

Hochschule der Medien  
Electronic Media  
Audiovisuelle Medien  
Tonseminar  
Prof. Oliver Curdt



HOCHSCHULE  
DER MEDIEN

---

Seminararbeit

**Kreatives Nutzen von Samples**

Vorgelegt von:

Can Yıldırım

cy009@hdm-stuttgart.de

Matrikelnummer: 44803

Fachsemester: AM7-4

# **Gliederung**

## **1. Definition**

### **1.1 Sampling**

### **1.2 Kreativität**

## **2. Sample Quellen**

## **3. Techniken**

### **3.1 Chopping**

### **3.2 Time Stretching**

### **3.3 Pitch Shifting**

### **3.4 Reversing**

## **4. “Kreative” Sampling Beispiele**

### **4.1 Ungewöhnliche Sample Picks**

### **4.2 Sample in einen anderen Kontext rücken**

### **4.3 Technisch anspruchsvolle Flips**

### **4.4 Sample als Unterstreichung**

### **4.5 Narratives Sampling**

### **4.6 Mehrere Sample Ebenen**

## **5. Fazit**

## **1. Definition**

### **1.1 Sampling**

Sampling in der Musik bezeichnet die Praxis, bereits existierende Audioaufnahmen zu verwenden, um neue Musikstücke zu schaffen. Dabei werden Teile von Songs, Sprachaufnahmen oder Geräuschen digital aufgezeichnet und in einen neuen musikalischen Kontext eingebettet. Die technische Grundlage des Samplings ist die Digitalisierung von Audiosignalen, die ursprünglich analog sind. Diese Signale werden mittels eines Analog-Digital-Wandlers in digitale Daten umgewandelt. Die ersten kommerziellen Sampler, wie der Fairlight CMI im Jahr 1979, ermöglichten es, gespeicherte Audio Fragmente in Echtzeit wiederzugeben und deren Tonhöhe zu verändern. Moderne Sampler, sowohl als Hardware als auch als Software, bieten umfangreiche Bearbeitungs- und Manipulationsmöglichkeiten, wie Filter, Equalizer und Effekte, um die aufgenommenen Samples zu verändern und in neue Kompositionen zu integrieren.

### **1.2 Kreativität**

Kreativität bezieht sich auf die Fähigkeit, etwas Neues und Nützliches zu erschaffen. Dieser Begriff umfasst verschiedene Aspekte, von alltäglicher Kreativität, die zur Lösung persönlicher Probleme dient und im Alltag angewandt wird, bis hin zu außergewöhnlicher Kreativität, die sich durch bedeutende Beiträge in Bereichen wie Kunst, Wissenschaft und Technologie auszeichnet. Es wird zwischen Alltagskreativität und außergewöhnlicher Kreativität unterschieden. Alltagskreativität ist weit verbreitet und oft auf persönliche Nutzen ausgerichtet, während außergewöhnliche Kreativität durch Anerkennung und Bedeutung für andere gekennzeichnet ist. Diese herausragenden kreativen Leistungen führen oft zu Durchbrüchen und Neudefinitionen bestehender Paradigmen, wie es bei historischen Persönlichkeiten wie Albert Einstein und Pablo Picasso der Fall war.

## **2. Sample Quellen**

Physische Tonträger wie Schallplatten, Kassetten und CDs sind wichtige Quellen für Sampling in der Musikproduktion. Sampling bezieht sich auf die Technik, bei der Abschnitte von bereits existierenden Musikaufnahmen extrahiert und in neue Musikstücke integriert werden. Diese Praxis ermöglicht es Künstlern, verschiedene Klänge, Melodien oder Rhythmen in ihre eigenen Werke zu integrieren und so neue und innovative Kompositionen zu schaffen. Schallplatten, auch als Vinyl bekannt, sind besonders beliebt bei DJs und Produzenten aufgrund ihrer warmen, analogen Klangqualität. Das Sampling von Vinyl bietet eine einzigartige Textur und Tiefe, die digital schwer zu reproduzieren ist. DJs nutzen spezielle Plattenspieler und Mixer, um bestimmte Teile von Schallplatten nahtlos in ihre Sets einzufügen. Kassetten bieten eine andere Ästhetik und sind für ihren charakteristischen, leicht verrauschten Klang bekannt. In den 1980er und 1990er Jahren waren Kassetten weit verbreitet und viele Musiker nutzten sie zur Aufnahme von Demos und

experimentellen Sounds. Durch das Abspielen und Aufnehmen von Kassettenbändern können einzigartige Effekte wie Wow und Flutter erzielt werden, die im digitalen Bereich nur schwer nachzuahmen sind. CDs hingegen bieten eine hohe Klangqualität und Präzision. Mit der Einführung von CDs in den 1980er Jahren wurde die Musikproduktion revolutioniert. CDs erlauben es Produzenten, hochauflösende Audioclips zu extrahieren, die in neuen Tracks verwendet werden können. Die digitale Natur der CDs macht es einfach, bestimmte Teile eines Tracks mit hoher Genauigkeit zu sampeln und zu bearbeiten. Die Nutzung dieser verschiedenen physischen Tonträger als Sample-Quellen ermöglicht es Musikern, eine breite Palette von Klangfarben und Texturen in ihre Produktionen einzubringen. Jede Quelle hat ihre eigenen charakteristischen Eigenschaften, die zur Vielfalt und Kreativität in der modernen Musikproduktion beitragen. In der modernen Musikproduktion spielen Online-Sample-Dienste wie Tracklib, Splice und Looperman eine bedeutende Rolle als Quellen für musikalische Samples. Diese Plattformen bieten Musikproduzenten Zugriff auf eine riesige Bibliothek an Samples und Loops, die sie in ihren eigenen Kompositionen verwenden können. Tracklib ist bekannt für seine umfassende Sammlung von originalen Multitracks und Stems aus alten und neuen Songs. Es ermöglicht Produzenten, rechtlich gesicherte Samples direkt aus den Originalaufnahmen zu nutzen. Dies ist besonders nützlich für jene, die in Genres wie Hip-Hop und Elektronik arbeiten, wo Sampling historisch eine zentrale Rolle spielt. Tracklib bietet eine einfache Lizenzierungsstruktur, die den rechtlichen Prozess des Samplings erleichtert. Splice bietet eine breite Palette von Samples, Loops und Presets, die von verschiedenen Produzenten und Künstlern erstellt wurden. Es ist besonders beliebt wegen seines Abonnementmodells, das den Zugriff auf eine riesige und ständig aktualisierte Bibliothek ermöglicht. Splice bietet auch Werkzeuge zur Zusammenarbeit und Projektverwaltung, die es Produzenten erleichtern, ihre kreativen Prozesse zu optimieren. Looperman unterscheidet sich durch seine Community-basierte Struktur, in der Benutzer kostenlos ihre eigenen Samples und Loops hochladen und teilen können. Diese Plattform fördert den Austausch und die Zusammenarbeit zwischen Musikproduzenten weltweit, indem sie eine Vielzahl von Genres und Stilen abdeckt. Looperman bietet zudem Foren und Tutorials, die es Anfängern und erfahrenen Musikern ermöglichen, ihre Fähigkeiten zu verbessern und sich zu vernetzen. Diese Dienste haben das Sampling zugänglicher und legaler gemacht, indem sie klare Lizenzierungsmodelle und eine große Vielfalt an Sounds anbieten, die für moderne Musikproduktionen unerlässlich sind. Sie erleichtern nicht nur die kreative Arbeit, sondern sorgen auch dafür, dass Künstler für ihre Originalwerke fair entlohnt werden. Streaming-Dienste und YouTube sind heutzutage unverzichtbare Quellen für Samples in der Musikproduktion. Plattformen wie Spotify, Apple Music, Tidal und andere Streaming-Dienste bieten eine riesige Bibliothek an Musik, die Produzenten für Sampling verwenden können. YouTube, als die weltweit größte Video-Sharing-Plattform, ist eine weitere wichtige Quelle für Samples, da sie nicht nur offizielle Musikvideos, sondern auch eine Vielzahl von inoffiziellen und seltenen Tracks, Remixen und Live-Aufnahmen enthält. Die Nutzung von Streaming-Diensten und YouTube für Sampling bietet zahlreiche Vorteile. Zum einen ermöglichen sie einen einfachen und schnellen Zugang zu einer enormen Menge an Musik, die sonst nur schwer zu finden wäre. Dies gilt besonders für ältere oder weniger bekannte Stücke, die in physischen Formaten möglicherweise nicht mehr erhältlich sind. Zum anderen erleichtert die digitale

Natur dieser Plattformen das Durchsuchen und Herunterladen von Musik, was den Sampling-Prozess erheblich beschleunigt. Durch Funktionen wie Playlists und Empfehlungsalgorithmen können Produzenten auch neue und inspirierende Musik entdecken, die sie für ihre eigenen Projekte nutzen können. Allerdings gibt es auch rechtliche Aspekte zu beachten. Das Sampling von Musik aus Streaming-Diensten und YouTube kann zu urheberrechtlichen Problemen führen, wenn keine entsprechende Erlaubnis eingeholt wird. Plattformen wie YouTube bieten jedoch einige Tools an, um die Nutzung urheberrechtlich geschützter Inhalte zu überwachen und zu regulieren. Darüber hinaus sind viele Musikstücke auf Streaming-Diensten durch digitale Rechteverwaltung (DRM) geschützt, was die direkte Nutzung von Samples einschränken kann. Insgesamt sind Streaming-Dienste und YouTube äußerst wertvolle Ressourcen für Musikproduzenten, die nach neuen und interessanten Samples suchen. Die einfache Zugänglichkeit und die riesige Auswahl an Musik machen sie zu bevorzugten Plattformen für das Sampling, trotz der rechtlichen Herausforderungen, die damit verbunden sein können. Selbst aufgenommene Samples sind eine bedeutende Quelle in der Musikproduktion und bieten Musikern eine einzigartige Möglichkeit, kreative und individuelle Sounds zu erzeugen. Diese Samples können aus verschiedenen Quellen stammen, wie zum Beispiel aus der Umwelt, von Instrumenten oder von der menschlichen Stimme. Die Aufnahme von eigenen Samples ermöglicht es Künstlern, eine persönliche Note in ihre Musik zu integrieren und sich von vorgefertigten, kommerziellen Soundbibliotheken abzuheben. Diese Methode erfordert oft das richtige Equipment, wie hochwertige Mikrofone und Aufnahmegereäte, sowie ein gutes Verständnis von Aufnahme- und Bearbeitungstechniken, um die gewünschten Klangqualitäten zu erzielen. Ein Beispiel für die Nutzung selbst aufgenommener Samples findet sich bei vielen modernen Musikproduzenten und Künstlern, die spezielle Klänge suchen, die in bestehenden Bibliotheken nicht verfügbar sind. Diese individuellen Samples können dann weiter bearbeitet, manipuliert und in den kreativen Prozess integriert werden, um originelle und einzigartige Musikstücke zu schaffen. Die Entwicklung und Nutzung von Samplern hat diese Technik revolutioniert. Frühe Hardware-Sampler wie der Fairlight CMI ermöglichten es, aufgenommene Sounds in verschiedenen Tonhöhen wiederzugeben und zu manipulieren. Heute sind Software-Sampler wie Kontakt oder EXS24 weit verbreitet, die es ermöglichen, große Mengen an Samples effizient zu verwalten und zu bearbeiten. Insgesamt bieten selbst aufgenommene Samples Musikern eine unerschöpfliche Quelle der Inspiration und ermöglichen es, die Einzigartigkeit und Kreativität in ihren Werken zu steigern.

### **3. Techniken**

#### **3.1 Chopping**

Sample chopping ist eine Technik in der Musikproduktion, bei der Teile eines Audio-Samples in kleinere Segmente zerlegt und neu angeordnet werden, um ein neues musikalisches Stück zu schaffen. Diese Technik wird häufig im Hip-Hop, House und anderen elektronischen Musikgenres eingesetzt, um kreative und oft

unerwartete Klangeffekte zu erzielen. Ein berühmtes Beispiel für Sample chopping ist Daft Punks Song "One More Time". Der Track verwendet ein Sample aus dem 1979er Disco-Song "More Spell on You" von Eddie Johns. Daft Punk zerteilte das Originalsample in kleinere Stücke und ordnete diese neu, wodurch ein völlig neues Klangbild entstand. Diese Methode ermöglichte es ihnen, den charakteristischen, sich wiederholenden Rhythmus und die Melodie von "One More Time" zu entwickeln, die den Song zu einem weltweiten Hit machten. Daft Punk setzte bei "One More Time" die Sample chopping-Technik ein, indem sie nicht nur das Hauptsample bearbeiteten, sondern auch verschiedene Effekte und Filter einsetzten, um den Klang weiter zu verfeinern. Diese Herangehensweise verleiht dem Song seine unverwechselbare Energie und Tiefe und zeigt, wie innovativ und kreativ Sample chopping in der Musikproduktion eingesetzt werden kann. Insgesamt zeigt "One More Time" eindrucksvoll, wie Sample chopping dazu genutzt werden kann, bestehende Musikstücke neu zu interpretieren und dabei etwas völlig Einzigartiges und Neues zu schaffen.

### **3.2 Time Stretching**

Time-Stretching ist eine Technik in der Musikproduktion, die es ermöglicht, das Tempo eines Audiosignals zu ändern, ohne dessen Tonhöhe zu beeinflussen. Diese Methode wird oft eingesetzt, um Samples an das Tempo eines Tracks anzupassen oder um kreative Effekte zu erzielen. Ein Beispiel für den Einsatz von Time-Stretching findet sich im Song "ATLiens" von OutKast. Der Track verwendet ein Sample aus dem 1967er Soul-Song "So Tired" von The Chamber Brothers. Durch das chopping und time stretching entsteht eine außerirdisch klingende Atmosphäre.

### **3.3 Pitch Shifting**

Pitch Shifting ist eine Technik in der Musikproduktion, bei der die Tonhöhe eines Audiosignals verändert wird, ohne die Dauer des Audios zu beeinflussen. Diese Methode wird häufig verwendet, um Effekte zu erzeugen oder eine Stimme oder ein Instrument an die Tonart eines Stücks anzupassen. Ein bemerkenswertes Beispiel für den Einsatz von Pitch Shifting ist im Song "Monaco" von Bad Bunny zu finden. In diesem Track nutzt Bad Bunny ein Sample des Songs "Hier Encore" von Charles Aznavour. Der Produzent des Songs hat das Sample transponiert, also die Tonhöhe verändert, um es besser in den Kontext des neuen Songs zu integrieren. Diese Technik ermöglicht es, dem Track eine neue Stimmung und Tiefe zu verleihen, die im Originalstück nicht vorhanden waren. Durch die Veränderung der Tonhöhe können Musiker und Produzenten kreative und unerwartete Klänge erzeugen, die sonst nicht möglich wären. Dies kann auch dazu beitragen, dass ein Sample sich nahtlos in einen neuen musikalischen Kontext einfügt, wodurch einzigartige und innovative Musikstücke entstehen. Pitch Shifting ist somit ein wesentlicher Bestandteil moderner

Musikproduktion und ein mächtiges Werkzeug für Künstler wie Bad Bunny, die ständig nach neuen Wegen suchen, ihre Musik frisch und aufregend zu gestalten.

### **3.4 Reversing**

Reversing beinhaltet das Rückwärtsabspielen eines aufgenommenen Sounds oder eines Musikabschnitts. Diese Methode kann einzigartige Texturen und Atmosphären innerhalb eines Tracks erzeugen. Ein herausragendes Beispiel für Reversing im modernen Hip-Hop ist Kendrick Lamars Song "Money Trees" aus seinem hochgelobten Album "good kid, m.A.A.d city." In "Money Trees" sampelt Kendrick Lamar den Song "Silver Soul" von Beach House und nutzt dabei die Reversing-Technik, um eine gespenstische und ätherische Kulisse zu schaffen, die die introspektiven Texte des Songs unterstreicht. Das umgekehrte Sample fügt dem Track eine Ebene der Komplexität und Tiefe hinzu und zeigt Kendricks innovative Herangehensweise an die Musikproduktion sowie seine Fähigkeit, verschiedene musikalische Elemente zu einem kohärenten und fesselnden Stück zu verschmelzen. Der Einsatz von Reversing in "Money Trees" ist ein Beweis dafür, wie Hip-Hop-Künstler bestehende Musik umfunktionieren können, um neue und ansprechende Klanglandschaften zu schaffen. Diese Technik zeigt nicht nur die Kreativität des Produzenten, sondern schlägt auch eine Brücke zwischen verschiedenen Musikgenres und -epochen, indem sie einen Dialog zwischen Vergangenheit und Gegenwart innerhalb eines einzelnen Tracks ermöglicht.

## **4. "Kreative" Sampling Beispiele**

### **4.1 Ungewöhnliche Sample Picks**

Ungewöhnliche Sample-Auswahl in der Musik kann einem Song eine einzigartige Klangtextur und ein unverwechselbares Flair verleihen. Zwei Beispiele hierfür sind „Plain Jane“ von ASAP Ferg und „Garbage Pale Kids“ von JPEGMAFIA und Danny Brown. In „Plain Jane“ nutzt Produzent Kirk Knight eine Handyaufnahme eines fahrenden Zuges, welche zur Rhythmik des Songs beiträgt. „Garbage Pale Kids“ von JPEGMAFIA zeigt ein weiteres Beispiel für kreative und unkonventionelle Sample-Auswahl. JPEGMAFIA ist bekannt für seine experimentelle Herangehensweise an Musikproduktion und seine Fähigkeit, scheinbar unzusammenhängende Elemente zu kombinieren. In diesem Track verwendet er Samples aus verschiedensten Quellen, die den chaotischen und doch strukturierten Sound seines Stils unterstreichen. Er nutzt dafür 2 alte japanische Werbungen und ein Youtube-Video. Beide Songs zeigen, wie unkonventionelle Sample-Picks zur Schaffung innovativer Musik beitragen können, indem sie bestehende Klänge in neuen und aufregenden Kontexten neu interpretieren.

## 4.2 Sample in einen anderen Kontext rücken

In der Musikproduktion werden Samples oft in einen neuen Kontext gesetzt, um kreative und einzigartige Tracks zu kreieren. Zwei bemerkenswerte Beispiele hierfür sind die Songs "Easy" von Cro und "Find a Way" von A Tribe Called Quest. "Easy" von Cro ist bekannt für seine eingängige Melodie und seinen entspannten Vibe. Der Track verwendet ein Sample des Songs "Sunny" von Bobby Hebb aus dem Jahr 1966. Durch die Integration dieses Samples in seinen Song schafft Cro eine nostalgische Atmosphäre, die zugleich modern und zeitlos wirkt. Das Sample wird dabei geschickt verändert und in den neuen Kontext des Songs eingebettet, was zu einem frischen und dennoch vertrauten Sound führt. A Tribe Called Quest's "Find a Way", produziert von J Dilla, ist ein weiteres hervorragendes Beispiel für die kreative Nutzung von Samples. Der Song enthält ein Sample von "Technova" von Towa Tei feat. Bebel Gilberto. Dieses Sample, ein Gesangspart auf Portugiesisch, wird im Track prominent verwendet und verleiht dem Song eine exotische und gleichzeitig hypnotische Klangqualität. J Dilla und Q-Tip haben dieses Sample nicht nur verwendet, sondern es so in den neuen Song integriert, dass es eine völlig neue Bedeutung und Stimmung vermittelt. Diese Praxis, Samples in neue Kontexte zu setzen, zeigt, wie alte Musikstücke neues Leben eingehaucht bekommen können und wie Produzenten und Künstler vergangene Werke würdigen und gleichzeitig innovative neue Musik schaffen können.

## 4.3 Technisch anspruchsvolle Flips

Technisch anspruchsvolle Sample-Flips sind in der Musikproduktion besonders bemerkenswert, da sie tief in die Manipulation und kreative Neugestaltung von Originalaufnahmen eintauchen. Zwei herausragende Beispiele für diese Technik sind J Dillas „Don't Cry“ und Burials „Archangel“. J Dilla, ein Pionier der Hip-Hop-Produktion, demonstrierte seine Fähigkeiten in „Don't Cry“ auf dem Album „Donuts“. In diesem Track verwendete er ein Sample von „I Can't Stand (To See You Cry)“ von The Escorts. J Dilla schnitt und bearbeitete das Sample so geschickt, dass es fast wie ein völlig neues Werk klingt, wobei er kleine Teile der Originalaufnahme umarrangierte und mit verschiedenen Effekten bearbeitete. Diese Technik erfordert ein tiefes Verständnis für Rhythmus und Timing, um die nahtlose Integration der Sample-Fragmente zu gewährleisten. Ebenso beeindruckend ist Burials „Archangel“ aus dem Album „Untrue“. Burial, bekannt für seine atmosphärischen und emotional aufgeladenen Tracks, nutzte ein Sample von Ray Js „One Wish“ und kombinierte es mit Elementen aus „Opening Infiltration“ von Harry Gregson-Williams und Norihiko Hibino. Er veränderte die Tonhöhe und den Rhythmus des Gesangs aus dem Ray J Song und fügte es in einen neuen Kontext ein, wodurch eine düstere und melancholische Stimmung erzeugt wurde. Diese komplexe Bearbeitung zeigt, wie Burial verschiedene Quellen nahtlos miteinander verbindet und so eine völlig neue Klanglandschaft schafft. Diese Beispiele verdeutlichen, wie technisch anspruchsvolle Sample-Flips nicht nur die Kreativität des Produzenten widerspiegeln, sondern auch die Fähigkeit, bestehende Musik in eine neue künstlerische Vision zu transformieren.



#### 4.4 Sample als Unterstreichung

In der Musik werden Samples oft verwendet, um die Stimmung und Bedeutung eines Songs zu verstärken. Ein Beispiel hierfür ist Kanye Wests „Jesus Walks“, in dem er ein Gospel-Sample aus „Walk with Me“ des Addicts Rehabilitation Center Choir nutzt. Dieses Sample unterstreicht die spirituelle und kämpferische Atmosphäre des Songs und verstärkt die thematische Tiefe von Wests Lyrics, die sich mit Glauben und Erlösung auseinandersetzen. Ein weiteres Beispiel ist „Generation Tschö!“ von Celo und Abdi, das ein Sample aus dem Soundtrack von Koyaanisqatsi verwendet. Die Gesellschaftskritik des Films zeichnet sich durch die Abwesenheit von Dialogen und handelnden Personen aus, der Film besteht ausschließlich aus aneinander montierten, assoziativen Zeitlupe- und Zeitraffer-Bildsequenzen von Städten und vielen Naturlandschaften in den Vereinigten Staaten und der von Philip Glass komponierten und exakt auf die Bilder zugeschnittenen Musik. Ähnlich verhält es sich mit dem Song „Generation Tschö!“, da dieser auch keine wirkliche Narrative besitzt und es am Zuhörer liegt die Zusammenhänge aus dem Gezeigten zu erschließen.

#### 4.5 Narratives Sampling

Narratives Sampling ist eine Technik des Samplings, bei der die musikalische Komposition den Textinhalt widerspiegelt und verstärkt. Beispiele dafür sind OG Keemos „55 (Interlude)/Siedlung“ und Tuas „Vorstadt“. Bei „55 (Interlude)/Siedlung“ handelt es sich um 2 auf dem Album „Geist“ aufeinanderfolgende Tracks, welche dasselbe Sample, „Summertime“ von Rahsaan Roland Kirk, nutzen und thematisch die gleiche Siedlung behandeln. Auf „55 (Interlude)“ zählt OG Keemo textlich aus der Ich-Perspektive nicht zusammenhängende Eigenschaften seiner Umgebung auf, um die Schnelllebigkeit und Kriminalität der Siedlung, in welcher er aufgewachsen ist, darzustellen. Um dies zu unterstreichen, performt er diesen Text im Verlauf des Songs immer hektischer auf einen treibenden Trap-Beat. Beim Übergang zum nächsten Song „Siedlung“ wird das gleiche Sample wie auf „55 (Interlude)“ mit der gleichen Chopping-Art langsamer und runtergepitcht, was die Hektik aus dem Song nimmt. Textlich werden ähnliche Themen wie auf „55 (Interlude)“ angesprochen, jedoch viel gelassener und mit einer Alltäglichkeit performt, ähnlich dem Sample. Bei Tuas „Vorstadt“ handelt es sich um einen autobiographischen Song, welcher in 3 Parts aufgeteilt ist. Part 1 spielt textlich in den 90er Jahren und wird unterstrichen von einem 90er typischen Boom-Bap-Beat mit Platten-Scratches und einem sich loopenden Streicher-Sample. Das Sample zieht mit in den zweiten Part und wird gechopped, zudem kommen hochgepitchte Vocals dazu, um den Sprung in die 2000er Dipset-Phase zu veranschaulichen. Part 3 spielt sich dann zum Zeitpunkt des Releases ab, sprich 2019. Für die Untermalung spielt der Streicher-Loop nun Staccato und die Drums spielen einen modernen Trap angehauchten Beat.

#### 4.6 Mehrere Sample Ebenen

In der Musik kann es vorkommen, dass ein gesampelte Songs erneut sampelt und dadurch mehrere Sampling Ebenen entstehen. Beispielsweise wurde der Song "I'll Take Care of You" von Brook Benton mehrfach neu interpretiert und gesampelt, was die Grundlage für andere Versionen und Songs bildet. Brook Benton veröffentlichte "I'll Take Care of You" 1960 als Soul-Ballade. Der Song handelt davon, wie der Sänger seiner Geliebten verspricht, sich um sie zu kümmern und sie zu beschützen. Gil Scott-Heron, ein einflussreicher Musiker und Dichter, coverte den Song "I'll Take Care of You" und nahm ihn 1999 in sein Album "I'm New Here" auf. Scott-Herons Version bleibt dem Original von Benton treu, bringt jedoch seinen eigenen, unverwechselbaren Stil und seine tiefere Stimme ein. Jamie xx, Mitglied der Band The xx, remixte Gil Scott-Herons Album "I'm New Here" und veröffentlichte 2011 "We're New Here". Der Song "I'll Take Care of U" ist eine überarbeitete Version von Scott-Herons Cover, angereichert mit elektronischen Beats und Jamie xx's charakteristischer Produktion. Drake und Rihanna veröffentlichten 2011 "Take Care", ein Song, der stark von Jamie xx's Version von "I'll Take Care of U" beeinflusst ist. Der Song sampelt die Remix-Version und integriert Drakes und Rihannas eigene Lyrics und Vocals, während er die Essenz des Originals von Benton und die Neuinterpretation von Scott-Heron und Jamie xx beibehält.

#### 5. Fazit

Die Analyse des kreativen Nutzens von Samples in der Musik zeigt deutlich, wie facettenreich und subjektiv Kreativität sein kann. Von der Definition und technischen Grundlagen des Samplings über die vielfältigen Quellen und Techniken bis hin zu konkreten Beispielen demonstriert diese Arbeit, dass Sampling nicht nur eine Methode der Musikproduktion ist, sondern auch ein kreatives Werkzeug, das es Künstlern ermöglicht, bestehende Musik neu zu interpretieren und transformieren. Sampling bietet die Möglichkeit, Musikgeschichte zu würdigen und gleichzeitig innovative neue Werke zu schaffen. Durch das Chopping, Time-Stretching, Pitch-Shifting und Reversing von Samples können Produzenten einzigartige Klanglandschaften kreieren, die oft weit vom ursprünglichen Kontext des gesampelten Materials entfernt sind. Dies zeigt, dass Kreativität im Sampling nicht nur darin besteht, das Ausgangsmaterial zu verändern, sondern auch darin, es in neue, überraschende Kontexte zu setzen. Die Beispiele für unkonventionelle Sample-Picks und das Einbetten von Samples in neue Kontexte verdeutlichen, wie subjektiv und individuell der kreative Prozess ist. Künstler wie A\$AP Ferg, JPEGMAFIA, Cro und A Tribe Called Quest nutzen Samples, um ihre eigene musikalische Vision auszudrücken und gleichzeitig einen Dialog zwischen verschiedenen Musikgenres und -epochen zu führen. Dies zeigt, dass Kreativität im Sampling oft darin besteht, scheinbar nicht zusammenhängende Elemente zu einem kohärenten und innovativen Ganzen zu verbinden. Technisch anspruchsvolle Flips, wie die von J Dilla und Burial, demonstrieren die hohe Kunstfertigkeit und das tiefe Verständnis für Musik, das im Sampling erforderlich ist. Diese Beispiele unterstreichen, dass Kreativität im Sampling auch eine Frage der technischen Fähigkeiten und des

musikalischen Wissens ist. Narratives Sampling und das Verwenden von Samples zur Unterstreichung von Themen und Stimmungen, wie in den Arbeiten von Kanye West und OG Keemo, zeigen, dass Samples nicht nur klangliche, sondern auch narrative und emotionale Funktionen in einem Musikstück erfüllen können. Abschließend lässt sich festhalten, dass das kreative Nutzen von Samples ein komplexer und vielschichtiger Prozess ist, der sowohl technische Fähigkeiten als auch kreative Vision erfordert. Sampling ist ein kraftvolles Mittel, um neue musikalische Ausdrucksformen zu schaffen und bestehende Musik auf innovative Weise neu zu interpretieren. Dabei bleibt die Kreativität stets subjektiv und individuell, geprägt von den persönlichen Erfahrungen und Visionen der Künstler.

## Quellen

[https://de.wikipedia.org/wiki/Sampling\\_\(Musik\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Sampling_(Musik))

<https://de.wikipedia.org/wiki/Kreativit%C3%A4t>

<https://de.wikipedia.org/wiki/Kompaktkassette>

<https://de.wikipedia.org/wiki/Musikvertrieb>

[https://de.wikipedia.org/wiki/Never\\_Be\\_Lonely](https://de.wikipedia.org/wiki/Never_Be_Lonely)

[https://de.wikipedia.org/wiki/Kompilation\\_\(Musik\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Kompilation_(Musik))

[https://de.wikipedia.org/wiki/Streaming\\_Media](https://de.wikipedia.org/wiki/Streaming_Media)

[https://de.wikipedia.org/wiki/Geschichte\\_und\\_Entwicklung\\_des\\_Streaming\\_Media](https://de.wikipedia.org/wiki/Geschichte_und_Entwicklung_des_Streaming_Media)

<https://www.tracklib.com/blog/daftpunk-samplebreakdown-discovery-samples>

[https://en.wikipedia.org/wiki/One\\_More\\_Time\\_\(Daft\\_Punk\\_song\)](https://en.wikipedia.org/wiki/One_More_Time_(Daft_Punk_song))

<https://www.euphoriazine.com/blog/2023/10/music/tracks-bad-bunny-monaco/>

[https://en.wikipedia.org/wiki/Money\\_Trees](https://en.wikipedia.org/wiki/Money_Trees)

[https://en.wikipedia.org/wiki/Find\\_a\\_Way\\_\(A\\_Tribe\\_Called\\_Quest\\_song\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Find_a_Way_(A_Tribe_Called_Quest_song))

[https://www.reddit.com/r/burial/comments/636485/final\\_vocal\\_sample\\_in\\_archangel\\_found/](https://www.reddit.com/r/burial/comments/636485/final_vocal_sample_in_archangel_found/)

<https://de.wikipedia.org/wiki/Koyaanisqatsi>

<https://www.allmusic.com/song/ill-take-care-of-you-mt0001549122>

<https://www.allmusic.com/song/ill-take-care-of-you-mt0055843968>

<https://diggingdiscography.com/2013/12/10/ill-take-care-of-you/>

<https://diggingdiscography.com/2013/12/10/ill-take-care-of-you/>