

GMTH Proceedings 2016

Herausgegeben von | edited by
Florian Edler und Markus Neuwirth

›Klang‹: Wundertüte oder Stiefkind der Musiktheorie

16. Jahreskongress der | 16th annual conference of the
Gesellschaft für Musiktheorie
Hannover 2016

Herausgegeben von | edited by
Britta Giesecke von Bergh, Volker Helbing,
Sebastian Knappe und Sören Sönksen



Dieser Text erscheint im Open Access und ist lizenziert unter einer
Creative Commons Namensnennung 4.0 International Lizenz.



This is an open access article licensed under a
Creative Commons Attribution 4.0 International License.

Asita Tamme

Sound Kitchen

Sampling in der Popmusik

ABSTRACT: Klassische Analysewerkzeuge stellten lange Zeit den Schwerpunkt der Musikwissenschaft und Musiktheorie bei der Betrachtung von Populärmusik dar. Dass die sogenannten primären Parameter (Melodik, Harmonik, Rhythmik und Form) wenig Aufschluss über die Individualität eines Songs preisgeben, scheint mittlerweile unbestritten. Verweise darauf, dass auch die Interpretation und Tonstudioteknik Bestandteil der Untersuchung sein sollten, finden sich schon Mitte der 60er Jahre.¹ Daraus resultiert eine stärkere Einbeziehung dieser sekundären Klangparameter und damit des Sounds. Den Schwerpunkt dieses Textes bilden das Sampling und das daraus entstehende elementare Klangereignis. Welche Funktionen nimmt das Sampling innerhalb der Musik ein? Und wie kann diese Art von Klangereignis analytisch betrachtet werden? Anhand musikalischer Beispiele soll aufgezeigt werden, wie sich bis heute eine neue Klangästhetik aus den technischen Möglichkeiten entwickelt hat. Die Betrachtung des Songs »Running« von Moderat soll zudem eine mögliche Form der analytischen Auseinandersetzung mit samplebasierter Musik aufzeigen.

For a long time, classical analytical tools represented the focus area of musicology and music theory in researching popular music. It is now known that the primary parameters (melody, harmony, rhythm, and form) do not give enough information about the individuality of a song. From the mid-1960s we can find references to analyses which consider not only the primary parameters but also the performance and the recording technology. As a result, secondary sound parameters and sound in general became more involved. Sampling as an elementary sound event forms the focus of the following text. What function does it have in music? How can this type of sound event be observed in an analytical way? Musical examples show the development of a new sound aesthetics which came along with the development of technical opportunities. The song »Running« by Moderat provides an example of an analytical discussion of sample-based music.

Schlagnworte/Keywords: Analyse; analysis; Hip Hop; hip hop; popular music; Populärmusik; Sampling; sampling; sound design; Sounddesign

1 Vgl. Pfeleiderer 2008.

»Sampling als ästhetisches Verfahren betrifft die Gestaltung von Samples und nicht von aufgezeichneter Musik.«²

Um dieser Aussage Rolf Großmanns folgen zu können, müssen einige Aspekte beleuchtet werden. Der vorliegende Text nimmt das Sampling in Populärmusik zum Gegenstand der Untersuchung. Dabei stellt sich zunächst die Frage, worum es sich bei den Termini Sampling und Sample überhaupt handelt. Es soll dahingehend ein Einblick in den technischen Hintergrund, aber auch in den musikalischen Ursprung gegeben werden.

In der Populärmusik ist Sampling seit längerem ein fester Bestandteil und tritt in den facettenreichsten Formen auf. Untersuchungen zum Sampling finden sich vor allem, wenn auch nur in geringem Maße, innerhalb der Hip Hop Studies. Es ist daher nicht verwunderlich, dass kaum etwas darüber bekannt ist, wie sich das Sampling in anderen Musikrichtungen im großen Pool der Popmusik verhält. Kautny bezeichnet Sampling als »weißen Fleck auf der musikwissenschaftlichen Landkarte«³. Konkrete musikalische Analysen finden sich kaum. Zu nennen sind hierbei Adam Krims⁴ und Michael Rappe⁵, die sich dem Sampling im Hip Hop nähern.

Sampling

Der technische Hintergrund

Kautny beschreibt Sampling als »virtuoses Verfahren der Zusammenfügung vorgefundener auditiver Quellen [...], in dem Klänge zitiert, collagiert, montiert und technisch durch analoge wie digitale elektronische Speicher- und Verarbeitungsmedien transformiert werden [...]«. ⁶ Mit der Entwicklung des ersten Samplers, dem Fairlight CMI (Computer Musical Instrument), der 1979 auf den Markt kam, können Klänge gespeichert, bearbeitet und mit Hilfe einer Keyboardtastatur abgespielt werden. Die Digitalisierung der analogen Signale erfolgt durch Abtas-

2 Großmann 2005a, 321.

3 Kautny 2010, 5.

4 Vgl. Krims 2000.

5 Vgl. Rappe 2010.

6 Kautny 2010, 1.

zung der Amplitude in regelmäßigen Abständen mittels eines Analog-Digital-Wandlers. Dabei werden dem analogen Audiosignal in bestimmten Abschnitten Ausschnitte (Samples) entnommen. Aus diesen Näherungswerten entsteht das digitale Signal. Je höher die Samplerate, desto öfter werden Samples entnommen. Die Bittiefe gibt an, wie hoch die Amplitude eines jeden Samples aufgelöst wird. Auch die bislang analogen Drum-Computer wie der Roland TR-808 bekommen durch die Digitalisierung Konkurrenz. Mit dem Linn LM-1⁷ setzt sich auch hier die samplebasierte digitale Klangerzeugung durch. Die anfängliche Hauptfunktion des Samplings ist die Simulation von anderen Instrumenten.

Der musikalische Ursprung

Das Spiel mit zuvor aufgezeichneten Klängen, in dem unter anderem Geräusche für Kompositionen verwendet wurden, beginnt Mitte des 20. Jahrhunderts mit der ›Musique Concrète‹. Allerdings ist hier eine Manipulation der vorhandenen Klangquellen nur analog und damit in begrenztem Maße möglich. Die musikalische Grundidee des Samplings, aus vorhandenen Klangsegmenten und ihrer Verarbeitung eine neue Komposition entstehen zu lassen, ist hiermit aber geschaffen. Auf Seiten der Populärmusik wird der Weg zum Sampling durch die auditive Medienmontage während der siebziger Jahre im Rap und Hip Hop geebnet. Die sogenannte DJ-Culture verbindet die »gestalterische Aneignung des in den Medienarchiven gespeicherten Materials mit den bisher hinter Studiotüren versteckten technischen Produktionsverfahren wie Mix, Klangmanipulation und Drum-machines in einem Live-Dispositiv«⁸.

Als erste kommerziell verbreitete Rap-Schallplatte gilt die Single *Rapper's Delight* (1979, Sugar Hill Gang, Sugar Hill Records) der Band Sugar Hill Gang. Sie führte die DJ- und Rap-Praxis von den Blockpartys der Bronx in die Welt hinaus. Die ersten Montagearbeiten auf Vinyl vollbrachten Grandmaster Flash and the Furious Five 1981 mit der Veröffentlichung ihres Albums *The Adventures of Grandmaster Flash on the Wheels of Steel*. Zeitlich ist der Sprung zum Sampling mit der Digitalisierung schon vollzogen. Anfang der achtziger Jahre hat die neue Technologie ihre Premiere. Das Sampling betritt mit dem Fairlight⁹ und Syncla-

7 Dieser, 1978 von Roger Linn entwickelt, stand 1983 erstmalig zum Verkauf.

8 Großmann 2005a, 319.

9 Das Fairlight CMI (Computer Musical Instrument) war der erste digitale Synthesizer mit Sampling-Technik. 1979 waren die ersten Exemplare auf dem Markt.

vier 1979 die Bühne und eröffnet die Möglichkeit der digitalen Klangaufzeichnung. Der Hip Hop beginnt sich neu zu orientieren: Die Materialverarbeitung wird durch im Sampler integrierte DJ-Techniken vereinfacht, Sounds werden nicht mehr nur aus bestehenden Audioquellen geschöpft, sondern aus verschiedensten, vor allem alltäglichen Klängen generiert. Es entsteht in den folgenden Jahren bis heute ein Rap-Stil, der von urbanen Soundscapes geprägt ist. Das einst aus der DJ-Technik stammende Vinyl-Kratzen ist zu einem gängigen Produktionsmittel geworden, welches Authentizität vermitteln soll. Heute ist die Produktion eines Scratches nicht mehr nur auf Plattentellern herstellbar und ›hipper‹ Bestandteil vieler Pop-Produktionen.

Sampling als Untersuchungsgegenstand

Funktionen von Sampling

Die Funktionen des Samplings sind vielfältig und für einige Musikstile kennzeichnend. Im Hip Hop findet sich das Sampling vor allem als Zitierform wieder. Hierbei werden die Samples als Zitate oder Verweise auf andere Künstler*innen verwendet, einmal mehr und einmal weniger offensichtlich. Damit wird ein ausgewählter Kreis von Kenner*innen angesprochen.

Die Form des Zitierens kann allerdings sehr unterschiedlich ausfallen. Betrachtet man beispielsweise den Song »Work it« (2002, *Under Construction*, Elektra/Time Warner) von der Produzentin, Komponistin und Performerin Missy Elliott, finden sich hier insgesamt 13 Samples, die zum größten Teil von einer bereits bestehenden Soundquelle gesampelt und weiterverarbeitet wurden. Darunter zu finden sind Scratches, Sound- oder Rhythmus-elemente aus anderen Musikstücken, wobei die Scratch-Figuren zum Teil selbst aus verschiedenen Soundquellen neu montiert wurden. Auch der Hauptgroove besteht aus unterschiedlichen Samples.¹⁰ Es handelt sich um einen Drumcomputer-Rhythmus, der mit dem CR-78 von Roland hergestellt wurde.¹¹ Die Quelle eines dieser 13 Samples ist hierbei leicht wiederzuerkennen: Rock Master Scott & The Dynamic Three veröffentlichten 1984 den Song *Request Line*. Das Intro des Originals besteht aus einer drei-

¹⁰ Vgl. Rappe 2010.

¹¹ Hip Hop-Größen wie Grandmaster Flash haben mit dem CR-78 viele ihrer Hits produziert (vgl. Rappe 2010).

stimmigen zweitaktigen Gesangslinie, deren Sound und Harmonik bei »Work it« durch den Einsatz von nicht näher bestimmbareren Frequenzfiltern, Vocoder- und Flangereffekten stark verfremdet wurde. Auch die am Anfang stehende Scratch-Figur¹² stammt aus *Request Line* und verarbeitet das Wort »DJ«.

Alle 13 Samples als Verweise bzw. als Zitate wahrzunehmen, ist für den einen oder anderen nicht leicht. Hierbei wird klar, dass diese sehr wahrscheinlich nur von Kenner*innen oder Angehörigen der Hip Hop-Produzentszene identifiziert werden. Michael Rappe, der jahrelang als Rapper und DJ aktiv war, interpretiert die Samples als Verweise auf die unterschiedlichen Phasen des Hip Hops.¹³ Die Funktion der Bezugnahme auf andere Künstler*innen fällt in die Gestaltungspraxis der DJ-Culture, die Großmann zu den Gestaltungsmöglichkeiten des Samplings zählt.¹⁴ Dabei geht es um das Spiel mit den zwei Plattenspielern, die jeweils Einfluss auf die Zeitachse und die Manipulation des Signals durch den Mixer ermöglichen. Workstations bzw. heutige Pad-Controller ermöglichen zudem ein intuitives Abspielen der Samples. Der Sampler wird zum Musikinstrument, bei dem die einzelnen Samples auf die Pads verteilt und per Hand eingespielt werden können.

Die direkte Übernahme von Samples verweist zum einen auf ihre Quellen und will damit eine Botschaft übermitteln oder einen kulturellen Bezug herstellen. Meistens – und anders als bei »Work It« – sind es längere Melodie- oder Gesangssamples, die von Soul- oder Jazzplatten stammen. Bei Kayne West finden sich hierzu unzählige Beispiele, ähnlich wie bei N.W.A., die über die Rhythmus- und Bläser-Spur aus *Express Yourself* (1970, Warner) von Charles Wright ihren eigenen Text gelegt haben. Zum anderen werden einige Samples zwar direkt übernommen, fügen sich aber als Teil eines komplett neuen Arrangements ein, werden damit neu kontextualisiert und erhalten eine andere Ästhetik. Dies sei an dem Song »Don't Stop the Music« (2007, *Good Girl Gone Bad*, Def Jam) von Rihanna verdeutlicht. Hier findet das Outro (3'59–4'17) von Michael Jacksons »Wanna Be Startin' Somethin« als Klangfläche und zugleich rhythmisches Pattern eine neue Verwendung und Funktion. Das Sample taucht dabei mal mehr und mal weniger auffällig an der Klangoberfläche auf. Die meiste Zeit ist die Klangfarbe des Samples durch einen sich immer wieder öffnenden und schließenden High-Cut-Filter in Bewegung. Das Sample fungiert in solchen Momenten

12 Für eine Transkription der Scratch-Figur siehe Rappe 2010, 4.

13 Vgl. Rappe 2010.

14 Vgl. Großmann 2005a.

stärker als Klangfläche, unterstützt zeitgleich aber die rhythmische Struktur. Was bei Michael Jackson als Backing Vocals im Outro eingesetzt wird, findet sich bei Rihanna als ein festes Arrangement-Element wieder, das erst am Ende des Songs wirklich als Sample deutlich wird.

Als weitere Gestaltungsweise des Samplings formuliert Großmann die »experimentellen Strategien«.¹⁵ Diese nutzen die Möglichkeiten der Materialbeherrschung zum Finden einer eigenständigen Ästhetik, die sich meist aus der Kreation neuer Sounds definiert. »Klangsynthese, Computermusik und Sampling laufen dabei zu einem kaum mehr zu trennenden Gemisch elektronisch-digitaler Klangproduktion zusammen.«¹⁶ Die Herkunft der Klänge ist im Rahmen der »experimentellen Strategien« oft nicht identifizierbar und selbst die Produzent*innen kennen die ursprüngliche Quelle aufgrund der vielfältigen Verarbeitung meist nicht. Der Einfluss der Technologie und der Aspekt der Rekombination der jeweiligen Geräte sind hierbei evident. Vor allem Tracks aus dem Bereich Dance, Dub und Electronica basieren auf solch einer Art von Sampling. Hier steht das Sounddesign im Mittelpunkt und die Musik als Ganzes ist stärker an der Tanzfläche orientiert als am Transport einer Botschaft.

Neben Flächen, die entweder synthetisch oder mit Hilfe von Samples erzeugt werden, nehmen die Samples auch deutlich die Funktion des rhythmischen Elements ein. Man findet kaum Titel aus dem elektronischen Bereich, deren Beat nicht auch aus Samples generiert wurde. Ein am Sounddesign orientiertes Sampling arbeitet auf eine viel subtilere Weise als die zuvor genannte, indem dafür gesorgt wird, dass die ursprüngliche Klangquelle nicht so deutlich erkennbar wird. Allzu direkte instrumentale oder stilistische Bezüge werden hier vermieden. Dies führt zu einem durchweg synthetischen Klangbild, »einer medieninternen Soundwelt, einem Universum falscher Klänge [...]«.¹⁷ Im Hinblick auf das Sounddesign innerhalb der Electronica/Dance Music sind folgende Arbeitsweisen der Signalverarbeitung für das Sampling charakteristisch:

1. die Zerkleinerung des Materials,
2. das Kreieren eigener Samples durch selbst aufgenommene Klänge,
3. die Transformation der Klänge und deren erneute Speicherung.

15 Ebd.

16 Großmann 2005b, 226.

17 Ebd., 53.

Die Verschleierung der ursprünglichen Qualität des Signals wird durch zahlreiche Effekte und Anpassungsmöglichkeiten erzeugt. Dabei kann jedes Signal zum Beat werden. Dazu schreibt Butler:

Producers often construct intricate drum patterns from multiple sound sources; every drum hit that appears in a particular measure might come from a different source. Although these sources are often percussion-based [...], this is certainly not a requirement; any sound can be chosen and recontextualized as a percussion instrument.¹⁸

Der Sampler ist mittlerweile mit mehr als den gängigen DJ-Techniken ausgestattet. Es werden immer neue Tools für Sequencer entwickelt, in denen sich Samples auch durch Programmierung unterschiedlich und intuitiv durch die Eingabe am Keyboard rhythmisieren lassen. Ein Beispiel dafür ist das Stück »Running« der deutschen Elektro-Gruppe Moderat. Hier übernimmt ein Sample den Hauptgroove. Vermutlich wurde ein vergleichbares Modul wie Stutter Edit verwendet.

Sampling hat auch eine strukturierende Funktion und übernimmt damit die Aufgabe des klassischen Drum-Fills, indem es Übergänge zwischen den einzelnen Teilen eines Songs schafft. Dabei kann ein crescendoendes Reverse-Sample zu einem unerwarteten Break führen oder – was oft der Fall ist – den Chorus einleiten.

Das Sampling vereint also folgende Funktionen:

1. die Simulation anderer Instrumente,
2. das Zitieren und die Bezugnahme auf andere Künstler*innen,
3. das Sounddesign in Form von Klangflächen,
4. das rhythmische Element als Drum-Simulation oder Klangereignis,
5. das strukturierende Element als Überleitung oder Verbindung verschiedener Formteile.

Versuch einer Analyse: »Running« von Moderat

Im Folgenden soll der Titel »Running« des Albums *III* (2016, Monkeytown Records) von Moderat hinsichtlich der Arbeit mit Samples untersucht werden. Dabei geht es um die Funktion sowie die Verarbeitung der einzelnen Samples und darum, in welcher Weise diese zu einer Komposition zusammengeführt werden. Aufgrund der fehlenden Expertise über bestimmte Produktionsmittel kann hierbei jedoch nicht der exakte Produktionsvorgang nachvollzogen werden. Es soll

¹⁸ Butler 2006, 61.

dennoch ein Versuch der Beschreibung der ausschließlich auditiv vorliegenden Quelle durchgeführt werden.

Das Elektro-Trio Moderat bildete sich 2002 aus dem DJ-Duo Modeselektor, Ger- not Bronsert und Sebastian Szary, und dem Musiker Sascha Ring aka Apparat. Am Beginn von Moderat stand zunächst die Idee einer Jam-Session mit Improvi- sation. Daraus ergaben sich regelmäßige Projekte, die später in mehrere Album- Produktionen mündeten. Nach zwei erfolgreichen Alben, von denen eines in die Top 10 der deutschen Album-Charts aufstieg, erschien Ende März 2016 das dritte Album *III* mit dem Track »Running«.

Sampling in Konzept und Komposition

Für die Untersuchung wurde ein Songverlauf¹⁹ erstellt, der zum einen den forma- len Aufbau der Komposition und zum anderen das Auftreten der verschiedenen Samples veranschaulichen soll. Im weiteren Verlauf des Textes wird darauf im- mer wieder Bezug genommen.

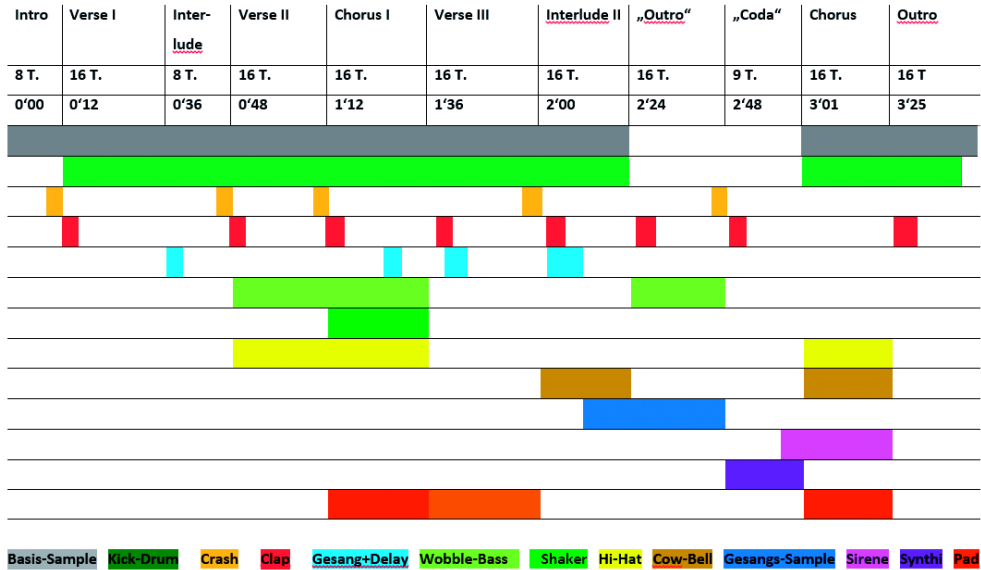
Gleich zu Beginn von »Running« ertönt ein Sample, welches die Basis des ge- samten Tracks bildet. Dessen ursprüngliche Audioquelle stellt ein Gesangssample dar, welches durch Filter bearbeitet und mit einem Tool rhythmisiert wurde.²⁰ Nach sieben Takten – wir befinden uns, für Popmusik ungewöhnlich, in einem $\frac{3}{4}$ - Takt – taucht ein rückwärts abgespielter Crashbecken-Sound auf, der sich mit einem Ping-Pong-Delay crescendierend durch das Stereo-Panorama zieht.²¹ Als Auflösung des Crescendos wird in Takt neun auf der Eins ein Clap ergänzt, wel- cher sich ebenfalls von rechts nach links im Audio-Bild bewegt. Diese beiden perkussiven Samples bilden hier den Übergang vom Intro zum ersten Verse und nehmen damit eine strukturierende Funktion ein.²²

19 Vgl. Beispiel 1.

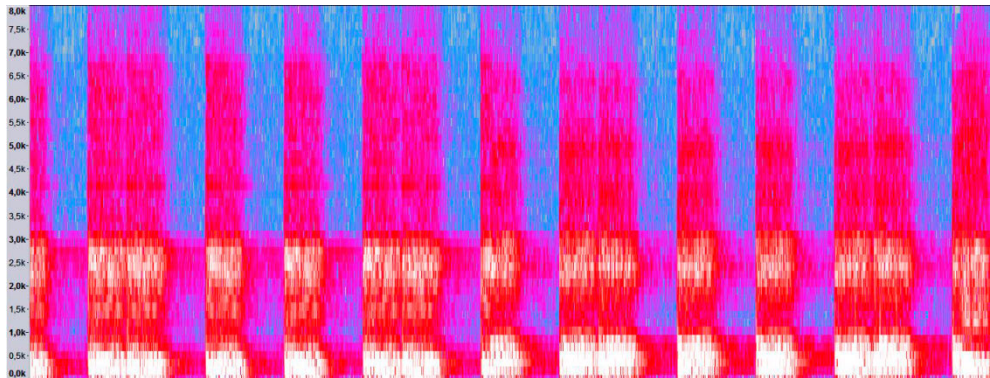
20 Vgl. Beispiel 2.

21 Als Überblick zum Songverlauf vgl. Beispiel 1.

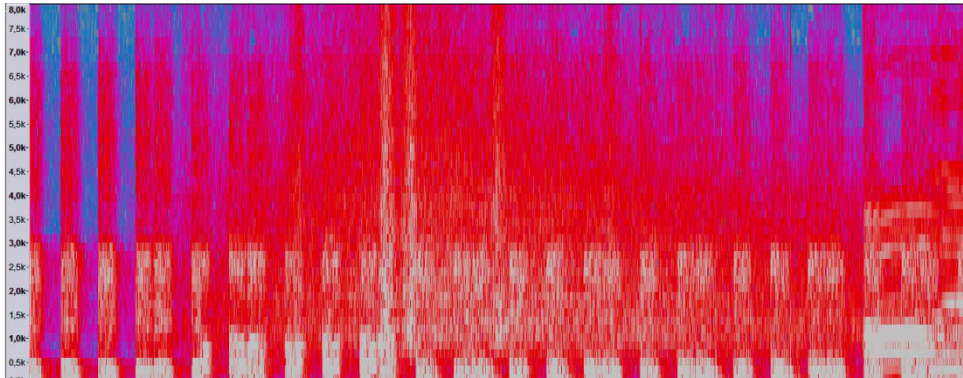
22 Im Folgenden wird der Begriff des Überleitungssamples für die Kombination der beiden Samples verwendet (vgl. Beispiel 3).



Beispiel 1: Songverlauf von »Running« ohne Gesangsspur mit den wichtigsten Samples



Beispiel 2: Spektrum des Basis-Samples aus »Running« (erstellt mit Audacity)



Beispiel 3: Übergang vom Intro zum ersten Verse, Basis-Sample bleibt erhalten, Crash und Clap treten hinzu und verschwinden wieder (erstellt mit Audacity).

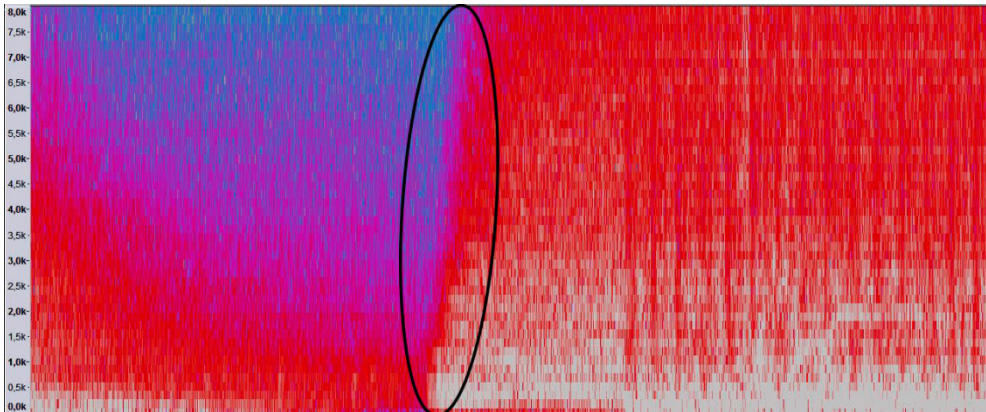
Im Verse tritt eine Kick-Drum hinzu, die den Puls durch Viertel weiterführt und verstärkt. Insgesamt ist der Verse durch die sparsame Instrumentierung sehr schlicht gehalten und bildet damit einen Kontrast zum später erklingenden Chorus. Auf dem Weg dorthin wird ein achttaktiges Interlude eingeschoben, welches durch ein neues Sample charakterisiert wird. Ein weiteres Gesangssample wurde in seiner Frequenz erhöht und mit einem rhythmisierenden Delay versehen²³, sodass der Klangeindruck eines Vogels entsteht. Dieser Sound durchzieht vier Takte des Interludes, welches wiederum in das Überleitungssample mündet und damit in den Chorus führt.

Neben der Kick-Drum kommt nun als klassisches Schlagzeug-Element ein Hi-Hat-Imitat hinzu, sowie ein Wobble-Bass für die tiefen Frequenzen. In der zweiten Chorushälfte werden noch ein Shaker und eine weitere Klangfläche, bestehend aus einem liegenden Gesangssample, hinzugefügt. Das Additionsprinzip hat an dieser Stelle seinen Höhepunkt erreicht, in welchem alle bisher verwendeten Samples zusammenlaufen. Die Dramaturgie wäre für den Rezipienten unbefriedigend, würde sich nicht ein Kontrast anschließen. Moderat erfüllen die Erwartung und dünnen die Spuren bis auf das Basis-Sample, die Kick-Drum und den Gesang aus. Das einzige Element, das sich vom ersten Verse unterscheidet, ist das flächige Gesangssample, welches leise im Hintergrund mitläuft.

Das zweite Interlude ist deutlich länger als das erste. In seinen 16 Takten entsteht ein Wechselspiel der Gesangssamples, die rhythmisch gegeneinander laufen und über dem durchlaufenden Beat ein- und ausfaden. Die durchdringende Kick-

²³ Vgl. Gesang+Delay in Beispiel 1.

Drum verschwindet schlagartig nach dem Überleitungssample. Es bleiben das Wechselspiel der Gesangssamples und ein dröhnender Bass, die zu einer weiteren Überleitung mit Crash und Clap hin ausschwingen. Die nächsten neun Takte könnte man als eine Art Coda auffassen. Die übrig gebliebene Syntheselinie über ein paar rauschenden Klängen erweckt den Eindruck, dass der Track sich dem Ende nähert. Mit einem Sirenen-Sound wird man allerdings wieder in den elektronischen Klangteppich zurückgeworfen.²⁴



Beispiel 4: Spektrum des Übergangs von Coda zu Chorus, mittig beginnt der Sirenen-Sound (schwarze Markierung) (erstellt mit Audacity).

»So I keep on running« singt Sascha Ring passend, nachdem der Track wieder erwarten doch weiterläuft: ein letzter Chorus im Additionsprinzip, bevor ein letztes Mal der Clap erklingt. Danach gestalten das Basis-Sample und die Kick-Drum das 16-taktige Outro, in dem das stotternde Gesangssample den letzten Takt des Tracks allein bespielt.

Betrachtet man die Art der Verwendung der Samples, wird klar: Sampling ist Konzept. Nicht nur weil charakteristische Samples der Strukturierung des Tracks dienen, sondern weil die Samples ein filigranes Klanggeflecht bilden. Jedes Sample erfüllt innerhalb der Komposition eine bestimmte Funktion.²⁵ Klangflächen, Klangereignisse und rhythmische Elemente prägen den Song genauso wie das

²⁴ Vgl. Beispiel 4.

²⁵ In Bezug auf die zuvor genannten Funktionen des Samplings werden hier alle Funktionen mit Ausnahme des Bezugnehmens auf andere Künstler*innen bedient.

Spiel mit Kontrasten und eine durchdachte Dramaturgie, die durch den Umgang mit den einzelnen Samples an Gehalt gewinnt.

Analysemethoden – ein Fazit

Sampling hat die Popmusik tiefgreifend in ihrer Klangästhetik beeinflusst und ist zu einem wichtigen Gestaltungsmittel geworden. Die Transformationsmöglichkeiten durch die Frequenzbeeinflussung wie EQ, Kompressor oder Limiter und entsprechende Effektgeräte (Verzerrer, Wah-wah, Harmonizer, Chorus, Phaser) sind vielseitig und werden stetig durch neue Features klangtechnisch erweitert.

Bei der musikalischen Analyse ist es einfacher, stationäre Klänge, Geräusche oder Texturen zu beschreiben, als die Ein- und Ausschwingvorgänge sowie charakteristische Veränderungen im Frequenzspektrum.²⁶ Dies ist bei samplebasierter Musik weitaus komplizierter und wahrscheinlich ein Grund dafür, dass Methoden der Analyse dieser Merkmale nicht-stationärer Klänge noch am Anfang stehen. Die klassischen Analysewerkzeuge²⁷ der Musiktheorie reichen hier nicht aus und führen zu keinen ästhetisch relevanten Ergebnissen. Denn bislang ist innerhalb der Musikwissenschaft und -theorie zu wenig über die verwendete Technologie, die Kompositionspraxis, die unterschiedliche Verwendung gleicher Samples durch verschiedene Produzent*innen und über die songinterne Struktur der verwendeten Samples in der Vielzahl an Songs in der Popmusik bekannt. Kautny nennt als möglichen Ausweg aus der »analytischen Sprachlosigkeit« die Verknüpfung von Wissenschaft und Theorie mit der Produktionspraxis.²⁸ Die Wissenschaftler*innen besitzen meist nicht die nötige Expertise, um samplebasierte Musik tiefergehend zu analysieren. Der Dialog mit den Produzent*innen selbst wäre ein Lösungsansatz für dieses Problem, in dem sich jedoch ein weiteres verbirgt: Produzent*innen sprechen ungern über die Produktionsweise ihrer Komposition und im Speziellen über das Sampling, da in vielerlei Hinsicht die Befürchtung besteht, in einen rechtlichen Konflikt bezüglich der Soundquelle zu geraten.

²⁶ Vgl. Pfeleiderer 2003, 22.

²⁷ Damit sind vor allem die »schulmäßigen« Analysemethoden des hochschulischen Lehrbetriebs gemeint. Die Betrachtung der elektroakustischen (E-) Musik wird von dieser Anmerkung ausgenommen.

²⁸ Vgl. Kautny 2010, 7.

Literatur

- Butler, Marc J. (2006), *Unlocking the Groove. Rhythm, Meter, and Musical Design in Electronic Dance Music*, Bloomington: Indiana University Press.
- Goodwin, Andrew (1990), »Sample and Hold: Pop Music in the Digital Age of Reproduction«, in: *On Record: Rock, Pop, and the Written Word*, hg. von Simon Frith und Andrew Goodwin, New York: Routledge, 258–273.
- Großmann, Rolf (2005a), »Collage, Montage, Sampling. Ein Streifzug durch (medien-) materialbezogene ästhetische Strategien«, in: *Sound. Zur Technologie und Ästhetik des Akustischen in den Medien*, hg. von Harro Segeberg und Frank Schätzlein, Marburg: Schüren, 308–331.
- Großmann, Rolf (2005b), »Gespielte Medien. Materialbezogene ästhetische Strategien von der Collage zum Sampling«, in: *Industrialisierung und Technologisierung*, hg. von Elke Bippus und Andrea Sick, Bielefeld: transcript, 210–235.
- Großmann, Rolf (2003), »Spiegelbild, sprechender Spiegel, leerer Spiegel. Zur Mediensituation der Clicks & Cuts«, in: *Soundcultures. Über elektronische und digitale Musik*, hg. von Marcus S. Kleiner und Achim Szepanski, Frankfurt/M.: Suhrkamp, 52–68.
- Großmann, Rolf (1995), *Xtended Sampling II-HTML Statements*. <http://archiv.laudioll.de/webseiten/xsamp/xsampfr.htm> (21.3.2019)
- Kautny, Oliver (2010), »Talkin' All That Jazz – Ein Plädoyer für die Analyse des Sampling im HipHop«, *Samples. Notizen, Projekte und Kurzbeiträge zur Populärmusikforschung* 9, hg. von Ralf von Appen, André Doehring, Dietrich Helms und Thomas Phleps. www.aspm-samples.de/Samples9/Kautny.pdf (21.3.2019)
- Klammt, Sascha aka Quasi Modo (2010), »Das Sample – Eine einzigartige Momentaufnahme als Basis für eine neue Komposition«, *Samples. Notizen, Projekte und Kurzbeiträge zur Populärmusikforschung* 9, hg. von Ralf von Appen, André Doehring, Dietrich Helms und Thomas Phleps. www.aspm-samples.de/Samples9/klammt.pdf (21.3.2019)
- Krims, Adam (2000), *Rap Music and the Poetics of Identity*, Cambridge: Cambridge University Press.
- Pfleiderer, Martin (2003), »Gestaltungsmittel populärer Musik. Versuch einer Systematik«, in: *Samples. Notizen, Projekte und Kurzbeiträge zur Populärmusikforschung* 2, hg. von Ralf von Appen, André Doehring, Dietrich Helms und Thomas Phleps. <http://www.aspm-samples.de/Samples2/pfleidep.pdf> (21.3.2019)
- Pfleiderer, Martin (2008), »Musikanalyse in der Popmusikforschung. Ziele, Ansätze, Methoden«, in: *PopMusicology. Perspektiven der Popmusikwissenschaft*, hg. von Christian Bielefeldt, Udo Dahmen und Rolf Großmann, Bielefeld: transcript, 153–171.
- Rappe, Michael (2010), »Die Funktion des Sampling in der Musik Missy Elliotts. Eine Analyse der Komposition *Work It*«, *Samples. Notizen, Projekte und Kurzbeiträge zur Populärmusikforschung* 9, hg. von Ralf von Appen, André Doehring, Dietrich Helms und Thomas Phleps. www.aspm-samples.de/Samples9/rappe.pdf (21.3.2019)

Diskografie

- Elliott, Missy (2002), »Work it«, auf: *Under Construction*, Elektra/Time Warner. Elektra 7559-62813-2.
- Grandmaster Flash and the Furious Five (1981), *The Adventures of Grandmaster Flash on the Wheels of Steel*, Castle Music.
- James, Bob (1975), »Take Me to the Mardi Gras« auf: *Two*, wiederveröffentlicht auf: *One, Two, Three & B74 – The Legendary Albums*, (2003) Tappan Zee Records/Chappel North America, Union Square Music. METRCDC515.
- Moderat (2016), »Running«, auf: *III*, Monkeytown Records.
- Rihanna (2007), »Don't Stop the Music«, auf: *Good Girl Gone Bad*, Def Jam.
- Rock Master Scott & The Dynamic Three (1984), *Request Line/The Roof is on Fire*, 12" Vinyl, ARS/Channel Records. Channel 12/41.
- Run-D.M.C. (1986), »Peter Piper«, auf: *Raising Hell*, Arista Records/BMG, Profile. 07822-16408-2.
- Sugarhill Gang (1979), »Rapper's Delight«, auf: *Sugarhill Gang*, Sugar Hill Records.
- Wright, Charles (1970), »Express Yourself«, auf: *Express Yourself*, Warner.

© 2020 Asita Tamme (kontakt@asitatamme.de)

Tamme, Asita (2020), »Sound Kitchen. Sampling in der Popmusik«, in: »Klang«: *Wundertüte oder Stiefkind der Musiktheorie. 16. Jahreskongress der Gesellschaft für Musiktheorie Hannover 2016* (= GMTH Proceedings 2016), hg. von Britta Giesecke von Bergh, Volker Helbing, Sebastian Knappe und Sören Sönksen, 425–438. <https://doi.org/10.31751/p.19>.

veröffentlicht / first published: 01/10/2020