des Originals zurück gezwungen, oder sie mussten sich bei

ihrer Reproduktion der Logik der massenmedialen Kulturindustrie unterordnen. Dabei verlor sie viel von der intendierten politischen Wirkung, die etwa die Berliner Dadaisten oder Berthold Brecht mit ihr verbanden. Die Montage, so resümierte Theodor Adorno diese Entwicklung in den 1960er Jahren, war einst angetreten um den

Schein der Kunst, durch Gestaltung der heterogenen Empirie sei sie mit dieser versöhnt, .... [zu] zerbrechen, indem das Werk buchstäbliche, scheinlose Trümmer der Empirie in sich einlässt, den Bruch einbekennt und in ästhetische Wirkung umfunktioniert. ... Das Montageprinzip war, als Aktion gegen die erschlichene organische Einheit, auf den Schock angelegt. Nachdem dieser sich abgestumpft hat, wird die Montage abermals zum blossen indifferenten Stoff; das Verfahren reicht nicht mehr hin, durch Zündung Kommunikation zwischen Ästhetischem und Ausserästhetischem zu bewirken, das Interesse wird neutralisiert zu einem kulturhistorischen. (Adorno, 1970: 232-34)

Dies war angesichts der Strategien die es etwa der Pop-Art erlaubte, Montage und Kommerz problemlos miteinander zu verbinden, sicherlich eine nachvollziehbare Einschätzung. Aber nicht die einzig mögliche. Die Situationisten zogen aus einer ähnlichen Analyse ganz andere Schlüsse. Sie analysierten die Saturierung der Gesellschaft mit Medienobjekten aller Art als die zentrale Qualität der Gesellschaft des Spektakels und legten ein radikalisiertes Programm der Aneignung und Transformation der Objekte vor: deren Zweckentfremdung („detournement“). Guy Debord und Gil Wolman schrieben dazu eine Gebrauchsanweisung.

Alles kann benutzt werden. Selbstverständlich kann man nicht nur ein Werk verbessern oder verschiedene Fragmente veralteter Werke in ein neues integrieren, sondern auch den Sinn dieser Fragmente verändern und in jeder für gut gehaltenen Weise das fälschen, was Schwachköpfe hartnäckig Zitate nennen wollen. (Debord & Wolman, 2005 [1956])

Dieses Programm der radikalen Aneignung, welche oftmals auf die völlig Umwertung des Ausgangsmaterials zielte, setzten die Situationisten in allen Medien um (vgl. Zweifel, Steiner & Stahlhut, 2006). Sie blieben allerdings in der (selbst)marginalisierenden Logik künstlerischer Subkulturen gefangen. Dieses Schicksal teilten sie mit vielen der oftmals kurzlebigen Bewegungen, die sich dem uneingeschränkten Remixing verschrieben (vgl. Cramer, 2008). Dies sollte sich nicht ändern, solange sich die Strukturbedingungen der kulturellen Öffentlichkeit – dominiert von subjekt-zentrierter Hochkultur oder markt-orientierter Kulturindustrie – nicht grundlegend änderten. Dies geschah erst, als die medialen Objekte auch in der dritten Bedeutung, d.h. material-digital, verfügbar wurden.

## ***These 2: Meta-Medium vernetzter Computer bringt alle Medien zum Punkt der Saturierung***

Vor einem dreiviertel Jahrhundert zeigte Alan Turing (1936), dass es theoretisch möglich sei „to invent a single machine which can be used to compute any computable sequence.“ Heute haben sich solche Universalmaschinen fest im Alltag der globalen Mittelklasse etabliert. Die als „Moore'sches Gesetz“ bekannte Entwicklung, dass Computerchips alle 18 Monate ihre Rechenleistung verdoppeln, hat dazu geführt, dass Standardcomputer heute sämtliche Medien in mindestens semi-professioneller Qualität bearbeiten können und der Abstand zu professioneller Infrastruktur sich weiter verringert. Technisch sind die Hürden zur Medienproduktion stark gesunken.

Zusammen mit der parallel dazu stattfindenden Vernetzung dieser Maschinen zu globalen Kommunikationsplattformen, erreichte die Saturierung der Gesellschaft mit medialen Objekten aller Art ganz neue Ausmaße. Dies ist aber nicht nur eine quantitative Veränderung, sondern vor allem auch eine qualitative. Mediale Objekte sind in einem umfassenden Sinne verfügbar – ökonomisch-organisatorisch, kulturell (trotz rechtlicher Probleme) und, weil digitalisiert, besonders materiell. Es ist heute abzusehen, dass in Zukunft so gut wie alle Texte, Bilder oder Töne in digitaler Form vorliegen werden. Die meisten aktuellen Werke, sofern sie überhaupt reproduzierbar sind, sind bereits „digital geboren“, das heisst, „they are not intended to have an analogue equivalent, either as the originating source or as a result of conversion to analogue form.“<sup>5</sup> Ältere Werke werden durch eine Vielzahl von Initiativen digitalisiert. Auf staatlicher Ebene ist die EU führend. Sie betreibt eine ganze Reihe von Digitalisierungsinitiativen, welche die nationalen Bestände von Bibliotheken, Archiven und Museen digital zugänglich machen sollen. So ging etwa Europeana, ein gemeinsames Projekt europäischer Museen, Archive, Bibliotheken sowie Ton- und Bildarchive, mit rund zwei Millionen Objekten im November 2008 online (und wegen Überlastung prompt wieder offline). Geplant ist, diese Zahl bis 2010 auf zehn Millionen Objekte zu steigern.<sup>6</sup> Das ambitionierteste privatwirtschaftliche Projekt ist wohl Google Books, das nach eigenen Angaben in nur vier Jahren knapp sieben Millionen Bücher aus US-amerikanischen Bibliotheken digitalisierte und noch ein Vielfaches davon in Zukunft zu digitalisieren plant.<sup>7</sup> Solche großen, institutionell organisierten Projekte müssen sich innerhalb der engen Grenzen des Urheberrechts bewegen und können damit viele Werke (noch) nicht, oder nur in eingeschränkter Form (Qualität, Umfang, Nutzungsmöglichkeiten) zugänglich machen.

Nur bedingt eingeschränkt durch solche Anforderungen ist eine nicht überschaubare Zahl von individuellen Initiativen, die auf Blogs, in Filesharing Netzwerken oder auf anderen

---

5 Digital Preservation Coalition, 1.3 Definitions and Concepts, <http://www.dpconline.org/graphics/intro/definitions.html> [1.12.2008]

6 Europeana: digital paintings, books, films and archives, <http://dev.europeana.eu/about.php> [1.12.2008]

7 <http://googleblog.blogspot.com/2008/10/new-chapter-for-google-book-search.html> [1.12.2008]



Publikationsplattformen mediale Objekte, die sonst nicht verfügbar sind, in digitaler Form zugänglich machen. Der grösste Filesharing Knoten, The Pirate Bay, wuchs in nur wenigen Jahren auf 25 Millionen simultane NutzerInnen, die knapp 1,5 Millionen Medienobjekte zugänglich machen.<sup>8</sup> Die grösste Filesharing Suchmaschine, Mininova.com, verzeichnete im November 2008 zwischen 5 und 11 Millionen Anfragen pro Tag. Ebenfalls erheblich zur Verfügbarkeit tragen diverse Web 2.0 Plattformen bei wie Youtube, Flickr, aber auch das Internet Archiv und eine schier endlose Liste legaler und illegaler Angebote. Die Versuche, die Verfügbarkeit der digitalen Werke generell durch restriktive technische und legale Rahmenbedingungen, besonders Digital Rights Management (DRM) einzuschränken (vgl. Grassmuck, 2006), können heute bereits als gescheitert erachtet werden (vgl. Jobs, 2007), auch wenn die Ansätze in Nischen durchaus ihre Relevanz behalten können. Aber auch dort können sie die freie Verfügbarkeit allenfalls verzögern.

Es scheint also nicht übertrieben festzustellen, dass wir uns rasch einer Situation nähern, in der alle medialen Objekte in unserer Gesellschaft umfassend verfügbar sind: einfach zugänglich, mit schwachen (umstrittenen und schwierig durchzusetzenden) normativ-legalen Einschränkungen, und in einer Materialität (digital, ohne DRM), die Bearbeitung einfach macht.

Damit wurde eine Stufe erreicht, die der Computerwissenschaftler Ben Shneiderman noch vor zehn Jahren als Vision vorschwebte, die er „Genex“ (Generator of Excellence) nannte. Dies ist – nach dem Codex, der erlaubt, Information zu stabilisieren und Vanevar Bushs Vision des Memex (1945), die ermöglicht, Information assoziativ zu verknüpfen – eine neue Informationsumgebung, die vier Prozesse individueller und kooperativer Kreativität optimal unterstützt:

- sammeln von Information aus bestehenden Wissensgebieten
- kreative Innovation durch komplexe Werkzeuge,
- Austausch mit Gleichen oder Mentoren im relevanten Wissensgebiet
- weite Verbreitung der Ergebnisse. (Shneiderman, Ben 1998)

In dieser Umgebung sind alle wesentlichen Voraussetzungen gegeben, dass Remixing als Meta-Methode auf allen Gebieten zentrale Bedeutung erlangt.

### ***These 3: Jedes neue Werk enthält Elemente bestehender Werke. Remixing macht diesen Prozess explizit***

„No man is an island, entire of itself; every man is a piece of the continent, a part of the main.“ Diese berühmte Zeile aus John Donnes (1572-1631) Meditationen nährt sich zwar wohl aus der Tradition christlicher Mystik – die Gemeinschaft der Christen als Körper Gottes – lässt sich aber auch säkular

---

<sup>8</sup> Diese Zahl wurde nach eigenen Angaben am 15.11.2008 erreicht. <http://thepiratebay.org/blog/138> [1.12.2008]

interpretieren: in geistigen Belangen kann es keine klare Trennung zwischen dem Individuellen und dem Kollektiven geben. Dies ist im Grunde eine Binsenweisheit, deren Feststellung aber aus zwei Gründen dennoch notwendig ist. Zum einen, weil sie einer immer noch verbreiteten Vorstellung des romantischen Schöpfergenies widerspricht, zum anderen, weil dies in einer hoch-informatisierten Gesellschaft, deren zentrale Prozesse über offene Kommunikationsnetzwerke gesteuert werden,<sup>9</sup> in ganz besonderem Maße zutrifft.

Zum ersten Punkt. In einem Ansatz, die Forschungen zum „musical borrowing“ zu systematisieren, entwickelte Peter Burkholder (1994) eine „tentative chronology of uses of existing music“. Sie reicht bis ins 8. Jahrhundert zurück und identifiziert unterschiedliche Strategien der Wiederverwertung, die für die jeweilige musikalische Epoche prägend waren und einen zentralen Strang der Musikgeschichte darstellen. Dies betrifft aber nicht nur die Breite der musikalischen Schöpfungen, sondern ebenso die herausragenden Werke der jeweiligen Zeit. Besonders gut untersucht, auch in diesem Kontext, ist das Werk von Wolfgang Amadeus Mozart. Es steht ausser Frage, Mozart war ein Ausnahmetalent von historischer Dimension. Aber sogar in diesem einzigartigen Werk lässt sich eine kaum zu überblickende Vielzahl von Bezügen und direkten Übernahmen feststellen. Alleine in einem einzigen Werk, der Zauberflöte, wurden mehrere Dutzend Stellen identifiziert, die aus anderen Werken stammen, sei es aus Mozarts eigenen oder aus Werken dritter (etwa Haydn oder Gluck, beides Zeitgenossen) (vgl. King 1950). Es ist zu vermuten, dass diese Bezüge für das damalige Publikum wesentlich offensichtlicher waren als für ein modernes und dass sie einen wesentlichen Aspekt seiner breiten Popularität ausmachten.<sup>10</sup> Was für Mozart gilt, gilt auch für andere Künstler. Oder anders ausgedrückt, durch T.S. Eliot (1920): „immature poets imitate; mature poets steal.... good poets make it into something better, or at least something different. The good poet welds his theft into a whole of feeling which is unique, utterly different from that from which it was torn.“ Eliot zielt hier auf etwas ab, das auch als eine zentralen Eigenschaften des Remix identifiziert wurde: die Erschaffung neuer Authentizität, die die Quelle, aus der sie schöpft, offen bekennt, aber frei mit ihr umgeht und daraus etwas neues schafft, das auf der selben Stufe mit dem Ausgangsmaterial stehen kann, in diesem Sinne eben nicht abgeleitet oder derivativ ist.

Alle Werke stehen also nicht nur in einem generellen Sinne in ihrer Zeit, sondern beziehen sich auch direkt auf spezifische andere Werke. Die Idee des solitären Werks ist nicht nur theoretisch unmöglich, sondern – auch in Hinblick auf herausragende Werke – empirisch nicht haltbar. Es wäre also falsch, aus der Verwendung fremder Werke ein Qualitätskriterium zu machen.

Zum zweiten Punkt. In einer komplexen, stark vernetzen Kultur wie der unseren erschliessen

---

<sup>9</sup> Dies ist Manuel Castells' Definition der „Netzwerkgesellschaft“.

<sup>10</sup> Elias (1993) stellt die These auf, dass Mozart bewusst versuchte, den Geschmack seiner Zeit zu treffen, weil er hoffte, durch Popularität seine prekäre soziale Situation (moderner Künstler in einer höfischen Gesellschaft) zu kompensieren. Wie wir wissen, scheiterte der Versuch und Mozart starb völlig verarmt.

sich Phänomene immer weniger durch individuelle, direkte Anschauung. In einer vernetzten Welt, in der es kein „Aussen“ mehr gibt,<sup>11</sup> kann es auch keine einzelne Position mehr geben, von der sich das ganze überblicken liesse. Zentral werden vielmehr Ansätze, die die Verknüpfung einer Vielzahl von Anschauungen ermöglichen. Sei das durch künstlerische Verfahren oder durch analytische Abstraktion, die, um die Komplexität überhaupt noch fassen zu können, notwendigerweise konnektiv und inkrementell ist (wie die Wissenschaft allgemein). Direkte Erfahrung und analytische Abstraktion sind keine Gegensätze, sondern „Empirie“ und „Theorie“, „Individualität“ und „Kollektivität“ bedingen einander. Gerade auch in kulturellen Werken. Ryszard Kapuściński, der große polnische Journalist und Schriftsteller, beschrieb den Prozess aus dem seine „literarischen Reportagen“ hervorgingen folgendermassen:

Heute schreibt ein Autor, nachdem er unzählige Bücher gelesen hat, unzählige verschiedene Meinungen aufgenommen hat und die unterschiedlichsten Fragen auf die unterschiedlichste Weisen durch gedacht hat. Die Scheidung der eigenen geistigen Errungenschaft von dem, was er von aussen aufgenommen hat, wird immer schwerer. So werden wir mehr und mehr zu Komponisten oder Architekten. Unsere Vision der Welt bekommt so auf unwillkürliche Weise kubistische Züge. Unbewusst werden wir Teilnehmer an einem kollektiven kreativen Prozess. Es wird fast unerkennbar, wer wirklich aus einem authentischen Selbst heraus schreibt. Dieses echte Selbst besteht gar nicht mehr, "er selbst", "sie selbst", "es selbst" haben streng genommen aufgehört zu existieren. Die Frage nach Talent und Kreativität stellt sich immer stärker als Frage nach der Auswahl, Nutzung, Umformung von Material, und wie es mit individuellen Charakterzügen versehen werden kann. (Kapuściński, 2002: 214)

Über Kapuściński wurde auch gesagt, „er hasste Sätze, die so klangen, als habe er sie schon einmal irgendwo gelesen.“ (zitiert nach Flamm, 2007) Diese Feststellung steht in keinem Widerspruch zu seiner eigenen Aussage, sondern deuten vielmehr darauf hin, dass individuelle und kollektive Kreativität sich nicht ausschliessen, sondern unauflöslich durchdringen. Je komplexer, verketteter (in Bezug auf ihre räumliche und zeitliche Dimensionen) die Phänomene werden, desto mehr trifft das zu.

Remixing ändert daran zunächst wenig, ausser dass es diese meist impliziten Vorgänge explizit macht. Die Praxis des Zitierens, des direkten Inkorporierens fremden Materials, lang erprobt als Methode, um komplexe Situationen textlich zu fassen, wird auf alle Medien ausgedehnt. Die allgemeine Verfügbarkeit medialer Objekte in digitaler Form trifft sich hier mit einer anthropologischen Konstante (Kultur als kollektives Phänomen) und einer Situation, die bereits typisch war für die westliche Moderne und die in der globalen Netzwerkgesellschaft wohl noch ausgeprägter geworden ist: die Komplexität unserer Lebensrealität macht es notwendig oder zumindest nahe liegend, dass mediale Werke, die sich auf diese Komplexität beziehen, heterogenes Material diverser Subjektivitäten verarbeiten.

---

11 Dies war, wenn auch im Kontext radikaler Politik, einer der zentralen Punkte in Hardt & Negri (2000)

## ***These 4: Die produktive Praxis der Remix-Kultur ist kooperativ / verteilt anstatt individuell / zentralisiert***

Die klassischen Konzeptionen von kreativer, insbesondere künstlerischer Praxis verlegen die Quelle der Kreativität tief in die einzelne Person hinein und machen sie damit zum (überhöhten) Ausdruck der Subjektivität des bürgerlich-liberalen Individuums. Zu dessen herausragenden Eigenschaften, die ab dem 16. Jahrhundert ins Zentrum der (Selbst)Definition rücken, zählte, so Charles Taylor (1994), die Innerlichkeit. Diese nahm nun als Quelle der Persönlichkeit eine entscheidende neue Rolle gegenüber früheren christlichen Konzeptionen an. Innerlichkeit wurde als neues Fundament für die moralisch-ethische Grundlage des Individuums und als dessen auf sich selbst bezogener Kern, als Ausgangs- und Endpunkt aller kognitiven Anstrengungen verstanden. Descartes „cogito ergo sum“ – die Gewissheit des eigenen Denkens als *a priori* aller Welterkenntnis – bringt dies emblematisch auf den Punkt. Vor diesem Hintergrund formulierten Philosophen des 18. Jahrhunderts, insbesondere Fichte (1793) und Diderot (1763)<sup>12</sup>, Modelle der individuellen, innerlichkeitszentrierten Kreativität und legten damit die normative Basis der europäischen droit d'auteur Konzeption. Diese Vorstellungen wurde popularisiert durch cliché-hafte Bilder künstlerischen Schaffens, etwa dem Ringen des Schriftstellers mit dem leeren Blatt, des Malers vor der weissen Leinwand oder des Bildhauers vor dem rohen Stein. In jedem Fall beginnt das Cliché mit einem unbearbeiteten Zustand, dem der Künstler in einsamer Arbeit Form abringt, indem er seine innerste Vision veräussert. In den hochgradig arbeitsteiligen Produktionen der Kulturindustrie des 20. Jahrhunderts kann natürlich nicht mehr vom einsamen Arbeiten des individuellen Künstlers gesprochen werden, aber die Konzeption der Innerlichkeit als Quelle der Kreativität bleibt beibehalten, indem die Arbeit strikt hierarchisch organisiert ist und einer einzelnen Person – dem Regisseur (besonders im „Autorenfilm“) oder, etwas problematischer in dieser Konzeption, dem Produzenten – untergeordnet wird. Vielleicht, weil sie so unzutreffend sind, bedient sich gerade die Kulturindustrie dieser alten Clichés nach wie vor sehr gerne.<sup>13</sup>

Der Praxis des Remix unterliegt, implizit oder explizit, eine andere Konzeption der Kreativität. Hier steht nicht die Innerlichkeit des autonomen Individuums im Zentrum, sondern die Spannung zwischen diversen Positionen, die in einer kooperativen Situation miteinander in Beziehung gesetzt werden. Peter Jaszi (1994) unterscheidet in diesem Kontext zwischen drei verschiedenen Grundtypen der Kooperation (die er der englisch-sprachigen Konvention folgend, *collaboration* nennt):

---

<sup>12</sup> Es ist eine Ironie des Schicksals, dass Diderots Text – der die enge, untrennbare Verknüpfungen zwischen Werk und Autor postulierte – ursprünglich in einer durch seine Auftraggeber (die Pariser Buchgilde) eigenmächtig veränderten Fassung und ohne Nennung des Autors veröffentlicht wurde.

<sup>13</sup> Der wohl extremste Ausdruck dieser Vorstellung der individualisierten Kreativität, die sich ausserhalb der Gesellschaft entwickelt, prägt die Romane von Ayn Rand. (vgl. Flahault, 2009)

„synchronous collaboration“, „asynchronous collaboration“ und „serial collaboration“. Synchrone Kooperation findet bei Austausch in Echtzeit statt, etwa bei Musikern, die zusammen improvisieren, oder wenn Ideen während eines Gesprächs entwickelt werden. Zu Beginn des Prozesses besteht nur ein loser Rahmen, ein Thema: Am Ende des Prozesses steht etwas Ausformuliertes, dessen Elemente allerdings nicht mehr auf einzelne Teilnehmer zurückgeführt werden können, sondern auf die Spannung ihrer Interaktion. Synchrone Kooperation findet meist in kleinen Gruppen und in flüchtigen Medien statt, damit die einzelnen Mitglieder direkt aufeinander reagieren können.

Asynchrone Kooperation findet statt, wenn B ein mediales Objekt von A bearbeitet und A danach die daraus entstandene Version wiederum weiterbearbeitet. Artikel in der Wikipedia werden in asynchroner Kooperation verfasst. Zu jedem Zeitpunkt besteht eine einzige, aktuelle Version, die laufend von diversen Personen bearbeitet wird. Auch hier entsteht ein kollektives Werk (die aktuelle Version des Wikipedia Artikels), aber die einzelnen Elemente sind leichter von einander zu unterscheiden, weil die Kooperation notwendigerweise in stabilisierenden Medien stattfindet (sonst könnte sie nicht asynchron sein) und damit sich die einzelnen Beiträge voneinander chronologisch trennen lassen (wie in der „Versionen“-Funktion jedes Artikels zu sehen ist). Asynchrone Kooperation – eine der großen kollektiven Entdeckungen des Internets – kann unter den richtigen Umständen in Gruppen aller Grösse stattfinden. Clay Shirky (2008) formulierte dafür drei Anforderungen: „plausible promise“, „effective tool“ und „acceptable bargain with the users“.

The promise is the basic “why” for anyone to join or contribute to a group. The tool helps with the “how” - how will the difficulties of co-ordination be overcome, or at least held to manageable levels? And the bargain sets the rules of the road: if you are interested in the promise and adopt the tools, what can you expect, and what will be expected of you?

Im Falle von Wikipedia ist das „plausible promise“ eine freie Enzyklopädie zu schaffen, die eines Tages besser ist, als die beste traditionelle Enzyklopädie. Wie utopisch das Ziel Anfang 2001 auch erschien, es war glaubwürdig genug, dass sich eine relevante Anzahl von Personen fand, die Zeit in das Projekt investierten. Mit zunehmenden Erfolg erschien das Ziel immer glaubhafter und die Anzahl der Teilnehmer wuchs. Eine positive, sich selbst verstärkende Dynamik hatte eingesetzt. Das „tool“ ist ein Wiki, das jeder editieren kann und bei dem die letzten Änderungen sofort zur aktuellen Version wird. Es unterstützt dieses Versprechen, indem es die Schwelle der Partizipation niedrig und die Versionen von einander unterscheidbar hält. Der „bargain“ ist die Möglichkeit, sein Wissen in ein globales Projekt einzubringen und damit sicher zu stellen, dass ein Thema, das einem am Herzen liegt, richtig dargestellt wird. Im Gegenzug wird von den Teilnehmern erwartet, dass sie sich an die formulierten Grundregeln des Projektes halten, die die Grenzen des Projekts und den Charakter der Einträge definieren. Konflikte, die es häufig gibt, werden unter Bezugnahme auf diese Regeln ausgetragen.

Die Tatsache, dass die einzelnen Beiträge relativ gut voneinander getrennt werden können,

liefert auch die Grundlage für ein wesentliches Element der internen Organisation grösserer asynchroner Kooperationsprojekte. Es lässt sich feststellen, wer über längere Zeit wesentliche Beiträge zum gemeinsamen Projekt liefert und sich damit den Respekt der anderen verdient. Damit entsteht eine interne Differenzierung der Teilnehmer aufgrund ihrer im Projekt erworbenen Reputation. Darauf wird zurück gegriffen, um einen inneren Kern von Projektverantwortlichen zu legitimieren, die langfristige Aufgaben übernehmen und deren Wort grösseres Gewicht bei Auseinandersetzungen hat. So entsteht so etwas wie eine freiwillige Hierarchie innerhalb offener Projekte, die es erlaubt, gewisse Entscheidungen effizient zu treffen, ohne dafür ein Arsenal an Zwangsmittel zu schaffen, das für traditionelle Hierarchien charakteristisch ist (vgl. Weber, 2004; Stalder, 2006b).

Es ist wohl nicht überraschend, dass diese Form der asynchronen Kooperation am erfolgreichsten bei funktionalen (etwa freie Software) bzw. intersubjektiven (etwa Wikipedia, Dokumentationen aller Art) Projekten anzutreffen ist. Zum einen sind die Aufgabenstellungen vielfach so groß, dass es gar nicht möglich wäre, diese alleine oder in kleinen Gruppen zu erledigen. Kooperation war für solche Aufgaben schon immer zwingend, nur konnte sie bisher nur innerhalb formaler, staatlicher, privatwirtschaftlicher oder gemeinnütziger Organisationen geleistet werden. Erst die neuen „tools“ erlauben es, die Kooperation anders, das heisst ausserhalb formaler Institutionen zu organisieren (vgl. Benkler, 2006; Shirky, 2008). Zum anderen macht der Charakter der Probleme es möglich, die Qualität der Beiträge relativ klar zu beurteilen und damit die Konflikte um die interne, reputationsbasierte Organisation zu minimieren. (vgl. Stalder 2006c)

In vielen anderen kulturellen und künstlerischen Bereichen ist hingegen die „serielle Kooperation“ zentral. Peter Jaszi (1994: 40) definiert sie als „[creation of] works resulting from successive elaborations of an idea or a text by a series of creative workers, occurring perhaps over years or decades.“ Hier geht es nicht darum, ein bestehendes mediales Objekt immer wieder zu bearbeiten und es so laufend zu verändern, sondern darum, auf etwas aufzubauen, es zu transformieren und damit etwas Neues zu schaffen, dass zusätzlich zum bisherigen besteht. Die Beziehung zwischen dem Produzenten des Ausgangsmaterials (A) und dem Produzenten des Remixes (B) ist einseitig, da die Kooperation zwischen B und A von A nichts verlangt, ausser dass sein Werk zugänglich ist. Insofern ist Kooperation über große zeitliche und räumliche Distanzen hinweg unproblematisch da die Anwesenheit von A nicht verlangt wird.

Serielle Kooperation ist dann häufig anzutreffen, wenn es nicht um „Verbesserungen“ der Werke geht, sondern um freie Transformationen aller Art. Vor allem, wenn die neuen medialen Objekte von einzelnen produziert werden können, und, in Bereichen in denen individuelle Subjektivität präferiert wird, wohl auch produziert werden müssen. Es macht dennoch Sinn, solche Arbeitsweisen als Kooperation zu bezeichnen, weil sie auf einer Auseinandersetzung zwischen den Positionen beruhen und Neues unter direkter Herannahme des Alten entsteht. Die häufig benutzte Formulierung des

„Dialogs mit den Klassikern“ etwa macht den aktiven Charakter des Ausgangsmaterials deutlich.

Eine der ersten empirischen Studien zu serieller Kooperation wurde von Giorgos Cheliotis durchgeführt, auf Basis der CC:Mixter online Community, in der zum Zeitpunkt der Untersuchung (Juli 2007) etwas mehr 7000 Songs und Sampels legal zum Download und Remixing angeboten wurden. Von diesen sind 53% Remixes, das heisst, sie enthalten Material, das aus dem Pool entnommen war. 60% der Materialien wurden von niemandem benutzt, während einige wenige Stücke sich als sehr populäres Material für Remixing herausgestellt haben. Insgesamt lässt sich sagen, dass Remixes in dieser Community, vielleicht wenig überraschend, sehr populär sind und dass sich die Popularität des Materials als Grundlage für neue Werke einer sogenannten skalenfreien Distribution folgt. Einige wenige Werke, die sehr oft, und ein „long tail“ von Werken, die wenig oder nie verwendet werden. Interessanterweise werden Werke, die selbst bereits stark geremixed sind, weniger oft/gerne als Grundlage für neue Werke genommen, wohl deshalb, weil es in solchen Werken schwieriger ist, einzelne Stücke zu isolieren, die dann als Samples verwendet werden. Das ist wohl mit ein Grund, dass die Tiefe der Remixes beschränkt ist. Die meisten Samples werden nur in der ersten Generation benutzt (das heisst, direkt aus dem „Original“ gesampelt), und über fünf Generationen geht es in keinem Fall hinaus (oder lässt sich auf jeden Fall nicht verfolgen). Es scheint also eine Balance zwischen Remixes und neuen Werken zu geben (die selbst aus Bearbeitungen bestehen können, etwa Samples, die aus einer Quelle isoliert wurden und dann als „neu“ in die Community eingespeist werden). (vgl. Cheliotis, 2007)

Während nicht alle diese Kooperationsverfahren zur Remixes führen müssen, bilden sie ein wesentliches Element der Remix-Kultur, denn sie deuten neue Formen der Subjektivität an, in der das Individuelle in ein neues Verhältnis zum Kollektiven tritt. Es geht hier nicht (mehr) um ein Entweder-Oder zwischen diesen beiden Formen, die das 20. Jahrhundert bestimmt haben. Bürgerliche Individualität auf der einen, sozialistisches Kollektiv auf der anderen Seite. Vielmehr geht es darum, dass sich die Individualität des Einen nur durch direkte Bezugnahme auf die Individualität der anderen formulieren kann. Dies steht in engem Zusammenhang mit der Ausbreitung der Universalmaschine vernetzter Computer, die es erlaubt, nicht nur eine viel grössere Komplexität der Zeichensysteme zu bewältigen, sondern auch, mediale Objekte gleichzeitig in ihrem kollektiven wie auch hochgradig individualisierten Charakter wahrnehmbar zu machen. Die Versionsansicht eines Wikipedia-Artikels erlaubt einen viel detaillierten Zugang zu den „individuellen“ Beiträgen, die den „kollektiven“ Artikel ausmachen, als die Danksagungen, die zu Beginn der meisten Bücher stehen, dies je könnten. Individualität und Kollektivität sind keine Gegensätze mehr, sondern – ganz wörtlich – Ansichtssache, verbunden im Netzwerk. Remix ist die kulturelle Form des „Netzwerkindividualismus“.<sup>14</sup>

14 Der Ausdruck „networked individualism“ stammt aus Wellmann (2002).

## ***These 5: Die Ontologie des Remix ist flach***

Alles kann mit allem in Verbindung treten, zumindest potentiell. Welche Verbindungen davon aktualisiert, das heisst wirklich eingegangen werden, und was aus diesen entsteht, ist eine empirische Frage. Es lässt sich nicht vorhersagen. Der Grund für diese strukturelle Offenheit ist, dass das Verhältnis zwischen den Eigenschaften der einzelnen Elemente, die Teil eines Remixes sind, und dem Charakter des neuen Werkes, nicht festgelegt ist. Das neue Werk ist nicht einfach die Summe der feststehenden Einzelteile, sondern der Eigenschaften der Einzelteile und wird erst aktualisiert in der konkreten Situation ihrer Verbindung.

In der Theorie der Montage ist dies nicht zuletzt durch die Filmexperimente von Lew Kuleschow (1899-1970) in den 1920er Jahren etabliert worden. Das Interesse dieser Generation russischer Regisseure an der Montage waren nicht nur formale Experimente mit den Möglichkeiten des Mediums Film, sondern die Suche nach einer Korrespondenz zwischen den künstlerischen Ausdrucksformen und dem parallel stattfindenden radikalen Umbau, der neuen Montage der Gesellschaft. Die aktuelle Praxis des Remixes ist weniger bewusster Ausdruck eines politischen Projektes, sondern korrespondiert – vielfach wohl eher unbewusst – mit theoretischen Positionen eines neuen, anti-essentialistischen Realismus, wie sie etwa von Manuel DeLanda (2006) als „Assemblage Theory“ oder von Bruno Latour und anderen als „Actor-Network Theory“ formuliert werden. Zentrales Anliegen dieser Ansätze ist die Entwicklung von Modellen, die der Komplexität und der Dynamik aktueller sozio-technischer Phänomene gerecht werden können. In dieser Perspektive sind Stabilität und kausale Notwendigkeiten „optische Illusionen“ hervorgerufen durch die Langsamkeit des stattfindenden Wandels (vgl. DeLanda, 1997). Die Beschleunigung „gesellschaftlicher“ aber auch „natürlicher“ Phänomene (etwa die von Menschen verursachte Erwärmung des Klimas) löst diese Illusion in vielen Bereichen auf. Das theoretische Interesse richtet sich auf Wandel und Instabilität. Objekte und Prozesse werden als Verbindung heterogener Elemente von unterschiedlicher Dauer rekonzeptualisiert. Anstatt von der Existenz der Dinge mit festgelegten Eigenschaften auszugehen, werden die konkreten Mechanismen, die sie aus der Verbindung diverser Elemente produzieren, stabilisieren oder auch auflösen, zum eigentlichen Gegenstand der Untersuchung. Jede aktuelle, das heisst empirisch nachzeichenbare, Konfiguration ist nur eine Möglichkeit, deren Existenz alles andere als selbstverständlich ist.

Bruno Latour (1996) etwa betont seit längerem, dass man die Ontologie flach halten muss. Damit meint er, dass wir keine a priori Klassen von Elementen bilden sollen, die strikt von einander getrennt zu halten sind, wie etwas Menschen und Objekte, Kultur und Natur. Sondern dass wir



vielmehr untersuchen sollen, wie die heterogenen Akteure in konkreten Situationen mit einander in Verbindung treten und sich gegenseitig definieren und welche Prozesse am Werk sind, um diese gegenseitige Definition und die damit entstehende hybriden Phänomene aufrecht zu erhalten, zu verändern oder zu destabilisieren. Kategorien werden so nicht-essentialistisch verstanden, sondern als prekäre, temporäre Ordnungen, deren Existenz nicht vorausgesetzt werden kann, sondern jeweils neu zu erklären ist. Für Latour gibt es dementsprechend keine Gruppen, sondern nur mehr oder weniger erfolgreiche Prozesse der Gruppenbildung (vgl. Latour, 2007).

Um diesen Zusammenhang zwischen einer Vielfalt des Möglichen und der Realität des Konkreten zu erklären, konzipiert DeLanda (2006: 10-11) die Eigenschaften von Dingen nicht als Produkt ihrer essentiellen Qualitäten, sondern in deren „relations of exteriority“<sup>15</sup> begründet.

These relations imply, first of all, that a component part of an assemblage may be detached from it and plugged into a different assemblage in which its interactions are different. ... In fact, the reason why the properties of a whole cannot be reduced to those of its parts is that they are the result not of an aggregation of the components' own properties but of the actual exercise of their capacities. These capacities do dependent on a component's properties, but cannot be reduced to them since they involve reference to the properties of other interacting entities. Relations of exteriority guarantee that assemblages may be taken apart while at the same time allowing that the interactions between parts may result in a true synthesis.

Aufgrund dieser Variabilität sind für DeLanda die Elemente einer Assemblage sowohl eigenständiger als auch stärker aufeinander bezogen als es die Elemente einer analogen Maschine, die auch auseinander genommen und wieder neu zusammengesetzt werden kann, je sein können. Die Verschiedenheit der „Maschinen“, in die ein einzelnes Element eingebaut werden kann, ist unüberblickbar groß, während die Kopplung der Elemente in der Maschine viel stärker ist als bei noch so perfekt in einander greifenden Zahnrädern. Dementsprechend sind die Metaphern, deren sich DeLanda bedient auch nicht mechanisch sondern organisch. Es steht also weniger das Fragmentarische als die Synthese im Zentrum, auch wenn diese immer als temporär und erklärungsbedürftig angesehen wird.

Auf der Ebene der kulturellen Produktion entspricht dies in etwa dem Unterschied zwischen Montage und Remix. Während in der Montage die Variabilität der Elemente begrenzt ist und diese nie wirklich miteinander verschmelzen können (Schnitte im Film etwa bleiben letztlich immer sichtbar) kann in einem Remix Alles zu Jedem werden und jede Kombination ist nur eine temporäre Stabilisierung bis sie als Rohmaterial für etwas ganz anderes wieder zerlegt wird.

Es gibt prinzipiell nichts, das verhindert, dass zwei Objekte aus gänzlich unterschiedlichen Kontexten durch die Praxis des Remixens in einem neuen Kontext zusammengeführt werden. Ganz im Gegenteil, es ist oftmals gerade die extreme Gegensätzlichkeit der Elemente, die die Spannung des

---

15 Der Ausdruck „relations of exteriority“ stammt ursprünglich von Deleuze.

Remixes ausmacht. Die Surrealisten, mit ihrem Interesse an der freien Montage, beriefen sich etwa auf Lautréamont, der die Schönheit eines jungen Mannes mit der „zufälligen Begegnung zwischen einem Regenschirm und einer Nähmaschine auf einem Seziertisch“ verglich (zitiert nach Ernst (1976 [1934])). Die Digitalisierung, die alle Medien in dem Universalmedium vereint, und die globale Vernetzung, die mediale Objekte aus einer Vielzahl von Kulturen und Epochen zur einfachen De- und Rekontextualisierung zur Verfügung stellt, untergräbt alte Gattungsgrenzen, beziehungsweise führt Gattungen und kulturelle Grenzen als Probleme ein, deren Existenzen fragil geworden sind. Alte verschwinden, neue entstehen. Es ist heute weniger ungewöhnlich, dass sich ein neuer Stil bildet, als dass er sich über längere Zeit halten kann. Oftmals wechseln Stile – etwa in der elektronischen Musik – mit einer solchen Geschwindigkeit, dass nur noch Insider (Fans) den sich ständig wandelnden Verästelung kultureller Mischformen folgen können.

### ***These 6: Der Remix senkt die Hürde der Produktion und erweitert den Kreis der Produzenten***

In der hochgradig arbeitsteiligen Moderne war die Produktion von Kultur, die öffentlich sichtbar wurde, eine Domäne von Spezialisten. Nur diese verfügten über die notwendigen Kenntnisse, Produktions- und Distributionsmittel. Die überwiegende Mehrheit der Bevölkerung waren Konsumenten, deren kulturelle Produktivkraft auf das Private beschränkt blieb. Diese Trennung zwischen dem öffentlichen, professionellen Bereich und dem privaten Amateurbereich der Kultur wurde auf technologischer, ökonomischer, rechtlicher und subjektiver Ebene (re)produziert. Die Montage der Moderne brachte diese Ordnung erstmals durcheinander, ohne jedoch ihre gesamtgesellschaftliche Gültigkeit ernsthaft zu erschüttern. Dies geschah erst durch die Verbreitung der Universalmaschine vernetzter Computer aus den bereits erwähnten Gründen.

Die neuen Praktiken der Produktion und Distribution, die hier als Remix bezeichnet werden, änderten dies schlagartig, indem sie die Hürden zur Produktion auf technischer, ökonomischer, rechtlicher und subjektiver Ebene massiv senkten. Das Fallen der technischen und ökonomischen Hürden ist eine bekannte Geschichte. Auf jedem Standardcomputer kann heute ansprechende Audio- und Videoproduktion stattfinden. Eine Vielzahl von Plattformen erlaubt es, die Inhalte global anzubieten. Youtube etwa liefert die billigsten Homevideos genauso verlässlich aus wie die Videobotschaften des amerikanischen Präsidenten Obama. Rechtlich sind die Hürden noch bei weitem nicht gefallen aber die Praxis der Freilizenzierungen, besonders die Verwendung von Creative Commons Lizenzen, schafft bereits heute eine Nische, in der viele der rechtlichen Probleme des

Remixing weitergehend entschärft sind.<sup>16</sup> Darüber hinaus werden viele rechtliche Hürden in der Praxis einfach ignoriert und damit de facto gesenkt. Ebenfalls relevant ist eine sich verändernde Subjektivierung großer Teile der Bevölkerung, zumindest in den westlichen Staaten. Unter den Stichworten „post-Fordismus“ und „kognitiver Kapitalismus“ wird diskutiert, wie sich die Anforderungen der Arbeitswelt verändert haben und dass heute, im Gegensatz zur Moderne, Kommunikation in vielen Bereichen als Kernfähigkeit gesehen wird. Es wird heute von Arbeitenden, besonders in den stark wachsenden Creative Industries erwartet, dass sie öffentlich kommunizieren und sich damit für Netzwerkanbindungen verfügbar machen und eine stetig wachsende Zahl von Akteuren versucht, durch Kommunikation in Text, Ton und Bild ihre Anliegen zu verfolgen. Eine Vielzahl von „Communities“ konstituiert sich primär durch die Kommunikation und kulturelle Produktion ihrer Mitglieder. Ob das nun zu einer neuen, positiven Synthese zwischen Arbeit und Leben oder zu einer Ausbeutung sozialer Kreativität führt, muss an dieser Stelle nicht erörtert werden.<sup>17</sup>

Wesentlich ist hingegen, dass neue Subjektivierungsformen dazu führen, dass sich ein immer grösserer Kreis an Personen als aktive Kulturproduzenten versteht und die nun teilweise sehr niedrigen Hürden regelmässig und aktiv überschreitet (vgl. Virno, 2005). Die Praxis des Remixens umfasst Aktionen diverser Komplexitätsgrade. Von einfachsten Mash-ups, in denen etwa ein Video mit einem anderen Soundtrack unterlegt wird, die in riesiger Zahl auf diversen Videoplattformen zu finden sind, bis hin zu hochgradig künstlerischen Arbeiten, die selbst wieder auratischen Werkcharakter zu erlangen vermögen.<sup>18</sup> Die kulturelle Produktion, in der Öffentlichkeit für die Öffentlichkeit, ist heute nicht mehr die exklusive Domäne der Spezialisten, die es aber selbstverständlich nach wie vor gibt.

## ***These 7: Die Grenze zwischen professioneller und Amateurkultur verschwimmt***

Die neuen Kommunikationspraktiken weichen den Unterschied zwischen der Domäne des Öffentlichen und des Privaten auf. Nicht zuletzt deshalb, weil sie Medien der persönlichen Kommunikation mit denen der Massenkommunikation verschmelzen. Blogs können, je nach Verwendung, mal einem Telephon (zur Kommunikation in einem sehr privaten Kreis), mal einer Zeitung (zur Herstellung einer klassischen Öffentlichkeit) ähneln. Damit fällt auch eine der

---

<sup>16</sup> Die Zahl der unter Creative Commons lizenzierten Werke ist schwer zu bestimmen, denn es gibt keine Registrierungspflicht. Sie dürfte aber wohl bereits deutlich über 100.000.000 liegen.  
[http://wiki.creativecommons.org/Content\\_Directories](http://wiki.creativecommons.org/Content_Directories)

<sup>17</sup> Zentralen Positionen der Kritik wurden entwickelt in: Negri, Lazzarato & Virno (1998), diejenige der Affirmation in: Florida (2002).

<sup>18</sup> Etwa Virgil Widrich's Film Fastfilm (2003), oder DJ Dangermouse' Grey Album (2004).

traditionellen Unterscheidungen zwischen professioneller und Amateurkultur weg. Durch die mit dem Remixing verbundene enorme Verbreiterung des Kreises der Kulturproduzenten wird diese Grenze noch weiter aufgeweicht. Kulturproduktion wird „entspezialisiert“.

Um auf einem Vergleich von Clay Shirky (2008) aufzubauen, könnte man sagen, dass die soziale Basis kulturellen Schaffens heute ähnlich strukturiert ist wie die des Autofahrens. Einige interessieren sich gar nicht dafür. Viele fahren Auto weil das Teil des Alltags ist, verbinden aber wenig damit. Für andere ist es ein Beruf, der des Geldes wegen ausgeübt wird (etwa Bus- und Lastwagenfahrer). Für einige ist das Autofahren selbst eine normativ aufgeladene Angelegenheit („Freie Fahrt für freie Bürger“). Andere stecken viel Zeit und Geld in ihr Auto, das nun weniger funktionellen als sozialen Wert annimmt (etwa in international vernetzen Opel Manta Clubs<sup>19</sup>). Andere wiederum rüsten ihre Autos soweit auf, dass sie damit gar nicht mehr auf normalen Straßen fahren können, sondern nur noch auf speziellen Rennstrecken. Vom Gelegenheitsfahrer bis zum Formel 1 Piloten gibt es unendlich viele Schattierungen des Autofahrens, wobei die professionellen Fahrer sicher nur eine kleine Untermenge aller passionierten und diese wiederum nur einen Bruchteil aller tatsächlichen Fahrer ausmachen. Tatsache ist, dass Autofahren so einfach ist, dass man kein Spezialist sein muss, um eines lenken zu können, es aber dennoch Bereiche gibt, die ohne Spezialisierung und Professionalisierung nicht funktionieren können.

Eine ähnliche Differenzierung lässt sich auch in der Kulturproduktion, heisst beim Erstellen und Vertreiben von medialen Objekten, feststellen. Das ist an sich nichts Neues, denn jeder Mensch (re)produziert Kultur aktiv und sei es nur, dass er/sie am Aufstieg und Fall gewisser Modeerscheinungen mitwirkt. Wesentlich und neu ist, dass alle diese verschiedenen Formen der Kulturproduktion heute im einem gemeinsamen Medium stattfinden und mit einem – zumindest technisch – vergleichbaren Potential an Öffentlichkeit ausgestattet sind. Auch das privateste Blog kann plötzlich relevant werden, wenn in diesem privaten Leben etwas passiert, das von öffentlichem Interesse ist, etwa wenn eine Person Teilnehmer, vielleicht sogar nur Opfer oder Zeuge eines für andere relevanten Ereignisses wird. Die Berichterstattung über die Bombenanschläge auf die Londoner U-Bahn (7. Juli 2005) wurde wesentlich durch die vielen Fotos und Filme, die von Betroffenen selbst aufgenommen wurden, bestimmt. Eine Aufgabe, die bisher von Spezialisten (Fotojournalisten) wahrgenommen wurde, wurde nun plötzlich von Amateuren (mit)erledigt (vgl. Noguchi, 2005).

Ähnliches lässt sich auch auf anderen Gebieten beobachten. Dokumentarfilme werden „entprofessionalisiert“. In zunehmendem Maße werden heute Dokumentarfilme von Aktivisten gemacht, die sich mit dem Thema befassen, aber keine professionellen Filmemacher sind. Das allein ist nicht ganz neu. In den 1980er Jahren wurde von der „Camcorder-Revolution“ gesprochen, weil die

---

19 <http://www.mantaclub.org/>

damals gerade auf dem Markt kommende Generation von Videokameras die Kosten und den Aufwand für Videoaufnahmen drastisch senkte. (vgl. Stalder, 2008) Die Revolution blieb allerdings aus, weil die Distributionskanäle nach wie vor geschlossen waren und weil der fehlende Zugang zu Fremdmaterial die Produktionshürde nach wie vor hoch hielt. Beides hat sich heute geändert. Das Internet bietet eine effiziente Distribution für alle Inhalte an, die nachgefragt werden. Verfügbarkeit von Fremdmaterial und die Praxis des Remixens erlauben es heute, komplexe Geschichten zu erzählen, und dabei auf Material zurückzugreifen, das aus ökonomischen oder anderen Gründen unmöglich hätte selbst produziert werden können.

Drei Beispiele: Die beiden Dokumentationen zur Praxis und Bedeutung von Filesharing (*Steal this Film, I & II, 2006, 2008*)<sup>20</sup> wurden von Aktivisten erstellt, die nur eine geringe Erfahrung mit dem Medium Film hatten. Besonders der erste der beiden Filme wäre aufgrund seiner politische Position nie in den Massenmedien gezeigt worden und seine niedrige handwerkliche Qualität hätten es wohl auch verhindert, dass er je auf professionellen Filmfestivals gezeigt worden wäre. Dennoch fand der Film ein sehr großes Publikum, denn er artikuliert als erster eine Position (pro p2p) die in den Massenmedien nicht zu finden war, für die es aber großes Interesse gab. Der zweite Film, handwerklich schon deutlich besser, aber immer noch nicht professionell, nutzt Fremdmaterial um historisches Material einzubinden, oder um Positionen von Personen zu zeigen, die diesen Filmemachern niemals ein Interview gegeben hätten.

Auf diesem Weg noch weiter sind die Filme der Gruppe As-Sahab, die weithin als der Propagandaarm der Al Kaida angesehen wird. Hier bestehen die neueren und aufwendigeren Filme zu einem großen Teil aus Fremdmaterial, um ein komplexes Bild zu entwickeln. Der Film „The Power of Truth“ (2007) besteht etwa zu einem großen Teil aus Interviews mit amerikanischen Militärangehörigen, die sich alle sehr kritisch zu den Motiven des Einmarsches in den Irak äussern. Der Film unterscheidet sich formal und ästhetisch kaum von professionellen Dokumentarfilmen, einzig der Anteil an Fremdmaterial ist ungewöhnlich hoch und die politische Botschaft terroristisch. Selbstverständlich wurde die Verwendung der Interviews nicht autorisiert. Aber Urheberrechtsverletzungen sind das kleinste Problem von As-Sahab.

Der Film „Route Irish“ (2007), eine Dokumentation des Widerstands gegen die Nutzung des Shannon Airports als Teil der Logistik des Irak-Krieges, ist typisch für eine ganze Reihe von Filmen, die im Umfeld von Antiglobalisierungsbewegung und Indymedia entstanden sind. Das Remixing bezieht sich hier weniger auf die Verwendung von Fremdmaterial, sondern auf die Integration einer Vielzahl von Perspektiven in einen einzelnen Film. Mit der Verbreitung von Videokameras wird heute jedes relevante Ereignis, besonders wenn es im voraus geplant wird (wie eine politische Aktion) von einer Vielzahl von Kameras gleichzeitig aufgenommen, wobei jeder Dokumentarist autonom agiert.

---

<sup>20</sup> <http://www.stealthisfilm.com>

Erst danach wird das Material gepoolt und geschnitten. Der Vorteil dieser Methode liegt darin, dass es möglich ist, große und lang andauernde Prozesse zu dokumentieren, ohne dass enorme Kosten anfallen, die notwendig wären, um eine einzelne Filmcrew über Monate oder eventuell Jahre bezahlen zu müssen. Im Prozess der Post-Produktion wird aus den vielen einzelnen Subjektivitäten (der individuellen Dokumentaristen), über den Filter der Subjektivität des Editors, ein Bild entworfen, das weder strikt individuell ist, noch in einem konventionellen Sinne kollektiv, sondern ein neues Verhältnis zwischen diesen beiden Polen artikuliert.

## ***These 8: Die Grenzen zwischen Produktion, Distribution und Konsumption verschwimmen***

In der arbeitsteiligen, linear organisierten Welt der traditionellen Kulturindustrien waren die Bereiche Produktion, Distribution und Konsumption zeitlich wie auch organisatorisch klar von einander getrennt. In der vernetzten Welt des Remix greifen diese Bereiche ineinander. Auf einer technischen Ebene wird dies deutlich im Bittorrent-Protokoll, das den Prozess des Downloads (Konsumption) mit dem dem Uploads (Distribution) quasi untrennbar verbindet. Beide Prozesse finden gleichzeitig statt. Die Unterscheidung zwischen Nutzung zum Privatgebrauch und öffentlichem Anbieten, zentral in der Konstruktion des Urheberrechts, ist hier kaum mehr anwendbar. Während die Folgen für die Rechtsdogmatik noch unklar sind, ist die Folge für die Distributionsinfrastruktur schon deutlich. Millionen Akte der privaten Konsumption schaffen, absichtlich oder unabsichtlich, eine Distributionsplattform, die sich in Qualität und Umfang nicht von professionellen Angeboten unterscheidet,<sup>21</sup> zumal diese zunehmend auf diese Infrastruktur selbst zurückgreifen, indem sie ihre Werke aktiv auf p2p-Netzen anbieten.

Aber auch in anderen Bereichen kündigt sich eine neue Arbeitsteilung an. Einer der „global brands“, der aus der Filesharing Szene hervorgegangen ist, ist aXXo. Wer hinter diesem Pseudonym steckt ist unbekannt, was seiner Popularität nicht schadet. Dabei sind die Leistungen von aXXo relativ banal. aXXo steht für hoch-qualitative DVD-Rips, das heisst, er (oder sie) verändert das Format von DVDs, so dass sie leichter getauscht werden können, ohne dabei all zu viel an Qualität zu verlieren. Eigentlich keine besonders schwierige Tätigkeit, zumal aXXo nie der erste ist, der einen Film frei veröffentlicht. Aber weil er in einem kleinen, eher banalen aber wesentlichen Bereich für Qualität in mehr als 1000 Veröffentlichungen steht, wurde er zu einem Star, dem nicht nur viele Online-

---

<sup>21</sup> Natürlich gibt es auch in diesem Kontext klassische Elemente einer professionellen, spezialisierten Distributionsinfrastruktur (etwas Tracker wie Piratebay, oder Suchmaschinen wie Mininova). Diese sind aber relativ klein und verhältnismässig leicht zu replizieren.

Huldigungen erbracht werden,<sup>22</sup> sondern der auch von der Mainstream-Presse portraitiert wird.<sup>23</sup> Für viele Filesharer ist der Name aXXo als Orientierung wichtiger als der Name des Filmstudios, das den Film produziert hat.

Auch zwischen Konsumtion und Produktion verschwimmen die Grenzen, und das nicht nur in der schummrigen Welt des Filesharing. Nirgendwo ist dies deutlicher als in der neuen Rolle, die Fans innerhalb der Kulturindustrie einzunehmen beginnen. Der vielleicht wesentliche Unterschied zwischen einem Fan und einem Konsumenten ist, dass die Identifikation des Fans mit einem bestimmten kulturellen Universum so groß ist, dass er oder sie sich selbst als Teil davon betrachtet. Das sollte aber nicht als einfache Überidentifikation verstanden werden, durch die die Konsumenten zu Opfern der Medien werden, unter deren Einfluss sie ihren eigenen Willen verlieren (vgl. Andree, 2996). Ganz im Gegenteil. Fantum ist eine aktive Angelegenheit, die zunächst mal von einem tiefen Interesse am Geschehen und der Überzeugung getragen ist, selbst zum Verlauf etwas beitragen zu können. Und vielfach ist diese Annahme berechtigt. Im Fußball etwa werden die heimischen Fans oft als „12. Mann“ bezeichnet, wohl nicht ganz zu unrecht, überwiegt die Zahl der Heimsiege doch diejenige der Auswärtssiege um fast das Doppelte.<sup>24</sup> Fans verstehen sich oftmals als die eigentlichen Bewahrer dessen, was sie als emotionalen Kern des kulturellen Universums verstehen. Diese Rolle kann sie durchaus mit den rechtlichen Besitzern in Konflikt bringen, seien das die Manager der großen Fußballclubs oder die Medienkonglomerate, die die Produkte herstellen. Hierbei geht es nicht um eine einfache kommerziell/nicht-kommerziell Unterscheidung, sondern um die viel komplexere Frage, wie die Seele eines Werkes zu behandeln und wie das Verhältnis zwischen denen, die das Werk produzieren und denen, die die Emotionalität des Werkes schützen, zu gestalten sei.

Im Kontext kommerzieller Massenmedien sind Fans eine der wesentlichen Antriebskräfte, die die Ausdifferenzierung der neuen kulturellen Arbeitsteilung vorantreiben. Ihre emotionale Investition in das Werk wird zunehmend als eine produktive Kraft verstanden. Fankulturen sind, per se, nicht ganz neu, aber im Kontext der Remix-Kultur sind sie spektakulär gewachsen. Die Möglichkeit, die medialen Objekte selbst zu bearbeiten und diese Bearbeitungen global zugänglich zu machen, sprengt den engen Rahmen des Möglichen, den selbst-vervielfältigte Fanzines und periodische Treffen steckten. Die Produzenten und Fans nähern sich hinsichtlich ihrer produktiven Kapazitäten an. Zum ersten Mal deutlich demonstriert wurde das 2001 als kurz nach dem offiziellen Release der Star Wars prequel „Phantom Menace“ eine neue Version „Phantom Edit“ zu zirkulieren begann, die von Mike J. Nichols, einem professionellen Editor allerdings ohne Verbindung zur Produktionsfirma, neu geschnitten worden war. Der Autor, damals noch anonym, erklärte die Motivation seiner Arbeit folgendermaßen:

---

22 <http://torrentfreak.com/axxo-prayer>

23 Scene stealer: The aXXo files. *The Independent*, 29.12.2008 <http://www.independent.co.uk/arts-entertainment/films/features/scene-stealer-the-axxo-files-1214699.html>

24 <http://de.wikipedia.org/wiki/Heimspiel>

This project began as a personal endeavor when I watched 'The Phantom Menace' as an audience, analyzed it with the care and attention of a Lucas team member, and carefully re-edited it, concentrating on creating the storytelling style that Lucas originally made famous. ...<sup>25</sup>

Diese Referenz auf den Kern des Werkes ist typisch. Die Aneignung des Werkes wird als eine Hommage an seine Kraft gesehen, die nun aber die Hilfe des Fans braucht, um wirklich zur Geltung zu kommen. Der Fan ist insofern gegenüber dem kommerziellen Produzenten in einer privilegierten Position, dass er nicht ökonomischen Zwängen unterliegt und deshalb in seiner Wertschätzung keine Kompromisse machen muss. In den Augen der Fans kann sich das Verhältnis zwischen „Original“ und „Remix“ vollständig umdrehen. Den „Phantom Edit“ beschreibt ein Fan als „far more watchable than George Lucas' painfully hackneyed original.“<sup>26</sup> Das Beispiel des „Phantom Edits“ wurde rasch zum Standard, auf den sich nun viele weitere *fan editors* beziehen. So steht etwa im Info-File zum „Purist Edit“ der zweiten Folge der Lord of the Rings-Trilogie:

When the original movie was released in cinemas, a number of die-hard fans of The Lord of the Rings disliked the changes to J. R. R. Tolkien's story, motivating someone to create a "purist edit." .... Some of the "purist" fans believe this version to be superior to the original release. The changes are cut out seamlessly and the sound track is carefully re-synchronized, so the only way to notice the changes is to compare the Purist Edit with the original. In some places the Purist Edit completely reverses Peter Jackson's changes and reconstructs the original storyline.

Comparisons have been made between the Purist Edit and Star Wars: The Phantom Edit. While The Phantom Edit has been seen by fans as a way of modifying Star Wars: The Phantom Menace to better reflect the style and themes of the Original Trilogy, The Two Towers: The Purist Edit has appealed primarily to hardcore, die-hard fans who believed the film could have been more true to the saga in its original form.<sup>27</sup>

Die Unterschiede der Begründung, warum die beiden Edits besser sind als ihr jeweiliges Ausgangsmaterial, sind hier weniger wichtig, als der jeweilige Rückgriff auf einen Kern, den es wieder herzustellen gab. Natürlich sind nicht alle Fans Puristen. Im Genre der Fanfiction etwa geht es darum, neue Geschichten zu erfinden, in denen etwa die oftmals ausgesparte sexuelle Dimension der Charaktere beschrieben werden kann (vgl. Jenkins, 2006a). Aber auch diese explizit innovativen Eingriffe sind getragen vom Willen, die innere Logik des Werkes nicht zu verletzen. Die Frage, wann und wo diese Grenze überschritten wird ist, wenig überraschend, heftig umstritten und führt zu einer Ausdifferenzierung der Fankulturen eines einzigen kulturellen Universums in viele Nischen (vgl. Jenkins 2006a).

Das Verhältnis zwischen den kulturindustriellen Produzenten und den Fankulturen ist oftmals gespannt, weil die Fans einerseits massenhaft Urheberrechtsverletzungen begehen, andererseits Meinungsführer in ihrer kulturellen Nische darstellen. Henry Jenkins sieht dies aber als ein

---

25 [http://archive.salon.com/ent/movies/feature/2001/11/05/phantom\\_edit/](http://archive.salon.com/ent/movies/feature/2001/11/05/phantom_edit/)

26 <http://www.thecimmerian.com/?p=739>

27 [http://thepiratebay.org/torrent/3689662/Lord\\_of\\_the\\_Rings-The\\_Two\\_Towers-The\\_Purist\\_Edit.avi](http://thepiratebay.org/torrent/3689662/Lord_of_the_Rings-The_Two_Towers-The_Purist_Edit.avi)



Übergangproblem und spricht bereits von einer „Convergence Culture“, in der die Produktionsmodelle der Kulturindustrie und diejenigen der Fankulturen positiv miteinander in Beziehung treten. Etwa dadurch, dass Fans als Berater aktiv in alle Schritte der Produktion mit einbezogen werden. Jenkins (2006b: 261) sieht dies durchaus kompatibel mit der Marktorientierung der Kulturindustrie. Zu den neuen Möglichkeiten des Einflusses der Konsumenten auf die Produzenten schreibt er:

The old model, which many wisely dismissed, was that consumers vote with their pocketbooks. The new model is that we are collectively changing the nature of the marketplace, and in doing so, we are pressuring companies to change the products they are creating and the ways they relate to their consumers.

In dieser Perspektive ist Jenkins nahe an Modellen, wie sie in *Business Schools* entwickelt werden und die die zunehmende Integration von Verbrauchern in den Produktentwicklungsprozess beschreiben. Ob man so etwas nun als „Democratizing Innovation“ (vgl. Von Hippel, 2005) beschreiben soll oder eher doch als private Aneignung sozialer Kreativität, lässt sich wohl kaum generell bestimmen, sondern liegt stark an den Einzelheiten der spezifischen Situation. Für Jenkins (2006b) jedenfalls ist beides möglich, wobei er nur für das erstere eine langfristige Perspektive sieht.

Die klare und stabile Trennung der Bereiche der Produktion, Distribution und Konsumption löst sich auf. Diese Bereiche beginnen sich zunehmend zu verschränken und ineinander über zu gehen. Ähnlich wie im Verhältnis zwischen Amateur und professioneller Kultur können wir auch hier die Entstehung einer neuen, komplexen kulturellen Arbeitsteilung, die das gesamte Spektrum kultureller/kommunikativer Praktiken erfasst, beobachten.

## ***These 9: Attribution, Kontrolle und Vergütung differenzieren sich aus***

Das Urheberrecht schafft durch seine spezifische Konzeption der kreativen Subjektivität die normative Basis für die legale Fassung eines allgemeinen ökonomischen Modells. Die Lokalisierung der Quelle der schöpferischen Kraft im Inneren des Individuums schafft die Grundlage, auf der der Schöpfer Eigentum am Werk beanspruchen kann. Es ist ja schliesslich die Veräusserlichung seiner autonomen, inneren Vision. Aus diesem Eigentum werden in der kontinentaleuropäischen Tradition sowohl die nicht-übertragbaren Autoren- als auch die übertragbaren Nutzungsrechte abgeleitet. Die Autorenrechte sichern primär Attribution und Werkintegrität, die Nutzungsrechte die Kontrolle darüber, wie ein Werk der Öffentlichkeit zugänglich gemacht als auch darüber, wie es verändert werden kann. Daraus entsteht ein ökonomisches Modell – der Autor schafft ein Werk, das er dann zur

Nutzung Dritten überlässt, die ihn für dieses Recht nach einem ausgehandelten Schlüssel entlohnen. Diese wiederum vertreiben das Werk an Konsumenten, die für die Nutzung individuell bezahlen.

Im Urheberrecht und in dem darauf aufbauenden ökonomischen Modell, werden Attribution, Kontrolle und Vergütung eng miteinander verknüpft. Die Kulturindustrie, die teilweise dieses Modell realisiert, erklärt es immer wieder zum alleinigen Modell kultureller Produktion.<sup>28</sup> Dies ist eine problematische Behauptung, weil die kulturelle Ökonomie schon immer sehr viel reichhaltiger war als diejenigen der Urheberrechts-basierten Industrien, und andererseits diese Breite der Modelle gerade jetzt noch einmal deutlich zunimmt. Dass die kulturelle Ökonomie immer vielfältiger ist als die im Urheberrecht konzipierten dominanten sozialen Beziehungen, dem trägt das Urheberrecht selbst Rechnung. Es enthält etwa gewisse Schrankenbestimmung, die die Kontrolle des Rechteinhabers über das Werk einschränken, etwa im Bereich freier Nutzungen in Lehre und Forschung oder der Privatkopie, und die nicht direkt, sondern indirekt – über Abgaben, verteilt durch Verwertungsgesellschaften – vergütet werden. Diese Bestimmungen sind aber als Ausnahmen konzipiert, die die grundsätzliche Werkherrschaft nicht in Frage stellen, sondern praktikabel machen sollen. Unter dem Druck der Praktiken der Remix-Kultur beginnt sich der Knoten an Rechten, die durch das Urheberrecht geschaffen wurden, zu lösen. Nicht in dem Sinne, dass das Urheberrecht in all seinen Dimensionen obsolet würde – das ist weder wahrscheinlich noch wünschenswert im Hinblick auf die Schaffung einer reichhaltigen kulturellen Landschaft – sondern im dem Sinne, dass sich die einzelnen Rechte von einander lösen und unabhängig von einander ausdifferenzieren.

Die Praxis der Freilizenzierung etwa zeigt, wie einerseits Attribution gestärkt und gleichzeitig Kontrolle über das Werk geschwächt wird. In kooperativen Werken vervielfacht sich die Zahl der Personen, deren Leistungen registriert werden. Akte der kulturellen Produktion, die bisher strukturell unsichtbar waren oder in Danksagungen mehr schlecht als recht ausgewiesen wurden, werden nun plötzlich sichtbar. Die Grenzen zwischen autorschaftlicher und anonymer Produktion lösen sich auf zugunsten der ersteren. Barthes' These vom „Tod des Autors“ (Barthes, 2000 [1969]) wurde zwar oft wiederholt, hat sich aber historisch als nicht haltbar erwiesen. Ganz im Gegenteil. Autorschaft verschwindet nicht, sie explodiert. Im kooperativen Wiki kann jeder zum Autor werden. Und, wie bereits ausgeführt, die Remix-Kultur verbreitert den Kreis der Autoren – Produzenten attribuierbarer kultureller Leistungen – enorm. Womit Barthes allerdings recht hatte ist, dass Autorschaft keine privilegierte Position mehr darstellt. Vielmehr ist sie eine der Voraussetzungen geworden, um sich in der Netzwerkgesellschaft überhaupt zu konstituieren. Aus der Möglichkeit, dass jeder ein Autor sein kann, wird langsam eine Notwendigkeit. Jeder muss ein Autor werden, um überhaupt zu sein. Stummen droht die Unsichtbarkeit. Mit der Entprivilegierung der Autorschaft im Remix wird auch der Kontrollanspruch, den traditionelle Formen der Autorschaft noch beanspruchen konnten, brüchig. Die

---

<sup>28</sup> Wie schlecht dieses Modell für die meisten Autoren funktioniert, belegen Kretschmer & Hardwick (2007).

Freilizenzierung kodifiziert diesen Kontrollverlust als entweder weitgehend (etwa im Rahmen der GPL) oder nur teilweise (im Rahmen restriktiver Creative Commons-Lizenzen). In kaum einer dieser Lizenzen aber wird das Recht auf Attribution aufgegeben.<sup>29</sup> Diese wird dringender denn je benötigt, um sich eine Identität zu schaffen.

Die Kontrolle über das Werk als Grundlage für die Vergütung beginnt ebenfalls brüchiger zu werden. In der radikalen Version des „Kontrollverlustes“ wird das Werk frei zugänglich gemacht. Die Bedingungen der Aufmerksamkeitsökonomie machen das Wahrgenommen-Werden zu einem Wert, der sich mehr oder weniger direkt in andere, durchaus auch monetäre Werte übersetzen lässt (vgl. Frank, 1998). Die durch die Wahrnehmung gewonnene Reputation kann die Chancen auf dem Markt für nicht kopierbare Formen der Kulturproduktion – etwa performative Formate, Auftragsarbeiten oder Forschung – verbessern. In diesem Sinne könnte man das wissenschaftliche Publizieren, das ohne direkte Vergütung und dessen Nutzung traditionell durch Schrankenbestimmungen des Urheberrechts sehr frei geregelt ist,<sup>30</sup> als eine Form der Reputationsbildung im Markt um Stellen und Forschungsmittel bezeichnen. Nicht zuletzt deshalb ist das korrekte Zitieren so wichtig.

In der Kulturproduktion, besonders im Musikbereich, lässt sich seit längerem eine Verlagerung der Wertschöpfung von der Kontrolle des kopierbaren Tonträgers hin zu performativen und community-orientierten Formaten beobachten. Madonna ist heute nicht mehr bei einem Plattenlabel sondern bei einem Konzertveranstalter unter Vertrag. Radikal ist die Verschiebung in DJ-zentrierter Musik, sei das in europäischen Netlabels, die Musik online frei zugänglich machen (vgl. Timmer 2005), oder beim brasilianischen Techno-Brega, wo die CD von Strassenhändlern kopiert und vertrieben wird und, aus der Sicht der Produzenten, einzig als Werbung für die grossgroßen, kommerziellen Sound-System Partys dient (vgl. Bollier 2006). Etablierte Künstler beginnen diese Strategien erfolgreich in grossgroßen Umfang zu adaptieren (vgl. Farouky, 2007). In eine andere Richtung zielen Ansätze, die die Fans/Community bereits in der Phase der Produktion zur Finanzierung mit einbinden, wenn Vorbestellungen des noch gar nicht produzierten Werks einen wesentlichen Teil der Produktionskosten abdecken sollen.<sup>31</sup> Oder wenn, wie im Falle der Wikipedia, die Community durch Spenden die notwendigen Mittel aufbringt, um das Projekt mittelfristig abzusichern. In Fällen, wo die Fans den Preis selbst festlegen können, etwa beim Label Magnatunes, oder etablierten Bands, die ihr neues Album frei im Internet anbieten, nimmt die Bezahlung mehr den Charakter eines Ausdrucks individueller, persönlicher Wertschätzung an als den einer konventionellen, anonymen ökonomischen Transaktion. Deutlich wird, dass eine Vielzahl neuer

<sup>29</sup> Die Ausnahme wäre etwa die Creative Commons Public Domain License, bei der alle Rechte aufgegeben werden. Diese scheint aber recht selten angewandt zu werden.

<sup>30</sup> Die „Krise der Wissenschaftspublikationen“ entstand genau dadurch, dass Verlage begannen, wissenschaftliche Publikationen primär als geistiges Eigentum zu sehen, dessen Nutzen für den Eigentümer optimiert werden sollte.

<sup>31</sup> Die Band Einstürzende Neubauten experimentierte früh mit solchen Ansätzen.

Modelle erprobt wird, die nicht auf Kontrolle der Kopien des Endprodukts angewiesen sind, um Möglichkeiten der Vergütung für die Autoren zu schaffen. Erste Erfahrungen deuten darauf hin, dass die Bandbreite in der Höhe der Vergütung in den neuen Modellen ähnlich hoch ist, wie bei alten Modellen. In anderen Worten, das Starsystem, eine Folge der notwendigerweise ungleichmässig verteilten Aufmerksamkeit, schlägt sich auch in den neuen Modellen nieder, auch wenn einige davon vielleicht besonders geeignet für den „long tail“ der Kulturökonomie sein könnten.

Ein anderes Modell, die „Kultur-Flatrate“, erkennt ebenfalls den Kontrollverlust über die Kopie an, zieht daraus aber nicht den Schluss, dass die Kopie dadurch selbst (geld)wertlos geworden sei, sondern dass, weil individuelle Abrechnung nicht mehr möglich sei, nun kollektiv abgerechnet werden könne. Zentraler Referenzpunkt, zumindest in der deutschsprachigen Diskussion, ist hier das „Grundig-Urteil“ des Bundesgerichtshofs aus dem Jahr 1965, das die Grundlage für die Abgabe auf Aufnahmegeräte (Tonbandgeräte) und später Speichermedien schuf, weil mit einer freiheitlichen Grundordnung nicht vereinbar sei, jede Nutzung im privaten Rahmen zu überwachen (vgl. Fechner, 2007). Auf das Internet übertragen bedeutet das, dass etwa Filesharing legalisiert werden könnte, wenn Nutzer eine Pauschalabgabe, etwa auf Breitband-Internetzugang zahlen, die dann durch einen kollektiven Verteilungsschlüssel an die Rechteinhaber ausgeschüttet würde, proportional zur Nutzung der Werke durch die Konsumenten. Dieses Modell, das erst in akademischen Kreisen diskutiert wurde (vgl. Fischer, 2004; Privatkopie, 2004), nun aber zunehmend von der Musikindustrie und politischen Parteien selbst in Erwägung gezogen wird (vgl. Grassmuck, 2008), beruht auf einer relativ konventionellen Trennung zwischen Produzenten und Konsumenten und setzt ein detailliertes Wissen über die Verwendung medialer Objekte voraus. Es zielt aber nicht mehr auf die Kontrolle über den Vertrieb im traditionellen Sinne (wie etwa bei iTunes oder anderen e-Commerce Angeboten), sondern benötigt nur noch eine Messung der Datenströme, da deren Generierung und Richtung nicht mehr kontrolliert werden.

Alle diese Modelle werden kontrovers diskutiert und sind Gegenstand laufender Experimente. Zu diesem Zeitpunkt ist es völlig offen, ob sich eine umfassende Lösung wie die Kultur-Flatrate durchsetzen lässt oder ob eine Vielzahl von Modellen parallel zueinander entstehen und bestehen wird, die die ganze Breite von Beziehungen zwischen diversen Teilnehmern der Remix-Kultur abbilden könnte. Was sich hingegen bereits deutlich abzeichnet ist, dass ein neues kulturelles Ökosystem entsteht, in welchemdem sich die Bereiche Produktion, Distribution und Konsumption verschränken, überlagern und gegenseitig neu definieren und die damit verbundenen Modelle der Attribution, Werkherrschaft und Vergütung sich ausdifferenzieren und in verschiedenen kulturellen Nischen unterschiedlich interpretiert werden.

## ***Ausblick***

Der Remix ist Ausdruck von und Akteur in der sich entwickelnden kulturellen Verfasstheit der Netzwerkgesellschaft, die gleichzeitige Veränderungen auf technologischer, infrastruktureller, rechtlicher und sozial-psychologischer Ebene mit sich bringt. Noch passen diese Veränderungen nur schlecht zu einander und bewegen sich teilweise gar in entgegengesetzte Richtungen. Besonders die rechtlichen Dimensionen scheinen sich sehr viel langsamer neu zu konstituieren als alle anderen. Es treten, wohl wenig überraschend, Ungleichzeitigkeiten in der Entwicklung auf und diese erzeugen enorme Spannungen und führen zu destruktiven Verwerfungen – etwa die Massenklagen der Musikindustrie gegen Nutzer von p2p-Plattformen. Die Phase der 'media transition' stellt zweifelsohne einen jener Momente der „kreativen Zerstörung“ dar, die Schumpeter in den 1940er Jahren als typisch für die kapitalistische Entwicklung identifizierte. Wobei, und das ist auch typisch, es (noch) keinen Konsens darüber gibt, welche Akte als kreativ und welche als Zerstörung angesehen werden sollen.

Der Umbau auf all diesen Gebieten kann als ähnlich tiefgreifend angesehen werden, wie jener gesellschaftliche Wandel, der im 18./19. Jahrhundert zur Ausbildung der bürgerlichen Kultur mit seinem spezifischen Künstler- und Werkbegriff führte und im 20. Jahrhundert in die Kulturindustrie überging. Der Vergleich mit der kulturellen Verfasstheit der bürgerlichen Moderne soll vor allem zwei Dinge aufzeigen. Zum einen ist dieser Wandel grundsätzlich und langfristig und wird, wohl eher früher und als später, als neuer 'common sense' normalisiert werden. Die Praxis des Remixing wird viel länger relevant bleiben als dass sie ein kontroverses Thema darstellt. Irgendwann wird der Remix zum Normalfall und die rechtliche, wirtschaftliche Ordnung sowie die Subjektivität der kulturellen Produzenten wird diese Sicht der Dinge mehr oder weniger reibungslos reproduzieren. Zum anderen sind die spezifischen kulturellen Formen, die innerhalb dieser Verfasstheit möglich sind, unabsehbar vielfältig und in sich konfliktreich. Erst in der Rückschau lässt sich die bürgerliche Hochkultur und die kapitalistische Kulturindustrie – die in vielem krasse Gegensätze darstellen – als Ausdruck ein und desselben kulturellen Musters – kodifiziert im Urheberrecht und reflektiert in von einander hart abgegrenzten Subjektivitäten von Autoren und Konsumenten – erkennen. Trotz der prinzipiellen Offenheit der Entwicklung scheint es begründet anzunehmen, dass dieser sich bereits lang abzeichnende Wandel nun den Punkt erreicht hat, an dem er unumkehrbar geworden ist.

## ***Literatur***

Adorno, Theodor W. (1970). *Ästhetische Theorie* (Aus dem Nachlass hrsg. v. Gretel Adorno u. Rolf Tiedemann). Frankfurt a.M., Suhrkamp (pp. 232-34)

Andree, Martin (2006) *Wenn Texte töten: Über Werther, Medienwirkung und Mediengewalt*. Fink,

München

- Barthes, Roland (2000 [1969]). Der Tod des Autors. In: Jannidis, Fotis, et al. (eds). *Reclam Texte zur Autorenschaft*. Stuttgart, Reclam pp. 185-193
- Benjamin, Walter (2002 [1936/1939]). Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit. In: ders. (Ed.) *Medienästhetische Schriften hg. v. Dettlev Schöttker*. Frankfurt a.M., Suhrkamp: 351-386
- Benkler, Yochai (2006). *The Wealth of Networks: How Social Production Transforms Markets and Freedom*. Yale University Press
- Bollier, David (2006). The Rise of Tecno-Brega, or How to Build Markets on Top of Social Commons. OntheCommons.org (18.09.) URL: <http://onthecommons.org/content.php?id=920>
- Bürger, Peter (1974). *Theorie der Avantgarde*. Frankfurt a.M., Suhrkamp
- Burkholder, J. Peter (1994). The Uses of Existing Music: Musical Borrowing as a Field. *Notes (March)*. Vol. 50 pp. 851-70
- Bush, Vannevar (1945). As We May Think. *Atlantic Monthly (July)*.
- Cheliotis, Giorgos (2007). *Remix culture: an empirical analysis of creative reuse and the licensing of digital media in online communities*. Research Note (January 10), School of Information Systems Singapore Management University URL: [http://pml.wikidot.com/local--files/working-papers/Remix\\_Culture\\_Web\\_Version.pdf](http://pml.wikidot.com/local--files/working-papers/Remix_Culture_Web_Version.pdf)
- Chéroux, Clément; Eskildsen, Ute (Hrsg.) (2007). *Frankierte Fantastereien : das Spielerische der Fotografie im Medium der Postkarte : aus den Postkartensammlungen Gérard Lévy*, Peter Weiss. Göttingen, Seidl
- Cramer, Florian (2008). Anti-Copyright in künstlerischen Subkulturen / Anti-Copyright in Artistic Subcultures. In: Arns, Inke, Hunger Francis (eds). *Anna Kournikova Deleted by Memeright Trusted System. Kunst im Zeitalter des ‚Geistigen Eigentums‘ / Art in the Age of Intellectual Property*. Bönen, Westfalen, DruckVerlag Kettler pp. 64-93
- Debord, Guy-Ernst; Wolman Gil J. (2005 [1956]). Gebrauchsanweisung für die Zweckentfremdung. SOKA INTERNATIONAL ARTIST NETWORK. Issue # 7
- DeLanda, Manuel (1997). *A Thousand Years of Nonlinear History*. New York, Swerve
- \_\_\_\_\_ (2006). *A New Philosophy of Society. Assemblage Theory and Social Complexity*. London, New York, Continuum
- Diderot, Dennis (1763). *Letter on the book trade*, Primary Sources on Copyright (1450-1900), eds L. Bently & M. Kretschmer, <http://www.copyrighthistory.org>.
- Eco, Umberto (1977 [1962]). *Das offene Kunstwerk*. Frankfurt a.M., Suhrkamp Wissenschaft
- Eisenstein, Elisabeth (1993). *The Printing Revolution in Early Modern Europe*. Cambridge, Cambridge University Press

- Elias, Norbert (1993). *Mozart. Zur Soziologie eines Genies*. Frankfurt a.M., Suhrkamp
- Eliot, T.S. (1920). Philip Massinger. In. (ders). *The Sacred Wood: Essays on Poetry and Criticism*. London. Methune [http://en.wikisource.org/wiki/The\\_Sacred\\_Wood/Philip\\_Massinger](http://en.wikisource.org/wiki/The_Sacred_Wood/Philip_Massinger)
- Ernst, Max (1976 [1934]). Was ist Surrealismus? In: Metken, Günther (Ed.) *Als die Surrealisten noch Recht hatten. Texte und Dokumente*. Stuttgart, Reclam p. 324
- Farouky, Jumana (2007). Why Prince's Free CD Ploy Worked. *Time Magazine* (18.07.) <http://www.time.com/time/arts/article/0,8599,1644427,00.html>
- Fechner, Frank (ed) (2007). *Die Privatkopie - Juristische, ökonomische und technische Betrachtungen*. Ilmenau, Univ.-Verl. Ilmenau
- Fichte, Johann Gottlieb (1793). *Proof of the Unlawfulness of Reprinting*, Primary Sources on Copyright (1450-1900), eds L. Bently & M. Kretschmer, [www.copyrighthistory.org](http://www.copyrighthistory.org)
- Fisher, William W. (2004). *Promises to Keep: Technology, Law, and the Future of Entertainment*. Stanford, CA, Stanford University Press
- Flahault, François (2009). Ayn Rand's Promethean Myth. *Le Monde Diplomatique* (Januar).
- Flamm, Stephanie (2007). Nachruf. *ZEIT online*, 27.01. <http://www.zeit.de/online/2007/05/Nachruf-Kapuscinski> [4.12.2008]
- Florida, Richard (2002). *The Rise of the Creative Class*. New York, Basic Books
- Frank, Georg (1998). *Ökonomie der Aufmerksamkeit. Ein Entwurf*. München, Wien, Carl Hanser Verlag
- Giesecke, Michael (1991). *Der Buchdruck in der frühen Neuzeit : eine historische Fallstudie über die Durchsetzung neuer Informations- und Kommunikationstechnologien*. Frankfurt a.M., Suhrkamp
- Grassmuck, Volker (2006). Wissenskontrolle durch DRM: von Überfluss zu Mangel. in: Jeanette Hofmann (Hrsg.). *Wissen und Eigentum. Geschichte, Recht und Ökonomie stoffloser Güter*. Bundeszentrale für politische Bildung, Bonn: 164-186
- \_\_\_\_\_ (2009). *The World Is Going Flat(-Rate)* (May, 11). IP-Watch Blog. <http://www.ip-watch.org/weblog/2009/05/11/the-world-is-going-flat-rate/>
- Hardt, Michael; Negri Antoni (2000). *Empire*. Cambridge, Mass., Harvard University Press
- Hausheer, Celilia, Settele, Christoph (eds) (1992). *Found footage film*. Luzern, VIPER/Zyklop-Verlag
- Jaszi, Peter (1994). On the Author Effect: Contemporary Copyright and Collective Creativity. In: Woodmansee, Martha, Jaszi, Peter (Eds). *The Construction of Authorship: Textual Appropriation in Law and Literature*. Duke, Duke University Press pp. 29-56
- Jenkins, Henry (2006a). *Fans, Bloggers, and Gamers: Media Consumers in a Digital Age*. New York, NYU Press
- \_\_\_\_\_ (2006b). *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*. New York, London, New

York University Press, p.261

Jobs, Steve (2007). *Thoughts on Music*. (6. Februar),

<http://www.apple.com/hotnews/thoughtsonmusic/>

Kapuściński, Ryszard (2002). *Die Erde ist ein gewalttätiges Paradies*. München, Piper, p. 214

King, Alec Hyatt (1950). The Melodic Sources and Affinities of "Die Zauberflöte". *The Musical Quarterly*. Vol. 36 No. 2 pp. 241-257

Kretschmer, Martin; Hardwick, Philip (2007). *Authors' earnings from copyright and non-copyright sources: A survey of 25,000 British and German writers*. Centre for Intellectual Property Policy & Management, Bournemouth University (December) URL:

[http://www.cippm.org.uk/publications/alcs/ACLS Full report.pdf](http://www.cippm.org.uk/publications/alcs/ACLS%20Full%20report.pdf)

Latour, Bruno (1996). Flat-Earthers and Social Theory. In: Power, Michael (Ed.) *Accounting and Science: Natural Inquiry and Commercial Reason*. Cambridge, Cambridge University Press pp. xi-xviii

\_\_\_\_\_ (2007). *Eine neue Soziologie für eine neue Gesellschaft* (trans: Gustav Rossler). Frankfurt a.M., Suhrkamp

Moebius, Hanno (2000). *Montage und Collage*. München, Wilhelm Fink Verlag

Negri, Toni; Lazzarato Maurizio; Virno Paolo (1998). *Herumschweifende Produzenten. Immaterielle Arbeit und Subversion* (trans: Thomas Atzert). Berlin, ID Verlag.

Noguchi, Yuki (2005). Camera Phones Lend Immediacy to Images of Disaster. *Washington Post*. July 8, A16 <http://www.washingtonpost.com/wp-dyn/content/article/2005/07/07/AR2005070701522.html>

Poschart, Ulf (1995). *DJ-Culture*. Hamburg, Rogner und Bernhard bei Zweitausendeins,

Privatkopie.net (2004). Privatkopie.net, et al (2004). *Digitale Revolution für alle. Ein Plädoyer für durchsetzbare Schrankenbestimmungen für Privatkopie, Zitat und Filesharing* (20.12.) <http://privatkopie.net/files/Stellungnahme-RefE-2Korb.pdf>

Russolo, Luigi (1967 [1913]). *The Art of Noise* (trans: Robert Filliou). Great Bear Pamphlet, Something Else Press URL: <http://www.ubu.com/historical/russolo/index.html>

Shirky, Clay (2008). *Here Comes Everybody: The Power of Organizing Without Organizations*. New York, Penguin Press

Shneiderman, Ben (1998). Codex, Memex, Genex: The Pursuit of Transformational Technologies. *International Journal of Human-Computer Interaction*. Vol. 10 No. 2 pp. 87-106

Stalder, Felix (2006a). *Manuel Castells and the Theory of the Network Society*. London, UK, Polity Press

\_\_\_\_\_ (2006b). *Open Source Projects as Voluntary Hierarchies (Review of Steven Weber's Success of Open Source)*. in: *Global Media and Communication*, Vol 2(2) Summer, 2006



- \_\_\_\_\_ (2006c) On the Differences between Open Source and Open Culture. In: *Media Mutandis: a NODE.London Reader*.
- \_\_\_\_\_ (2008). 30 Years of Tactical Media. In: New Media Center\_kuda.org (ed). *Public Netbase: Non Stop Future. New Practices in Art and Media*. Frankfurt a.M, Revolver
- Supper, Martin (1997). *Elektroakustische Musik und Computermusik. Geschichte - Ästhetik - Methoden - Systeme*. Darmstadt, Buchgesellschaft
- Taylor, Charles (1994 [1989]). *Quellen des Selbst: die Entstehung der neuzeitlichen Identität*. (übers. von Joachim Schulte). Frankfurt am Main, Suhrkamp
- Timmer, Bram (2005). *Netlabels and Open Content: Making the Next Step Towards Extended Cultural Production*. Faculty of Arts, University of Utrecht URL: <http://www.c3.hu/~bram>
- Turing, Alan (1936), On Computable Numbers, With an Application to the Entscheidungsproblem, *Proceedings of the London Mathematical Society* 42 (2)
- Weber, Steven (2004). *The Success of Open Source*. Cambridge, MA, Harvard UP
- Virno, Paolo (2005). *Grammatik der Multitude* (trans: Klaus Neudlinger). Wien, Turia + Kant
- Von Hippel, Erich (2005). *Democratizing Innovation*. Cambridge, MA, MIT Press URL: <http://web.mit.edu/evhippel/www/books.htm>
- Wellmann, Barry (2002). Little Boxes, Glocalization, and Networked Individualism? In: Tanabe, Makoto, van den Besselaar, Peter; Ishida, Toru (Eds). *Digital Cities II: Computational and Sociological Approaches*. pp. 10-25
- Žmegač, Viktor (1994). Montage / Collage. In: Borchmeyer, Dieter; Žmegač, Viktor (Hrsg.). *Moderne Literatur in Grundbegriffen*. Tübingen, Niemeyer
- Zweifel, Stefan; Steiner, Juri; Stahlhut, Heinz (Hrsg.) (2006). *Die Situationistische Internationale (1957-1972)*. Zürich, jrp|ringier

## **Felix Stalder**

ist Dozent für die Theorie der Mediengesellschaft an der Zürcher Hochschule der Künste, Vertiefung Mediale Künste. Seine Forschungen beschäftigen sich mit kulturellen Praktiken an der Schnittstelle von Technologie, Ökonomie und Politik. Er ist als freier Autor und Organisator aktiv, unter anderem als Co-Initiator der Initiative *Kunstfreiheit.ch* und der Konferenzen *Economies of the Commons* (Amsterdam, 2008), *Deep Search* (Wien, 2008) und *World Information City* (Paris, 2009). Er ist langjähriger Co-Moderator der <nettime>, einer internationalen Mailingliste für Netzkritik. Seine Publikationen sind unter [felix.openflows.com](http://felix.openflows.com) zugänglich. Er lebt in Wien.