

## DIE FUNKTION DES SAMPLING IN DER MUSIK MISSY ELLIOTTS. EINE ANALYSE DER KOMPOSITION »WORK IT«<sup>1</sup>

Michael Rappe

### Einführung

Die Produzentin, Komponistin und Performerin Missy Elliott gehört zu den erfolgreichsten Frauen des HipHop- und R&B-Genres weltweit. Dabei ist es bemerkenswert, wie Missy Elliott, besonders zu Beginn ihrer Karriere Ende der 1990er Jahre, erfolgreich mit wechselnden Körper- und Weiblichkeitsinszenierungen spielt. Diese reichen von Tomboy-Darstellungen<sup>2</sup> bis hin zur Kreation afrofuturistischer Wesen. Diese visuellen Inszenierungen finden ihre Entsprechung in den artifiziell und minimalistisch gestalteten Beats von Missy Elliott und ihres kongenialen Partners, dem Produzenten Timbaland.

Mit der Veröffentlichung des Albums *Under Construction* im Jahr 2002 erweitert und verschiebt sich die thematische Gewichtung im Werk von Missy Elliott. Unter dem Eindruck des Verlusts geliebter Freundinnen (Aaliyah und Lisa ›Left Eye‹ Lopez) und geschätzter Kollegen (Tupac Shakur, Notorious B.I.G. oder Jam Master Jay) beschäftigt sie sich seither mit der Frage, wie Auswüchse von Hass und Gewalt in der HipHop-Szene vermieden werden können. Eine Lösung sieht die Musikerin in der Rückbesinnung auf den ›Ursprung‹ und die ›wahren‹ Werte des HipHop. In diesem Sinne äußerte sie sich auch in diversen Interviews oder den Interludes des Albums:

»Mein neues Album zollt den alten Hip Hop-Heads Respekt. [...] Damals fühlte sich alles so warm und familiär an. Alle wollten nur tanzen und Spaß

---

1 Der Text basiert auf der Dissertation des Autors (Rappe 2010).

2 Im Englischen bezeichnet tomboy ein Mädchen, das sich wie ein Junge verhält und kleidet. Im Kontext der Gender- bzw. Queer-Studies steht dieser Begriff für die performative Inszenierung einer female masculinity (Halberstamm 1998; Meinecke 1999).

haben, zu den Partys gehen und eine gute Zeit haben. Es ging alles nur um die Musik. Heutzutage muss man eigentlich fast immer mit einer kugelsicheren Weste auf die Straße gehen, weil alle irgendein Problem haben und die Stimmung so angespannt ist. Mit diesem Album wollte ich den Spaß und die Wärme im Hip Hop zurückbringen« (Elliott 2002).

Dieser Rückbezug auf den Ursprung des HipHop findet sich auch auf der visuellen Ebene, z.B. durch ein an die Old-School angelehntes Art-Work des CD-Covers und durch die Videoclips. Es ist besonders auffällig, dass in den Clips nicht nur die Songtexte visualisiert werden, sondern darüber hinaus die latent oder offensichtlich ausgesprochenen Auseinandersetzungen mit Rassismus, verbal duelling (boastin' und dissin'), Sexualität oder afroamerikanischer Geschichte durch die Bilder eine intensive Erweiterung erfahren (Rappe 2003: 12-19; Rappe 2007: 137-156; Keazor/Wübbena 2005: 79-109).

Dieses Spiel mit Referenzen findet sich auch in der Musik von *Under Construction*, und hier ganz besonders in dem Song »Work It«, dem zentralen Stück dieses Albums. Was nämlich bereits nach dem ersten Hören von »Work It« in Erinnerung bleibt, sind einzelne, auffällige Soundereignisse, wie z.B. der komplette Wechsel in einen anderen Rhythmus zum Ende des Stücks, der als der *Take-Me-To-The-Mardi-Gras-Breakbeat*, im Original von Bob James (1975), zu identifizieren ist. Daneben sind Scratch-Samples sowie der Gebrauch analoger Drumcomputer-Sounds auszumachen, die eine Old-School-Anmutung assoziieren. So wird mit den Samples und der Art, wie sie in »Work It« montiert wurden, eine Geschichte erzählt, in der es vor allem um den Ursprung des HipHop geht.

Um dies zu belegen, beschreibe ich zunächst exemplarisch einzelne Soundquellen, aus denen »Work It« montiert ist. Im Anschluss daran werde ich darstellen, wie durch musikdramaturgische Gestaltungsprinzipien auf der Ebene der Produktion einerseits und dem referenziellen Charakter der benutzten Sounds andererseits eine Geschichte der Rückbesinnung auf die »wahren« Werte des HipHop erzählt wird.

## **Das musikalische Material der Komposition: Samples, Sounds & Breakbeats**

In dem Stück »Work It« werden insgesamt dreizehn Soundquellen benutzt, die im weiteren Verlauf *Samples* genannt werden. Ein Sample bedeutet in diesem Kontext ein von anderen Klängen abgrenzbares, als eigenständig identifizierbares Soundereignis, das für »Work It« kreiert oder von einer be-

reits bestehenden Soundquelle gesampelt und weiterbearbeitet wurde. Eine erste Übersicht aller in »Work It« benutzten Samples und deren Herkunft:

Sample	Teil	Zeit	Takt	
1	Auftakt	0:00	0	<i>Request-Line-Scratch</i>
2	Intro	0:02	1	<i>Request-Line-Jingle</i>
3		0:10	4	<i>Peter-Piper-Scratch I</i>
4		0:11	5	Groove
5		0:11	5	<i>Heart-Of-Glass-Sound (Groove)</i>
6		0:21	9	<i>Portamento-Sound</i>
7	1. Refrain	0:40	17	<i>Elefanten-Sound</i>
8	2. Refrain	1:44	44	<i>Peter-Piper-Scratch II</i>
9	Bridge	3:25	87	<i>Peter-Piper-Scratch III</i>
10	Outro	4:00	102	<i>Peter-Piper-Scratch IV</i>
11		4:02	103	<i>Peter-Piper-Breakbeat I</i>
12		4:11	107	<i>Peter-Piper-Breakbeat II</i>
13		4:20	110	<i>Peter-Piper-Scratch V</i>

Tabelle 1: Die Herkunft der Samples in »Work It«

Die Namensgebung der 13 Samples verweist sowohl auf ihre direkte Ursprungsquelle (z.B. Songtitel oder instrumentale Technik) als auch auf ihre unterschiedliche Charakteristik (z.B. Scratch oder Sound). Scratches, Sounds und Breakbeats werden im weiteren Verlauf wie folgt unterschieden:

1. Samples mit der Bezeichnung *Scratch* sind Sounds, die beim Hören als Scratches, d.h. als rhythmische Bewegungen des Plattentellers bei aufliegendem Tonarm, identifiziert werden können. Im Kontext von »Work It« finden sich zwei unterschiedliche Scratch-Figuren:
  - Scratch-Figuren, die für »Work It« neu eingespielt wurden.
  - Scratch-Figuren, die aus anderen Stücken stammen und wiederum unterschieden werden können in:
    - Scratch-Figuren, die aus anderen Soundquellen vollständig übernommen wurden.
    - Scratch-Figuren, die aus verschiedenen Soundquellen neu montiert wurden.
2. Samples mit der Bezeichnung *Sound* sind Sound- oder Rhythmus-elemente aus anderen Soundquellen, wie z.B. Musikstücken, Synthesizern oder Samplern.

3. Samples mit der Bezeichnung *Breakbeat* sind Sounds, die beim Hören als Breakbeats identifiziert werden: Es handelt sich dabei um Rhythmussequenzen aus anderen Quellen, die komplett und im Sinne des Breakbeatings geloopt, d.h. digital aufgenommen, bearbeitet und wiederholt abgespielt werden.

Es würde nun den Rahmen dieses Artikels sprengen, alle 13 Samples, deren Ursprünge und ihre (Re-)Kontextualisierung innerhalb von »Work It« zu beschreiben. Aus diesem Grund sollen hier exemplarisch die Samples 1-5 sowie das Sample 9 genauer betrachtet werden. Zur besseren Orientierung ist zu Beginn jeder Sample-Beschreibung eine Tabelle vorangestellt. Dort finden sich Informationen zu Takt- und Zeitangaben. Daneben gibt es (bis zu drei) weitere Spalten mit den Bezeichnungen »Work It«, Quelle I und ggf. Quelle II. In der Spalte »Work It« ist eines der jeweils dreizehn Samples aufgelistet. In der Spalte *Quelle I* wird die jeweilige Herkunft, das heißt die direkte Quelle des jeweiligen *Work It*-Samples aufgelistet. In der Spalte *Quelle II* schließlich wird der jeweilige Ursprung des in *Quelle I* beschriebenen Breaks und Scratches genannt.

### Sample 1

Sample	»Work It«	Zeit	Takt	Quelle I	Zeit	Takt
1	<i>Request-Line-Scratch</i>	0:00	0/Auftakt	Rock Master Scott & The Dynamic Three: »Request Line« (1984)	0:00	1

Zu Beginn von »Work It« hören wir als Auftakt einen Scratch. Der *Request-Line-Scratch* ist eine Scratch-Figur mit dem Wort »DJ« des im Anschluss daran laufenden *Request-Line*-Jingle:

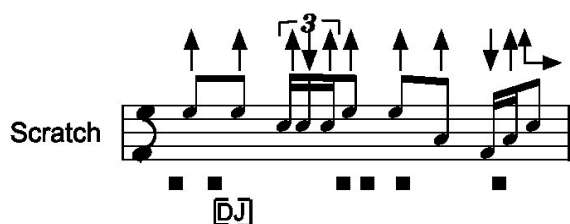


Abb. 1: Sample 1 – *Request-Line-Scratch* (Auftakt) in »Work It«<sup>3</sup>

3 Die Darstellung der Scratches erfolgt mit traditioneller Notation, die einen rein deskriptiven Charakter hat und leicht modifiziert wurde. Kennlich gemacht wird die Scratch-Notation durch ein stilisiertes »S«. Zum besseren Verständnis einige Anmerkungen zu den vorgenommenen Modifikationen: Die Tonhöhen in der Scratch-Notation sind relational auf den jeweiligen Scratch bezogen und sagen eher etwas über die Geschwindigkeit der Bewegungen aus; schnelle Scratches werden mit hohen und langsame Scratches mit tiefen Noten markiert. Die

Der Scratch beginnt auf der Zählzeit 1 des Auftaktes mit zwei als Achtel ausgeführten Forward Stabs<sup>4</sup>, gefolgt von einem sehr schnellen Baby Scratch<sup>5</sup> bzw. Drill, ausgeführt als Sechzehnteltriole auf der 2 sowie zwei weiteren Stabs auf der 2+ und auf der 3. Daran schließen sich ein Forward Drag auf der 3+ und ein Reverse Drag<sup>6</sup> auf der 4 an. Die Figur schließt mit einem Stab auf der zweiten Sechzehntelnote der Zählzeit und dem Release des gescratchten Wortes »DJ« auf 4+ ab. Auffällig ist, dass dieser Scratch nicht mit dem Crossfader, sondern mit dem Switcher (Unterbrecher, Kipp-schalter) des Mischpultes ausgeführt wurde. Dies ist an den leisen Unterbre-cher-Geräuschen zu hören, die durch den Kippschalter entstehen, wenn der Kanal ein- bzw. ausgeschaltet wird. Bemerkenswert an dem Scratch ist wei-terhin, dass er der einzige für »Work It« neu eingespielte Scratch ist. Alle weiteren Scratches sind nachweisbar anderen Stücken entnommen.

### Sample 2

Sample	»Work It«	Zeit	Takt	Quelle I	Zeit	Takt
2	<i>Request-Line-Jingle</i>	0:02	1-3	Rock Master Scott & The Dynamic Three: »Request Line«	0:00	1

Der *Request-Line*-Scratch führt direkt in den oben erwähnten *Request-Line*-Jingle in Takt 1 von »Work It«. Bei dem *Request-Line*-Jingle handelt es sich um die teilweise Übernahme der ersten vier Takte des Intros von Rock Master Scotts »Request Line« (1984). Dieses Intro besteht im Original aus einer dreistimmigen zweitaktigen Gesangslinie, deren Sound und Harmonik durch den Einsatz von nicht näher bestimmbar Frequenzfiltern, Vocoder- und Flangereffekten stark verfremdet wurde, sowie Snareschlägen auf der 2 und der 4 im dritten und vierten Takt:

---

Pfeile über den Noten beschreiben die Bewegung, mit der ein Sound produziert wird. Ein Pfeil nach oben wird mit einer Vorwärtsbewegung, ein Pfeil nach unten wird mit einer Rückwärtsbewegung der Platten-Hand ausgeführt. Pfeile, die über dem System nach rechts zeigen, machen wiederum kenntlich, dass die Platten-Hand die Platte loslässt und der Groove oder ein Teil des Grooves abge-spielt wird. Ein Viereck unter dem System beschreibt, dass der Ton/Sound mit dem Kippschalter am Mischpult ausgeführt wird. Die Bezeichnungen in den eckigen Klammern beschreiben das Wort/Geräusch oder den Ton/Sound, mit dem der Scratch ausgeführt wird.

- 4 Bei einem Forward Stab Scratch werden mit hohem Attack schnelle Tonfolgen vorwärts gescratcht.
- 5 Beim Baby Scratch (Drills) wird die Platte bei offenem Fader rhythmisch vor- und zurückgezogen.
- 6 Drag Scratches sind langsam ausgeführte Forward oder Reverse Scratches.

Abb. 2: Sample 3 – *Request-Line-Jingle* (T. 1-4) in »Work It«

»Request Line« ist ein Old-School-Stück, das entsprechend seiner Entstehungszeit, bis auf einige Scratches, mit analogen Synthesizern und Drumcomputern komponiert wurde.

Im Kontext von »Work It« werden die komplette zweitaktige Gesangslinie von »Request Line« sowie die anschließenden Snareschläge auf der 2 und der 4 des dritten Taktes und auf der 2 des vierten Taktes übernommen, lediglich der letzte Snareschlag des Originals auf der 4 wird weggelassen. Dafür startet im vierten Takt des Intros der *Peter-Piper-Scratch* I.

### Sample 3

Sample	»Work It«	Zeit	Takt	Quelle I	Zeit	Takt	Quelle II	Zeit	Takt
3	<i>Peter Piper-Scratch</i> I	0:10	4	Run-DMC: »Peter Piper« (1986) <i>Take-Me-To-The-Mardi-Gras-Scratch</i> VII	1:28	39	Bob James: »Take Me To The Mardi Gras« (1975) Snare und Tom vom Auftakt zum Intro	0:00	0

Im Fall des *Peter-Piper-Scratch* I (Abb. 2, Takt 4) handelt es sich um einen ursprünglich belassenen Scratch, der in »Peter Piper« (1986) von Run-DMC in der dritten Strophe in Takt 39 (1:28) stattfindet: Er beginnt mit Baby Scratches, jeweils vier Sechzehntel auf der 1 und der 2, gefolgt von zwei Achteln auf der 3 und der 3+, alle ausgeführt mit einem Snaresound. Der Scratch schließt mit einem Baby Scratch auf den ersten beiden Sechzehnteln der 4 sowie einem Release<sup>7</sup> auf der 4+, die alle mit einem Tomsound ausgeführt

<sup>7</sup> Bei einem Release Scratch wird die Platte an die zu spielende Stelle gedreht, der Fader geöffnet, die Platte losgelassen und der Sound/Effekt in der normalen Geschwindigkeit abgespielt. Anschließend wird die Platte bei geschlossenem Fader zur Ausgangsstellung zurückgezogen und erneut abgespielt.

werden. Im »Peter Piper«-Kontext handelt es sich bei diesem Scratch um den *Take-Me-To-The-Mardi-Gras-Scratch VII*. Die Bezeichnung verweist auf die Quelle der verwendeten Snare- und Tomsounds. Es handelt sich dabei um Bob James' »Take Me To The Mardi Gras« (1975). Der *Take-Me-To-The-Mardi-Gras-Scratch VII* wird mit der Snare und der Tom des Auftaktes zum Intro (0:00) von »Take Me To The Mardi Gras« ausgeführt:



Abb. 3: Ausschnitt aus dem Intro von »Take Me To The Mardi Gras« (T. 1-4)

Der *Peter-Piper-Scratch I* leitet als Auftakt den Hauptgroove ab Takt 5 ein, der aus zwei voneinander zu unterscheidenden Samples (Samples 4 und 5) komponiert ist.

#### Sample 4

Sample	»Work It«	Zeit	Takt
4	Groove: Bassdrum, Snare und eintaktige Bass-Figur (Synthesizersound)	0:11	5

Auffällig am Hauptgroove (Abb. 4) ist zunächst das durchgehende rhythmische Motiv eines Synthesizersounds: Dieses Motiv beginnt mit einer Achtel: Ein c" auf der Zählzeit 1, das auf der 1+ und auf der letzten Sechzehntel der gleichen Zählzeit wiederholt wird. Das letzte c" ist an die erste Sechzehntel (ebenfalls ein c") übergebunden und wird anschließend nochmals auf der zweiten Sechzehntel der 2 und der 2+ gespielt. Die Synthesizer-Figur schließt mit einem Oktavsprung nach c' auf der 3+ ab. Der Synthesizersound stammt ursprünglich von einer analogen Soundquelle und wird bis auf einige Stopps und Breaks (unter anderem in Takt 28, 35, 45/46 oder 77/78) das ganze Stück über ohne Variationen gespielt. Aus diesem Grund spricht einiges dafür, diese Figur als die mit einem Synthesizersound eingespielte Bass-Figur und damit als die grundlegende rhythmische Einheit des Stücks aufzufassen. Im HipHop, der sich des Musikmaterials von Soul, Disco, aber vor allem von Funk der 1970er Jahre bedient, hat sich die Bedeutung, die der Bass als musikalische Grundlage hat, erhalten. Der Bass ist das Fundament der Musik und über diesem Fundament verzahnen sich einzelne Groove-Patterns. Melodie und Harmonik sind untergeordnet bzw. auf ein Minimum reduziert (Brackett 1995; Vincent 1996; Easlea 2004).

The image shows a musical score for two samples. The top staff is a vocal line with the label 'GROOVE' in a box. The middle staff is a drum line with the label 'HEART OF GLASS SOUND' in a box, featuring a complex rhythmic pattern with 'x' marks indicating snare hits. The bottom staff is a bass line with the label 'GROOVE' in a box. The score is divided into two measures, each containing a vocal line, a drum line, and a bass line.

Abb. 4: Sample 4 und 5 – Groove (ab T. 5) in »Work It«

Über dieser Bass-Figur läuft ein einfacher Drumgroove. Dieser besteht aus einer Bassdrum-Figur, die die wichtigsten Akzente der Bass-Figur doppelt. Hinzu kommt eine stark hochgepitchte Snare, die auf der 2 und auf der 4 den Backbeat durchschlägt. Die Bassdrum ist darüber hinaus leicht angezerrt, sodass sie etwas übersteuert aufgenommen klingt. Dieser Rhythmus bleibt konstant während des gesamten Stücks. Er erfährt nur durch gelegentliche Breaks, dem Weglassen der Bassdrum (Kickbass) auf der 3+ in den Takten 11, 43, 53, 69 und 85 und einer sparsam eingesetzten eintaktigen Variation der Bassdrum-Figur in den Takten 12, 20, 28, 36, 44, 54, 59, 70, 86 und 98 eine Erweiterung (für letztgenannte Variationen vgl. Abb. 5).

The image shows a musical score for a variation of the bass drum pattern. It consists of a single staff with a drum line. The pattern is a variation of the bass drum figure from Sample 4, showing a sequence of notes and rests.

Abb. 5: Bassdrum-Variation in »Work It«

Interessant ist auch, dass sich sowohl die mit dem Synthesizersound eingespielte Bass-Figur als auch die Bassdrum-Figur des Drumgrooves von einem rhythmischen Pattern des Sample 5 ableiten lassen, das zeitgleich mit dem Groove startet.

### Sample 5

Sample	»Work It«	Zeit	Takt	Quelle I	Zeit	Takt
5	<i>Heart-Of-Glass-Sound</i>	0:11	5	Blondie: »Heart Of Glass« (1978)	0:00	1

Dieses Sample ist das rhythmisch komplexeste Ereignis innerhalb der Musik von »Work It«. Es handelt sich dabei um einen Drumcomputer-Rhythmus,



der mit dem CR-78 der Firma Roland hergestellt wurde. Mit ihm war es zum ersten Mal möglich, eigene Rhythmuspatterns zu kreieren.<sup>8</sup> Insbesondere HipHop-DJs wie Afrika Bambaataa oder Grandmaster Flash erkannten sehr früh die Möglichkeiten, die dieses Gerät oder auch andere rhythm boxes boten. Sie setzten ab Anfang der 1980er Jahre solche Drumcomputer in ihrer Liveperformance als Erweiterung des Breakbeating ein.

Das hier vorliegende Sample in »Work It« ist jedoch nicht, wie bei dem oben beschriebenen Synthesizer-Sound, ein mit analogen Originalsounds programmiertes Pattern, sondern die vollständige Übernahme einer eintaktigen polyrhythmischen Figur aus dem Intro des Stücks »Heart Of Glass« (1978) der New Wave-Gruppe Blondie:



Abb. 6: Originalfigur des *Heart-Of-Glass*-Samples

Diese Original-Rhythmusfigur besteht aus insgesamt sechs Einzelpatterns, die mit dem Roland CR-78 programmiert wurden:

	6. Stimme: Hi Hat Closed
	5. Stimme(n): Woodblock / Conga High
	4. Stimme: Conga Mid
	3. Stimme: Clave
	2. Stimme: Conga Low
	1. Stimme: Kick Bass

Abb. 7: Die Einzelstimmen der Originalfigur des *Heart-Of-Glass*-Samples

8 Vgl. [http://www.sequencer.de/moogulatorium/roland\\_drummachine\\_TR.html](http://www.sequencer.de/moogulatorium/roland_drummachine_TR.html) (Zugriff: 09.05.04); <http://www.rolandmusik.de/home/index.php> (Zugriff: 09.05.04); <http://www.synthmuseum.com/roland/rolcr7801.html> (Zugriff: 09.05.04).

Die dritte Stimme ist die auffälligste und am besten zu identifizierende der sechs Stimmen: Mit dem Clave-Sound wurde eine afrokubanische 3/2-Clave programmiert. Diese Stimme ist gleichzeitig der oben erwähnte Ursprungsrhythmus der Bass- und Bassdrum-Figur von »Work It«: Beide übernehmen die rhythmische Figur der Clave, die vierte Stimme doppelt die ersten zwei Schläge der Clave sowie die ersten drei Schläge der Kickbass-Figur.

Die fünfte Stimme besteht aus den beiden Sounds der etwas tiefer klingenden Conga High und den etwas höher klingenden Woodblocks. Bei genauerem Hinhören ist dieses Pattern ebenfalls als afrokubanischer Rhythmus identifizierbar. Es handelt sich dabei um einen Tumbao-Rhythmus, der in afrokubanischer Musik von der Conga gespielt wird:

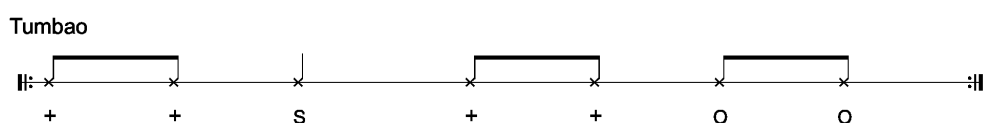


Abb. 8: Tumbao-Rhythmus

Ursprünglich werden beim Tumbao-Rhythmus die ersten beiden Schläge abgedämpft in der so genannten Wippe gespielt, der dritte Schlag ist ein gedämpfter Slap mit der rechten Hand. Darauf folgen wieder zwei Schläge mit der Wippe der linken Hand und als Abschluss zwei offene Schläge mit der rechten Hand. Der Tumbao-Rhythmus ist an dieser Stelle deshalb nicht so schnell zu identifizieren, weil die verwendeten Sounds verhältnismäßig hoch sind. Erst durch die Addition dieses Patterns mit dem Pattern der *Conga Low* (2. Stimme) entsteht das typische Tumbao-Feeling.

Das *Heart-Of-Glass*-Sample wird in »Work It« nicht vollständig übernommen, sondern ist so bearbeitet, dass die jeweils ersten Sechzehntelnoten auf der 2 und auf der 4 nicht hörbar sind:



Abb. 9: Modifizierte Form des *Heart-Of-Glass*-Samples in »Work It«

Dadurch ist gewährleistet, dass der von der hoch klingenden Snare gespielte Backbeat des Groove (Sample 4, s. Abb. 4) seine volle Wirkung entfalten kann: Liefe das Sample an dieser Stelle durch, würde diese Stelle als unsauber wahrgenommen werden und viel von ihrer Wirkung verlieren. Zusätzlich entsteht durch die Unterbrechung der musikalischen Struktur des Originals ein soundtechnisch sehr reizvoller Effekt, denn es ist kaum noch möglich,

die einzelnen Stimmen getrennt zu hören. Dies ist besonders bei der vierten und fünften Stimme der Fall: Beide Stimmen verschmelzen mal mehr, mal weniger zu einer einzigen Stimme. Dadurch verändert sich ständig die Auffassung von der rhythmisch-melodischen Bewegung der wahrgenommenen Percussion-Stimmen, die man mal nach oben, dann wieder nach unten geführt hört. Durch diese individuelle psychoakustische Re-Kreation des Samples entsteht der Höreindruck eines sich ständig im Wandel befindlichen polyrhythmischen Soundereignisses, das wie mit einer Art Zufallsgenerator programmiert zu sein scheint.

Damit ist die musikalische Grundstruktur von »Work It« im Großen und Ganzen vervollständigt – alle weiteren Samples sind rhythmisch-melodische Erweiterungen in Form von Scratches und Breakbeats. Eine solche rhythmisch-melodische Erweiterung möchte ich zum Schluss dieser Material-Beschreibung mit dem Sample 9 vorstellen. Bei diesem Sample, dem *Peter-Piper-Scratch III*, handelt es sich um eine Scratch-Figur, die aus verschiedenen Soundquellen neu montiert wurde.

### Sample 9

Sample	»Work It«	Zeit	Takt	Quelle I	Zeit	Takt	Quelle II	Zeit	Takt
9	<i>Peter Piper-Scratch III</i>	3:25	87	Run-DMC: »Peter Piper«	2:04	55	Quelle unbekannt Bläser- oder Stringsound		
				<i>Old-School-Scratch III</i> ,					
				<i>Take-Me-To-The-Mardi-Gras-Scratch X</i> ,	2:06	56	Bob James: »Take Me To The Mardi Gras« (1975) Glockensound auf der 1	0:01	1
				<i>Take-Me-To-The-Mardi-Gras-Scratch VII</i>	1:28	39	Bob James: »Take Me To The Mardi Gras« (1975) Snare vom Auftakt zum Intro des Songs	0:00	0

Zuerst hören wir den Release Scratch eines Bläser-Akkords auf der 1 von Takt 87. Darüber liegen jeweils durchgehend gespielte Baby Scratches, die als Sechzehntel über einen Takt mit einem Glockensound ausgeführt werden. Diese Figur wird zu einem viertaktigen Riff geloopt, das dann im vierten Takt mit sechs Baby Scratches, beginnend auf der Zählzeit 3+ und ausgeführt mit einem Snaresound, abgeschlossen wird:

Abb. 10: Sample 9 – *Peter-Piper-Scratch III* (T. 87-90) in »Work It«

Dieser Scratch ist die Montage dreier verschiedener Scratches aus »Peter Piper«, die in diesem Kontext wiederum von zwei verschiedenen Quellen stammen. Der Release stammt von dem *Old-School-Scratch III* (Old-School-Bläser-Kick). Es handelt sich dabei um den Release Scratch eines Bläseriffs aus einem nicht näher identifizierbaren Soul- oder Funkstück der 1960er oder 1970er Jahre. Der *Old-School-Scratch III* beginnt mit insgesamt fünf Release Scratches, vier auf den Zählzeiten von Takt 55 (2:04) und dem fünften auf der 1 in Takt 56 (2:06):

Abb. 11: *Old-School-Scratch III* und *Take-Me-To-The-Mardi-Gras-Scratch X* in »Peter Piper« (T. 54-57)

Der zweite Teil der Scratch-Figur, die durchgehend als Sechzehntel gespielten Baby Scratches auf den vier Zählzeiten, stammt von dem *Take-Me-To-The-Mardi-Gras-Scratch X*. Die Baby Scratches beginnen dort gemeinsam mit dem letzten Release des Bläser-Riffs in Takt 56 (2:06) und finden ihren Abschluss in Takt 57 mit einer Scratch-Figur, bestehend aus einem Forward Push<sup>9</sup> auf der 1, einem Reverse Stab auf der 1+ und einem Forward Stab auf der letzten Sechzehntel der 1. Daran schließt sich ein Reverse Push auf dem zweiten, ein Forward Drag auf dem dritten und ein Reverse Push auf der vierten Sechzehntel der 2 an. Diese rhythmische Figur, ausgeführt mit einem Glockensound, wird auf der 3 und der 4 wiederholt. Dieser Sound

<sup>9</sup> Pushes sind Scratches, bei denen die Plattengeschwindigkeit von der Plattenhand bestimmt wird. Im Gegensatz zu den Stab Scratches werden die Pushes langsamer ausgeführt.

stammt aus Takt 1 (0:01) von »Take Me To The Mardi Gras« und ist dort die auf die 1 gespielte Agogo-Glocke des Intros (Abb. 3). Der Abschluss dieses Scratches – die Baby Scratches mit dem Snaresound – stammt aus dem *Take-Me-To-The-Mardi-Gras-Scratch VII* von Takt 38 (1:28) (siehe *Peter-Piper-Scratch I*, Abb. 3, T. 4).

## Die Studioproduktion

»Work It« klingt nahezu live eingespielt. Das Stück erinnert beim Hören an eine Produktionsart, die als Live-Recording bezeichnet wird und sich vor allem in Jamaika entwickelt hat (Bradley 2003: 275). Die einzelnen musikalischen Teile eines Stückes werden bei diesen Produktionen nicht mittels einer Musiksoftware wie Logic oder Digital Performer zusammengesetzt, sondern im Studio live eingespielt. Diese Praxis hat ihren Ursprung im Dub: Während des Live-Recordings liegen die einzelnen Rhythmus-, Instrumental- und Gesangsstimmen des Originalstücks sowie die diversen Effekte separat auf jeweils einzelnen Spuren des Studiomischpultes. Bei laufendem Aufnahmegerät werden nun verschiedene Versionen produziert, indem live unterschiedliche Rhythmus-, Effekt- und Rap-Spuren hinzugefügt (overdub) bzw. einzelne Instrumentalstimmen des Originals weggelassen (dub) werden.

Ob das Live-Recording bei der Produktion von »Work It« von Missy Elliott und Timbaland angewendet wurde, ist nicht zu klären, da es keine Quellen über das konkrete Produktionsverfahren gibt.<sup>10</sup> Es ist aber eher unwahrscheinlich angesichts der digitalen Möglichkeiten, die heutige Softwareprogramme bieten. Das Prinzip ist allerdings hörend nachvollziehbar. »Work It«

---

10 Berichte über die Produktionsweise von Timbaland beziehen sich zumeist auf sein Equipment. Unterschiedliche Quellen berichten übereinstimmend, dass Timbaland 2003 Sounds von den Workstations (um Sequencing und Sampleeinheiten erweiterte Keyboards) Triton der Firma Korg und Motif 7 der Firma Yamaha sowie die Monitorboxen NS10, ebenfalls von der Firma Yamaha, benutzte. Als Sampler verwendete er den Ensoniq ASR-10. Für den Gesang benutzte er ein Neumann U 87 Mikrophon und verwendete zusätzlich den Neve 1076 Vorverstärker sowie den Urei 1176 Compressor. Darüber hinaus benutzte Timbaland Pro Tools von digidesign und Software-Synthesizer, wie z.B. den Crystal VST. Vgl. hierzu <http://musicthing.blogspot.com/2004/09/friday-is-timbaland-day-pt-2-how-tim.html> (Zugriff: 08.12.2005) und Swenson 2003. Einen Eindruck zum Umgang mit seinem Equipment erhält man auf der Videoclip-Plattform [www.youtube.com](http://www.youtube.com). Dort finden sich kurze Videoeinträge unterschiedlicher Studio-Sessions. Vgl. u. a. [http://www.youtube.com/watch?v=owcsYJpm\\_JM](http://www.youtube.com/watch?v=owcsYJpm_JM) (Zugriff: 24.10.2007); <http://www.youtube.com/watch?v=x1qwMDpvgkw> (Zugriff: 24.10.2007).

klings so, als seien die vorproduzierten musikalischen Elemente – die Samples und Breakbeats aus »Take Me To The Mardi Gras«, das *Heart-Of-Glass*-Sample usw. – wie bei einer Dub-Produktion auf einzelne Kanäle eines Studiopults gelegt, mit der Möglichkeit, diese jeweils live ein- oder auszublenden.

Besonders deutlich wahrnehmbar ist dies u.a. bei den Stopps des Groove (z.B. in den Takten 12, 24, 35, 55 oder 58):



Abb. 12: Stopp des Groove (Takt 58) in »Work It«

Dabei handelt es sich um typische Stopps, wie sie von DJs live während eines Rap-Vortrags beim Mixing gestaltet werden: Zur Markierung eines *response*-Teils innerhalb einer *call&response* zwischen Rapper/DJ und Publikum oder zur rhythmischen Akzentuierung des Raptextes, blendet der DJ die Musik für einen halben oder ganzen Takt komplett aus. Für einen Moment ist der Rap a cappella zu hören und erhält eine besondere Aufmerksamkeit.

Ein weiterer wesentlicher Anhaltspunkt, der ebenfalls für das Prinzip des Live-Recordings bei »Work It« spricht, ist das nicht exakte Ein- oder Ausblenden aller Stopps für einen halben Takt. In Takt 50 z.B. wird der Stopp auf der 2+ ausgeblendet und in Takt 58 wird die Musik bereits auf der 4+ wieder eingeblendet (Abb. 12). Dieses »unsaubere« (*sloppy*) Stoppen des Grooves führt dazu, dass das Stück nicht gleichförmig und wie mit einem Sequenzer gestaltet klingt, sondern den Charakter einer Livesituation erhält. Somit haben wir es auf der Ebene der Produktion mit einem Stück zu tun, dass mit der musikalischen Tradition des Dub (Live-Recording) Instrumentaltechniken des HipHop (Live-Mixing) repräsentiert.

Neben dem Stoppen des gesamten Rhythmus wird in »Work It« eine weitere DJ-Technik präsentiert, das sogenannte Beat Mixing oder Plattenmischen. Hier werden mittels Mischpult und Tempoangleichung unterschiedliche Musikstücke live über Stunden zu einem Nonstop-Mix verbunden. Darüber hinaus wird diese DJ-Technik dazu verwendet, mehrere unter-

schiedliche Stücke über einen längeren Zeitraum gleichzeitig hörbar abzuspielen. Im Kontext von »Work It« wird das oben erwähnte *Heart-Of-Glass*-Sample im Sinne des Beat Mixing eingesetzt: Über das gesamte Stück hinweg ›läuft‹ der eintaktige Loop aus dem Intro des Blondie-Stücks als eine Art ›zweite‹ Platte. Dies geschieht aber nicht nur mit dem Blondie-Sample, sondern darüber hinaus mit weiteren Samples. Diese werden in »Work It« hineingemixt und so entsteht (möglicherweise mit den Mitteln des Live-Recordings) der Eindruck eines spontanen Plattenmischens. Dadurch mutet »Work It« wie die Inszenierung eines imaginären DJs an, der im Rahmen seines Sets mit sorgsam ausgewähltem musikalischem Material einen bestimmten Zeitabschnitt ausgestaltet. Allein die Eröffnung des Stücks durch den *Request Line*-Scratch (Sample 1) wirkt wie der fulminante Auftakt eines solchen DJ-Sets. Technisch präzise ausgeführt und verhältnismäßig laut in den Vordergrund gemischt, zieht dieses Soundereignis sofort die Aufmerksamkeit der Zuhörenden auf sich. Der DJ setzt mit seinen *skills* ein Zeichen, das die gleiche Funktion wie der Ausruf ›Yo!‹ der Rapper erfüllt: Ein gewichtiger Ausruf, der im Sinne von ›Jetzt rede ich!‹ verstanden werden will (Forman 2009). Aus diesem Scratch entwickelt sich, als Release-Scratch ausgeführt, der *Request Line*-Jingle (Sample 2): »DJ please pick up your phone I'm on the request line.« Das Interesse der Zuhörer, geweckt durch die rhythmische Gestalt des Scratches, wird durch den Inhalt des abgespielten Releases aufrechterhalten: Der Jingle erscheint wie eine Antwort auf den Scratch, wie ein Wunsch, eine Begehrlichkeit, geweckt durch den Scratch: »DJ! Nimm uns wahr, erfülle unsere Wünsche!«

Im Anschluss daran führt uns ein weiterer Scratch in das Intro des Stücks. Befanden wir uns zu Beginn noch bei Rock Master Scott & The Dynamic Three, so hören wir nun eine neue Platte auf dem imaginären Plattenteller: Run-DMCs »Peter Piper«, aber nur für die Dauer eines Scratches (Sample 3). In Windeseile wechselt der DJ in einen neuen Rhythmus und hat auf dem imaginären anderen Plattenspieler einen Breakbeat (Sample 4) gestartet, zu dem er – wieder von einem anderen Plattenspieler – Blondies »Heart Of Glass« (Sample 4) hinzuzumischen scheint. Diese schnellen Wechsel aus Plattenmischen (Mixing von verschiedenen Rhythmusamples wie Groove und Breakbeats) und Scratching (vor allem Release, Stabs und Baby Scratches von »Peter Piper«) werden dabei während der Gesamtdauer des imaginären DJ-Sets von »Work It« beibehalten.

Über den Groove läuft nun eine weitere Introduction, diesmal nicht auf musikalischer, sondern verbaler Ebene. Wir hören die Selbstpräsentation

des DJs bzw. MCs<sup>11</sup> Elliott, die nun ihren eigenen Auftritt als Rapperin ankündigt und anschließend zu rappen beginnt: »This is a Missy Elliott one time exclusive« (Takt 9-12). Die Musik übernimmt ab diesem Augenblick die Begleitfunktion. Dabei bleibt es – wie im Old-School-DJing – die Aufgabe des imaginären DJs, für einen kontinuierlichen Groove zu sorgen (Breakbeat), verschiedene Platten miteinander zu mischen (Mixing) und durch gescratchte Sounds die Raps rhythmisch zu unterstützen und inhaltlich zu akzentuieren. Die Live-Atmosphäre und die scheinbare Reaktivität der Musik sind besonders auffällig am Ende des Stücks. An zwei Stellen – einmal für die Dauer von zwei Takten (Takte 103 und 104) und ein weiteres Mal für die Dauer von vier Takten (Takte 107-110) – wird ein komplett anderer Rhythmus – der *Peter-Piper*-Breakbeat I und II – eingeblendet:

The image shows two musical staves for percussion and drums. The top staff is labeled 'perc' and the bottom staff is labeled 'drum'. Sample 12 (measures 103-104) includes 'Agogobells' in the percussion part and 'PETERPIPER BREAKBEAT II' in the drum parts. Sample 13 (measures 107-110) includes 'PETERPIPER SCRATCH V' in the percussion part, 'TOM' in the drum part, and 'DRUMCOMPUTER TR 808' in the drum part.

Abb. 13: Sample 12 und 13 – *Peter-Piper*-Breakbeat II und *Peter-Piper*-Scratch V (T. 107-110) in »Work It«

11 Der Begriff MC, d.h. Master of Ceremony, der inzwischen ein Synonym für Rapper geworden ist, bedeutet im HipHop-Kontext, gleichzeitig als Rapper und Entertainer zu fungieren. Seinen Ursprung hatte das MCing in den Ansagen der DJs, die sich von reinen Plattenauflegern zu Zeremonienmeistern entwickelten. Erst später, mit der Ausdifferenzierung der DJ-Techniken und der immer stärker werdenden Konzentration auf den Rap-Text und dessen Aussagen, teilte sich die Personalunion in den DJ und den rappenden MC auf.



Hier haben wir es wieder mit scheinbaren Eingriffen eines DJs während des Auflegens zu tun: Es wird hörbar die Technik des Plattenmischens imaginiert. Mit der Inszenierung eines Live-DJings im Kontext eines Live-Sets endet »Work It« dann auch. Mit dem *Peter Piper*-Scratch V als Schlussakzent erhält das Ende des Stückes einen offenen Charakter – es reißt förmlich ab (Abb. 13, Takt 110). Dies liegt nicht zuletzt daran, dass es sich hierbei um eine Scratch-Figur handelt, die im Kontext des Breakbeatings häufig beim Wechsel auf den jeweils anderen Plattenspieler gespielt wird und einen rhythmisch eleganteren Übergang gewährleisten soll. Als Abschlussbreak eines Stückes verleiht er ihm Offenheit und Flexibilität, die auch Signal eines nicht abgeschlossenen Prozesses sein könnte.

Missy Elliotts »Work It« präsentiert sich als Mikrokosmos des DJings, generiert mit den Mitteln und Techniken eines Studios. Wir hören eine Musik, die scheinbar unaufhörlich auf den Text reagiert (vgl. ausführlicher dazu Rappe 2010), in Kommunikation mit ihm tritt, ihn unterstützt und kommentiert. Zudem spielt diese Live-Inszenierung mit der Erwartungshaltung der Hörer: Wie wird gemixt, welche Platte folgt als nächste und welche Rolle übernimmt sie in der Musik? Wie werden im DJ-Mix die einzelnen Tracks miteinander kombiniert, welche Sounds, Scratches und Releases heischen um Aufmerksamkeit und konkurrieren mit den Raps? Oder das genaue Gegenteil: Wie unterstützt der DJ durch eine geschickte Auswahl und Manipulation des vorhandenen Materials die Aussagen der Rapperin und kommentiert und erweitert sie so auf der musikalischen Ebene? Oder anders gesagt: »Work It« stellt somit ein gezieltes Arbeiten an einem sich ständig verändernden Aufmerksamkeitshorizont dar.

### **›Back in the days!‹ – zur Bedeutung der Musik bei »Work It«**

In der Form, wie auf der musikalischen Ebene ein Rückbezug auf den Ursprung des HipHop (MCing, DJing usw.) wahrnehmbar ist, findet meiner Ansicht nach auf der Ebene der Samplewahl ebenfalls ein referenzielles Agieren statt. »Work It« gestaltet sich auch durch die Geschichte und die Energie der benutzten Sounds, da sie jeweils auf unterschiedliche Phasen des HipHop verweisen bzw. zentrale soundspezifische Aspekte dieses Genres repräsentieren. Die einzelnen Sounds wirken dabei wie Spuren, die sich in bestimmten Phasen seiner Entwicklungsgeschichte verorten lassen und in einem neuen Kontext aktualisiert werden. Missy Elliott und Timbaland versuchen, diese verschiedenen Stränge zu einer vielschichtigen Erzählung zu

bündeln. Dabei gehen sie in geradezu idealtypischer Weise vor, die Tricia Rose (1994) als eine Form von Kulturarchäologie beschrieben hat. Missy Elliott und Timbaland durchsuchen die (schwarze) Musikgeschichte nach bedeutsamen Sounds, übertragen (»flippen«) diese in die musikalische Gegenwart und nutzen ihr semantisches Potenzial für ihre eigenen Aussagen (Rose 1994: 79 u. 89; Poschardt 1995: 228). Die Auswahl der Sounds in »Work It« konzentriert sich auf bedeutsame Ereignisse in der Geschichte des HipHop: von seinen Anfängen in der Old-School bis zu seiner Entwicklung zur New-School. Überblicksartig seien hier die vielfältigen Referenzen dargestellt:

Der *Take-Me-To-The-Mardi-Gras-Breakbeat* verbindet die Zuhörenden mit den musikalischen Anfängen des HipHop (Breakbeat) und dem Ort, an dem er entstand (Block Party). Durch seine doppelte Gestalt wiederum – er wird als *Take-Me-To-The-Mardi-Gras-Breakbeat* wahrgenommen, stammt aber eigentlich von »Peter Piper« – symbolisiert er aber auch die Verbundenheit mit der Tradition des *flipping* bzw. des *versioning* (Quan 2002).

»Request Line« ist stellvertretend für die Phase des Übergangs von der Old-School (Mitte der 1970er Jahre bis Mitte der 1980er Jahre) zur New-School (ab Mitte der 1980er Jahre) zu betrachten, die durch ihre technischen Weiterentwicklungen die Produktionsstandards im HipHop veränderte. Gleichzeitig verweist das Zitat auf einen der Urheber des Stücks, den Rapper Slick Rick. Er übernimmt in dieser transitorischen Phase zwischen Old-School und New-School eine Schlüsselrolle, da er mit seinen innovativen Raps den Vortragsstil des *storytellings* und das *role model* des Pimps in den HipHop etablierte (Kulkarni 2005: 128-129).

Das *Blondie*-Zitat erinnert wiederum an die erste Phase der Popularisierung des HipHop in den Clubs von New York (George 2000).

Mit »Peter Piper« wird schließlich die Transformation von der Old-School zur New-School auf der Ebene des Sounds untermauert. In diesem Stück kommen zum einen die instrumentalen Techniken der Old-School (Plattenspieler, Mixer und Drumcomputer) und deren Aufführungspraxis (Live-Mixing, Breakbeating und Scratching) zur Anwendung. Zum anderen werden aber auch die neuen Techniken der New-School (Sampling und Looping) und deren Möglichkeiten hinzugezogen, jedes nur erdenkliche Geräusch musikalisch zu bearbeiten (Toop 1992: 188).

Dieses Netzwerk von Referenzen wird auf der Ebene der musikalischen Handlungen gedoppelt. Mit der oben beschriebenen Inszenierung eines Live-DJings entsteht ein Referenzsystem, das parallel zum Bedeutungsraum der Soundreferenzen eine (Technik-)Geschichte des HipHop erzählt. In »Work It« werden die Stationen der produktionstechnischen Entwicklung erfahrbar gestaltet: Wir hören das Live-Breakbeating (»Peter Piper«), den Einsatz der

ersten Drumcomputer (»Request Line«) bzw. deren Weiterentwicklung (»Peter Piper«) und den Einsatz des Samplers (»Peter Piper«), sowohl als digitale Fortsetzung des Breakbeatings als auch zur Bearbeitung jedes nur erdenklichen Geräuschs (»Peter Piper«) im Kontext heutiger Studioteknik (»Work It«). Seine stärksten Momente hat das Stück genau in den Augenblicken, in denen die semantisierende Wirkung der Sounds und musikalisches bzw. instrumentaltechnisches Handeln im Studiokontext in enger Verbindung zueinander stehen. Stellvertretend sei hier das Ende des Stücks beschrieben: In den letzten Takten (Takte 102-110) prallen im *call&response*-Modus die »Zeiten« aufeinander und treten miteinander in Kontakt: Wenn Missy Elliott mit den *calls* »to ma ladies« und »to ma fellas« die alten Zeiten beschwört, antworten jedoch weder die Ladies noch die Fellows. Aus der musikalischen Tiefe des Raums respondiert das Sample eines der ältesten und meist benutzten Breakbeats: der *Take-Me-To-The-Mardi-Gras*-Breakbeat in der geflippten Version von Run-DMC (Abb. 13). Der Old-School-Ruf Elliotts wird durch eine wichtige musikalische Urzelle des HipHop gespiegelt und potenziert. Missy Elliott ruft nach ihrer Gruppe, ihren »Leuten« und es antworten ihr die »Vergangenheit« bzw. der Ursprung des HipHop sowie die Tradition und die Werte, die damit (re-)aktiviert werden. Für einen Augenblick befinden sich Gegenwart und Vergangenheit in dem musikalischen Raum »Work It« und kommunizieren miteinander: Missy Elliott ruft und Run-DMC antworten. Und mit ihnen alle DJs und Producer, die »Take Me To The Mardi Gras« benutzt haben – ein *call&response* in Raum und Zeit.

Durch diese multimediale Thematisierung entsteht in »Work It« eine doppelte Einschreibung von Historizität und Tradition, und zwar auf der Ebene der Produktion und der Ebene der Rezeption.

## Historizität und Tradition auf der Ebene der Produktion

Auf der Ebene der Produktion repräsentiert das Stück »Work It« durch seine Gestaltung die Verbundenheit Missy Elliotts und Timbalands mit der HipHop-Community der Produzenten, d.h. sie orientieren sich innerhalb der Komposition an einem Verhaltenskodex, den Schloss (2004) unter dem Begriff der *sampling ethics* beschrieben hat.<sup>12</sup> Seinen Ursprung hat dieser Wertekanon

---

12 Die *sampling ethics* bestehen aus insgesamt sechs Regeln. Sie sind jedoch nicht als geschlossener, stets für alle samplenden Produzenten geltender Verhaltenskodex aufzufassen: »1. No biting: no one can't sample material that has been recently used by someone else. 2. Records are the only legitimate source for

in den Anfängen des HipHop: Die *sampling ethics* leiten sich unmittelbar aus den sozialen und den musikalischen Praktiken des DJings und des Producing ab (ebd.: 79-100).

Von großer Bedeutung ist in diesem Zusammenhang der Vorgang des *digging in the crates*.<sup>13</sup> Dieser beschreibt zunächst den Akt des Suchens und Sammelns rarer Musikstücke oder interessanter Soundfiles zur Weiterverarbeitung beim DJing und Producing. Das *digging* steht für die Virtuosität im Umgang mit dem eigenen Musikarchiv bzw. der Musikgeschichte als Grundlage eigener Kompositionen und ist so gesehen der Vorgang, sich durch das Sammeln, Austauschen und Sampeln von Soundfiles mit der Musikgeschichte auseinanderzusetzen. Mit dem *digging* entsteht so ein Wissen um die eigene (musikalische) Tradition, das ständig aktualisiert wird. Gleichzeitig konstituiert das *digging* auch die soziale Gemeinschaft der Produzenten. *Digging* ist ein soziales Ereignis. Es bedeutet, an Orte zu fahren, Platten zu suchen und sich mit anderen DJs austauschen. Unausgesprochen bedeutet es aber auch, Wissen in bestimmten Situationen für sich zu behalten, seltene oder schwer zu erwerbende Platten nicht mit anderen DJs zu teilen und sich und der eigenen Crew so innerhalb der durch den starken Wettbewerbscharakter geprägten Wertegemeinschaft des HipHop einen Vorteil zu verschaffen. So gesehen handelt es sich dabei um ein *verbal duelling* (Sokol 2004) auf musikalischer und musiktechnologischer Ebene. Die *crates*, die ›Kisten‹, sind als Metapher für Wissen, Kompetenz und Kontrolle zu verstehen und analog zum Mikrophon oder zur Spraydose als Mittel der Selbstermächtigung und Zeichen der Zugehörigkeit zur HipHop-Community zu betrachten. Genau dies beweisen Missy Elliott/Timbaland durch den zielgerichteten Einsatz und Umgang mit dem eigenen Musikarchiv einerseits und der Musikgeschichte andererseits.

Darüber hinaus arbeiten Missy Elliott und Timbaland innerhalb dieses Wertesystems an ihrem individuellen Stil. Dieses Handeln kann sehr gut mit der rhetorischen Figur des musikalischen *Signifyin' (Call-Response)* dargestellt werden, wie sie von Samuel A. Floyd (1991, 1995) für die afroamerikanische Musik beschrieben wurde. *Call-Response* ist analog zur rhetorischen Meta-Figur des *Signifyin' Monkeys* zu verstehen, die nach Henry Louis Gates (1988: 51) als Wiederholung formaler Strukturen in ihrer jeweiligen Differenz beschrieben werden kann.<sup>14</sup>

---

sampled material. 3. One cannot sample from other hip-hop records. 4. One can't sample records one respects. 5. One can't sample from reissues. 6. One can't sample more than one part of a given record« (Schloss 2004: 101-134).

13 Vgl. den Beitrag von Dietmar Elflein in dieser Ausgabe.

14 Der Begriff *Call-Response* verweist auf den dynamischen Prozess von Bedeutungsbildung: Der *Call* bezeichnet die individuelle Stimme, die eine Melodie

Innerhalb der Produktion nehmen Missy Elliott/Timbaland bereits vorhandene musikalische Formen (*Calls*) in Form von Samples auf und wiederholen diese in ihrer Differenz (*Response*). Durch das paraphrasierende Wiederholen kreieren sie innerhalb der neuen musikalischen Realität »Work It« ihren eigenen *Call* als Ausdruck ihres individuellen Stils und agieren damit, übergeordnet betrachtet, ganz im Sinne eines afroamerikanischen Musikhandelns. So erhält z.B. der Groove in »Work It« erst seine polyrhythmische Gestalt und Wirkung, wenn der 1980er *Heart-Of-Glass-Sound* (Sample 5) hinzukommt, d.h. der neue Groove besteht zwar zu einem großen Teil aus einem alten Sound, in der Montage der einzelnen Klänge jedoch entsteht das Neue. Als Beispiel für dieses Handeln steht hier der oben beschriebene *Peter-Piper-Scratch III* (Sample 9), der aus drei unterschiedlichen Run-D.M.C.-Scratches zusammengesetzt und geloopt wird. Wir hören also in den Takten 87-90 von »Work It« eine musikalische Realität, die zwar das Alte als Bedeutung in sich trägt, durch die Verknüpfung dieser verschiedenen Sound-Orte in ihrer abrupten, digitalisierten Wiederholung aber eine neue Wirkung entfaltet, deren Reiz eben nicht nur in der Wiedererkennbarkeit besteht, sondern in einem neuen Sound, der durch diese Mischung und die Konstruktion erst entstehen kann.

### Historizität und Tradition auf der Ebene der Rezeption

Auf der Ebene der Rezeption schließlich erfüllt »Work It« die Aufgabe, für eine Aktualisierung des kulturellen Gedächtnisses zu sorgen. Jan Assmann beschreibt das kulturelle Gedächtnis als eine Instanz, die ihr Selbstbild als Gemeinschaft über kulturelle Handlungen herstellt. Dabei richtet sich das kulturelle Gedächtnis »auf Fixpunkte in der Vergangenheit« (Assmann 1992: 52), d.h. es gibt eine Art von Urmythos, der durch kodierte, festgelegte Symbole und Rituale immer wieder aktualisiert wird und so für die Identität einer Gemeinschaft sorgt (ebd.: 56).

---

singt und/oder einen Rhythmus schlägt. *Response* meint die Aufnahme und Wiederholung dieser Stimme in (s)einer Differenz. *Response* verweist zugleich auf den Ursprung und auf die Variationen des *Calls*. Gleichzeitig ist dies kontextabhängig, denn mit der paraphrasierenden Aufnahme findet auch eine erneute Individualisierung statt. Aus dem *Response* wird in einem neuen Kontext ein neuer (individualisierter) *Call*, der beantwortet werden kann (Floyd 1991: 276-278). Dazu Floyd: »Call-Response, the master trope, the musical trope of tropes, implies the presence within it of Signifyin(g) figures (calls) and Signifyin(g) revisions (responses, in various guises) that can be one or the other, depending on their context« (Floyd 1995: 95).

Darüber hinaus nimmt Assmann eine weitere Differenzierung vor, indem er eine untergeordnete Kategorie einführt und diese als kommunikatives Gedächtnis bezeichnet. Darunter fallen für ihn alle »Erinnerungen, die sich auf die rezente Vergangenheit beziehen. Es sind dies die Erinnerungen, die der Mensch mit seinen Zeitgenossen teilt« (ebd.: 50). Diese entstehen informell durch die alltägliche Kommunikation und umschließen eine Spanne von drei bis vier Generationen (ebd.: 56).

Mikos wiederum übernimmt das Konzept Assmanns und wendet es auf den HipHop, insbesondere auf die Bedeutung des Samplings an, wenn er vermerkt, dass das Sampling das

»kulturelle und kommunikative Gedächtnis lebendig [hält] und auf diese Weise zur Reproduktion von Kultur bei[trägt]. Dazu tragen nicht nur die Raps, sondern vor allem die Samples bei, zielen sie doch vor allem auf die emotionale und körperliche Einbindung des Publikums in das gemeinsame kulturelle Gedächtnis von Erlebnisritualen. Das vollzieht sich nicht nur bewusst über aktive Verstehensprozesse, sondern eben vor allem über die musikalische, rhythmische Struktur des *funky beat* auf einer sinnlich-symbolischen Ebene. Das musikalische kulturelle und kommunikative Gedächtnis ist gewissermaßen als kulturelles Hintergrundrauschen im HipHop präsent. Im konkreten Erleben eines HipHop-Tracks kann dies den Hörern manchmal Probleme bereiten. Das Sample wird zwar bemerkt, als bekannt erkannt, kann aber nicht benannt werden, oder mit anderen Worten: Man kennt den gesampelten Song, weiß aber nicht mehr, von wem er ist. Da bleibt dann nur der kommunikative Austausch mit anderen, und dieser Austausch verweist die Hörer auf das gemeinsame kulturelle Gedächtnis und trägt so zu ihrer kulturellen Selbstvergewisserung bei« (Mikos 2003: 81-82).

In diesem Sinne erfüllt »Work It« auf der Ebene der Rezeption als ein organisiertes Wissensfeld die Aufgabe, durch eine Rückbindung an wichtige identitätsstiftende Ereignisse, Orte, Mythen und Personen des HipHop für eine Aktualisierung des kulturellen und kommunikativen Gedächtnisses zu sorgen. Dies geschieht durch die semantische Aufladung des Materials, die durch den diskursiven und performativen Akt des *representing* im HipHop zustande kommt: einerseits auf der Handlungsebene im Rahmen eines durch ästhetische Prinzipien empirisch geformten Handwerks, andererseits auf der (Zeichen-)Ebene referenziellen (metaphorischen) Interagierens.

»Work It« »fragt«, was in der HipHop-Szene »falsch läuft«, und bietet als Alternative, als eine Art klingenden Gegenentwurf die Auseinandersetzung mit der Tradition und die Rückbesinnung auf die Wurzeln des HipHop an. Dabei ist die Musik (von »Work It« und des gesamten Albums) kein moralisches Lehrstück in Sachen afroamerikanischer Geschichte oder gar *political*

*correctness*. Und Missy Elliott ist keineswegs eine moralisierende Predigerin. Im Gegenteil, die Ernsthaftigkeit der Musik als erzieherisches Mittel und die Geschichtsverbundenheit der Inszenierung werden durch Texte, in denen es um Spaß, Rassismus, ökonomische und sexuelle Potenz sowie um die hohe Kunst des *verbal duellings* geht, erweitert. In diesem Sinne signifiziert Missy Elliott ihre Aussagen selbst, indem sie auf den unterschiedlichen Ebenen verschiedene Statements zusammenführt und so ein vielschichtiges Ereignis gestaltet. Dabei ist die Musik traditionsbewusst und modern, verbindet politische Aussagen mit Spaß und Party, verhandelt Liebe und sexuelles Begehren und ist gleichzeitig Ausdruck persönlicher Befindlichkeit und generalisierter Angriff in bester MC-Tradition. Die Musik Missy Elliotts ist damit ein multimediales Ereignis, ein vielschichtig verknottetes Referenzsystem von musikalisch-rhythmischen, soundhaften, sozialen, historischen und ökonomischen Beziehungen.

## Literatur

- Ahearn, Charlie / Fricke, Jim (2002). *Yes Yes Y'all – Oral History of Hip Hop's First Decade*. Cambridge: Da Capo Press.
- Assmann, Jan (1992). *Das kulturelle Gedächtnis. Schrift, Erinnerung und politische Identität in frühen Hochkulturen*. München: Beck.
- Bader, Stašer (1988). *Worte wie Feuer*. Neustadt: Buchverlag Michael Schwinn.
- Brackett, David (1995). *Interpreting Popular Music*. Cambridge: Cambridge University Press (Reprint Berkeley: University of California Press 2000).
- Bradley, Lloyd (2003). *Bass Culture – der Siegeszug des Reggae*. Höfen: Hannibal.
- Chang, Jeff (2005). *Can't Stop, Won't Stop. A History of the Hip-Hop Generation*. New York: St. Martin's Press.
- Easlea, Daryl (2004). *Chic and the Politics of Disco*. London: Helter Skelter.
- Elliott, Missy (Hg.) (2002). »Interview mit Missy Elliott.« Online unter: <http://www.missyelliott.de/> (Zugriff: 30.11.2002).
- Floyd, Samuel A., Jr. (1991). »Ring Shout! Literary Studies, Historical Studies, and Black Music Inquiry.« In: *Black Music Research Journal* 11, Nr. 2 (Fall), S. 265-288.
- Floyd, Samuel A., Jr. (1995). *The Power of Black Music. Interpreting Its History from Africa to the United States*. New York, Oxford: Oxford University Press.
- Forman, Murray (2009). »Machtvolle Konstruktionen: Stimme und Autorität im Hip-Hop.« In: *Die Stimme im HipHop: Untersuchungen eines intermediären Phänomens*. Hg. v. Oliver Kautny und Fernand Hörner. Bielefeld: transcript, S. 23-50.
- Gates, Henry Louis, Jr. (1988). *The Signifying Monkey – A Theory of African-American Literary Criticism*. New York, Oxford: Oxford University Press.
- Keazor, Henry / Wübbena, Thorsten (2005). *Video Thrills the Radio Star. Musikvideos: Geschichte, Themen, Analysen*. Bielefeld: transcript.
- Halberstam, Judith (1998). *Female Masculinity*. Durham, London: Duke University Press.

- Kulkarni, Neil (2005). *Hip Hop Tribute. Die Story der großen Sprechgesänge*. Schlüchtern: Rockbuch.
- Meinecke, Thomas (1999). *Tomboy*. Frankfurt/M.: Suhrkamp.
- Mikos, Lothar (2003). »Interpolation and sampling: Kulturelles Gedächtnis und Intertextualität im HipHop.« In: *Hip Hop – Globale Kultur – lokale Praktiken*. Hg. v. Jannis Androutsopoulos. Bielefeld: transcript, S. 64-84.
- Poschardt, Ulf (1995). *DJ-Culture*. Hamburg: Rogner & Bernhard.
- Quan, Jay (2002). »Grandmaster Flash Interview.« Online unter: <http://www.jayquan.com/flint.htm> (Zugriff: 20.3.2006).
- Rappe, Michael (2003). »Work It – warum Videogucken kreativ ist oder die Kunst des Eigensinns.« In: *AfS-Magazin*, Nr. 16 (November), S. 12-19.
- Rappe, Michael (2005). »Ich rappe, also bin ich! Hip Hop als Grundlage einer Pädagogik der actionality.« In: *Musik//Politik. Texte und Projekte zur Musik im politischen Kontext*. Hg. v. Ute Canaris. Bochum: Kamp, S. 122-138.
- Rappe, Michael (2007). »Rhythmus-Sound-Symbol: Struktur und Vermittlungsformen einer ›oral culture‹ am Beispiel des Hip Hop.« In: *Express Yourself. Europas kulturelle Kreativität zwischen Markt und Underground*. Hg. von Eva Kimminich, Michael Rappe, Heinz Geuen u. Stefan Pfander. Bielefeld: transcript, S. 137-156.
- Rappe, Michael (2010). *Under Construction. Kontextbezogene Analyse afroamerikanischer Popmusik* (= musicolonia, 6.1 und 6.2). Köln: Dohr Verlag.
- Rose, Tricia (1994). *Black Noise. Rap Music and Black Culture in Contemporary America*. Hanover: Wesleyan University Press.
- Schloss, Joseph G. (2004). *Making Beats: the Art of Sample-Based Hip-Hop*. Middletown: Wesleyan University Press.
- Sidran, Ben (1985). *Black Talk*. Hofheim: Wolke.
- Smitherman, Geneva (1999). *Talkin that Talk. Language, Culture and Education in African American*. London, New York: Routledge.
- Sokol, Monika (2004). »Verbal Duelling: Ein universeller Sprachspieltypus und seine Metamorphosen im US-amerikanischen, französischen und deutschen Rap.« In: *Rap: More Than Words*. Hg. v. Eva Kimminich (= Welt – Körper – Sprache – Perspektiven kultureller Wahrnehmungs- und Darstellungsformen 4). Frankfurt/M. u.a.: Peter Lang, S. 113-160.
- Stuckey Sterling (1987). *Slave Culture: Nationalist Theory and the Foundation of Black America*. New York: Oxford University Press.
- Swenson, Kylee (2003). »Wide-Open Spaces.« In: *remixmag*. Onlineausgabe vom 1. Dezember, [http://remixmag.com/artists/remix\\_wideopen\\_spaces](http://remixmag.com/artists/remix_wideopen_spaces) (Zugriff: 23.3.2008).
- Toop, David (1992). *Rap Attack 3. African Jive bis Global HipHop*. Höfen: Hannibal (3. erw. Aufl.).
- Vincent, Rickey (1996). *Funk. The Music, the People, and the Rhythm of the One*. New York: St. Martin's Griffin.

## Internet

- <http://www.sequencer.de>  
<http://www.rolandmusik.de/hauptseite.shtml>  
<http://www.synthmuseum.com>  
<http://musicthing.blogspot.com>  
<http://www.youtube.com>



## Diskographie

- Blondie (1978). »Heart Of Glass.« Auf: *Parallel Lines*. Chrysalis. 7243533599-2-8.
- Elliott, Missy (2002). »Work It.« Auf: *Under Construction*. Elektra/Time Warner. Elektra 7559-62813-2.
- Elliott, Missy (2003). »Pass That Dutch.« Auf: *This Is Not a Test*. Elektra/Time Warner. Elektra 7559-62905-2.
- James, Bob (1975). »Take Me To The Mardi Gras.« Auf: *Two*. 1975. Wiederveröffentlicht auf: *One, Two, Three & BJ4 – The Legendary Albums*. (2003) Tappan Zee Records/Chappel North America, Union Square Music. METRCDC515.
- Rock Master Scott & The Dynamic Three (1984). *Request Line/The Roof Is In Fire*. 12" Vinyl. ARS/Channel Records. Channel 12/41.
- Run-D.M.C. (1986). »Peter Piper.« Auf: *Raising Hell*. Arista Records/BMG, Profile. 07822-16408-2.

## Film

- George, Nelson (2000). *A Great Day in Hip Hop. A Documentary About a Harlem Photo Shoot Sponsored by XXL Magazine*. Nelson George (Regie). USA. Online unter: [http://www.nelsongeorge.com/films/great\\_day.html](http://www.nelsongeorge.com/films/great_day.html) (Zugriff: 10.7.2006).