Susanne Binas

'Echte Kopien' – Sound-Sampling in der Popmusik

1. 'Sweet Lullaby' – das Beispiel

Sirs,
On your disc Deep Forest you used a sample from a recording wich I made in the Solomon Islands and had published on the disc Solomon Islands: Faleka and Baegu Music of Malaita, originally issued in the UNESCO Collection Musical Sources by Philips and re-issued by Auvidis-UNESCO. You usurped my name in declaring that your interprise had my support; I never gave you my permission for this recording. [...] The piece which you entitled 'Sweet Lullaby' which you impromperly credited as your composition, stealing the tune which belongs to the Baegu People of Malaita [...] has become an international success.1

Diese Zeilen schrieb der Schweizer Musikethnologe Hugo Zemp im Sommer 1996 an Eric Mouquet und Michel Sanchez, Musiker und Produzenten des französisch-belgischen Popduos Deep Forest. Sanchez und Mouquet hatten kurz zuvor einen Grammy für ihr Album 'Boheme' als bestes World Music Album des Jahres 1995 erhalten. 'Boheme' lebt von Stimmen und Samples der südosteuropäischen Balkanregionen. Auf dem dieser Veröffentlichung vorangegangenen Album 'Deep Forest' (1992) bzw. 'World Mix' (1993) überwogen Samples von Stimmen aus dem afrikanischen Benin und von ethnologischen Aufnahmen aus den von Pygmäen bewohnten tropischen Regenwäldern Äquatorialafrikas. Verarbeitet in als Loops gesetzten rhythmischen Pattern, als Bridges, Fill Ins oder in den Intros der Songs dominierten sie das Soundbild der Produktionen von Deep Forest Anfang und Mitte der 1990er Jahre.

Sony Music France – die Tonträgerfirma, bei der Deep Forest unter Vertrag ist – werben auf deren Web-Site:
Eric Mouquet and Michel Sanchez of Deep Forest are sound reporters. [...] From Africa or Eastern Europe, from pygmies to nomads, the human visions brought to us by Deep Forest have helped greatly in narrowing the musical gap between hemispheres.2

Hugo Zemp jedoch hegte den Verdacht, dass eher die 'authentische' und spirituelle Differenz den eigenen und 'veräußerten' Zielen untergeordnet und als Geschmacksverstärker für eine trügerische 'Eine-Welt-Harmonie' mißbraucht werden. Es war insbesondere der enorme internationale Erfolg des Songs 'Sweet Lullaby' (1992 100.000 verkaufte Alben allein in Frankreich, 2 Millionen weltweit, 1995 25 Wochen in den Amerikanischen Billboard-Charts, Lizenzierungen für Werbespots von Porsche, ein französisches Haarschampoo und die

deutsche Marke Nutella3), der ihn verärgerte und durch den er seine eigene Arbeit und die Traditionen der Baegu Musiker in den alles einverleibenden Strudel der global agierenden Musikindustrie gezogen sah.

You have been disrespectful first to the musical heritage of the Solomon Islands, using without permission a piece of music and concealing the source of your arrangement on the CD notes (you are mentioning only African sources), and second to the ethnomusicologist disciplin in usurping my name, making believe that I have given my support to your purely commercial enterprise.4

Hugo Zemp hatte Ende der 1960er Jahre während eines längeren Forschungsaufenthaltes auf den südpazifischen Solomon-Inseln u.a. auf Malaita beim Stamm der 'Are'are umfangreiche Tonaufnahmen vorgenommen, darunter ein von einer jungen Frau gesungenes Wiegenlied namens 'Rorogwella Lullaby'. 1973 auf Vinyl und 1990 dann auf einer CD erschien es als Teil einer musikethnologischen Dokumentation auf der UNESCO-Kollektion 'Musics and Musicians of the World'. Für die gleiche Reihe hatte Zemp Jahre zuvor bereits Tondokumente von Forschungsreisen nach Westafrika zur Verfügung gestellt. Der für diese Kollektionenverantwortliche Vertreter der UNESCO wurde von Sony Music France kontaktiert und bat seinerseits Hugo Zemp um dessen Zustimmung, einige 'Proben' für die Verwendung und Bearbeitung durch Deep Forest freizugeben. Zunächst stand Zemp dieser Anfrage grundsätzlich ablehnend gegenüber, ließ sich dann aber doch von dem aus Kamerun stammenden Musiker und Komponisten Francis Bebey, der für die Veröffentlichung der UNESCO-Kollektion 'Musics and Musicians of the World' damals zuständig war, umstimmen. Dessen Argumente, dass dadurch die mannigfaltigen Musikformen der Welt ein größeres Forum – v.a. über die letztlich engen Kreise musikethnologisch Interessierter hinaus – bekämen und im betreffenden Falle während des 'Tages der Erde' präsentiert werden sollten, ließen Zemp schließlich nachgeben. Sein Einverständnis hatte er bezüglich der Tonaufnahmen von Pygmäen-Gesängen und Aufnahmen von Stimmen aus westafrikanischen Regionen gegeben, niemand aber hatte ihn auf das Wiegenlied 'Rorogwella Lullaby' angesprochen. Dass Bestandteile dieses Liedes dann das entscheidende Material für den so überaus erfolgreichen Song 'Sweet Lullaby' liefern sollte, veranlaßte Zemp, das 'Verfahren' in Fachkreisen (Musikethnologie) öffentlich zu machen und den Versuch zu unternehmen, die komplizierte Rechtssituation zu klären.

It is time to put your good words into action and pay back of your profits to the real owners of this music, to a cultural/scientific association of the Solomon Islands that really cares for the preservation of artistic heritage. [...] Waiting for your reply [...].5

Deep Forest hatte auf dem Booklet seines 'World Mix' Albums nur derjenigen gedacht, die paradigmatisch und symbolisch zugleich das Bild von der intakten alten Erde und den Gefahren, die ihr angesichts fortgesetzter Industrialisierung und postkolonialer Politik droht, verkörpern: "Join us in helping save the African Pygmies und preserve their unique Rain Forest, Songs and Music by sending your tax-deductible donation directly to: 'The Pygmy Fund' in Malibu."6

2. Technisch möglich

Ein Sample ist im wörtlichen Sinne eine Probe, ein Muster. Verwendet wird der Begriff nicht nur als Bezeichnung für ein (phono-)technisches Verfahren, sondern auch in der Weinwirtschaft oder der Modebranche. Im Kontext der digitalen Klangverarbeitung bezeichnet Sampling die technische Umwandlung eines analogen Signals in digitale Werte. Dazu entnimmt eine Baugruppe eines datenverarbeitenden Systems (Computer) – genannt Analog/Digital-Wandler – dem analogen kontinuierlichen Eingangssignal in regelmäßigen und definierten Zeitabständen Samples: 'Proben'. Als Ergebnis dieser Probenentnahmen entsteht eine fortlaufende Reihe von Zahlenwerten, die den Amplituden des Ausgangsklanges jeweils zum Zeitpunkt ihrer Messung entsprechen (zeit- und wertediskrete Signale). Die Abtastung des Ausgangssignals kann mit verschiedenen Frequenzen – die man Abtastfrequenzen oder Abtastraten (engl. sample rate) nennt – erfolgen. Je höher die Abtastrate, desto genauer die Reproduktion des Ausgangssignals. Ist die Abtastrate mindestens doppelt so hoch wie die höchste vorkommende Frequenz des umzuwandelnden Klanges – bei einer Abtastrate von 48 kHz bedeutet dies z.B. eine maximal abtastbare Frequenz von 24 kHz –, wird eine saubere Aufzeichnung der in den Klängen enthaltenen und vom Menschen hörbaren Frequenzen von Klängen erreicht.
Bei niedrigen Abtastfrequenzen (z.B. 8 kHz, ISDN Telefon) fehlen die höheren Frequenzen, das hat insbesondere Auswirkungen bei der Abbildung der Obertöne und Formanten, die für die Klangfarbengestaltung bzw. den Klangeindruck im Raum besonders wichtig sind. Das Ergebnis ist dann ein dumpfer und 'muffiger' Klang, wie er von der ersten Generation der Sampler (Anfang der 1980er Jahre) erzeugt wurde. Des weiteren hängt die Genauigkeit der Wandlung – und damit eine möglichst klanggetreue Wiedergabe – von der Anzahl der diskreten Werte ab, die der A/D-Wandler unterscheiden kann, der Quantisierung der Amplitudenwerte bzw. der Größe des so genannten sample word (Datenwert in Bit). Der Bit-Wert gibt an, wie genau der Amplitudenwert erfasst und damit auch wiedergegeben werden

kann. Eine Quantisierung von 8 Bit (2 hoch 8) ergibt eine Auflösung von 256 möglichen Datenwerten, die heute üblichen 16-Bit-Systeme (2 hoch 16) ermöglichen eine Auflösung von 256 x 256, also 65.536 Werten7. Je höher die Abtastrate und die Quantisierung der Amplitudenwerte, desto genauer die Reproduktion bzw. Rekonstruktion des Ausgangssignals. Beides ist die Voraussetzung für eine hochwertige Signalaufzeichnung.
Theoretisch ist das verlustfreie Kopieren einer akustischen Information möglich. Ausgangssignal und Sample werden jedoch auch bei annähernd exakter technisch-mathematischer Beschreibung durch das menschliche Ohr kaum mehr voneinander unterschieden. Sie werden als identisch wahrgenommen.

Wendet man sich nun dem in diesem Aufsatz angeführten Beispiel zu, dann stellt freilich schon die erste Tonaufnahme des Wiegenliedes aus Malaita eine in technischer Hinsicht dürftige Kopie des gesungenen Originals dar. Etliche an den Körper der Sängerin im konkreten Raum der Hervorbringung gebundene akustische Parameter konnten weder aufgenommen noch reproduziert werden. Deep Forest hatte aus der digital bearbeiteten Neuauflage der UNESCO-CD gesamplet, einem 'Ausgangssignal' bzw. Original, das technisch gesehen bereits mehrere Formatwandlungen auf seiten des Speichermediums (Tonträger) durchlaufen hatte und somit eine Kopie (des Vinyls) der Kopie (der Tonbandaufnahme) darstellt. Das Sample in 'Sweet Lullaby' wird vom Hörer als verlustfreie Kopie von 'Rorogwella Lullaby' wahrgenommen, wenn er denn überhaupt von der Existenz des ethnologischen Materials weiß. Es erscheint als 'Ganzkörpersample' (Chris Cutler8), als würde ein längerer Abschnitt des Ausgangsmaterials ausgewählt, herausgelöst und in unveränderter Form (geklontes Medienmaterial) kopiert worden sein. In letzter Konsequenz erweist sich diese Annahme jedoch als Täuschung, die dem analytischen Hören und der technischen Beweisführung nicht standhält. (vgl. S. 6 dieses Textes)

Der erste 'richtige' Sampler, der Fairlight CMI (Computer Musical Instrument), wurde 1979 auf der 'ars electronica' im österreichischen Linz dem Fachpublikum präsentiert und stand anfangs ausschließlich in den großen Studios der akademischen elektroakustischen Musik oder in den 'Produktionstempeln des englischen Popmusikadels' (Wieland Samolak), z.B. im Real World Studio Peter Gabriels. Kostete diese Generation von Samplern noch ein Vermögen, rutschte ihr Preis schon Mitte der 1980er Jahre unter die magische 10.000 DM-Schwelle (Prophet-2000 oder Akai S900). Zugleich machte die phonotechnische Entwicklung enorme Fortschritte, d.h. dumpfe und muffige Klänge waren Geschichte.

Als zu Beginn der Entwicklung des Sampling-Verfahrens lediglich 8 Bit-Systeme und vergleichsweise geringe Abtastraten des Ausgangssignals zur Verfügung standen, blieb den Musikern, Soundingenieuren und/oder Produzenten kaum eine andere Strategie, als die Unzulänglichkeiten der Technik zum stilbildenden ästhetischen Prinzip zu erklären. Bekannt geworden sind in diesem Zusammenhang v.a. der britische Produzent Trevor Horn und jene Bands bzw. Projekte, für die er produktionstechnisch verantwortlich war, YES, die Buggles, Frankie goes to Hollywood und vor allem The Art of Noise.
Eine ehemalige Mitarbeiterin von Trevor Horn, Anne Dudley, gab beredte Auskunft über das Entsetzen, das damals im Studio ausbrach, als man sich die Klangqualität der soeben erworbenen angeblichen Wundermaschine zu Gemüte führte. [...] der Apparat wäre auch sofort wieder rausgeflogen, hätte sich nicht der Toningenieur Gary Langan seiner erbarmt. [...] Langan, der Klangprogrammierer und Tastenspieler Jonathan Jeczalik sowie Anne Dudley verabschiedeten sich schnellstens vom Verlangen nach Klangtreue, erhoben die Defizite des Gerätes kurzer Hand zum künstlerischen Prinzip, gründeten eben jene Band (The Art of Noise) und schufen das stilbildende Album 'Who's Afraid Of The Art of Noise?'9
Diesen frühen Projekten aus der Ära des digitalen Sampling war eines gemeinsam: die Vorliebe ihrer Produzenten für moderne, synthetische Klänge, d.h. die Erzeugung von unwirklichen Klängen, solchen Klängen, die in der akustischen Wirklichkeit außerhalb des Studios keine Entsprechung hatten. Diese Form der technischen Konstruktion von Klängen demontierte das Ideal des mit der Subjektivität eines Autoren verbundenen expressiven Ausdrucks und eröffnete künstliche Räume, die nicht nur fiktiv, sondern auch abstrakt waren.
Aus dieser Herangehensweise haben sich in den späten 1980er und den 1990er Jahren die unterschiedlichen Formen elektronischer Popmusik (Techno, House, Drum'n'Bass) entwickelt, in denen das Prinzip der Referenz, des unmittelbaren Verweises auf eine konkrete akustische Quelle, einen bestimmten Sound oder Song einen nachgeordneten Stellenwert hat. Die genannten Stilistiken nutzen ihr Material in 'freien Verschaltungen'. Noch die Bezeichnungen der Projekte oder DJs sind artifizielle Konstrukte, die eher an Grundlagen des Programmierens oder Typenbezeichnungen von Maschinen erinnern als an Namen von Personen mit bürgerlicher Herkunft: M/A/R/R/S, Console, raster-noton, etc.
Das eingangs angesprochene Beispiel 'Sweet Lullaby' von Deep Forest – gewonnen aus einem Wiegenlied von der südpazifischen Insel Malaita – entspricht nun eher nicht dieser Herangehensweise. In ihm sind technisch selektierte Sequenzen des Wiegenliedes 1:1 (Tonhöhe, rhythmischer Verlauf, Text) als Samples montiert während des Songs zu hören. Eine 16-taktige Passage (ca. 40 Sekunden) des 'Rorogwella Lullaby' (auf der CD 1 Minute 41

Sekunden lang) erscheint quasi als Original in den drei Strophen von 'Sweet Lullaby'. Untersucht man den Verlauf dieser Sample-Passage etwas genauer, gliedert ihn z.B. in acht zweitaktige Takes (jeweils ca. 5 Sekunden), dann wird deutlich, dass auch Deep Forest vermutlich das Ausgangsmaterial in zweitaktige Takes zerschnitten und einzelne Sequenzen – die im Original nicht aufeinander folgen – montiert hatte. Ein solches Selektionsverfahren ist klangtechnisch und gestaltungstechnisch motiviert. Die Sängerin des 'Rorogwella Lullaby' macht beispielsweise zwischen den einzelnen Passagen hörbare Atempausen, sie gerät geringfügig außer Takt, verschluckt manche Passagen oder singt andere mit besonderer Emphase. In manchen Textpassagen überwiegen Konsonanten und Knacklaute, so dass die gesungene Melodie kaum mehr hörbar ist. Für 'Sweet Lullaby' wurden diejenigen Teile des geschnittenen Ausgangsmaterials aneinander montiert, die einen flüssigen, leichten und dennoch im Sinne westeuropäischen Harmonieverlaufes spannungsreichen Verlauf der Strophe ermöglichen. Bis auf geringfügige metrische Anpassungen und die Verwendung eines rhythmisch getakteten Echos bedurfte es keiner weiteren technischen Maßnahmen.
Anfang der 1990er Jahre war es kein Problem mehr, mittels Sampling eine klangtreue Wiedergabe jedes beliebigen Klanges zu realisieren. In der Fusion von Sampling und Harddiscrecording funktionierte der Sampler schließlich wie eine virtuelle Bandmaschine, mit dessen Hilfe man unterschiedliche Spuren/Stimmen – oder Teile daraus – aufnehmen und miteinander verknüpfen konnte. Die dynamische Aufsplittung des Samples auf die beiden Stereokanäle imaginiert ein Raumgefühl von Tiefe und Bewegung. In der zweiten Strophe von 'Sweet Lullaby' wurde der Samplepassage ein mehrstimmiger Chor unterlegt, sie bekommt die Funktion einer Art Cantus' Firmus (erste Stimme), die hinzugekommenen Stimmen harmonisieren im Sinne der auf Dreiklängen (Grundton, Terz, Quinte) bestehenden Dur/Moll-tonalen Musik. Schon im zweiten Teil der zweiten Strophe wird der Klangeindruck vom Chor dominiert, die Samplepassage taucht nur noch fragmentarisch auf, bis sie schließlich in der dritten Strophe ganz verschwindet.
Verbesserte AD/DA-Wandlung und gestiegene Speicherkapazitäten machten zu jener Zeit zumindest technisch potentiell jeden Sound verfügbar, ob nun Aufnahmen aus den Archiven phonographischer Sammlungen, Ausschnitte musikethnologischer Dokumente, den Ton jedes beliebigen Instrumentes, sämtliche Geräusche aus der Welt der Natur, Maschinen, des Alltags oder Proben von Sounds, Stimmen und Songs aus der Geschichte und Gegenwart unterschiedlichster Musikformen. Was einmal fixiert war, konnte beliebig ausgewählt, geschnitten, wiederholt, montiert und verändert werden. Hugo Zemp hatte mit seiner Aufnahme von der Insel Malaita das Dominoprinzip der medialen Verfügbarkeit – auch wenn

er dies ausdrücklich nicht wünschte – technisch ausgelöst. Die "Konstruktion der Medienwelt aus ihren eigenen Ressourcen"10 konnte fortgesetzt betrieben werden – einen Aspekt, den Rolf Großmann zurecht als wichtigste ästhetische Strategie des Samplings neben der Simulation und Transformation von Klangmaterial herausstellt. Sound-Sampling wurde eine musikalische Praktik, die in ihrem technologisch ausgereiften Stadium den Unterschied von Original und Kopie, 'ursprünglichem' Klang und seiner Wiederholung bzw. Primärem und Sekundären der menschlichen Wahrnehmungsleistung entzieht.

Im Zuge der technischen Vervollkommnung der Sampler begann Mitte der 1980er Jahre gleichsam das lukrative Geschäft mit dem Verkauf von Sounds. Damit hatte durch die Verwendung des Sound-Samplings nicht nur die Position des Produzenten (vgl. Trevor Horn oder Michel Cretu für Enigma) ganz erheblich an Bedeutung gewonnen, es entstanden auch völlig neue Dienstleistungszweige im Kernbereich der Musikherstellung – das Soundprogramming und. der Beruf des Sounddesigners. Die technologischen Veränderungen wirkten sich also nicht nur auf das Spektrum verfügbarer Klänge aus, sondern auch auf die Organisation der Musikproduktion selbst und die Stellung der in ihr Agierenden.
Erst Ende der 1980er Jahre waren die 'Soundmärkte' annähernd gesättigt. Die Mehrzahl der Anwender wünschte sich damals vorzugsweise authentische Reproduktionen luxuriöser Klänge, um möglichst komplexe Klangspektren als Ausgangsmaterial neuer Klänge zu erhalten. Das Samplen konventioneller Instrumente (z.B. der Klang eines Steinway-Flügels oder eines Trompetentons von Miles Davis) war nicht nur ästhetisch motiviert, sondern eröffnete gleichsam erhebliche Rationalisierungspotentiale, es machte unabhängig von teuren oder indisponierten Musikern. Hinzu kam das Interesse an Klängen, die ob ihrer Herkunft (Didjeridu z.B.) oder Anmutung (japanische Flöten z.B.) das Moment des Exotischen akustisch dominant machten. In der offenkundig gelungenen Suche nach starken, 'beseelten', ja emotional intensiv aufgeladenen und den Körper stimulierenden Sounds hatten Samples – wie sie von Deep Forest verwendet wurden – ihren Weg in die Studios gefunden. Das 'common digit' ermöglichte trotz seiner hochgradigen Abstraktion bzw. Elementarisierung von Signalen 'gefühlsechte' Audio-Körper-Visionen: Fill-Ins oder Bridges aus afrikanischen Fruchtbarkeitsgesängen, Jan Hammers aus einer angeblasenen Flasche und einem DX7-Werksound synthetisiertes Crocketts Theme aus dem Soundtrack der Serie Miami Vice, Sample der japanischen Shakuhachi Flöte in Enigmas Sadness. Deep Forests 'Sweet Lullaby' steht letztendlich in diesem soundästhetischen Kontext. Ihr Album 'World Mix' wurde vorzugsweise im Repertoiresegment World Music verkauft, eine Kategorie der Tonträger-

und Veranstaltungswirtschaft, die 1987 im Zuge einer mehrmonatigen konzentrierten Marketingaktion von London aus Einzug in die Charts, Rundfunkstationen, auf großen Festivals und in die Racks des Tonträgerhandels gehalten hatte. Youssou n'Dour aus dem Senegal – einer der erfolgreichsten Worldmusic-Stars – hatte sich u.a. durch Eric Mouquet und Michel Sanchez produzieren lassen. Dennoch markierten v.a. deren eigene Alben auch das Ende der Repertoirekategorie World Music, da ihre Fans Authentizität nur dann anerkannten, wenn die Songs 'handgemacht' waren und die Musikerinnen und Musiker live auf der Bühne standen, tanzten und sangen. Das Publikum von Deep Forest war durchschnittlich jünger als das der 'herkömmlichen' Weltmusikstars, es bevorzugte Clubs und mochte Trance- und Goaparties.

Deep Forest ging im Laufe der 1990er Jahre auf ausgedehnte Welttourneen. Die Bühnenpräsentationen der Songs – z.B. 'Sweet Lullaby' – waren aufwendig hergestellte Rekonstruktionen der Studioproduktionen, die nur noch im Kern mit den Albumversionen vergleichbar waren. Das 'Original-Sample' wurde durch eine Live-Sängerin repräsentiert bzw. nachzuahmen versucht. Im Kontext der Konzertsituation (Deep Forest veröffentlichte 1999 einen bearbeiteten Konzertmitschnitt aus der Tokyoter Koseinkin Hall), mußte die Stimme körperlich auf der Bühne präsent gemacht werden, wiedergegeben vom Sample-Keyboard bliebe es abstrakt und hätte seine Wirkung kaum entfalten können. Denn erst das raumgreifende Agieren physisch präsenter Musiker ermöglicht im Kontext des hier angesprochenen Repertoiresegmentes den vom Konzerterlebnis erwarteten Kontakt des Publikums mit den Musikern. Dann wird die Klangerzeugung mit den Bedingungen ihrer reellen Aufführung wieder kurzgeschlossen, eine Art Original in unmittelbarer Hervorbringung zumindest imaginiert.

Unterschiedliche kulturelle Gebrauchszusammenhänge (CD- oder Radiohören, Dancefloor, Konzertbesuch), insbesondere aber die verschiedenen Repertoiresegmente bzw. -kategorien, in die die diversen Formen populärer Musik nicht nur von ihren Fans, sondern vor allem von der Industrie dividiert werden (z.B. Kategorien wie man sie in den Filialen des Tonträgerhandels findet: Independent, Hard&Heavy, Black Music, Worldmusic etc.), stecken immer auch den Rahmen ab, wie mit bestimmten phonotechnischen Möglichkeiten umgegangen wird, was als authentisch oder echt gilt und welche Soundtexturen bevorzugt werden.

3. Ästhetisch reizvoll

Es gibt vermutlich keinen Künstler, Musiker, Produzenten, der sich nicht von der Eigenwilligkeit oder besonderen sinnlichen Wirkkraft des 'Materials' beeindrucken lassen würde, der nicht fasziniert wäre von eigenwilligen Bildern, Straffuren, Gesten oder Sounds. Was ungewöhnlich, skurril, neu oder bisher selten ist, gilt im westlichen 'Kulturkreis' als innovativ. In der Differenz wird Aufmerksamkeit erzeugt und wohl kaum eine moderne Kulturform lebt so entscheidend von derartigen Differenzproklammierungen wie die der Popkultur. Was in der Werbung immer auch als visuelles Reizmuster (Eyecatcher) funktionieren muß, erfordert auf den schwer kalkulierbaren und diversifizierten Märkten der Musikbranche den Earcatcher. Die Aufmerksamkeitsökonomie (Georg Franck, Florian Rötzer, Jonathan Crary11) hatte schon in der Kinderstube der Popmusik das zum Hit werden lassen, was in der Standardisierung und Reproduktion vorhandener Muster dennoch Wert auf eine 'ausfallende Hüfte', eine verschobene Metrik oder eine zertrümmerte Gitarre legte. Ähnlich dem Konzept der Bricolage (Claude Levi-Strauss12) werden auch auf der klangsinnlichen Ebene 'Objekte' aus einem bestimmten Kontext in eine andere oder aber ihnen ursprünglich nicht beigemessene Bedeutung bzw. Stellung gebracht (John Clarke, Stuart Hall, Dick Hebdige13). Der andere bzw. neu konstruierte Kontext bildet dann den Zusammenhang, innerhalb dessen die Objekte Bedeutung erlangen. Nicht zuletzt in den subkulturellen Praktiken – innerhalb derer musikalische Muster neben Kleidung, Sprache, Accessoires, Gruppenverhalten etc. eine herausragende Rolle spielen – werden kulturelle Formen bzw. deren Zeichen aufgegriffen, umgedeutet, einverleibt, repräsentiert und damit angeeignet, um konkrete Formen der 'eigenen' kulturellen Selbstbehauptung herauszubilden. Claude Levi-Strauss beobachtete bei sog. 'primitiven Völkern', dass beispielsweise die magischen Vorstellungen – wie Aberglaube, Hexerei oder Mythos – nach außen hin verwirrend sein können, ihren Benutzern aber Dinge in einen Zusammenhang setzen und es ihnen ermöglichen, ihre eigene, komplizierte Welt zu denken. In der gegenseitigen Durchdringung, in der Transformation, im Setzen von Widersprüchen oder dem Spiel mit dem Nicht-Eindeutigen werden bedeutungsvolle Unterschiede geschaffen und – im Falle subkultureller Strategien z.B. – Aufmerksamkeit erzeugt. Die Bricolage von Sounds setzt deren mediale Verfügbarkeit voraus, ob als Kommunikationskanäle und -techniken oder auch als soziokulturelle, institutionelle oder ökonomische Instanzen. Die Musikgeschichte kennt derartige Strategien immer dann, wenn bestimmte kulturelle Gemeinschaften miteinander in Austausch treten und dabei Instrumente, Tanzformen, Ensembles, etc. 'auf Reisen gehen'. Im Zuge der Entwicklung technischer Aufschreibesysteme (Friedrich Kittler14) werden die genannten Artefakte potentiell verfügbar, ohne den Ort ihrer unmittelbaren Hervorbringung

verlassen zu müssen. Wenn mediale Verfügbarkeit heutzutage Digitalisierung von Informationen und global agierende Unternehmen der Musikwirtschaft meint, dann ist zumindest potentiell die Vielfalt der divergierenden Welt- und Kulturauffassungen präsent. Musikauffassungen sind nicht mehr exklusiv. Sie können in den unterschiedlichsten kulturellen Lebensäußerungen und Repertoiresegmenten auftauchen und mit Bedeutung aufgeladen werden. Die verschiedenen Kontextualisierungen, denen das Wiegenlied 'Rorogwella Lullaby' auf seinem Weg in die internationalen Charts unterzogen wurde – ethnologische Dokumentation, Analyse, Interpretation, Präsentation auf der UNESCO-Kollektion, 'Tag der Erde', Album-Hit, Nutella-Werbung ... – lassen folgerichtig die 'primäre' Botschaft – ein Kind in den Schlaf zu singen – in den Hintergrund treten. Diese konkrete Funktion tritt immer mehr in den Hintergrund des Interesses. Für den Musikethnologen Max Peter Baumann tut sich in diesem Beispiel eine Gratwanderung "zwischen postkolonialer Attitüde und emanzipativer Aufmerksamkeitskoalition"15 auf. Die unterschiedlichen Standorte der beteiligten Akteure lassen sich nicht vermitteln. Konträre Realitätskonzepte prallen aufeinander. Die Interessen sind jeweils spezifische. Und der Klang bzw. seine Stellung in der Syntax bestimmter musikkultureller Aneignungsformen verändert sich dabei signifikant. Das Original wird technisch zwar kopiert, quasi geklont, nicht aber um es in seiner spezifischen Gebrauchsform (Wiegenlied) zu referieren, sondern um es dem jeweiligen Bedeutung produzierenden System anzuverwandeln. Um derartig kulturell durchlässig zu sein, bedarf es einer 'offenen' musikalischen Textur. Eine vierteltönige Reihe traditioneller chinesischer Gesänge eignet sich offenkundig nicht zur 'Integration' in die 'harmonische' Klangführung, wie sie die Geschichte europäischer Mehrstimmigkeit nahezu universell gemacht hat. An ihren Rändern aber lassen sich Sounds entdecken, die in ihrer Differenz zum 'Gewöhnlichen' ästhetisch äußerst reizvoll sind und die permanent geführten Auseinandersetzungsprozesse um deren kulturelle Bedeutung verkörpern. Songs oder Tracks fungieren für sich genommen keineswegs als Objekte expliziter Aneignung. Vielmehr werden in ihnen jeweils spezifische Aspekte von technischen, semiotischen, ökonomischen, ideologischen und kulturellen Interessen all derjenigen vermittelt, die an ihrem Zustandekommen beteiligt sind: Musiker, Produzenten, Labelbetreiber, Journalisten, Veranstalter, Hörer, Clubbesucher, Tänzer etc.

Sounds und musikalische Stilistiken der Gegenwart bewegen sich in mehrfach codierten Konstruktionen. Viele von ihnen sind ohne die Möglichkeiten bestimmter phonotechnischer Verfahren wie das Sampling z.B. nicht mehr denkbar. Sampling wurde zur Voraussetzung der

ihnen eigenen Charakteristika (Sounds, Hooks, metrische Strukturen): The Art of Noise, Didjeridu-Sample im Entree von Dub und Acid Funk (z.B. Jamiroquai), synthetisierte Obertongesänge im TripHop (z.B. Portishead oder Massiv Attack), die berühmt gewordenen 'Plunderphonics' aus den Klangküchen der New Yorker Popavantgarde (John Oswald), Hooks aus Siencefiction Filmen oder die Verschmelzung indischer Tablas mit Britischem Clubsound (Asian Dub Foundation). Klangkosmopoliten samplen Gesänge der Gnawa-Orden des Maghreb und remixen sie in Londoner Garagenstudios digital mit HipHop- und Raga-Beats (Youssef Adel alias DJ U-CEF). Trance-Techno oder Tribal-Dance schichten indigene Stimmen und Mangroove-Sounds speisen sich aus Datenkompressionen des traditionellen südamerikanischen Samba-Bahias. Hier ein Trompetensound von Miles Davis und dort ein Wiegenlied aus dem Südpazifik.

Die Möglichkeiten Klänge auszuwählen, zu kombinieren, sie von den Orten ihres 'Ursprunges' abzukoppeln, sie kulturell damit auch zu entwerten v.a. aber umzudeuten, indem sie in völlig neue Kontexte gestellt werden, erhalten angesichts digital präsenter Archive mit Klangproben bzw. Samples und den mannigfaltigen Möglichkeiten programmgesteuerten Gestaltens (Funktionen wie repeat, time stretching oder cut-copy-paste) eine Dimension, die sie von den vorangegangenen Möglichkeiten des 20. Jahrhunderts (akustische Ready-Mades der musikalischen Futuristen, Klangcollagen der musique concrète oder Tape-Music) insofern unterscheidet, als dass sie neben technologischen und ästhetischen Strategien des Transformierens den Radius ihrer Verfügbarkeit – auch im sozialen und kulturellen Sinn – erheblich erweitern konnten. Längst schon gehen innovative Entwicklungen der Soundgestaltung nicht mehr nur von den großen Studios oder Produzenten der Superstars aus. Vor allem aber haben sich in der Verbindung von technischen Möglichkeiten, ästhetischen Vorstellungen und sozialer Position die kulturell bedeutsamen Kriterien von Kreativität, Authentizität und Einzigartigkeit verschoben.

Der Sampler ist heutzutage ein Instrument wie jedes andere, allerdings ist er als Computer universell einsetzbar. Ähnlich einem DJ verknüpft er bereits existierende Musik bzw. Fragmente daraus und eröffnet so die technische Möglichkeit ihrer universellen Verknüpfung bzw. Verschaltung. Damit stellen sich Fragen nach musikalischer Kreativität, kompositorischer Kompetenz und deren 'handwerklichen' Voraussetzungen aus einer neuen bzw. anderen Perspektive. Nicht zuletzt in den theoretischen Diskussionen über populäre Musik hat der Sampler deshalb heftige Spuren hinterlassen. Peter Manuel geht in einer Analyse des 1987 vom britischen DJ-Team M/A/R/R/S veröffentlichten Tracks 'Pump Up The Volume' auf die Bedeutung der dort gesampleten weiblichen arabischen Stimme ein und

erklärt, dass diese keineswegs nach Arabien verweist, sondern ein deutliches Indiz für die zunehmende Referenzlosigkeit verwendeter Materialien ist .
The Arab passage is not woven seamlessly into the stylistic fabric of the piece, except insofar as the entire song can be regarded as a pastiche. Rather then the expressive meaning of the passages's incorporation derives precisely from the audible difference [Hervorhebung Manuel], it's clearly foreign, and the synthetic artificiality of acceleration.16
Für Andrew Goodwin ist der Sampler das postmoderne Instrument schlechthin. Goodwin betont allerdings, dass die im Kontext postmoderner Diskussionen in Frage gestellten Positionen von Aura und Autorschaft nicht wirklich abhanden gekommen sind, sondern nur zunehmend mit neuen Inhalten und Perspektiven angefüllt werden.
Zunächst scheint das alles wie ein perfektes Spiel postmoderner Ästhetik. Ein Zeitalter, in dem Original und Kopie technisch verschmelzen [und ihre Unterscheidung keinen Sinn mehr macht] und man Mensch und Maschine nicht auseinanderhalten kann, ist es nicht gerade ideal für Autor und Aura. [...] die Frage von Kreation und Originalität [bleibt] dennoch von zentraler Bedeutung. [...] [Musiker oder Produzenten] haben z.B. einfach nur eine Note Wah-Wah-Gitarre abgespeichert und sie dann digital rekonstruiert. [...] diese Gitarre wird man auf keiner anderen Platte der Welt finden.17
Der so entstandene Klang – beliebig reproduzierbar und integrierbar – bleibt einzigartig, auch wenn er massenhaft in den diversen medialen Kontexten oszilliert.

4. Juristisch schwierig in der Beweisführung

Die entwickelte Soft- und Hardware der modernen Medieninstrumente mögen Bilder und Klänge potentiell unbegrenzt verfügbar machen, in der Realität ihrer ökonomischen 'Wertschöpfung' aber sind Diskursgewalten wie Autorschaft und Originalität noch immer mächtig und elementar. In den Urheber- und Leistungsschutzregelungen werden sie gesellschaftlich wirksam:
Ohne den Urheber [...] und seine angemessene Beteiligung an der wirtschaftlichen Nutzung [...] ist das, was einen wichtigen Teil des europäischen Kulturverständnisses ausmacht, gefährdet. Der von gegensätzlichen Interessen bestimmte Prozeß von Kreation und Nutzung kann in einer marktwirtschaftlichen Gesellschaft freilich nur marktwirtschaftlich bewältigt werden, indem das [...] Kunstwerk ohne jegliche ideologische Verdächtigung zum Wirtschaftsgut wird, das seinen Wert und bei der Vielgestaltigkeit der Nutzungsformen seinen Preis hat.18

Die ökonomische Verfasstheit – z.B. die Herstellung und der Vertrieb von Musik auf Tonträgern – kennt kaum ein größeres Interesse als die Sicherung und Verwertung von Rechten. Sie gelten als die wichtigsten Produkte, die auf dem Musikmarkt gehandelt werden. Dabei geht es v.a. um die Verwertung subjektiver, an den Autoren gebundener Rechte bzw. die Ansprüche derjenigen, die die Rechte der Autoren verwalten, die Verlage und Inkassogesellschaften (GEMA).

Soundsampling – bei dem technisch zweifellos die Unterscheidung von Original und Kopie keinen Sinn mehr macht – führt dazu, dass

"die Kreativität und Originalität, die in den ursprünglichen Materialien [...], sowie jene, die im verwendeten Programm steckt [...] immer schwerer zu trennen [sein wird] von der Kreativität der Kulturschaffenden, die diese Ausgangsmaterialien mit entsprechenden Programmen bearbeiten."19

Schwierig gestaltet sich dabei insbesondere die juristische und musikalischen Beweisführung einer 'eigenständigen' Leistung. Hartnäckig hält sich das Gerücht, die freie Benutzung eines Samples sei abhängig von der Länge des verwendeten Samples. Für einen Juristen stellt sich das Problem jedoch nicht auf dieser Ebene, es ist vielmehr dort angesiedelt, wo entweder Rechte des Komponisten, des Musikers, der Tonträgerfirma oder aller drei verletzt werden. Das Urheberrecht eines Komponisten ist dann verletzt,

"wenn die gesamplete Sequenz bereits eine eigene Schöpfungshöhe aufweist. [...] Es kommt darauf an, ob der gesamplete Melodiebogen für sich schützenswert ist oder nicht. Vorsicht ist immer dann geboten, wenn das verwendete Sample einem bestimmten Song zuzuordnen ist."20

Rechte können aber auch von ausübenden Musikern eingeklagt werden, dann handelt es sich um sog. Leistungsschutzrechte.

"Eine Genehmigung ist [...] immer dann erforderlich, wenn das verwendete Sample deutlich einem bestimmten Musiker [z.B. Janis Joplins unverkennbarer Stimme – S.B.] oder Produzenten zuzuordnen ist und damit als Teil seines allgemeinen Persönlichkeitsrechtes anzusehen ist."21

Diese kurzen Passagen mögen andeuten, wie kompliziert juristische Fragen um digitales Soundsampling sind. Musikalische Formen, für die nicht die Melodie, sondern der Sound als zentrale Gestaltungskategorie gelten dürfte, lassen sich schwerlich mit einem Modell greifen, das die Kategorie Sound eigentlich nicht kennt. Noch immer geht man beispielsweise im deutschen Urheberrecht davon aus,

"dass Sounds regelmäßig nicht geschützt sind und ansonsten ein musikalisches 'Werk' vom Urheberschutz dann erfasst wird, wenn eine ausreichend eigenständige Individualität zu erkennen ist. Das eigentliche Problem besteht dann in der Beweisführung."22

Der Schweizer Musikethnologe Hugo Zemp konnte weder für sich selbst noch für die junge Sängerin vom Stamm der Are'are Rechte am Titel 'Sweet Lullaby' einklagen, denn für traditionelle Musikformen kann weder ein Urheber- noch ein Leistungsschutzrecht im oben beschriebenen Sinne geltend gemacht werden.

Nur in Gesellschaften, die ein menschliches Individuum als Subjekt und damit als eigenständigen Autoren kennen oder einen Begriff von ausreichend eigenständiger Individualität, Komposition oder Schöpfungshöhe haben, greifen Urheberrechtsregelungen. Und sie können auch nur dann geltend gemacht werden, wenn es eine schriftliche Niederlegung des Originals als Beweis für Autorschaft gibt. Dort wo 'Kreationen' über Generationen mündlich weitergegeben werden und also nur temporär z.B. von sogenannten 'song keepern' 'besessen' werden, macht ein solches Konzept keinen Sinn. Für Gesellschaften, deren Subjektverständnis durch magisches Bewußtsein geleitet wird, gelten die Geister und Vorfahren als Kreatoren, derer man sich in bestimmten Ritualen mimetisch vergewissert. Selbst wenn ein zur Klärung der Rechtssituation notwendiges bilaterales Abkommen zur gegenseitigen Anerkennung von Urheberrechten zwischen Frankreich und den Solomon-Inseln bestanden hätte, wäre Hugo Zemp erfolglos geblieben. Die junge Sängerin vom Stamm der 'Are'are hatte den Aufnahmen zugestimmt. Jedem, der an den Aufnahmen beteiligten Musiker und Sänger ließ Hugo Zemp eine – gemessen an einem durch die Regierung der Solomon-Inseln festgesetzten Verdienst pro Tag vergleichbare – Entlohnung zukommen, als Kompensation für die ausfallende Arbeitskraft in den Gärten und auf den Kokusnußplantagen.

Die Konzeption eines Rechtssubjektes, das individuelle Autorschaft und Originalität ins Zentrum stellt – ein Konzept, das gleichsam die Basis sowohl für Urheberrechtsregelungen als auch für diverse Künstlermythen darstellt –, gründet auf einem Subjektverständnis, dass erst in frühmodernen und modernen Gesellschaften westlichen Zuschnittes entwickelt wurde. Nicht zuletzt die Entwicklung technischer Kommunikationsmittel hat die Fragen nach konkreten Subjektpositionen immer auch problematisiert und in Frage gestellt. Das Sound-Sampling steht dabei in einer ganzen Kette von historischen Phänomenen. Sound-Sampling unterscheidet zumindest technisch nicht mehr zwischen Original und Kopie. Als ästhetisches Gestaltungskonzept und kulturelle Strategie thematisiert es jedoch die schwierige Balance zwischen vorhandenen Materialien, ihren 'Eigentümern', 'Texten', deren Kontexten und ihrer Neu- bzw. Umbewertung.

4. Komodo

Im Sommer des Jahres 2000 tauchte die prägnante Melodie von der südpazifischen Insel Malaita erneut am europäischen Pophimmel auf. Binnen kürzester Zeit stürmte sie die deutschen Single-Charts. 'Komodo', so der Titel des Tracks, wurde als bester Radio Dance Hit, Mauro Picotto als bester Produzent und DJ des gleichen Jahres geehrt. Das Album erhielt den German Dance Award 2000, einen deutschen Medienpreis für Dance-Music, Clubkultur und Life-Style. Mauro Picotto – ein Italiener, der in den renommierten Techno-Mainstream-Clubs der Welt auflegt – sampelt nicht, er läßt das Wiegenlied mit einem englischen Text nachsingen und plaziert es in seinem Track inmitten einer – im übertragenen Sinne – Chill-Out-Zone. Die dem 'Original' und Sample bei Deep Forest eigenen angeschliffenen Töne verschwinden zugunsten einer klaren Melodieführung und Textverständlichkeit: "... if you want to believe in paradise ...find a way ... come together with a smile ...". Woher die eigenwillig anmutende und dennoch einprägsame Melodie kommt, wem sie zuzuschreiben ist bzw. 'gehört', spielt im Kontext eines vor allem auf synthetischer Klangerzeugung basierenden Repertoires keine Rolle. Freilich schwingen – schon in der Bezeichnung des Tracks – Assoziationen an unberührte Atolle und das viel gepriesene Paradies in der Südsee mit. Komodo heißt eine der kleinen Sundainseln Indonesiens. Nur wenige Fischer leben auf dem Eiland, das bekannt geworden ist durch den Komodo-Waran – eine ca. 3m lange Urechse, von der es nur noch ca. 3000 Exemplare gibt.

Diskographie

ROROGWELA LULLABY
Solomon Islands / Isles Salomon: Fataleka and Baegu Music / Musique Fataleka et Baegu.
Auvidis/IICMSD/UNESCO D 8027, 1973/90

SWEET LULLABY / DEEP FOREST
Deep Forest: World Mix.
Céline Music/Sony Music Entertainment (France)/Columbia S.A. 476589 2, 1993

SWEET LULLABY

Deep Forest: made in japan
(live recording on July 9th 1998 at Koseinenkin Hall / Tokyo, Japan).
Sony Music Entertainment (France (S.A.) SAN 494636 2, 1999

KOMODO
Mauro Picotto: The Album.
Zeitgeist / Polydor Zeitgeist / Universal Music 549 224-2, 2000

1 Hugo Zemp: The/An Ethnomusicologist and the Record Business. in: Yearbook for Traditional Music 28 (1996), S. 36-56, (hier: S. 48).
2 Zemp: The/An Ethnomusicology an the Record Business (Anm. 1), S. 48.
3 Sherill Mill: Indigenous Music and the Law. an Analysis of national and international Legislation. in: Yearbook for Traditional Music 28 (1996), S. 57 - 86, (hier: S. 59).
4 Zemp: The/An Ethnomusicology an the Record Business (Anm. 1), S. 49.
5 Zemp: The/An Ethnomusicology an the Record Business (Anm. 1), S. 49.
6 Deep Forest: World Mix, Céline Music/Sony Music Entertainment (France)/Columbia S.A. 476589 2 (1993), S. 4f.
7 Zu den technischen Aspekten vgl. insbesondere Bernd Enders: Lexikon Musikelektronik, Schott Musik International 1997, Stichwort: Sound Sampling, S. 293., André Ruschkowski: Der wohlprogrammierte Computer - Digitale Klangerzeugung und Klangsteuerung. in: Elektronische Klänge und musikalische Entdeckungen. Stuttgart 1998, S. 259-287, 336-344, Michael Dickreiter: Handbuch der Tonstudiotechnik. Band 2 hrsg. von der Schule für Rundfunktechnik, München 1997.
8 Chris Cutler: Plunderphonics. in: Chris Cutler: File under Popular. Theoretical and critical writings on music. London 1985. S. 144 - 168.
9 Wieland Samolak: Der Muff der frühen Jahre. in: Keys 11/94 (1994), S. 50 - 51, (hier: S. 50).
10 Rolf Großmann unter: http://audio.uni-lueneburg.de/arbeiten/xsamp/xsamtext.htm (23.08.2003), S. 4.
11 Georg Franck: Ökonomie der Aufmerksamkeit. Ein Entwurf. München/Wien 1998. Florian Rötzer: Digitale Weltentwürfe. Streifzüge durch die Netzkultur. München, Wien 1998.

Florian Rötzer: Inszenierung von Aufmerksamkeitsformen. in: Kunstforum international - Ressource Aufmerksamkeit. Ästhetik in der Informationsgesellschaft. Band 148, Dezember 1999/Januar 2000.

Jonathan Cracy: Aufmerksamkeit. Wahrnehmung und moderne Kultur. Frankfurt/M. 2002.

12 Claude Levi-Strauss: The Savage Mind. Chicago 1966.

13 John Clarke, Stuart Hall u.a.: Jugendkultur als Widerstand. Frankfurt/M. 1979.

Dick Hebdige: Subculture - Die Bedeutung von Stil. in: D. Diedrichsen / D. Hebdige / O.D.Marx: Schocker - Stile und Moden der Subkultur. Hamburg 1983, S. 8 - 120.

14 Friedrich Kittler: Aufschreibesysteme 1800/1900. München 1989.

15 Max Peter Baumann: Zwischen Globalisierung und Ethnisierung: Zur Musik der offenen Regionen, unter: http://www.uni-bamberg.de/~ba2fm3/Globalisierung2.htm (06.08.2003), S. 5.

16 Peter Manuel: Music as symbol, music as simulacrum: postmodern, pre-modern, and modern aesthetics in subcultural popular musics. in: Popular Music Vol. 14 No. 2 (1995), S. 227 - 239, (hier: S. 232).

17 Andrew Godwin: Sample and Hold. Popmusik im Zeitalter ihrer digitalen Reproduktion [1990]. in: Peter Kemper, Thomas Langhoff und Ulrich Sonnenschein (Hg.): ‘but I like it’ Jugendkultur und Popmusik. Stuttgart 1998, S. 258-273 (hier: S. 111/112).

18 Christian Kröber: Tarife der GEMA. in: Rolf Moser/Andreas Scheuermann (Hg.): Handbuch der Musikwirtschaft. Starnberg und München 1997, S. 702 - 714 (hier: S. 702).

19 Alfred Smudits: Mediamorphosen des Kulturschaffens. Kunst und Kommunikationstechnologien im Wandel. Wien 2002, S. 188.

20 Barbara Jünger/Gunnar Berndorff: Eine Frage der Ehre? Sampling und Recht. in: KEYS 2/98 (1998), S. 154-156 (hier: S. 154f.).

21 Jünger/Berndorff: Eine Frage der Ehre? Sampling und Recht. (Anm. 14), S. 155).

22 Frédèric Döhl: Sample-Clearing - Rechtssprechung und Kunstproduktion im Konflikt. Hausarbeit zum Proseminar ‘Sampling - eine KulturTechnik’/Susanne Binas Sommersemester 1999 an der Humboldt-Universität zu Berlin, siehe auch: http://www2.hu-berlin.de/fpm/works/doehl.htm.