

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

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