

Malte Pelleter; Steffen Lepa

'Sampling' als kulturelle Praxis des HipHop

2007

<https://doi.org/10.25969/mediarep/2817>

Veröffentlichungsversion / published version

Sammelbandbeitrag / collection article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Pelleter, Malte; Lepa, Steffen: 'Sampling' als kulturelle Praxis des HipHop. In: Karin Bock, Stefan Meier, Gunter Süß (Hg.): *HipHop meets Academia. Globale Spuren eines lokalen Kulturphänomens*. Bielefeld: transcript 2007, S. 199–213. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/2817>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung - Nicht kommerziell - Keine Bearbeitungen 3.0 Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution - Non Commercial - No Derivatives 3.0 License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0>

„SAMPLING“ ALS KULTURELLE PRAXIS DES HIPHOP

Malte Pelleter/Steffen Lepa

Die Entwicklung des „Samplings“ als musikalische Praxis

Oft wird die Praxis des ‚Samplings‘, welche konstitutiv für einen Großteil elektronischer Musikproduktionen und im besonderen Maße für HipHop-Musik ist, auf theoretischer Ebene lediglich als eine Form musikalischer Collage betrachtet und entsprechend vor dem theoretischen Hintergrund des visuellen Pendant analysiert. Wir möchten hier jedoch eine sowohl kultursoziologische als auch musikalische Perspektive auf die techno-soziale Praxis des ‚Sampling‘ eröffnen. Dabei ist sie einerseits als Ermächtigungstechnologie sozial benachteiligter Minderheiten zum Zwecke der Vergemeinschaftung und musikalischen Selbstartikulation anzusehen und andererseits als neue revolutionäre musikalische Kompositionspraxis, deren Fundament insbesondere durch medientechnologische Umwälzungen des 20. Jahrhunderts gelegt, ja geradezu initiiert wurde.

„Denn die Botschaft jedes Mediums oder jeder Technik ist die Veränderung des Maßstabs, Tempos oder Schemas, die es der Situation des Menschen bringt“, schrieb McLuhan (1964: 22f.). Ferner hatte sich die Situation des Menschen in Bezug auf Musikproduktion, Distribution und Rezeption auditiver Werke bereits durch Edisons Grammophon (bzw. dessen Nachfolger Langspielplatte und Tonband) gewandelt: Die Realisierung der technischen Reproduzierbarkeit von Sprache und Musik in Gestalt des Phonographen trug die Botschaft eines neuen Zeitalters in sich, das McLuhan als Wiederkunft von Praktiken der „oralen Stammeskulturen“ beschrieb. Motor dieser Entwicklung sei dafür die wieder installierte, unmittelbare Wirkung von Raum und Zeit, unterstützt durch die transzendierende Qualität der Elektrizität (McLuhan 1964/1995).

Schien der Phonograph zunächst nur ein simples technisches Distributionsmittel, welches die Musik aus den Konzertsälen in die Wohnzimmer der Bürger und mithilfe des Radios in die Wohnhäuser der proletarischen Massen transportierte, so setzte er doch von Anfang an auch gänzlich neue Rahmenbedingungen für die Produktion musikalischer Werke, welche sich

fortan nach den Gegebenheiten des Mediums richten mussten, etwa was Länge, Dynamik und Instrumentation betraf. Die gegenseitige Anpassung von Reproduktionstechnologie und Kunstproduktion setzte sich weiter fort: elektrifizierte und später rein elektronische Musikinstrumente wurden entwickelt, und Langspielplatten ermöglichten alsbald die Aufzeichnung längere Werke und Stereophonie (Hiebler 2005). Der für die massenweise Verbreitung entstandene gewaltige Produktionsapparat der Musikindustrie enthielt jedoch eine zusätzliche Eigendynamik: Die Erfindung der Tonaufnahme, welche zunächst rein dokumentarischen Zwecken dienen sollte, erzeugte durch die neue Verfügbarkeit von Klängen eine verstärkte Nachfrage nach aufregenden, dem elektrifizierten Zeitalter angepassten Inhalten. Die Flexibilität des Tonbands in Bezug auf Lösch-, Kopier- und Wiederschreibbarkeit lieferte die neuen medialen Möglichkeiten zur Befriedigung dieser Bedürfnisse. So wurden zunächst Schallplattenaufnahmen durch technische Nachbearbeitung im Tonstudio perfektioniert, später folgte dann das *Overdubbing*, also die durch das Mehrspurverfahren ermöglichte schrittweise Aufnahme einzelner Instrumente, die auf der Platte dann gleichzeitig erklingen. Durch dieses Verfahren konnte ein einzelner Musiker theoretisch sämtliche Instrumente eines Orchesters spielen. Spätestens in den 60er Jahren entwickelte sich durch die Fusion mit synthetischer Klangerzeugung aus dieser Idee eine neue Form der Musik, deren wesentliche Anteile von Reproduktionsmaschinen geschaffen wurden, und die kein Original im Sinne einer ursprünglichen Aufführung mehr kannte.¹

Damit war technologisch als auch auf Seiten der Rezipientenerwartungen das Fundament für die Werke der Disco- und Popmusikära gesetzt. Die für die neue Art der Musikproduktion verwendeten Bandmaschinen und Synthesizer waren jedoch zunächst unerschwinglich für gewöhnliche Musiker und so setzte sich Popmusik sehr schnell dem Verdacht aus, Wegbereiter einer ‚fordistischen‘ Massenvereinnahmung und Regression des Geschmacks zu sein, die schon Adorno angesichts der technischen Reproduzierbarkeit von Musikwerken befürchtet hatte (Adorno 1938). Es bedurfte aber lediglich einer einfachen, praktischen Idee, um die Möglichkeit der technischen Reproduzierbarkeit von Klang zur Kreation neuer Werke und Produktionsweisen zu nutzen: Die allorts verfügbare Schallplatte bot Kopien von Klang, Rhythmus und Struktur unzähliger Klangwerke preisgünstig an, eine Manipulierbarkeit von Dauer, Geschwindigkeit und Tonhöhe, sowie die Zerteilung von Werken in ihre einzelnen Funktionsbestandteile war durch die simple Technik der Plattenspieler potentiell bereits gegeben. In diesen Möglichkeiten steckte also schon die Idee der späteren Sampler-

1 Als frühe Beispiele aus der Populärkultur wären hier Miles Davis' Album *Bitches Brew* oder das Album *Sergeant Pepper's Lonely Hearts Club Band* der Beatles zu nennen.

Geräte verborgen: Dass Herstellen neuer Musik aus Versatzstücken anderer, aufgezeichneter Musik, die Aneignung von billiger, massenweise hergestellter Reproduktionstechnologie zum Zwecke der künstlerischen Werkproduktion.

Spin it back: Geschichte des ‚Samplings‘ im HipHop

Die Idee des ‚Samplings‘ mit Plattenspielern reicht zurück bis in die Ursprünge der HipHop-Kultur. Auf den Blockparties der South-Bronx Mitte der 1970er Jahre bemerkten DJs wie Kool Herc, dass das Publikum auf bestimmte Passagen der gespielten Soul-, Funk- oder auch Rock-Platten intensiver reagierte. Diese zeigte sich insbesondere bei den so genannten *Breaks*, meistens reine Instrumentalpassagen, die auf ein rhythmisches Grundgerüst aus Drums und Bass reduziert sind. Anstatt ein vielleicht mittelmäßiges Stück auszuspielen, nutzen die DJs nur diese Breaks und verlängerten diese durch *Backspins*. Schon hier ist von ‚Sampling‘ zu sprechen, als Prinzip der Aneignung von (medial-) gespeicherten akustischen Versatzstücken. Denn die DJs dieser Zeit behandelten Musikstücke nicht mehr als ganzheitliche Werke, sondern zerteilten und reduzierten sie auf gewisse Bestandteile, die für eigene Zwecke hier zur Belebung der Tanzfläche umfunktioniert wurden.

Der erste digitale Sampler kam 1979 mit dem ‚Fairlight CMI‘ auf den Markt. Dieser riesige Musikcomputer blieb allerdings für durchschnittliche Tonstudios und erst recht für die DJs der South Bronx unerschwinglich. Diese halfen sich mit zugänglicher Technologie weiter. Mithilfe einfacher Kassettendecks wurden erste *Loops*² aufgenommen. Für die so genannten ‚Pause-Button-Tapes‘ wird die Aufnahme nach Durchlaufen des Breaks pausiert, die Platte zurückgedreht und von vorne begonnen. Durch Abkleben der Löschköpfe des Rekorders können im Nachhinein weitere Spuren, z.B. zusätzliche Soundschichten oder auch Raps, hinzugefügt werden. Grandmaster Flash begann schon früh damit, analoge Drumcomputer (zu diesem Zeitpunkt bloße Übungshilfen für Schlagzeuger) in sein DJ-Set einzubauen. Er bewegte sich so bereits einen Schritt weiter auf Praktiken aktueller Musikproduktion zu. Zu Beginn der 1980er Jahre kam schließlich mit dem ‚Emulator‘ der Firma E-MU ein preisgünstiger Keyboardsampler auf den Markt, ein Gerät, welches in der Lage war, eigene elektronische Klangaufnahmen auf Tastendruck in verschiedenen Tonhöhen abzuspielen. Es folgten 1985 die ‚E-MU SP12‘ und 1988 die ‚Akai MPC60‘, zwei Drumcomputer mit eingebautem Sampler, die unter HipHop-Produzenten

2 Endlosschleifen musikalischer Versatzstücke.

legendären Status erreichten. Mit Eingabepads³ anstatt einer herkömmlichen Klaviatur schienen diese den DJs zugänglicher, vermutet Rolf Großmann (2005). HipHop-Produzent RZA erklärt die Vorliebe seiner Kollegen: „They would just push the key, drop in the sample, and that’s it. They wouldn’t usually actually play the sample.“ (RZA 2005: 196).

Die HipHop-DJs begannen die neue Technologie zu entdecken und nutzten sie im Sinne ihrer Block-Party DJ-Praxis. Das ‚Sampling‘ mit Hilfe von darauf spezialisierten Sampler-Geräten war kein verspieltes Experimentieren mit neuen technischen Möglichkeiten mehr, sondern eine Übersetzung der bewährten DJ-Techniken auf die neue digitale Plattform. Der Sampler wurde in seiner Funktion umcodiert, indem er explizit entgegen seiner Gebrauchsanweisung genutzt wurde (vgl. Poschardt 1997): So sahen die Herstellerfirmen den Zweck der Sampler zunächst lediglich in der Simulation akustischer Instrumente, die damit kostengünstig für Tonstudios und Musikproduzenten zur Verfügung stehen sollten. Die HipHop-Produzenten fügten dieser Funktion eine neue ästhetische Strategie hinzu, indem sie den Sampler zum ‚akustischen Skalpell‘ machen, mit dem sie die Breaks ihrer Plattensammlung noch präziser herauspräparieren können als dies mit Schallplatten oder Kassettenrecordern vorher möglich gewesen war.

Knowledge, wisdom, understanding: Theoretische Annäherung an ‚Sampling‘ als Kulturtechnik

Um die Technik des ‚Sampling‘ theoretisch zu fassen, unterscheiden Andrew Goodwin (1990) und Rolf Großmann (2005) jeweils drei ästhetische Strategien des Einsatzes von Samples in zeitgenössischer elektronischer Musik: Die erste, bei beiden Autoren identisch, ist die bereits erwähnte Funktion der Simulation. Hierfür speichert der Sampler mehrere akustische „Materialproben“ (Großmann 2005: 322) eines Instruments, um diese dann möglichst exakt zu imitieren.⁴ Darüber hinaus bildeten sich weitere Strategien durch das Hinzuziehen von bereits medial gespeicherten Klängen als Samplequelle heraus: Goodwin unterscheidet hier das verspielte Zitieren der großen Remixer der achtziger Jahre sowie drittens die „politics out of stealing“ (Goodwin 1990: 271) der HipHop- und auch Punk-DJs. Großmann nennt neben der Simulation die oben beschriebene musikalische

3 Anschlagssensitive, großflächige Tasten, die mit Fingern, Handflächen oder Schlagzeugsticks angeschlagen werden.

4 Dieses Verfahren wird in der Popmusikproduktion heute genreübergreifend genutzt, da so ein einzelner Produzent z.B. ganze Orchestersätze programmieren kann.

Verwendung von ‚Sampling‘ im Rahmen der DJ-Kultur HipHop als weitere Strategie. Die letzte sieht er im Bereich des experimentellen Sound-Designs realisiert. In ihren theoretischen Analysen beziehen sich Goodwin und Großmann vor allem auf die Bedeutung und Konsequenzen des ‚Samplings‘ für den musikalischen Produktionsprozess, den sie aus dem Blickwinkel unterschiedlicher Musikpraxen betrachten. Um ‚Sampling‘ nun im Kontext der HipHop-Kultur theoretisch zu fassen, wird hier in Anlehnung an beide Autoren eine funktionale Strukturierung vorgeschlagen, in der nach verschiedenen sozio-musikalischen Aneignungspraxen unterschieden wird. HipHop-Samples werden dabei sowohl auf der Produktions- als auch auf der Rezeptionsebene betrachtet. So lassen sich drei Typen der Verwendung von ‚Sampling‘ unterscheiden:

- *Simulation/Komposition*: ‚Sampling‘ als musikalisches Werkzeug, welches der Aneignung und Kontrolle jedweder Art von Geräuschen dient und damit zur musikalischen Werkproduktion ermächtigt.
- *Zitat/Referenz*: ‚Sampling‘ als ein intertextuelle Verweisungspraxis, welche zur Aneignung von Bedeutungen und Kontexten dient.
- *Historizität/Materialität*: ‚Sampling‘ als eine transparente Technik der Werkproduktion, welche die eigene Materialbezogenheit und Geschichtlichkeit offen legt und selbstreflexiv zum Thema macht.

Das HipHop-Sample kann entlang dieser häufig sogar simultan vollzogenen Funktionen als eine Fortschreibung afrikanischer musikalischer Tradition verstanden werden. Es mag sogar als ‚orale Kulturpraxis‘ im Sinne Marshall McLuhans (1964/1995) gelten, welche gegenüber der europäischen ‚schriftlichen‘ Tradition westlicher Kunstmusik sowohl in Aufführungs- als auch Rezeptionspraxis einen eklatanten Bruch markiert. Manche Autoren sehen darauf aufbauend im Sampling die Möglichkeit der ‚subversiven Infektion‘ der europäischen Musikpraxis allgemein (vgl. Eshun 1999).

Das auditive Kunstwerk im Zeitalter seiner Reproduzierbarkeit

Der Kulturtheoretiker Walter Benjamin sah bereits 1936 mit der technisch erreichten Reproduzierbarkeit eines Kunstwerkes eine entscheidende Veränderung, nicht nur in dessen Wesen sondern vor allem in dessen sozialer Funktion (vgl. Benjamin 1936/1964). Durch die technologische Reproduzierbarkeit von Werken sei die Kategorie der Echtheit, die an das „Hier und Jetzt“ (Benjamin 1936/1964: 12) des einmaligen Werkes gebunden bliebe,

eliminiert und gleichzeitig jene Distanz zwischen Rezipient und Werk aufgehoben, in der Benjamin dessen eigentliche ‚Aura‘ begründet sieht. Dies führe zu einer Verschiebung der gesellschaftlichen Funktion der Kunst: War das Werk ursprünglich immer Bestandteil eines Kultes, so trete mit der Möglichkeit der Reproduktion vollständig der Ausstellungswert des Werkes vor dessen Kultwert, womit schließlich die „Liquidierung des Traditionswertes am Kulturerbe“ (Benjamin 1936/1964: 14) einherginge. Die Kunst verlöre ihr Fundament in Kult und Tradition und damit ihre Autonomie. Gleichzeitig, so Benjamin weiter, werde durch die „Schockwirkung“ (Benjamin 1936/1964: 39) der neuen Technologien eine Versenkung während der Rezeption unmöglich gemacht. Stattdessen würde das reproduzierte Werk in Form der Zerstreung erfahren. Zusammen mit der massiven Verfügbarkeit von ‚Originalen‘ durch die Vervielfältigungstechnologie werde so die Kollektivrezeption von Kunst durch Massen möglich, und das reproduzierte Werk so zu einem potenziell politischen Medium mit subversivem Potential.

Im Folgenden sollen diese Thesen auf die auditiven Werke der HipHop-Musik⁵ und hier vor allem auf sample-basierte Instrumentale als spezielle Produkte von Reproduktionstechnologie angewendet werden. Die drei oben definierten Aneignungspraxen werden so hinsichtlich ihrer soziomusikalischen Funktion innerhalb der HipHop-Musikpraxis, den daraus resultierenden Konsequenzen für den Autor- und Werksbegriff sowie eines etwaigen subversiven Potentials näher untersucht. Des Weiteren sollen Parallelen zur afrikanischen Musikpraxis aufgezeigt werden, welche die eingangs zitierten Thesen McLuhans zur Wiederkehr oraler Kulturpraktiken belegen können.

Simulation/Komposition

‚Sampling‘ ist die Aneignung von Klängen. Wie erläutert, geschah dies in der Geschichte des HipHop zunächst über die Verwendung von Plattenspielern. Diese wurden so von bloßen Reproduktionsgeräten zum akustischen Schneidetisch umfunktioniert, in dem die verschiedenen Musikstücke rekombiniert wurden. Der digitale Sampler ermöglichte kurze Zeit später eine effektivere Kontrolle über gespeicherte Sounds: Einzelne Instrumente oder Klänge, ganze melodische Motive, Rhythmen oder Grooves, jedes auffindbare Geräusch wurde nun auf abruf-, verfüg- und verwendbar. Begonnen mit der Verwendung von zumeist ganztaktigen Samples wurden die Techniken der Produzenten sehr schnell immer komplexer. Durch einen Filter konnte z.B. lediglich die Basslinie eines Stückes mit perkussiven Elementen eines anderen kombiniert werden. Gleichzeitig wurden die ver-

5 Benjamin bezieht sich im diskutierten Text mehrheitlich auf Film und Fotografie.

wendeten Songs immer feiner zerschnitten, die Samples dadurch immer kürzer. Produzenten der frühen Neunziger wie Marley Marl oder DJ Premier sampleten nur noch einzelne Noten oder Töne, so genannte *Chops* oder *One-Shots*. Aus diesen wurden dann völlig neue Melodien und Rhythmen zusammengesetzt. Typischerweise wird im HipHop eine zirkuläre Struktur der Instrumentale durch das *Loopen*, also das Wiederholen von kurzen, aus Samplen zusammengestellten *Patterns* erzeugt. Joseph G. Schloss (2004) beschreibt die resultierende Wirkung:

„As the end of a phrase approaches, the listener begins to anticipate its beginning. [...] a virtual call-and-response develops in which a break actually answers itself - the end of the break establishes a tension that is resolved by the return of its own beginning.“ (Schloss 2004: S. 138)

Das *Loopen* als Kompositionstechnik steht im deutlichen Gegensatz zur europäischen Musikpraxis, in der meist die lineare Entwicklung von Melodien über Songstrukturen, Harmoniegerüste und Kadenzten im Vordergrund steht. Analog zur afrikanischen Musikpraxis, in der „Wiederholung und Einheitlichkeit [...] als besondere musikgestalterische Stärke“ (Schütz 1992: 68) gelten, wird auch im HipHop-Beat der *Loop* genutzt, „um die Tiefe [...] der musikalischen Struktur offenzulegen“ (Miller Chernoff zitiert nach Schütz 1992: 68). In der traditionellen afrikanischen Musik wie im HipHop-Beat entwickelt sich die Musik vertikal anstatt horizontal-linear: Das *Layering*, das Hinzufügen und Aufbauen von Soundschichten zu einem polyrhythmischen Gesamtwerk tritt an die Stelle der Melodieentwicklung (Bartlett 2005; Rose 1994).

Die entstehenden *Tracks* werden allerdings programmiert, nicht mehr improvisiert oder komponiert. Die Fähigkeiten, die dies vom HipHop-Producer erfordert, sind gänzlich von denen des ausgebildeten Musiker-Instrumentalisten verschieden. Dieser Wandel des Musizierens zur Tätigkeit eines Ingenieurs (vgl. McLuhan 1964/1995) bedeutet einen völlig neuen Zugang zur musikalischen Werkproduktion, welcher vorher stets an eine musiktheoretische Ausbildung gebunden war. Durch die Verwendung von verfügbarer Technologie einer postindustriellen Gesellschaft und ebenso verfügbaren Klängen aus dem globalen Medienpool schafft HipHop-„Sampling“ so gerade solchen Jugendlichen eine Möglichkeit zur musikalischen Praxis, denen das Privileg einer klassischen bürgerlichen Musikausbildung verwehrt ist.⁶ Somit kann „Sampling“ also als eine kreative

6 Die Ursachen und Motive für die Verwendung von „Samples“ zur Musikproduktion dürfen jedoch nicht ausschließlich auf soziale Marginalisierung zurückgeführt werden. Eine solche Lesart würde schon dadurch unterminiert, dass das amerikanische Schulsystem durchaus auch für benachteiligte Jugendliche Möglichkeiten einer musikalischen Ausbildung bietet. „Sampling“ ist also vermutlich

Aneignungspraxis und (Um-)Gestaltung von hochgradig fremdbestimmten auditiven Alltagswelten beschrieben werden. Aber anders als Punk, der historisch zuvor ähnliches versuchte, reduziert HipHop die dafür nötigen Fähigkeiten nicht, sondern verschiebt sie auf ein anderes Wissensgebiet, nämlich vom klassischen, institutionalisierten Wissen um Komposition, wie es an Musikhochschulen gelehrt wird, hin zum Wissen um Klangwirkungen, soziale Praxis und Technologie.

Der HipHop-Musiker muss Verständnis mitbringen sowohl für den Umgang mit der Reproduktionstechnologie als auch gerade für das einzelne Sample und dessen Verwendbarkeit und Bedeutung im sozio-musikalischen Gesamtwerk. Dies ist neben der Veröffentlichung mittels Tonträger auch auf den Moment der Aufführung ausgerichtet.

Zitat/Referenz

„Sampling“ ist eine konstitutiv materialbezogene ästhetische Praxis (vgl. Großmann 2005) und scheint als solche durch die Verwendung von präfabrizierten musikalischen Versatzstücken auch deren Bedeutungskontexte in das neue Werk einzubringen. Dieser Zitatcharakter der Samples wird z.B. bei eingestreuten Filmdialogen, integriertem Straßenlärm oder auch hinein gescratchten Textzeilen anderer HipHop-Tracks ebenso offensichtlich. Zudem kann durch das markierte Herausstellen besonders bekannter Rock-, Pop-, TV-, oder Schlagermelodien Distanzierung und Ironisierung geschaffen werden.

Auch wenn mit der Fülle an Kombination die (Wieder)Erkennbarkeit bestimmter Samples und damit deren Verweischarakter schwindet, so bleibt doch der bloße *Sound* des Samples als eine Art Textsorten (bzw. System)Referenz auf die Bedeutungszusammenhänge und Konnotationen bestimmter musikalischer Stile bestehen. Durch eine derartige Bezugnahme stellt sich der HipHop-Artist als Kundiger dar und verortet sich gleichzeitig als eigener Teil der Popkulturgeschichte.⁷ „Texte sind [...] immer Produkt einer Rezeptions- und Wirkungsgeschichte anderer Texte, zu denen sie in Beziehung stehen“ (Mikos 2003: 72), so Lothar Mikos über diesen intertextuellen Verweischarakter der HipHop-Beats.

Ein HipHop-Track steht nie für sich alleine, sondern wird immer vor dem Hintergrund der eigenen (medien-) kulturellen Erfahrung produziert und rezipiert. Mikos unterscheidet zwischen der präsentierten Intertextuali-

nicht die ‚letzte Wahl‘, vielmehr kann gerade in seiner Neuartigkeit und Unabhängigkeit von ‚institutionalisierter‘ musikalischer Praxis ein besonderer Reiz liegen.

7 Zur Zitatfunktion von Samples ist anzumerken, dass diese nach Auffassung der Autoren in theoretischen Arbeiten zur HipHop-Musik, oft überbetont wird. Wie dieser Text zeigen will, funktioniert ‚Sampling‘ im HipHop immer auf mehreren Ebenen. Dass oft nur auf die Zitatfunktion eingegangen wird, mag mit einer häufig textanalytisch ausgerichteten Perspektive zusammenhängen.

tät, den Referenzen die auf Seite des Produzenten gezielt eingebaut werden, sowie der in der Rezeption realisierten Intertextualität. Nur wenn Produzent und Rezipient also Teil eines gemeinsamen kulturellen Referenzsystems sind, können die Bezüge in der Rezeption rekonstruiert werden. So ist Intertextualität „ein Moment des Kommunikationsprozesses zwischen Autor/Produzent und Hörer/Rezipient“ (Mikos 2003: 72).

Mit diesem Verständnis lassen sich ‚Samplings‘ auch als Bestandteile eines kommunikativen Gedächtnisses der HipHop-Kultur begreifen, stellt Mikos weiter fest. Dies geschieht durch intertextuelle Anspielungen auf bestimmte gemeinschaftlich geteilte kulturelle Wissensbestände bzw. Ursprungsmythen, die so kommunikativ die eigene kulturelle Identität verstetigen und aktualisieren. Darüber hinaus kann ‚Sampling‘ auch als Baustein des kulturellen Gedächtnisses der afroamerikanischen Gemeinschaft gelesen werden, da es traditionelle afrikanische Musik- und Erzählpraxis in der Diaspora reaktualisiert. Das ständige Aufgreifen und die fortwährende Neuinterpretation von bekannten musikalischen Motiven, wie sie auch durch das ‚Sampling‘ geschehen, finden sich in der traditionellen afrikanischen Musik ebenso wie im Gospel oder im Jazz des zwanzigsten Jahrhunderts wieder. So wird durch ‚Sampling‘ das Musikstück, vergleichbar mit der afrikanischen Musikpraxis, zu einem dynamischen Prozess, zu einer kontinuierlichen Entwicklung, und die Idee eines autonomen Werkes verabschiedet.

Über die so dynamisierten und gleichzeitig durch die Einführung elektronischer Distributionsnetze global geführten musikalischen Diskurse über HipHop wird immer auch das Thema ‚Authentizität‘ verhandelt. Gabriele Klein und Malte Friedrich haben gezeigt, wie diese im HipHop ständig neu performativ hergestellt wird (vgl. Klein/Friedrich 2003). Dies findet mithin auch durch ‚Sampling‘ statt, z. B. zum Zweck des Verweisens auf den Ursprungsmythos der DJ-Kultur und zur Präsentation des eigenen populkulturellen Kapitals in Form von szenespezifischem Wissen, was sich in einer möglichst kreativen Auswahl und Verwendung von Samplequellen zeigen kann: Durch die Auswahl der ‚richtigen‘ Sounds weist man sich als der Szene zugehörig aus. Auch gerade die Verwendung von besonders obskuren Samples bezeugt den Aufwand und die Zeit, die der Produzent dem so genannten *Crate Digging* widmet, also dem stundenlangen Graben in Plattenkisten, auf der Suche nach besonders außergewöhnlichen Samples. Weiterhin kann der spezifische Sound der verwendeten Samples lokale Bezüge herstellen,⁸ und den Produzenten in einem (ebenfalls dynamischen) Genresystem verorten. Wie Adam Krims (2001) gezeigt hat, liegt in jeder fixen Definition eines solchen auch immer eine Form der ungenauen Verallge-

8 So kann anhand eines bloßen *Drum-Patterns* der Beat z.B. ‚nach New York‘ oder eher ‚nach Detroit‘ klingen.

meinerung von *Realness*, aber dies verdeutlicht gleichzeitig die polyphonen Vorstellungen von (musikalischer) Authentizität innerhalb der HipHop-Kultur. Diese steht auch über die Praxis des ‚Sampling‘ in ständiger Verhandlung (vgl. Krims, 2001).

Historizität/Materialität

Im Gegensatz zum weit verbreiteten Gebrauch von ‚Sampling‘ in der Mainstream-Popmusik ist das HipHop-Sample immer als solches zu erkennen. Es ist nicht mehr die Simulation eines ‚Live-Instruments‘, sondern es ist immer ein neuartiges Produkt mit spezifischen Eigenschaften. Diese hängen eng mit der Materialität der verwendeten Sounds und deren Zusammenspiel mit der angeeigneten Reproduktionstechnologie zusammen. So wird z.B. durch das akustisch hörbare *Scratching*⁹ der Schallplatte die gegenüber herkömmlichen Instrumenten völlig andersartige Form der Kontrolle, welche ‚Sampling‘ über die Klänge bietet, explizit herausgestellt. Das außerdem vorgeführte Knistern der verwendeten Vinylplatte oder auch der typische Frequenzverlauf einer Aufnahme aus den 1960er Jahren unterstreicht explizit die Historizität der Materialien und den reproduktiven, zitierenden Charakter der Komposition. Die dem HipHop eigene Technizität der Werkproduktion wird also bewusst hörbar gemacht, anstatt verschleiert. Indem der Produzent dabei seine Quellen und Verfahrensweisen offen legt, wird der musikalische Produktionsprozess für die Rezipienten transparent.

Auch damit wird die Idee eines autonomen Werkes, das ausschließlich einem Künstlergenie entspringt, implizit kritisiert und unterminiert. Hier ist ebenso der ästhetische Gegensatz zu bemerken, der sich zwischen sample-basierter Musik und der klassischen Rockmusikästhetik, welche immer noch den Popmusikmarkt bestimmt, aufzutut: Während heute jede kommerzielle Musikproduktion immer ein gemeinsames Werk von Musikern und Technikern ist, ist die technische Verschleierung dieser Tatsache ein Hauptziel der meisten Produktionen, um damit das romantische Bild eines autonomen Werkes, das von einem genialen Künstler geschaffen wurde, zum Zweck der besseren Vermarktung aufrechtzuerhalten (Schumacher 2005). Um dies unter kulturindustriellen Reproduktions- und Distributionsbedingungen weiterhin zu gewährleisten, wird ganz im Sinne Benjamins (1936/1964) ein Starkult aufgebaut, um eine künstliche Aura im Nachhinein zu schaffen. In diesem Kontext lässt sich auch die Inszenierung von Authentizität einordnen. So muss im Rock und Pop trotz digitaler Aufnahme und Produktionstechnologien weiterhin alles ‚natürlich‘ im Sinne genrespezifischer Typika klingen. Im HipHop ist diese Materialität der klanglichen Elemente jedoch anders definiert: Klangliche *Realness* entsteht

9 Schnelles Vor- und Zurückbewegen der Schallplatte während des Abspielens.

über den Wert des Klangs für *Flow* und *Groove* und möglichst hoher Verwendungs-Originalität, die im Idealfall lokale oder historische kulturelle Kontinuitäten herstellt. Die dabei entstehenden Beats stehen auch nicht für sich selbst, ihr Wert definiert sich vielmehr funktional, da sie im Sinne afrikanischer Musiktradition im Zusammenspiel mit MCs und Publikum und neuen Remixen dazu dienen, „ein soziales Ereignis anzukündigen, zu strukturieren und zu füllen“ (Schütz 1992: 19). Sie sind nie ‚l’art pour l’art‘, sondern müssen immer auch ihre soziale und kulturelle Funktion im Sinne der Reaktualisierung von Bedeutungsstrukturen und Fixpunkten der HipHop-Kultur erfüllen.

Es zeigt sich also, dass der HipHop-Beat gerade durch das Offenlegen der eigenen Konstruiertheit, seines Ursprungs in der Reproduktionstechnologie und der immanenten Materialbezogenheit Authentizität herstellt. Diese ist nicht mehr, wie bei Benjamin, an die Einmaligkeit des Werkes gebunden, sondern wird wie bei Klein und Friedrich (2003) beschrieben, zu einer verhandelbaren Kategorie, die sich auf die individuellen Fähigkeiten des Produzenten beruft. Die „Aura“ des HipHop-Beats liegt dabei nicht mehr in der „einmalige[n] Erscheinung einer Ferne, wie nah sie sein mag“ (Benjamin 1936: 15) sondern in dem ständigen Widerspruch, dem ‚Hin-und-her‘ zwischen Altbekanntem und Neuartigem, das sich beim Rezipienten ergibt, wenn er ein Sample zu erkennen meint. Benjamins Aurabegriff wird damit auf den Kopf gestellt, indem die Aura der HipHop-Musik eben gerade auf der Reproduktionstechnologie beruht.

Fazit: ‚Sampling‘ als kulturelle Praxis des HipHop

Als sich ein Jahrhundert nach Erfindung des Plattenspielers in der South Bronx HipHop als neuer Musikstil etablierte, erfüllte sich eines der zentralen Versprechen postmoderner Kulturtheoretiker (vgl. Poschard 1997): Die massenweise Verbreitung auditiver elektronischer Reproduktionsmaschinen führte nicht etwa, wie Adorno (1938) fürchtete, zu einer Hypnose der Massen unter kulturindustriellen Vorzeichen, sondern, wie dieser Text zeigen will, zu gänzlich neuen Aneignungsformen von Klängen und Musik: Die neuen Musiker waren und sind Sammler, Handwerker, autodidaktische Techniker und Ingenieure: Musik wurde nicht von institutionell geschulten Experten und nach Maßgaben althergebrachter Liedformen zusammengestellt, sondern durch alltagspraktisch geschulte Laien mit dem Zweck der maximalen Rhythmuswirkung. Ziel ist ebenfalls weniger eine aktive Versenkung der Rezipienten ins Werk, sondern eher ihre Aktivierung zur Partizipation an HipHop-Kultur. Das Repetitive des HipHop-Beats ist dafür

stilbildend als auch fundierend für die soziale (Kultur)Gemeinschaft. Die beständige hypnotische Wiederholung wird erst durch die Reproduktionstechnik ermöglicht, die sie hervorgebracht hat und erzeugt gleichzeitig den kultisch-ritualhaften Charakter während der Rezeption. Empirische Untersuchungen zur Musikrezeption belegen entsprechend, dass HipHop vor allem von jugendlichen Rezipienten mit einem starken Bedürfnis nach Sozialität konsumiert wird, ‚diffuses Hören‘ und ‚motorisches Hören‘ sind dabei die dominanten Nutzungsweisen, Versenkung spielt praktisch keine Rolle und eine intellektuelle Distanzierung beim Hören findet kaum statt (Schramm 2005).

Die HipHop-Musik hat damit für die Rezipienten gegenüber der Musik anderer Jugendkulturen eine singular funktionale Stellung: Sie ist in erster Linie nicht ästhetisch-geistig, sondern körperlich-funktional für die Vergemeinschaftung verantwortlich. Dies verbindet HipHop-Musik deutlich mit schwarzafrikanischer Musiktradition. Darüber hinaus fungieren die dafür verwendeten Samples, wie ebenfalls gezeigt werden sollte, als musikalische Funktionselemente, intertextuelle Verweise und Historizität erzeugende Faktoren zugleich. So wird über den Weg der Aneignung von Kulturtechnik und der langsamen Etablierung einer neuen Auffassung von Kunstwerken und Autorenschaft konkrete Alltagspraxis mit musikkultureller Tradition verbunden, beide Funktionssysteme stabilisieren sich gegenseitig und damit die HipHop-Kultur als Ganzes.

Neue Werke, neues Hören?

Laut Walter Benjamins Thesen verliert das Werk durch den reproduktionsbedingten Verlust seiner Aura und seiner Fundierung im Kult ebenfalls seine Autonomie und Authentizität. Sah Benjamin in diesem Vorgang noch die Möglichkeit der Öffnung der Kunst für die Politik, so prognostizierte Theodor W. Adorno (1938) eine durch die Kulturindustrie verursachte vollständige Passivität der Massen, Aura würde dabei nur über den bloßen Tauschwert herzustellen versucht. Wir haben deutlich gemacht, dass der mit der Reproduzierbarkeit verloren geglaubte Verlust von künstlerischer Aura sich in veränderter Form auch im Zeitalter der digitalen Reproduktion beim HipHop-‚Sampling‘ durchaus wieder finden lassen. Aura wird dabei als Authentizität und Kult angesichts der reproduktionsbedingten Inflation von Musik neu definiert. Eine HipHop-Single reproduziert keinen original erfahrbaren akustischen Moment, wie es z.B. bei der Rezeption einer Aufnahme eines klassischen Konzertes der Fall wäre. Sie verweist auf kein Original, das sie entwerfen könnte. Erst die Technik der Reproduktion konstituiert das Werk und macht es erfahrbar, erst durch sie kann es seine Funktionalität als Beitrag zum kollektiven Ereignis (der Party, des *Jam*) erfüllen.

Es haben sich jedoch nicht nur die soziopolitischen Potentiale der Kunst gezeigt, sondern auch eine durch die Reproduzierbarkeit verursachte Reduktion der Einzigartigkeit der Werke: Denn einerseits stellen HipHop und andere Formen samplebasierter Musik ein Sprachrohr für sozio-kulturell marginalisierte, teils subkulturelle Gruppen dar, oder bieten Mitgliedern einer *Mainstream*-Kultur auch schlicht ein Ausdrucksmittel abseits kommerzieller Verwertbarkeit. Andererseits hat aber die massive Verfügbarkeit elektronischer Reproduktionen von Musikwerken bei Jugendlichen auch zu einer veränderten Art des Hörens geführt, die eben nicht mehr durch Kontemplation, sondern Beiläufigkeit und tatsächlich geringerer Wertschätzung des einzelnen Werks gekennzeichnet ist.

Dies lässt sich auch an empirischen Beispielen belegen: Deutsche Jugendliche im Alter von 12 bis 19 Jahren (MPFS 2005) verfügen bspw. mehrheitlich inzwischen über einen eigenen CD-Player (ca. 90 Prozent) oder MP3-Player (etwa 65 Prozent). Gleichzeitig ist die durchschnittliche Nutzungsdauer auditiver Medien insgesamt angestiegen, von 18 Minuten 1990 bis hin zu 35 Minuten täglich 2005 (van Eimeren/Ridder 2005: 501). Die ganze Vielfalt von Produktions- und Distributionsmedien, die unter anderem durch den zunehmenden Gebrauch von mobilen Endgeräten gekennzeichnet sind, bieten mit der Einfachheit der vorrätigen Reproduktionsmaschinen einen unerschöpflichen Baukasten zur Komposition. So wird potentiell jeder zum Musiker und fordert so ganz nebenbei bisherige gesetzliche Normen des Urheber- und Persönlichkeitsrechts massiv heraus. Musiksoziologische Forschungsergebnisse weisen darauf hin, dass parallel zu dieser Entwicklung der omnipräsenten Verfügbarkeit von Musik ‚diffuses Hören‘ in den 90ern bei Jugendlichen signifikant zugenommen hat (Behne 2001: 144; North/Hargraves/Hargraves 2004). Musik wird gerade von Jugendlichen überwiegend zum Zweck der beiläufigen Stimmungsregulation eingesetzt (vgl. Schramm 2005), die Rezeptionshaltung beim Konsum von Musikwerken verändert sich also zurzeit weg vom kontemplativen Genuss eines einzigartigen auratischen Ereignisses, hin zur Verwendung von Musik als jederzeit verfügbaren ‚Stimmungsmacher‘. Folgt man nun Benjamin und Adorno, wären beide Arten von Veränderungen als generelle soziotechnische Folgen von Reproduktionstechnologien auf Musikproduktion und Konsumption zu verstehen. Die Frage nach einem möglichen subversiven Potential der ‚Sampling‘-Praxis und den Folgen der digitalen Reproduzierbarkeit von Musik für die kulturellen Praxen insgesamt muss demnach differenziert beantwortet werden: Wenn die Reproduktionsmaschinen im Dienste neuer Formen des Ausdrucks oder der Vergemeinschaftung stehen, wie im Falle der HipHop-Kultur, steht dies sicherlich außer Zweifel. Gleichzeitig scheint die moderne Reproduktionstechnologie aber auch an der Erosion von Werk, Urheberschaft und Wertschätzung beteiligt zu sein.

Eine Entwicklung die aus Sicht mancher Autoren beklagenswert sein mag, da sie traditionellen europäischen Vorstellungen einer ‚Hochkultur‘ zuwiderläuft, aber sicherlich hegemonialen Interessen einer Kulturindustrie auch nicht zuträglich sein dürfte.

Literaturverzeichnis

- Adorno, Theodor W. (1938): „Über den Fetischcharakter in der Musik und die Regression des Hörens“. In: Theodor W. Adorno (Hg.): *Dissonanzen. Musik in der verwalteten Welt*. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht, 9-45.
- Bartlett, Andrew (2005): „Airshafts, Loudspeakers and the Hip Hop Sample: Contexts and African American Musical Aesthetics“. In: Murray Forman/Mark Anthony Neal (Hg.): *That's the Joint! The Hip-Hop Studies Reader*. New York: Routledge, 393-406.
- Behne, Klaus-Ernst (2001): „Abnutzung durch Überangebot? Eine Analyse empirischer Studien zum Musikhören Jugendlicher“. In: *Media Perspektiven* 3 (2001), 142-148.
- Benjamin, Walter (1936/1964): *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*. Frankfurt/M: Suhrkamp.
- Eshun, Kodwo (1999): *More Brilliant Than the Sun: Adventures in Sonic Fiction*. London: Quartet Books.
- Goodwin, Andrew (1990): „Sample and Hold: Pop Music in the Digital Age of Reproduction“. In: Andrew Goodwin/Simon Frith (Hg.): *On Record – Rock, Pop and the Written Word*. London: Routledge, 258-274.
- Großmann, Rolf (2005): „Collage, Montage, ‚Sampling‘ - Ein Streifzug durch (medien-) materialbezogene ästhetische Strategien“. In: Harro Segeberg/Frank Schätzlein (Hg.): *Sound. Zur Technologie und Ästhetik des Akustischen in den Medien*. Marburg: Schüren Verlag, 308-331.
- Hiebler, Heinz (2005): „Der Sound zwischen technischen Möglichkeiten und kulturellen Ansprüchen. Eine Medienkulturgeschichte der Tonträger“. In: Harro Segeberg/Frank Schätzlein (Hg.): *Sound. Zur Technologie und Ästhetik des Akustischen in den Medien*. Marburg: Schüren Verlag, 206-228.
- Klein, Gabriele/Friedrich, Malte (2003): *Is this real? Die Kultur des HipHop*. Frankfurt/M: Suhrkamp.
- Krims, Adam (2001): *Rap Music and the Poetics of Identity*. Cambridge: Cambridge University Press.
- McLuhan, Herbert M. (1964/1995): *Die Magischen Kanäle. Understanding Media*. Dresden: Verlag der Kunst Dresden.

- Mikos, Lothar (2003): „Interpolation and ‚Sampling‘: Kulturelles Gedächtnis und Intertextualität im HipHop“. In: Jannis Androutopoulos (Hg.): *HipHop: Globale Kultur - lokale Praktiken*. Bielefeld: Transcript-Verlag, 64-84.
- MPFS. (2005): *JIM 2005. Jugend, Information, (Multi-)Media. Basisstudie zum Medienumgang 12-19jähriger in Deutschland*. Stuttgart: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest.
- North, Adrian C./Hargraves, David J./Hargraves, Jon J. (2004): „Uses of music in everyday life“. In: *Music Perception* 22 (2004): 41-77.
- Poschardt, Ulf (1997): *DJ-Culture. Diskjockeys & Popkultur*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.
- Rose, Tricia (1994): *Black Noise. Rap Music and Black Culture in Contemporary America*. Middletown: Wesleyan University Press.
- RZA (2005): *The Wu-Tang Manual*. London: Plexus.
- Schloss, Joseph G. (2004): *Making Beats. The art of sample-based hip-hop*. Middletown: Wesleyan University Press.
- Schramm, Holger (2005): *Mood Management durch Musik. Die alltägliche Nutzung von Musik zum Zwecke der Stimmungsregulation*. Köln: Halem-Verlag.
- Schumacher, Thomas G. (2005): „‚This Is a Sampling Sport‘: Digital ‚Sampling‘, Rap Music, and the Law in Cultural Production“. In: Murray Forman/Mark Anthony Neal (Hg.): *That's the Joint! The Hip-Hop Studies Reader*. New York: Routledge, 443-458.
- Schütz, Volker (1992): *Musik in Schwarzafrika*. Oldershausen: Lugert Verlag.
- Van Eimeren, Birgit/Ridder, Christa-Maria (2005): „Trends in der Nutzung und Bewertung der Medien 1970 bis 2005. Ergebnisse der ARD/ZDF-Langzeitstudie Massenkommunikation“. In: *Media Perspektiven* 10 (2005): 490-504.