

Aus:

IMMANUEL BROCKHAUS, BERNHARD WEBER (HG.)

Inside The Cut

Digitale Schnitttechniken und Populäre Musik.

Entwicklung – Wahrnehmung – Ästhetik

Juli 2010, 230 Seiten, kart., zahlr. Abb., inkl. Begleit-CD-ROM,
26,80 €, ISBN 978-3-8376-1388-9

Der Pop-Mainstream verfolgt von Beginn an das Ziel der optimalen Performance – mit manipulativen Mitteln: Fehlerhaftes wird eliminiert, auch Dilettanten und Amateure haben durch Korrekturen im Timing oder in der Intonation die Chance auf den großen Erfolg.

Dieses Buch erörtert das Phänomen des digitalen Schnitts aus mehreren Perspektiven. Neben einer historischen Annäherung sowie einem ästhetischen Exkurs über analoge und digitale Schnitttechniken stellt es sich der Frage, welche prototypischen Schnittmuster es in der Populären Musik gibt und wie diese von Laien und Experten wahrgenommen und bewertet werden. Auch Produzenten und Tontechniker werden mit in die Diskussion einbezogen. Ein Beitrag zum ästhetischen Diskurs in der Populären Musik.

Immanuel Brockhaus, Pianist, Keyboarder, Komponist, Dozent und Autor, lehrt an der Hochschule der Künste Bern.

Bernhard Weber (Prof. Dr.) ist Dozent für Populäre Musik und Musikpädagogik an der Musikhochschule Lübeck.

Weitere Informationen und Bestellung unter:
www.transcript-verlag.de/ts1388/ts1388.php

Inhalt

1. Editorial | 7

(I. Brockhaus)

2. Einleitung | 11

(I. Brockhaus)

Crossover ... | 27

(B. Weber)

3. Schnittmuster in der Populären Musik | 31

(I. Brockhaus, M. Harenberg, M. Sägeser)

3.1 Historische Betrachtung 1980-2008 | 31

(M. Harenberg, M. Sägeser)

3.2 Schneiden von Audiomaterial am Computer | 35

3.3 Die Ästhetik des Schnitts | 65

3.4 Prototypische Schnitttechniken | 72

(I. Brockhaus, M. Sägeser)

4. Die Produktion | 81

(I. Brockhaus)

4.1 Voraussetzungen | 81

4.2 Die Produktion von »A New Horizon« | 89

4.3 Dokumentation der im Studio verwendeten Technik | 93

5. Produzenten und Tontechniker - Diskussionsforum und Befragung | 99

(I. Brockhaus, B. Weber)

5.1 Das Diskussionsforum | 99

(I. Brockhaus)

5.2 Die Produzenten- und Tontechnikerbefragung | 112

(B. Weber)

6. Die Popmusikhörer | 121

(B. Weber)

6.1 Einführung | 121

6.2 Wahrnehmungstheoretische Grundlagen | 123

6.3 Bisherige Untersuchungen | 130

6.4 Studie über die Wahrnehmung und Bewertung digitaler Schnittmuster | 133

6.5 Die Untersuchungsergebnisse | 142

6.6 Fazit | 171

7. Fazit | 173

(I. Brockhaus, B. Weber)

8. Literatur | 181

Internetlinks | 186

9. Die Autoren | 187

10. Anhang | 189

Testunterlagen | 189

Glossar | 208

Text des Songs »A New Horizon« | 222

Beispiele prototypischer Schnitttechniken | 224

1. Editorial

IMMANUEL BROCKHAUS

»Er kann auch hören, dass das Gras auf der Erde und die Wolle auf den Schafen wächst, sowie überhaupt alles, was einen Laut von sich gibt.«

Die Fähigkeit, die Edda in der altgermanischen Sage dem Gott Heimdall zuzuschreiben, scheint mir bei aller Bescheidenheit allzu vertraut. Wenn immer ich im Studio an Produktionen arbeite, taucht die Frage auf, ob überhaupt jemand erkennen kann, wie in abertausenden von Songproduktionen geschnitten und geklebt wird. Genau dieser Gedanke war die Initialzündung für dieses hier nun in schriftlicher Form vorliegende Forschungsprojekt.

Popmusik ist eine Identifikationsplattform; Idole repräsentieren die Welt des Perfekten und Unerreichbaren. Der Popsound betrügt uns mit einer prickelnden Illusionswelt. Popmusik ist ›larger than life‹, deshalb wollen wir gerne betrogen werden. Wir wollen den perfekten Song, die perfekte Interpretation, den noch nie gehörten Sound. Aber soll der Hörer nicht auch erfahren können, mit welchen Mitteln sein favorisierter Song gestaltet wird?

Da ein nicht unbeträchtlicher Teil meiner beruflichen Tätigkeit im pädagogischen Bereich liegt, lebe ich mit dem ständigen Drang, die Menschen um mich herum aufzuklären zu wollen – ein humanistisches Bedürfnis. Die Popmusikhörer aus dem Paradies zu vertreiben – wie es Bernhard Weber treffend formulierte – das hat mich bei diesem Thema regelrecht gekitzelt. Dabei war erste spontane Gedankengang: Ich will der Generation ›Fast Food‹ die Ohren öffnen. Auch sie sollten unter ihren Ipod-Kopfhörern das Gras wachsen hören und erkennen, aus wie vielen Schnipseln ein Lead Vocal Track von Christina Aguilera zusammengebastelt ist. Leider

gibt es keine ehrliche und ungeschminkte Popmusik zurückzuholen, denn Pop hatte schon immer mit Fake zu tun, nie wirklich mit der Abbildung der Realität.

Popmusik hat sich in den 50 Jahren ihrer Existenz ständig gewandelt, auch wenn man ihr vorwirft, sich immer wieder selbst zu recyceln. Tausende von Stilen und Substilen sind entstanden, die Macher von Popmusik sind nicht nur um Innovation bemüht, es ist geradezu lebensnotwendig, jeden Tag einen neuen Sound zu erfinden. Vor allem das Tempo, in dem neue Popmusik produziert wird, ist rasant gestiegen: Während noch vor 30 Jahren ein Hit über Monate in den Charts stand, sind es jetzt nur noch wenige Wochen. Ständig werden die Hörer neu gefüttert. Gleichzeitig hat die Klangqualität der gehörten Musik eine aberwitzige Entwicklung vollzogen: Von der viel gerühmten ›Wärme‹ des Analogens zum verlustfreien ›kalten‹ Digitalen und dann hinüber in die Datenkompression, zum quasi ›amputierten‹ Hörgenuss. Die Generation der jungen Popmusikhörer kennt allerdings kaum eine andere Klangqualität als den MP3 Standard. Ein Vergleich findet immer weniger statt, kritisches Hörverhalten droht verlorenzugehen. Dennoch sind qualitativ hochwertige Produktionen auch im MP3 Standard erkennbar. Aufwändige Produktionsverfahren sind nach wie vor gerechtfertigt, sie richten sich auf die Distribution in Radio, TV und den noch klassischen Tonträger CD.

Auch der Produktionsprozess selbst hat sich grundlegend gewandelt. Auf der digitalen Ebene lässt sich Klangmaterial in atemberaubender Geschwindigkeit bearbeiten und reproduzieren. Audioaufnahmen in hoher Qualität sind nicht mehr zwingend an Studios oder teure Geräte gebunden. Die Aufnahmekapazität der digitalen Audio Workstation (DAW) wächst ins Unendliche. Eine Beschränkung hinsichtlich der Datenmengen, die verarbeitet werden können, existiert praktisch nicht mehr. Einzig das Problem der dauerhaften Archivierung ist nicht gelöst. Das Arbeitsumfeld der Produzenten und Tontechniker hat sich durch die Digitalisierung drastisch verändert, jedoch nicht vereinfacht. Trotz der unbegrenzten Bearbeitungsmöglichkeiten und des schnelleren ›workflows‹ der Tontechniker sehen sich diese einer wachsenden Menge von Entscheidungen gegenübergestellt.

Die Entwicklung vom Analogens zum Digitalen habe ich ebenfalls mitgelitten und mitbejubelt. Viel Zeit und Geld ist in die Eroberung techni-

scher Neuerungen geflossen. Jeder, der sich innerhalb des Gebietes der Musiktechnologie bewegt, ist ständig konfrontiert mit dem Erlernen neuer Software oder mit dem Kennenlernen neuer Geräte. In den letzten 30 Jahren, seit der Einführung von MIDI und Sampling, ist die Popmusik in starkem Maße von den musiktechnologischen Entwicklungen beeinflusst worden und umgekehrt.

Der Gewinn durch die digitale Revolution bleibt bis heute etwas zweischneidig. Die Bequemlichkeit und Unbegrenztheit der digitalen Klangbearbeitung wird immer wieder durch den Charme alter analoger Geräte bereichert. Diesen Charme versucht man mit ständig neuen Plug-Ins und Effekten zurückzugewinnen. Zu Beginn der digitalen Ära wurde alles Analoge entsorgt, aber heute – in scheinbarer Ermangelung an Charakter und ›Wärme‹ – wird alles wieder zurückgekauft. ›Vintage‹ ist in.

Meine ersten Songdemos habe ich auf Mehrspur-Kassettenrekordern realisiert. Später, in den 1980er Jahren, versuchte ich als angehender Profimusiker meine ersten Produktionen mit dem Atari Computer. Die ersten Sampler hatten für mich den Status von Wundermaschinen. Die Möglichkeit am Rechner auf digitaler Ebene Audiomaterial beliebig zu schneiden, erschien mir zu Beginn der 1990er Jahre als Offenbarung. Eine Steigerung schien kaum noch möglich. Seither hat sich viel nach vorne, aber auch zurück bewegt. Die Studioteknik erfährt eine Welle der Retro-Bewegung, in der die einst so hoch gepriesenen digitalen Möglichkeiten wieder in Frage gestellt werden. Der gelackte digitale Sound hat in den vergangenen Jahren Kratzer und Beulen bekommen.

So sind die Folgen dieser Entwicklung vom Vinylhörer mit dem Plattencover auf dem Sofa sitzend hin zum Fastfoodhörer in der U-Bahn noch nicht abzusehen. Eine ›Entschleunigung‹ auf diesem Gebiet wird wohl kaum zu erwarten sein, aber vielleicht der Funke einer Hoffnung: bewusstere, kritische Popmusikhörer, welche die Qualität des Klanges ebenso wie die Qualität der Produktion und Performance zu schätzen wissen und vielleicht ein wenig das Gras wachsen hören.

Dieses Buch wäre ohne meinen langjährigen Kollegen und Freund Bernhard Weber nicht zustande gekommen, einen herzlichen Dank für sein unermüdliches Schaffen!

Zu großem Dank bin ich Michael Harenberg verpflichtet, der sein immenses Wissen in den historischen Teil des Buches einfließen ließ. Nicht

minder bin ich Benoit Piccand für seine exzellente Studioarbeit und für viele kritische Bemerkungen und fruchtbare Diskussionen dankbar. Unsere Assistenten und studentische Hilfskräfte in Bern, Paderborn und Lübeck, Marcel Sägesser, Benjamin Schäfer, Doreen Dang und Sarah Beck, haben erstklassige Arbeit geleistet.

Und nicht zuletzt danke ich der Hochschule der Künste Bern und dem Forschungsrat für das mir entgegengebrachte Vertrauen.

Ich wünsche Ihnen spannende Erkenntnisse beim Eintauchen in

»**Inside The Cut**« !

Immanuel Brockhaus

2. Einleitung

IMMANUEL BROCKHAUS

Dieses Forschungsprojekt ist in Zusammenarbeit mit Musikforschenden und Rezipienten entstanden. Wir haben uns mit den Perspektiven von Profihörern, Amateuren und musikalischen Laien auseinandergesetzt und wollten wissen, wie diese Rezipientengruppen digitale Schnittmuster wahrnehmen. Meinungen und Haltungen von Produzenten und Tontechnikern haben unser Bild vervollständigt.

Bevor Sie die Reise in ein äußerst spannendes Gebiet unternehmen, möchte ich Ihnen ein paar wichtige Grundlagen mitgeben.

Der Popmusikhörer und sein Hörverhalten

Durch die explosionsartige Entwicklung transportabler Audio- und Videoabspielgeräte ist Popmusik immer, überall und im Übermaß verfügbar und immerzu präsent. Popmusik macht sich breit. Der öffentliche Raum ist mit der Klangtapete ›Popmusik‹ zugekleistert und muss sich Ruhezeiten zurückerobern.

Der Zugriff auf alle erdenklichen Musiksparten ist schnell und unkompliziert. Im Überangebot entsteht die Qual der Wahl. Die Menge der neu erschienenen Titel ist schlichtweg unüberschaubar, deshalb gestaltet sich die Suche nach einem individuellen Geschmack als schwierig. Bevor sich der junge Pomusikhörer in das neue Werk seines Lieblingsinterpreten im wahrsten Sinne des Wortes hineingehört hat, erscheint bereits das nächste Album, der nächste Act. Das Entdecken feinsten Interpretationsnuancen und klanglicher Details bleibt bei diesem Prozess oft auf der Strecke, ›Nebenbeihörer‹ sind ein vertrautes Alltagsbild. Hinzu kommt, dass sich die Klangqualität im Zuge der Datenkompression verschlechtert hat. Die

Konsequenz daraus könnte in einer immer undifferenzierteren Hörfähigkeit münden. Die Gleichzeitigkeit verschiedener Handlungen, beispielsweise Essen, Radfahren und Musikhören, lassen vermuten, dass Musik als eine Art ›Soundtrack zum Leben‹ zur Oberflächlichkeit verkommt. Die Ausschließlichkeit einer Handlung, also nur Essen, nur Radfahren, nur Musikhören, wird mit tieferen Erfahrungen belohnt. Der Musikhörer, der seine Musik absolut wahrnimmt, entdeckt Dinge, die er während des Essens nicht entdeckt hätte.

Das Hörverhalten der ›Generation I-Pod‹ unterscheidet sich deutlich von der ›Generation Plattenspieler‹. Den Popmusikhörer, der seine Musik absolut konzentriert und vielleicht auch analytisch wahrnimmt, scheint es immer seltener zu geben. Trotzdem können sich diese zwei Hörertypen – Fastfoodhörer und Musikgourmets – durchaus auch innerhalb einer Person wiederfinden. Zwischen diesen Extremen existieren mannigfaltige Arten der Wahrnehmung von Popmusik.

Hinter dem Interpreten, den der Pophörer direkt wahrnimmt, steht – indirekt hörbar – der individuelle Touch des Produzenten und Tontechnikers. Als heimliche Stars bestimmen sie den Sound mehr denn je.

Die Prozesse der Entstehung eines Popsongs bleiben dem Hörer weitgehend verborgen, er ahnt allenfalls, welche Mechanismen dahinter stecken. Tatsache ist, dass der Sound eines Popsongs maßgeblich dessen Erfolg mitbestimmt. Und der wird neben den (noch wenigen) Musikern nun einmal von Tontechnikern und Produzenten bestimmt. Das weiß auch der eine oder andere jugendliche Popmusikhörer, der sich vielleicht trotz des nicht Vorhandenseins eines physischen Tonträgers um Hintergrundinformationen bemüht. Popmusik ist ein Designprodukt auf der Höhe neuester Trends. Der Sound eines Popsongs wird durchgestylt und geht Hand in Hand mit den neusten Kleidern und Frisuren.

Aber wir wollen ja nicht über den aktuellen Haarschnitt, sondern über das digitale Schneiden von Audiomaterial bei der Produktion von Popmusik reden:

Audiomaterial beliebig zu schneiden, zu kopieren und zu vervielfältigen ist heute banaler Studioalltag. Der Schnitt als solches erscheint auf den ersten Blick als ein notwendiger handwerklicher Akt. Man muss schlecht gespieltes oder gesungenes Material korrigieren und optimieren, das leuchtet ein. Aber können bestimmte Schnitttechniken einen Popsong

im Hinblick sowohl auf die Performance als auch auf die Ästhetik deutlich beeinflussen?

Die Aufgabe dieser Forschungsarbeit besteht darin, den digitalen Schnitt unabhängig von der Abmischung und vom Arrangement zu untersuchen. Deshalb ist unsere Aufmerksamkeit in dieser Arbeit zunächst auf ein Werkzeug gerichtet: *die virtuelle Schere*.

In zahlreichen Gesprächen mit Profimusikern und Tontechnikern wurden wir darin bestätigt, dass die von uns gefundenen Schnitttechniken im Studioalltag tatsächlich verwendet werden. Viele Aussagen gingen sinngemäß in die Richtung »[...]bei Sängerin XY ist doch alles geschnitten[...]«. Außer den bekannten Schnitttechniken haben wir Verfahren entdeckt, für die noch kein Fachterminus existiert. Wir mussten diese Techniken benennen und für musikalische Laien verständlich machen.

Bemerkungen zum analogen Bandschnitt

Der Schnitt als solcher existierte auch vor dem Erscheinen der Digital Audio Workstations. Stereobänder von professionellen Aufnahmen zu schneiden und zu kleben war ein physischer Akt, der Spezialisten im Studio vorbehalten blieb. Bandschnitte sind im Gegensatz zu digitalen Schnitten fast immer destruktiv, das heißt nicht wieder rückgängig zu machen. Das Zusammenkleben von Bandmaterial nach dem Schnitt konnte nur in Momenten der Stille erfolgen, andernfalls wäre der Schnitt hörbar und für die Illusion eines durchgängigen Takes unzureichend. Um fließende Übergänge zwischen den Schnittträgern zu schaffen, wurde das Band schräg geschnitten, der Vorläufer des heutigen Crossfades. Der Prozess des Cut, Copy&Paste im analogen Bereich ist heikel und aufwändig und wurde oft durch komplizierte Überspielungen umgangen. Mit dem Aufkommen der Mehrspuraufnahmeverfahren musste der Schnitt zwangsläufig durch simples Löschen ersetzt werden, blieb aber im Grunde genommen immer noch ein Schnitt. Beim Löschverfahren bleibt das Medium abgesehen von dem klanglichen Verlust unbehelligt.

Der analoge Schnitt erfolgt im ersten Schritt hauptsächlich über das Ohr, der digitale Schnitt über das Auge. Durch das fast unbegrenzte Vergrößern der sichtbaren Wellenform eines digitalen Audio-Signals eröffnen sich Mikro-Klangwelten, Myriaden von Rumplern und Knacksern; Stille ist nicht mehr Stille. Diese Welt wird auf dem Cover dieses Buches angedeutet. Der Analoge Schnitt ist begrenzt, das Schneiden durch Löschen oder Stummschalten ist ein träger Prozess, die Gefahr ist groß, mehr zu

zerstören, als zu retten. Deshalb versuchte man in Zeiten der analogen Aufnahmetechnik mit möglichst wenigen Schnitten auszukommen. Die Konzentration des Künstlers im Studio war anders als in digitalen Zeiten, er musste sein Können auf den Punkt bringen und quasi ›ohne Netz‹ arbeiten. Im Gegensatz dazu sind die Möglichkeiten des digitalen Schnittes immens; Schnitte sind nicht destruktiv; Wellenformen können künstlich verlängert oder umgebogen werden; kleinste Unebenheiten werden einfach ausradiert. Die Performancefähigkeiten des Künstlers sind damit besser abgefedert.

Digitale Nachbearbeitungen von analogem Klangmaterial machen aus einem ›unsauberen‹ Tonträger wie Vinyl oder Band ein Hochglanzprodukt. Das Label ›Digital Remastert‹ ist dann mit Zweifeln behaftet, wenn es die ursprüngliche Atmosphäre zerstört.

Die folgenden Abschnitte dienen dazu, die Zusammenhänge der Produktion und Rezeption aktueller Popmusik noch besser zu verstehen.

Zum einen geht es um die einzelnen Rollen, die im Produktionsprozess bestehen und entstehen, zum anderen um Sachzwänge und Haltungen.

Rollenverteilung (Komponist – Produzent – Tontechniker)

Wie bereits angedeutet, hat sich der Produktionsprozess in der Popmusik mit der Entwicklung der Technik drastisch verändert. Die klassischen Rollenverteilungen Komponist, Arrangeur, Interpret, Toningenieur und Produzent wie zu Beginn der Popgeschichte existieren zwar noch teilweise, sind aber nicht mehr unbedingt auf verschiedene Personen verteilt. Die Erschwinglichkeit professioneller Technik ermöglicht, die Rollen des Komponisten, Interpreten, Tonmeisters und Produzenten in einer Person zu vereinigen, wenngleich das Ergebnis nicht immer professionell ausfällt. Einzig die Rolle des Arrangeurs oder auch des Dirigenten im großen Stil der Big Bands und Orchester gibt es in der Produktion moderner Popmusik immer weniger. Nur Produktionen mit größeren Klangkörpern wie Streicher und Bläserensembles erfordern diese Spezialisten.

Die Möglichkeiten der Musiktechnologie lassen den Popkünstlern viele Produktionswege offen (siehe auch: Produktionstechniken). Der Prozess der Pre-Production, also einer Vorproduktion, hat sich als ein gängiges und

oft verwendetes Mittel erwiesen, musikalische Ideen weit vorzuplanen. Eine Vorproduktion bereitet alle Beteiligten intensiv auf die eigentliche Studioarbeit vor und kann bereits eine klare Klangvorstellung beinhalten. Dieser Prozess des Vorarbeitens ist natürlich auch eine Kostenersparnis. Zum Teil werden Inhalte von Vorproduktionen, wenn sie besonders originell und brauchbar erscheinen, direkt in die eigentliche Produktion übernommen. Üblicherweise wird in Pre-Productions noch kein allzu großer Wert auf eine perfekte Mischung gelegt, es sei denn, man will sich damit bei einer Plattenfirma bewerben. Also fällt nach wie vor ein großer Anteil an Pop-Produktionen in die alte Rollenverteilung.

Die Rolle des Komponisten und Songwriters

Eine romantische Vorstellung sieht den Songwriter am Klavier oder an der Gitarre, das leere Notenblatt (vorausgesetzt, es sind Notenkenntnisse vorhanden) wartet auf die Eingebung der Muse, auf das ein neuer Hit entstehen solle. Dieses Klischee existiert zwar noch; der Komponist von heute ist allerdings vor allem ein Groove- und Sound Scout. Das Komponieren findet oftmals direkt am Laptop statt und hat nicht mehr viel mit dem klassischen Komponistenbild zu tun. Es werden Stunden darauf verwendet, den individuellen Sound zu finden oder sich zumindest in die aktuelle Klangästhetik einzureihen. Gigantische Soundbibliotheken stehen dazu bereit. Ideen werden direkt eingespielt oder eingesungen. Der Song entsteht am Rechner. So hat sich die Rolle des Komponisten schon in die Bereiche des Sounddesigners und Arrangeurs ausgeweitet.

Die Aussage, man hätte einen neuen Song ›geschrieben‹, trifft genau genommen nur noch auf den Text zu. Die Existenz und der erschwingliche Zugriff auf professionelle Software lässt uns glauben, vieles im Alleingang erledigen zu können. So auch im Bereich der Songproduktion; tendenziell gibt es immer mehr selbsternannte ›Komponisten‹, die nebenbei noch texten, instrumentieren, aufnehmen, editieren, mischen und mastern.

Komponieren im Bereich Popmusik kann auch bedeuten, eine Idee, eine Hookline gemeinsam mit anderen Bandmitgliedern, Textern oder Tontechnikern und Produzenten weiter zu entwickeln. Viele bekannte Popsongs sind ohne Vorbereitung durch ›Jammen‹ und Ausprobieren im Proberaum oder Studio entstanden. So gestaltet sich die Rolle des Pop-Komponisten als nicht festlegbar, der Songwriter ist eine Art Chamäleon.

Die Rolle des Produzenten

Der Produzent ist von Wünschen des Künstlers, den Qualitätsnormen, den Stilstandards und dem Absatzmarkt abhängig. Er handelt im Auftrag seiner Plattenfirma und gestaltet ein aktuelles, qualitativ hochstehendes Produkt. Er bestimmt den Sound und die Ästhetik eines Popsongs.

Als Entscheidungsträger ist er für folgende Bereiche zuständig:

- Wer und was wird aufgenommen?
- Wo und wie wird aufgenommen?
- Welche Musiker sind beteiligt?
- Welche Instrumente, welches Equipment wird benutzt?
- Wo und wie wird geschnitten, welches Material wird verwendet?
- Welche Effekte werden benutzt?
- Wie wird abgemischt?
- Wie wird gemastert?
- Wie klingt das Endprodukt?
- Welches Image bekommt der Künstler?

Virgil Moorefield beschreibt in seinem Buch »The Producer As Composer« drei zentrale Entwicklungen in der Produktion von Popmusik:

1. Studioaufnahmen haben sich von einer anfänglich rein technischen Angelegenheit zu einem künstlerischen Prozess hin entwickelt.
2. Die Metapher von einer »Illusion der Realität« hat sich in das Gegenteil, zur »Realität der Illusion« verschoben, zu einer virtuellen Welt, in der alles möglich ist.
3. Der Produzent von heute ist ein Autor.¹

Schon Produzenten wie Phil Spector mit seinem »Wall of Sound« in den 1960er Jahren waren Autoren im weitesten Sinne:

1 | One: »Recording has gone from being primarily a technical to an artistic matter«. Two: Recording's metaphor has shifted from the one of the »illusion of reality« (mimetic space) to the »reality of illusion« (a virtual world where everything is possible). Three: The contemporary producer is an auteur. Virgil Moorefield »The Producer As Composer« MIT Press, London 2005.

He does the whole thing. Spector writes the words and the music, scouts and signs up the talent. He takes them out to a recording studio and runs the session himself. He handles the control dials like an electronic maestro [...] coming out with what is called the ›Phil Spector Sound‹.²

Der Status des Produzenten ist, wie der des Songwriters, nicht selten ein selbsternannter. In dem Moment, in dem jemand einen Song von der Aufnahme über den Mix und das Mastering zur Veröffentlichung bringt, kann er sich Produzent nennen. Wie viel Anteil er oder sie bei der Gestaltung des Songproduktes hat, bleibt jedoch dahingestellt.

Seit der Entstehung von Popmusik und deren kommerzieller Vermarktung steuern Produzenten, die oft genug auch Nichtmusiker oder Ex-Musiker sind, den Erfolg einer Band oder eines Einzelkünstlers. George Martin, Phil Spector, Quincy Jones, Trevor Horn, Rick Rubin sind bekannte Vertreter einer hoch geschätzten Berufsgilde. Die klassische Rolle des Produzenten besteht primär darin, Einfluss auf das musikalische Produkt zu nehmen. Die Einflussnahme erfolgt dabei vor allem auf den Ebenen ›Sound‹, ›Arrangement‹ und ›vokaler/instrumentaler Interpretation‹. Ein Produzent steht meist für ein komplettes Album und möchte, wenn möglich, ein bis zwei Songs daraus in den Charts platzieren. Er hat den Überblick über den Gesamtklang des Albums und ist um eine aktuelle, qualitätsbewusste Produktionsweise bemüht. Entscheidungen des Produzenten im Studioprozess können in vielen Fällen konträr zur Meinung des Künstlers fallen.

Wie bereits oben zusammengefasst wurde: Produzenten wohnen in der Regel dem Editierungsprozess, dem Mix und dem Mastering bei. Hierbei fallen Entscheidungen, welche die Auswahl der Takes betreffen und somit auch die Art und Weise, wo und wie geschnitten, kopiert und kombiniert wird. Produzenten stehen während dieses Prozesses auch unter dem Einfluss des Toningenieurs. Dessen kreative Einflüsse prägen das Produkt mit. Der Zufall spielt oft eine entscheidende Rolle, ein ›Fehler‹ oder eine unkonventionelle Nutzung eines Effektes oder Ähnliches kann ein Produkt komplett verändern, so geschehen bei dem Stück ›Believe‹ der Sängerin Cher: Dort wurde ein Effekt Plug-In zur Tonhöhenkorrektur (zufälligerweise?) übertrieben oder ungewöhnlich eingesetzt und hat dem

Stück vermutlich genau deshalb zum Erfolg verholfen. Diese Technik hat zahlreiche Nachfolger gefunden und erfreute sich (eine kurze Zeit lang) großer Beliebtheit. Es wären noch viele solcher Beispiele zu nennen.

Über die Rolle des Toningenieurs schreibt Moorefield weiter:

Whereas the craft of the studio technician and the producer had formerly been to create for the home listeners a perfected version of an artist, band, or orchestra in concert, the rules of the game were now changing: the object was no longer to create a flawless 'real-life experience' but rather to use the available technological sources imaginatively in order to create sounds that were no longer functioning within the metaphor of realism [...].³

Der Versuch einer perfekten Abbildung der Realität, wie sie in den ersten Dekaden der Studioteknik noch üblich war, ist also abgelöst worden durch das Erschaffen von nie gehörten Klangwelten. Damit hat sich die Rolle des Toningenieurs von einer technisch betonten Arbeitsweise in eine kreative Richtung bewegt, weg vom reinen Handwerker zum vielseitigen Klanggestalter. Zusammen mit dem Künstler und dem Produzenten entwickelt er Soundkonzepte, die sich am aktuellen Markt orientieren. Er beeinflusst die Entscheidungen des Produzenten mit und er verfügt aufgrund seiner Erfahrung über ein breites Arsenal von klanglichen Möglichkeiten. Darüber hinaus nimmt er während der Aufnahmen Einfluss auf die Performance der Studiomusiker. Er spürt Stärken und Schwächen und geht feinfühlig mit den angespannten Musikern um. Oft liegt es im psychologischen Geschick des Toningenieurs, ob eine Aufnahme gelingt.

The technologies we use have tended to make creative jobs do-able by many different people: new technologies have the tendency to replace skills with judgement – it's not what you can do counts, but what you choose to do and this invites everyone to start crossing boundaries.⁴

Die Kette der getroffenen Entscheidungen entlang des Produktionsprozesses bestimmt den Erfolg eines Popsongs. Je mehr Möglichkeiten eröffnet werden, desto mehr Entscheidungen kann es geben.

3 | Moorefield, 2005.

4 | Brian Eno, 1996.

Die Situation des Konsumenten

Wenn ein Popsong in den öffentlichen Medien Verbreitung findet, hat er bereits eine unsichtbare Qualitätsschranke überschritten. Die Präsenz auf dem Markt ist das Eintrittsticket zum Konkurrenzkampf. Dazu muss das Produkt >Popsong< noch gar nicht vom Konsumenten bewertet worden sein. Es ist erst einmal auf dem Markt und muss sich dort behaupten. Eine Bewertung des Konsumenten erfolgt meist auf der persönlichen Erfahrungsebene, man findet Gefallen an einer Stimme, an einem Groove, einem Sound und befasst sich dann näher mit einem Künstler oder mit einem ganzen Album. Kritiken in Magazinen oder Zeitschriften regen zum Kauf an. Die Suche nach neuer Musik findet immer häufiger im Internet statt, man hört Songs vor und erwirbt sie dann oder lädt sie in Tauschbörsen herunter. Kaum ein neuer Popsong wartet nicht mit einem dazugehörigen Clip auf. Dieser verstärkt den Identifikationseffekt und erschließt neue Käuferschichten. Die Visualisierung von Popmusik ist seit dem Aufkommen der Musiksender wie MTV oder VIVA Normalität.

Wie der Produzent oder der Tontechniker trifft der Konsument eine Kette von Entscheidungen bei der Auswahl seines Favoriten. Welche Stilrichtung, welcher Künstler, welches Album, welcher Song gefällt dem Hörer? Die Auswahl der Stilrichtung richtet sich bei jugendlichen Popmusikhörern oft nach der Zugehörigkeit zu einer Szene. Szenen suchen Eigenständigkeit, Gemeinschaftsgefühl und Abgrenzung zu anderen Gesellschaftsgruppen. Das haben auch die Plattenfirmen erkannt und produzieren bewusst für bestimmte Altersgruppen und Szenen, die sogenannten >Formate<. Hörergruppen werden analysiert und kategorisiert. Das Radioprogramm ist gezielt auf diese Formate ausgerichtet. Insofern ist der Hörer zwar autonom in der Auswahl seiner Lieblingsmusik, andererseits wird sein Konsumverhalten subtil gesteuert.

Technik - Möglichkeiten und Konsequenzen

Musik auf dem Laptop zu produzieren, oder zumindest vorzuproduzieren, wird für technische Laien immer einfacher. Das klassische Songwriting hat sich, wie oben bereits geschildert, zu einem neuen Prozess des Zusammenstellens von Klängen erweitert. Man schreibt nicht mehr Musik und spielt sie dann, man kombiniert Samples und Loops, welche die neuen Sequencerprogramme massenhaft zur Verfügung stellen. Beispielsweise

bietet die Apple Software *Logic* gleiche mehrere Gigabyte an vorfabrizierten Loops und Samples an, die sich dem gewünschten Songtempo automatisch anpassen. Virtuelle Orchester ergänzen das Arsenal an Drumbeats, Bassriffs, Gitarrenlicks, Vocal Hooks und Ambient Sounds. Stilistische Tabus existieren schlichtweg nicht mehr, im Gegenteil, die Ästhetik der Postmoderne thematisiert die Vereinigung gegensätzlicher Stile in einem Ganzen. So können problemlos irische Gesänge, Housebeats und Latinloops einen neuen Stilmix erzeugen. Auch der formale Ablauf eines Songs und der damit verbundene dramaturgische Verlauf kann in Sequencerprogrammen schnell kontrolliert und getestet werden. In diesem Zusammenhang stellt man eine gewisse formale Verarmung durch das enge Korsett des Radioformats fest. Innerhalb von knapp vier Minuten lässt sich auf der formalen Ebene nur in begrenztem Maße gestalten.

Die Konsequenz aus der technischen Entwicklung bedeutet: Im Prinzip kann jeder Popmusik produzieren, ohne technische oder stilistische Grenzen. Was jedoch noch nicht heißt, dass jedes Produkt auch professionellen Anforderungen genügt. Nichtsdestotrotz wird der Markt mit neuen Tonträgern überschwemmt. Täglich erscheinen unzählige neue Tonträger, von privaten Kleinproduktionen bis zu medialen Großereignissen. Musik zu produzieren wird zu einer Art Breitensport, in dem sich Sänger, Rapper, DJ's und Bands tummeln. Die positive Seite der Entwicklung; Talentierte Musiker haben endlich die Chance, ihre Ideen kostengünstig auf den Markt zu bekommen und eventuell auch entdeckt zu werden.

Handwerk und Ethik

Die zum Teil selbsterklärende Struktur virtueller Aufnahmestudios hat den Zugang zur Musikproduktion verändert. Was sich Tontechniker in ausführlichen und langjährigen Studien angeeignet haben, versuchen nun Amateure im Selbststudium. Den wirklich guten Klang zu produzieren, der Transparenz, Ausgewogenheit, Druck und Dynamik bietet, ist immer noch erfahrenen Tontechnikern vorbehalten. Ohne sich mit den Grundlagen der Akustik zu befassen, dürfte der komplexe Umgang beispielsweise eines Kompressors kaum überzeugend zu bewerkstelligen sein. Spätestens beim Mastern eines Songs enden die Kompetenzen eines Amateurs oder Semiprofis. Mit anderen Worten: ›Die Axt im Haus erspart leider nicht den Zimmermann.‹ Autodidaktisch erworbene Handwerklichkeit kann unter Umständen erstaunliche Ergebnisse erzielen, ist jedoch oft bestimmten

Stilen wie Electronika oder HipHop vorbehalten. Der komplizierte Ablauf einer Aufnahmesession mit ›echten‹ Musikern erfordert profunde Kenntnisse des Metiers, die sich nicht nur auf eine technische Ebene reduzieren, sondern auch musikalische und sozialpsychologische Aspekte beinhalten. Die Rollen des handwerklich kompetenten Songwriters und des Arrangeurs, der Streicher und Bläser in die richtige Form bringt, sind nicht gänzlich verloren, sondern einfach seltener geworden. Wann immer eine Produktion internationalen Standard erreichen soll, wird ein Team von Spezialisten am Werk sein. (Siehe auch: Interview mit Tontechnikern und Produzenten.)

Markt und Finanzen

Der fast tägliche Wandel in den Spielarten der Popmusik ist Programm. Popmusik mit seinen kurzlebigen Songprodukten droht zum Wegwerfartikel zu verkommen. Der überschwemmte Markt lässt die Erfolgsnischen immer kleiner werden. Die ständige Suche nach dem neuen Popklang erscheint zwanghaft. Nicht nur die Techniken der Aufnahme und Mischung und die Mobilität professioneller Systeme, auch der Umgang mit dem Klangmaterial selbst ist entfesselt. Durch die sofortige Verfügbarkeit von Klang in jeder Form und die ständige Erneuerung und Erweiterung digitaler Bearbeitungsmittel hat der Musikproduzierende die ›Qual der Wahl‹. Allein das Durchforsten von schon vorhandenen Presets⁵ in virtuellen Instrumenten als klangliches Ausgangsmaterial kann Stunden in Anspruch nehmen. Presets sind das ›convenience food‹ der Musikproduzierenden. Oft genug fehlen einfach die Fähigkeiten, eigene Klänge zu programmieren oder eine eigene Klangvorstellung zu entwickeln und umzusetzen. Gleichzeitig ist eine deutliche Reduktion in vielen Popproduktionen zu erkennen, vor allem im HipHop und R&B Bereich minimieren sich die musikalischen Inhalte oft auf Stimme und Beat. So werden billige und schnelle Produktionen noch häufiger. Oft überspielt der Clip zum Song mangelnde Qualität oder mangelnden Ideenreichtum.

Wenn in Popmusikproduktionen Geld eine entscheidende Rolle spielt, wird die vorhandene Technik nicht nur zur Qualitätsverbesserung, sondern auch zur Zeitersparnis genutzt. Produzenten von heute sind sich

5 | Vorgefertigte Klänge auf Klangerzeugern wie Samplern oder Synthesizern aber auch Effektgeräten.

sehr bewusst darüber, dass eine nachträgliche Bearbeitung der in einer relativ kurzen Zeitspanne aufgenommenen Tracks das erwartete optimale Ergebnis bringen kann. Auf der anderen Seite bringt eine professionelle Vorbereitung des Künstlers auf die Studiosession mindestens genau so viel Zeitersparnis. Studiozeiten werden im Gegensatz zu früheren ›analogen‹ Jahren sehr knapp gehalten. Auch die zu früheren Zeiten üblichen Studiojams, bei denen Songs und Alben im Studio entstanden, sind heute fast nur noch denkbar, wenn eine Plattenfirma mit entsprechenden Finanzen dahinter steht.

Der Produzent von heute ist sich über die fast unbegrenzten technischen Möglichkeiten der virtuellen Klanggestaltung bewusst. Atmosphären, die früher nur über komplizierte Raumanordnungen und Mikrophonierungen möglich waren werden heute simuliert. Ob ein Produkt eher industriell, natürlich oder im Stil der 1960er Jahre klingen soll, ist technisch kein Problem mehr (trotzdem ein beträchtlicher Aufwand), sondern, wie bereits gesagt, eine Frage der Entscheidung. Dies unterstreicht Brian Eno in seinem Statement:

›[T]o replace skills with judgement – it’s not what you can do counts, but what you *choose to do* and this invites everyone to start crossing boundaries.«⁶

So gesehen ist der digitale Schnitt als Bearbeitungsmöglichkeit in Pop-Produktion nicht allein ein handwerklich komplexes Instrument, sondern die Konsequenz eines Entscheidungsprozesses. Und die Fähigkeit, die richtige Entscheidung zu treffen, ist ebenfalls ein ›skill‹.

Unter dem Strich bleibt das ausgebildete Studiohandwerk trotz der vielleicht kleiner werdenden technischen Probleme unbedingte Voraussetzung für die Entwicklung neuer Popmusik. Studioteknik ist alles andere als ›easy‹. Die hochkomplexen Vorgänge bei professionellen Studioaufnahmen gehören in die Hände von kreativen Studioprofis, die ihre neue Rolle als Autoren auch so begreifen.

Was hat die digitale Revolution der Popmusik gebracht?

Die digitale Bearbeitung von Audiomaterial ist non-destruktiv. Das Klangmaterial als solches geht nicht verloren, denn nahezu jeder Schritt auf dem Computer kann rückgängig gemacht werden. Dies war zu Zeiten des ana-

6 | Brian Eno, 1996.

logen Bandschnittes ungleich schwerer oder gar nicht möglich. In einer digitalen Umgebung lassen sich die aufgenommenen Audiodateien beliebig zerschneiden, kombinieren und kopieren. Fehlerkorrekturen sind leichter und schneller zu bewerkstelligen. Verzerrung und Bandrauschen entfallen. Kopien sind verlustfrei. Nachteile der digitalen Technik liegen in der immer größer werdenden Datenflut und der damit verbundenen Unübersichtlichkeit.

Eine der Retro-Bewegung entsprechende Romantisierung analoger Aufnahmemedien sehen viele Tontechniker skeptisch. Der ›Gewinn‹ an Klangcharakter im Gesamt-sound ist mit beträchtlichem Mehraufwand verbunden. Kosten, Pflege und Reparatur analoger Geräte stehen nicht immer im Verhältnis zum gewünschten Ergebnis. Und: Eine ›echte‹ analoge Aufnahme beinhaltet konsequenterweise, dass alle beteiligten Glieder in der Aufnahmekette analog sind. Ist dies nicht der Fall, entstehen Mischformen von analog und digital, eine gängige Studiopraxis.

»[...]digital technology has not merely improved sound quality but has fundamentally altered the ways in which musical gestures are created, manipulated and interact with one another.«⁷

Die Veränderung der musikalischen Gesten meint auch die neuen Kodierungen, mit der die Szenen und Stilistiken spielen. Das Abfeuern eines Samples, das künstliche ›Stottern‹ einer Stimme, der ultraschnelle Drum-loop, all dies sind die akustischen Erkennungszeichen, die ›Sonic Brandings‹ der Popszenen.

Darüber hinaus hat die digitale Revolution vor allem aber die Haltung der Popmusikmacher verändert. Jede Art der Aufnahmeform ist möglich, jede Bearbeitung ebenfalls. Der Markt ist auf der ständigen Suche nach neuen Nischenprodukten und dieser Zweck heiligt viele Mittel. Trotzdem klingt eben doch vieles sehr ähnlich und kaum schwappt eine neue Soundästhetik auf den Markt, wird sie schon von tausenden Trittbrettfahrern kopiert.

Die Interaktion der an einer Produktion beteiligten Musiker fand in einer Phase der Digitalisierung kaum noch statt, man nahm nur noch in Schichten auf (was auch in analogen Zeiten schon üblich war). Die Studio-

7 | Timothy Warner, *Pop Music and Creativity, Trevor Horn and the Digital Revolution*, Ashgate 2003.

musiker begegneten sich nicht und konnten keine gemeinsamen Impulse auf den Rechner bannen. Dies ist zum einem großen Teil auch heute noch so, obwohl die technischen Möglichkeiten wieder eine direktere Atmosphäre ermöglichen würden.

Studioarbeit im herkömmlichen Sinne bedeutet vor allem partielles Arbeiten, man baut einen Song oft aus Einzelteilen zusammen. Schicht um Schicht wird aufgetragen und ersetzt wiederum eine andere Schicht. Dies bedeutet nicht zwangsläufig ein unorganisches Endergebnis. Man ›kommuniziert‹ in einer gewissen Art und Weise mit dem Instrument, das man schon über Kopfhörer wahrnimmt. Selbst eine virtuell zusammenspielende Band ließe sich simulieren. Aber wie bereits anfänglich gesagt, stellt ein Popsong keine Abbildung der Realität mehr dar. Dieses Axiom öffnet alle Türen, es existiert keine eigentliche Verpflichtung mehr, der Wirklichkeit gerecht zu werden.

Im Sinne einer ›larger than life-Produktion‹ werden jedoch häufig Gesangsparts im wahrsten Sinne des Wortes ›zu Tode‹ optimiert; das Ergebnis ist eine perfekte, aber nicht mehr nachvollziehbare Performance, die den Rezipienten dann doch wieder zu weit von seinem Idol entfernen könnte.

Entsprechend groß ist oft die Enttäuschung der Fans bei Live-Konzerten, wenn die stimmlichen und instrumentalen Fähigkeiten nicht denen der CD entsprechen. Aber auch hier wird manipuliert, wie wir wissen.

Vor diesem Hintergrund erscheint der exzessive Einsatz von Optimierung durch den digitalen Schnitt besonders interessant. Wir werden erfahren, in welchen stilistischen Bereichen der Pop-Welt Schnitttechniken vor allem zur Geltung kommen.

Studio- und Liveästhetik

Der Live-Charakter eines aufgenommenen Stückes zeigt sich meist im direkten Zusammenspiel der Musiker – in der gemeinsamen Energie. Um diese wirklichkeitsnahe Atmosphäre zu erreichen, nimmt man gegebenenfalls auch kleine Ungenauigkeiten hin. Gerade diese Unreinheiten lassen das Produkt authentischer wirken. Ein gutes Beispiel hierfür stellt die Entwicklung des Schlagzeugs in Populärer Musik dar:

Mit dem Aufkommen der Rhythmusmaschinen haben Schlagzeuger ihr Spiel in Richtung maschinelle Genauigkeit verändert. Sie versuchten in einer ersten Phase in den späten 1980er Jahren so genau wie Drum-

Machines zu klingen. Die Gegenreaktion auf der Maschinenseite und auf den ersten Sequencerprogrammen war das Bereitstellen der ›Humanize‹-Funktion. Man konnte in einen quantisierten⁸ Drumgroove gewisse ›menschliche‹ Ungenauigkeiten einbauen, damit die Maschine nicht nach Maschine klingt. Der heutige Stand der Technik lässt zu, ein echtes Schlagzeug sowohl nach der Aufnahme zu triggern⁹ als auch zu quantisieren. Somit kann eine Schlagzeugaufnahme in jede ästhetische Richtung bewegt werden.

Der Studiocharakter eines aufgenommenen Stückes zeigt sich oft in einer gewissen Sterilität. Die Instrumente klingen zwar durch die räumliche und zeitliche Trennung qualitativ besser, haben jedoch oft keine Beziehung zueinander, die gemeinsame Energie fehlt. Dieses Dilemma existiert seit den ersten Multitrack-Aufnahmen der Beatles und ist immer wieder ein Thema in der grundsätzlichen Planung einer Studioproduktion. Besonders authentisch erschienen uns Künstler während der MTV »Unplugged« Serie, gleichsam ›ohne Filter‹ konnte man seine Idole mit allen kleinen Fehlern erleben, eine quasi Live-Studio Atmosphäre.

Was nun den Schnitt betrifft, lässt sich eine Studioaufnahme, bei der mehrere Musiker gleichzeitig spielen wollen, genau so schlecht oder gut schneiden wie ein separat aufgenommenes Instrument. Allerdings werden die Möglichkeiten bei gemeinsamen Aufnahmen weitaus komplexer. Dies lässt sich kurz am Beispiel einer kombinierten Drum- und Bassaufnahme zeigen: Spielen Bass und Schlagzeug an mehreren Stellen ungenau, muss eine Anpassung eines oder beider Instrumente vorgenommen werden. Mikrotiming, Akzente, Energie und Groove sind dabei zu beachtende Parameter. Aber welchen Parametern gibt man den Vorrang? Die Spielweise mit den obengenannten Hierarchien wird immer größer. Werden alle Noten nach dem Grid¹⁰ gerichtet oder hält man den Groove von dem Beat? Bei welchen Akzenten ist mehr oder weniger Energie vorhanden? Wie wirkt der Groove auf die gesamte Länge des Songs?

All diese Fragen sind wiederum abhängig davon, ob man es mit einer

8 | In ein rhythmisches Raster bringen.

9 | Ein Triggersignal dient dazu, einen anderen oder zusätzlichen Klang anzusteuern.

10 | Grundraster, bei DAW's oft ein sichtbares Gitternetz zur rhythmischen Orientierung.

gut eingespielten Rhythm-Section zu tun hat oder mit eher mittelmäßigen Spielern.

Von all diesen Problemen soll und will der Hörer eigentlich nichts hören.

Popexperimente

Den Sound der Zukunft mit zu gestalten, liegt also nicht nur bei dem Künstler selbst, sondern in großem Maße in der Hand des Tontechnikers und des Produzenten. Sie sind gefragt, zu experimentieren und unkonventionelle Wege einzuschlagen. So gesehen ist der Produzent von heute sogar noch mehr als ein Autor, er besitzt die Möglichkeit, die Welt der Popmusik zu verändern, Bewegungen zu initiieren und Trends zu schaffen.

Auch etablierte Interpreten wie beispielweise Madonna halten Ausschau nach innovativen und kreativen Klangkonzepten und scheuen das Experiment keinesfalls. Sie suchen die Zusammenarbeit mit mutigen Tonkünstlern und Soundbastlern.

Auch mit der Schnitttechnik ließe sich experimentieren, vergleicht man Beispiele aus der Bildenden Kunst, stellt die Collagieretechnik (Hannah Höch, Kurt Schwitters, Dave McKean) eine Parallelität zur Sample, Cut&Paste Technik dar. Das Werkzeug zum anfänglichen Vertuschen und Vortäuschen wird hier zu einem Instrument der Gestaltung. Radikale Schnitte hacken das Klangmaterial zu perkussiven Schnipseln zusammen und lassen Klangereignisse hart und kompromisslos aufeinanderprallen.

CROSSOVER ...

BERNHARD WEBER

Es scheint, als habe sich Theodor Wiesengrund Adorno in seiner Musiksoziologie (1962) bei der Konzeption seiner Hörertypen an dem das Vorwort einleitende Zitat von Heimdall inspirieren lassen.

Der Experte selbst wäre, als erster Typ, durch gänzlich adäquates Hören zu definieren. Es wäre der voll bewußte Hörer, dem tendenziell nichts entgeht und der zugleich in jedem Augenblick über das Gehörte Rechenschaft sich ablegt [...] Die voll adäquate Verhaltensweise wäre als strukturelles Hören zu bezeichnen.¹¹

Wenn wir auch Adornos Bewertung der »leichten Musik« nicht teilen wollen und ebenso keine grundsätzliche und exklusive Interdependenz zwischen Populärer Musik und einer Regressivität des Hörens entdecken können – diese an sich aber sehr wohl beobachten – wünschen wir uns im Einklang mit Adorno den bewussten Zuhörer, der, neben anderen Wahrnehmungs- und Verstehensdimensionen, das Hören von Strukturen und Makrostrukturen zu seinen Eigenschaften zählt.

Die folgende Publikation beschäftigt sich mit dem Phänomen des digitalen Schnitts in der Populären Musik und dessen makrostrukturelle Wahrnehmung. Den beiden Herausgebern ist es wichtig, sich diesem Phänomen nicht eindimensional zu nähern, sondern es im Rahmen eines Pilotprojektes interdisziplinär und aus sehr unterschiedlichen Perspektiven zu beleuchten. Zu Wort kommen daher Musiker, Komponisten, Produzenten und Tontechniker, Medienwissenschaftler, Musikwissenschaftlicher sowie Pädagogen und nicht zuletzt die Rezipienten Populärer Musik.

Die unterschiedlichen Perspektiven des Projektes spiegeln sich unter anderem in den berufsspezifischen Profilen der Autoren, hinter denen sich wiederum verschiedene individuelle Meinungen, ästhetische Standpunkte sowie wissenschaftliche Positionen und Modelle verbergen, die nicht zuletzt im sprachlichen Kolorit der Schrift ihren Niederschlag finden.

Unterschiedliche Blickwinkel einnehmen bedeutet für uns aber auch, Theorie und Praxis in einen sinnvollen Dialog einzubinden. Beispielswei-

11 | Adorno, 1992, S. 17f.

se stammen die hier erwähnten Kategorien prototypischer Schnittmuster aus der Produktionspraxis Populärer Musik. Ebenso orientieren sich die in den Hörtests verwendeten akustischen Stimuli nur bedingt an den theoretischen Vorgaben empirischer Forschung, sondern am Produktionsalltag der Studios.

Wenn in diesem Projekt von Populärer Musik die Rede ist, geschieht dies aus historischer Sicht mit zwei Einschränkungen. Die Digitalisierung der Musikproduktion beginnt zwar schon in der zweiten Hälfte der 1970er Jahre, allerdings lässt sich erst im nächsten Jahrzehnt von einer Etablierung der Digitaltechnik sprechen. Weiterhin sind die von Harenberg und Sägeser analysierten Songs (siehe Kapitel 1) zwischen 1994 und 2008 produziert worden. Daher beziehen sich unserer Darstellungen im Wesentlichen auf Populäre Musik ab den 1980er Jahren, gleich wohl viele der von uns gemachten Aussagen und Schlussfolgerungen ganz allgemein auf Populäre Musik bzw. auf jede andere Musikform übertragen werden könnten.

Den Auftakt für dieses Crossover-Projekt übernehmen im ersten Kapitel Michael Harenberg (Medienwissenschaftler und Komponist) und Marcel Sägeser (Medienkünstler und Komponist). Sie beschäftigen sich grundlegend mit dem Phänomen des (digitalen) Schnittes. Sägeser beschreibt zunächst die historische Entwicklung ab den 1980er Jahren sowie die technischen Implikationen des digitalen Schnittes. Harenberg stellt den Schnitt als grundlegendes mediales Gestaltungsmittel in einen übergeordneten ästhetischen und historischen Kontext. In einer Feldstudie analysierten Brockhaus und Sägeser insgesamt 85 Musiktitel mit Blick auf digitale Schnittmuster. Der zeitliche Rahmen der Untersuchungen erstreckt sich von 1994 bis 2008. Aus den in dieser Untersuchung entdeckten Mustern, wurden insgesamt zehn Kategorien prototypischer Schnittmuster entwickelt. Diese bilden die Basis für weitere Untersuchungen.

Die in der Feldstudie gefundenen und kategorisierten Prototypen sind für Immanuel Brockhaus (Musiker, Komponist und Dozent) der Ausgangspunkt für die Komposition des Songartefakts ›A New Horizon‹, in dem diese Prototypen zur Anwendung kommen. Der damit zusammenhängende Produktionsprozess wird im zweiten Kapitel von der Konzeption, über die Aufnahme bis zum Mixdown detailliert beschrieben. Unterschiedliche Versionen des Artefakts sowie Ausschnitte daraus bilden die Grundlage für eine umfangreiche Studie über die Wahrnehmung und ästhetische Be-

wertung digitaler Schnittmuster durch unterschiedlich vor gebildete Popmusikhörer.

Wer beeinflusst wen? Folgen die Produzenten und Tontechniker den Bedürfnissen der Hörer bzw. des Musikmarktes, oder reagieren die Hörer auf die Angebote der Musikindustrie oder die Ideen der Musikproduzierenden. Das vielzitierte ›Henne-Ei-Problem‹ findet sich auch im Wechselverhältnis zwischen Produzenten und Rezipienten. Um diese spannende Frage zumindest ansatzweise zu klären, kommen im dritten Kapitel die Produzenten und Tontechniker selbst zu Wort. In einer Expertenrunde an der Hochschule der Künste Bern wurde diese Frage sehr ausführlich diskutiert. Eine Zusammenfassung legt die verschiedenen Grundpositionen offen. Als Ergänzung wurden Produzenten und Tontechniker aus der Schweiz über eine empirische Befragung über ihren Umgang mit digitalen Schnitttechniken und zu dem Einfluss dieser Techniken auf den Produktionsprozess befragt.

Wie werden digitale Schnittmuster in der Populären Musik von Laien und Experten wahrgenommen und ästhetisch bewertet und welche Auswirkungen haben in diesem Zusammenhang sprachliche und musikalische Unterweisungen? Der Beantwortung dieser Leitfragen widmet sich abschließend eine umfangreiche Pilotstudie von Bernhard Weber (Musikpädagogin und Musikwissenschaftlerin), an der 191 Personen teilnahmen. Die Studie setzt sich aus insgesamt vier Teilen zusammen: Erhebung sozialstatistischer Daten sowie Angaben zur Musikrezeption und Musikpraxis, Hörtest (I) zur Wahrnehmung und ästhetischen Bewertung unterschiedlicher Schnitttechniken, Instruktion mit anschließendem Hörtest (II) und ein weiterer Hörtest (III) zur Wahrnehmung prototypischer Schnitttechniken.

Die Ergebnisse aus den einzelnen Kapiteln werden am Ende der Untersuchungen zusammengefasst und im Zusammenhang mit weiteren Entwicklungsmöglichkeiten des digitalen Schnittes diskutiert. Die Schrift schließt mit einem Ausblick auf zukünftige Forschungsaktivitäten.

Und noch eines ist uns wichtig!

Aus sprachlichen Gründen haben wir bei personenbezogenen Formulierungen auf die weiblichen Endungen verzichtet. Sie werden aber stets mitgedacht.