



# ALLES NUR GEKLAUT?

Sampling - eine der revolutionärsten Techniken der letzten 40 Jahre. Sampling in der Musik beschreibt landläufig zum einen die Erzeugung von Klängen in digitalen Instrumenten mittels Audioaufnahmen einzelner Töne eines (akustischen) Musikinstruments. Zum anderen versteht man unter Sampling aber auch den Vorgang, ganze Elemente bzw. Phrasen aus einem vorhandenen Song zu nehmen und diese als einen Baustein für die Kreation eines neuen Songs zu verwenden. Dabei werden Teile bereits bestehender Musikaufnahmen herausgeschnitten und – oft als Loop – in einen neuen Song integriert. Beide Anwendungen haben in letzten Jahrzehnten die technische Entwicklung, aber als Stilmittel gerade auch die Musikkultur an sich geradezu revolutioniert. Dabei lässt die Verwendung von Samples aber häufig genug auch gleich rechtliche Fragen aufkommen – Stichwort Urheberrecht. Es wäre jedoch fatal, Sampling per se als Diebstahl zu verurteilen. Ein Großteil der raffiniertesten, progressiven Musik der letzten 40 Jahre baut auf die Kombination von Samplings mit originalem Material. Wir wollen hier weniger die rein technischen Aspekte – jeder weiß heute eigentlich, wie Sampling grundsätzlich funktioniert – sondern vielmehr die Historie und auch die aktuelle Situation rund um das Sampling als musikalisches Stilmittel einmal ausführlich beleuchten – eine spannende Geschichte!

# SPECIAL DIE SAMPLING-REVOLUTION

**D**as Sampling ist eine häufig verwendete Technik, die seit ihrem Aufkommen insbesondere im Hip-Hop und in elektronischen Musikrichtungen Verwendung fand und findet. Anfangs konnte man noch ungefragt Musik anderer Künstler absampeln. Aus Sicht der Kreativität war das hochinteressant. Was Einige mit dem Diebstahl von Musik anderer Künstler gleichsetzen, ist jedoch nicht auf den modernen Hip-Hop beschränkt. Das hat es in der Popmusik schon immer gegeben. Es ist lediglich eine Anleihe bereits aufgezeichneter Musik und es entsteht ein neuer Song in der Welt des Künstlers, der sich dieser Anleihe bedient. Dabei wird naturgemäß primär Musik von Künstlern gesampelt, deren musikalische Bedeutung anerkannt wird. John Lennon ließ sich beispielsweise von Roy Orbison inspirieren und der Song Please Please Me war geboren...

## IGOR STRAVINSKY: "EIN GUTER KOMPONIST IMITIERT NICHT, ER STIEHLT"

Der digitale Fortschritt war zugegebenermaßen für Viele eine große Hilfe und machte somit Nicht-Musiker zu Musikern oder gar erfolgreichen Produzenten. Vor allem die Anfänge des Hip-Hop erinnern stark an den Punk Rock: es gab dieselbe Energie und es war für alle möglich, Musik zu machen. Man musste kein gelernter Virtuose sein.

Schnell könnte man Sampling als eine Art des Songwriting für faule Musiker abqualifizieren. Es ist schließlich viel einfacher, Fragmente aus Hits zu nehmen, um sie dann unter eigenem Namen zu veröffentlichen. Vergleichbar wäre das Sampling mit einem Fotografen, der einen Schnappschuss macht - im Gegensatz zu einem Maler, der ein Bild tatsächlich malt. Andererseits bedeutet Sampling aber auch, die besten Musiker in seiner "Band" zu haben, die dem Produzenten mit ihren Riffs und Licks spannendes Material anbieten, das ihn inspiriert und kreativ werden lässt. Die Hausaufgabe besteht also darin, permanent Platten zu kaufen und Musik zu hören. Man sucht... und sucht... und sucht... und irgendwann hat man beispielsweise die perfekte Basslinie entdeckt, mit der man einen Song aufbauen und ausarbeiten kann.

In den 90er Jahren versuchten viele Acts, mit bekannten Samples (von erfolgreichen Welthits der Vergangenheit) den schnellen Euro zu machen. Sampling holt sogar vergessene Alben und Künstler aus der Vergessenheit zurück und macht sie wieder populär:

MC Hammer - U Can't Touch This (1990 - 10 Mio. mal verkauft) ->  
Rick James - Super Freak (1981 - 3 Mio. mal verkauft)

Coolio - Gangsters Paradise (7 Mio.) ->  
Stevie Wonder - Pastime Paradise (1 Mio.)

P. Diddy - I'll Be Missing You (1997 - 8 Mio.) ->  
Police - Every Breath You Take (1983 - 10 Mio.)

Aber auch die heutige Pop-Musik ist ohne prominente Samples kaum mehr vorstellbar:

Etta James (1962) - Something's Got A Hold On Me  
-> Avicii - Levels (2011)

ABBA - Gimme! Gimme! Gimme! (1979)  
-> Madonna - Hung Up (2005)

Michael Jackson - Wanna Be Startin' Somethin' (1983)  
-> Rihanna - Don't Stop The Music (2007)

Marvin Gaye - Got To Give It Up (1977)  
-> Robin Thicke/Pharell Williams - Blurred Lines (2013)

Sampling ist ein kreativer Prozess. Er kann sehr interessant und spannend sein. Oder einfach nur ein Aufguss von altem Material.

Vor allem in den letzten 10-15 Jahren haben wir nicht nur eine Explosion in der Sample-Technik erlebt, sondern auch in der Produktions-Technik und Software. Der Triumphzug der Sampling-Technologie setzte sich in den 90er Jahren unaufhörlich fort, denn während die Preise für Hardware-Sampler sanken, erhöhten sich die Sampling-Zeiten (Speichergrößen) und Editiermöglichkeiten - Sampler wurden für alle erschwinglich. Anfangs gab es Drumcomputer mit Sample-Funktion. Dann kamen die Keyboards mit Sampler. Dann die Workstations. Heute gibt es DAW's (Digital Audio Workstations), die alles in einem einzigen Software-Paket vereinen.

Dabei beschränkt sich das Sampling nicht nur auf Ausschnitte von vorhandener Musik, sondern wird auch für die (nahezu) originalgetreue Nachahmung von Naturinstrumenten genutzt. Das Arsenal ist heute fast unüberschaubar. Einzelne Samples (Klang- oder Geräusch-Quelle) werden einzelnen Tasten auf der Tastatur zugewiesen (das sog. Mapping). Mit Multisamples, bei denen im Extremfall pro Taste eines oder gar mehrere, dynamisch abgestufte Samples vorhanden sind, wird jede Tonhöhe, Lautstärke, Anschlagstärke und sonstige Nuancen der originalen Klang-Quelle eingefangen.

Bis Ende der 90er Jahre blühte der Markt von Sampling-CDs mit entsprechendem Sound-Material. Um die Jahrtausendwende wurden Computer zunehmend leistungsfähiger und verdrängten sogar marktführende Hardware-Sampler wie AKAI und EMU. Vorteile durch geringere Kosten, größere Displays (Monitor des Computers), mehr RAM-Speicher, schnellere Verarbeitung und die Einbindungsmöglichkeiten in andere Software.

Heute kennen wir Sound-Libraries, Software Sampler und Audio Editoren wie...

- Native Instruments Kontakt
- Steinberg HALion
- MOTU Mach 5
- UVI Workstation
- Ableton
- Bitwig
- Celemony Melodyne
- Steinberg Wavelab



Aber auch die modernen Hardware-Instrumente wie Workstations, aber selbst auch Arrangerkeyboards und heutige Orgeln stehen kaum nach. Die samplebasierte Tonerzeugung ist

Beim Sampling wird ein analoges Tonsignal aufgezeichnet und digital erfasst. Hierfür ist ein **Sampler** (Hardware oder Software) nötig, der das eingehende Signal (Mic/Line) mit seinen **A/D Wandlern** digitalisiert. Die elektrischen Schwingungen werden in kleinen Zeitabständen gemessen. Je höher die **Abtastrate (Samplingrate)** ist, desto detailreicher wird ein Sample. Die Klangqualität ist abhängig von der **Samplingrate** (in kHz) und der **Auflösung** (in Bit). 16 Bit/44kHz war lange Zeit die Standard-Abtastrate (CD-Qualität), d.h. pro Sekunde werden 44.1000 Messungen in 16 Bit gespeichert. Nach 24 Bit/48kHz und 96kHz konnte sich mittlerweile 192kHz etablieren. Höchst anspruchsvolle Recording-Projekte arbeiten heute sogar mit 384kHz.

Heute geht es schon lange nicht mehr darum, Samples nur abzuspielen und mit Effekten, Filtertypen & Co bearbeitet zu haben. Einige kreative Software-Hersteller mit höchst kompetenten Teams entwickeln inspirierende Sounddesign-Software, mit denen heute Samplmaterial mittels Audio-Morphing und -Modelling modifiziert werden kann.

#### Output - REV X

Das viel gelobte Output Sounddesigner Team hat Monate damit verbracht, Live-Instrumente aufzunehmen, Außenaufnahmen zu machen und ganze Wände an analogen Gerätschaften zu sampeln, alles nur um's umzukrempeln und rückwärts zu spielen. Das Ergebnis ist dieser schwer definierbare Sound, den jeder haben möchte.



#### Zynaptic - Morph 2

MORPH 2 ist ein Echtzeit-Audio-Plug-In für Audio-Morphing – die Umformung und nahtlose Überführung zweier völlig verschiedener Audio-Signale ineinander. Dabei werden mittels neuartiger Algorithmen für die Eingangssignale interne Modelle generiert, deren Form dann verändert wird. In den Zwischenstufen ergeben sich Klangobjekte, die Eigenschaften beider Quell-Klänge vereinen. So kann z.B. ein sanfter Flächen-sound stufenlos zu einem kreischenden Gitarrenriff „mutiert“ werden.

#### iZotope - Iris 2

Iris kombiniert die Klangvielfalt eines Samplers mit der Flexibilität eines Modular-Synths. Aus der zugehörigen 11 GB großen Iris-2-Soundbibliothek (24-bit WAV-Files) lädt man ein Patch seiner Wahl und startet die Bearbeitung mit den 8 Makroreglern, um dann bis zu 4 verschiedene Samples aus den mitgelieferten Wellenformen oder sogar aus eigenen Audiofiles zu layern. Anschließend schickt man die Klangelemente individuell durch iZotope's Spectralfilter und gibt ihm mit dem flexiblen neuen Modulationssystem den letzten Schliff. iZotope's preisgekrönte Processing-Technologie (inklusive Distortion und Filter aus Trash 2) sorgen bei Iris 2 für ein ultimatives Sounderlebnis.

(Quelle: bestservice.de)

hochausgereifter Standard, und viele bieten auch die Möglichkeit, sogar eigene Samples zu integrieren.

Die seinerzeit radikalen Innovationen der Hip-Hop-Produzenten aus den 80er und frühen 90er Jahren haben sich in der gesamten Musikwelt verbreitet und sind zu einer Selbstverständlichkeit geworden.

## DIE ANFÄNGE

Den Ursprung hat das Sampling im jamaikanischen Dub/Reggae. Reggae und Sampling durchdringen sich gegenseitig. Die Arbeit der damaligen DJ's in Jamaika und ihre Technik, Platten aufzulegen ist der eigentliche Ursprung des Samplings. Ihr Ziel war es, bereits veröffentlichte Songs und Rhythmen aneinanderzureihen - dadurch schaffte man neue Kreationen, damit das Publikum etwas Neues zu hören bekommt. In den 1970er Jahren kamen viele Einwanderer aus Lateinamerika und der Karibik in die USA und ließen sich überwiegend in ärmeren Gegenden nieder, z.B. der New Yorker Bronx.

Die South Bronx war damals eine Gegend mit vielen Problemen - eine

Zeit der Streetgangs und schwerer Drogenkriminalität. Was ihnen jedoch nie fehlte, war die Liebe zur Musik und das Bedürfnis, sich auszudrücken. Naturgemäß bringen Einwanderer auch ihre Kultur mit. Bei den Jamaikanern war es die Soundsystem Kultur mit ihren großen, mobilen Sound-Anlagen - der Vorgänger der Block-Partys, die später in den USA aufkamen.

Einer der Pioniere ist DJ Kool Herc. Er ist das Bindeglied zwischen Reggae und Hiphop. Er wuchs zur Zeit der Soundsystems auf und hatte die Idee, die Soundsystems aus Kingston nach New York zu bringen. Er konnte MC's (Master of Ceremonies, im Englischen „Moderatoren“ bzw. im allgemeinen Verständnis später die Rapper im Hip-Hop) verpflichten, Reime über die Loops zu dichten (= zu rappen), die er mit den Turntables (Plattenspielern) schuf.

Beim Rap geht es um 2 musikalische Aspekte: DJ & MC. Der DJ hat den MC erst möglich gemacht. Aber der MC machte den DJ erst richtig populär. Man rappete beispielsweise über die Musik von James Brown, weil in seinen Stücken immer ein funky Rhythmus für den MC zu finden war.

1964 arbeitet James Brown (Bild rechts) an dem Titel Papa's Got A Brand New Bag. Er ist auf der Suche nach einem hypnotischen, perkussiven Sound. Ein ultimativer Rhythmus, der sofort mitreißt und ins Blut geht. Damit schuf er eine neue Musikrichtung: den Funk. James Brown hatte auf zwei Ebenen großen Einfluss auf den Hip-Hop: In der Musik: bis heute wurden unzählige Drum-Breaks aus James Brown Songs gesampelt. Beim Gesang: das sog. Country Preaching - es ist kein Gesang mehr, aber auch noch kein Rap.



James Brown's Drummer Clyde Stubblefield (Bild rechts) erfand den Groove zum Song Funky. Dieser legendäre Beat wird zur Grundlage für viele sample-basierte Songs. Bis heute wird dieser Beat vielfach verwendet. Finanziell wurde Clyde Stubblefield jedoch nicht beteiligt. Sein Groove ist u.a. in folgenden Produktionen zu hören:

- Public Enemy - Rebel Without a Pause
  - Big Daddy Kane - Mortal Combat
  - NWA - Straight Outta Compton
  - Kool Grap & DJ Polo - It's a demo
  - Roxanne Shante - Have a nice day
  - Sinead O'Connor - I am stretched on your grave
  - Coldcut - Say Kids
  - Prince - My name is prince
- u.v.m.



Auch George Clinton ist eine große Ikone des Funk und legte die Grundsteine für den Hip-Hop. Funk ist quasi die DNA im Hip-Hop.

## IT'S DISCO TIME!

Sampling ist auch ein direktes Erbe der Disco-Musik: mit ihren runden, satten Bassläufen lassen sich Raps leicht verweben. Disco hat außerdem einen sehr funky-souligen Beat, zu dem man geschmeidig tanzen kann. Er unterscheidet sich klar vom Funk.



# SPECIAL DIE SAMPLING-REVOLUTION

Disco gehört zu den ersten Genres, in denen man beginnt, Musik mit bereits aufgezeichneter Musik zu machen. Entweder, indem man sie mit einer anderen Platte zu einem kontinuierlichen Klangfluss mischt, oder indem man das Stück selbst verlängert und daraus eine sog. Maxi-Single macht. Der Grund liegt auf der Hand: die Nightclubs öffneten ab ca. 21.00 Uhr und schlossen um 4:00 Uhr. Mit zweieinhalb Minuten Songs kommt man da nicht weit...

Der Remix war hier eine große Hilfe: es ging darum, die Stücke in Gesang-Part und Instrumental-Part zu zerlegen. Diese Parts hat man dann verlängert um aus zwei bereits existierenden Teilen etwas Neues zu schaffen. Man bearbeitete also bereits aufgezeichnete Musik. Das ist in der Disco-Musik die erste Etappe eines Phänomens, das sich mit der Erfindung des Samplers immer weiter verbreitet (Ende der 70er und v.a. durch die gesamten 80er hindurch).

Als Good Times (Chic) auf Platz 1 stand, gab es zahlreiche Nachahmer. Prominentestes Beispiel: The Sugarhill Gang - Rapper's Delight (1979). Der erfolgreichen Songwriterin und Produzentin Sylvia Robinson kam die Idee zu einem Hip-Hop-Song, als sie bei einem Kindergeburtstag jemanden zu einem Beat im Hintergrund rappen hörte. Die Hip-Hop-Szene war bis dahin eine Underground-Szene und da sich kein etablierter MC fand, der eine kommerzielle Aufnahme machen wollte, stellte sie selbst ein Trio zusammen und nannte es Sugarhill Gang (nach ihrem eigenen Label Sugar Hill Records). Der Groove von Good Times wurde mit einer Band neu eingespielt, da das Sampling zu der Zeit noch nicht verbreitet war. Dieser Song gilt als die erste Rap/HipHop Platte - ein Urknall, ohne dass man errahnen konnte, wohin das ganze führen wird.



Ende der 70er Jahre kommt das digitale Sampling. 1979 erscheint mit dem Fairlight CMI (Bild links) der erste kommerziell erhältliche digitale Sampler. Ein Synthesizer ohne eigene Sounds, einfach leer! Man füllt ihn also mit aufgezeichneten Klängen, Stimmen, Effekten oder eben Schnipseln von Schallplatten. Diese Schnipsel (= Samples) lassen sich über die gesamte Tastatur spielen - so können nun neue Songs komponiert werden.

## ZURÜCK IN DIE ZUKUNFT

Es gab aber auch vor dem Fairlight so etwas wie Sampling: Pierre Schaeffer entwickelte in der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts eine neue musikalische Praxis, die von einem offenen Zugang zu Klängen ausging, und prägte dafür den Begriff der Musique Concrète - eine Kompositionstechnik, bei der mit aufgenommenen und auf Tonträgern gespeicherten Klängen komponiert wird. Diese Aufnahmen können sowohl eingespielte Instrumente als auch Alltagsgeräusche enthalten. Sie werden dann durch Montage, Bandschnitt, Veränderung der Bandgeschwindigkeit und Tapeloops elektronisch verfremdet. Mit der Schere wurde das Tonband getrennt und mit Klebeband wieder neu zusammengesetzt, damit ein Loop erstellt werden kann. Pink Floyd nutzte diese Technik und war in den späten 60er/frühen 70er Jahren bekannt dafür. Der Song Money beispielsweise startet im Intro mit rhythmisch synchronisierten Loops aus den Geräuschen von Münzgeld, Registrierkassen sowie Münzautomaten.

Der Fairlight arbeitet nach demselben Prinzip - jedoch fast unmittelbar; 0,8 sec in 8Bit. Sozusagen die Schellackplatte der Informatik. Aber er hat die gesamte Musik dieser Zeit geprägt - dank seines neuartigen Lo-Fi Sounds.

Ab Mitte der 60er Jahre kam das Mellotron: die Urform des Samplers. Das Mellotron arbeitet mit 3/8 Zoll breiten Tonbändern. Diese Magnetbänder sind mit drei Spuren bespielt und können via



Tastatur wiedergegeben werden (pro Taste ca. acht Sekunden). Jeder Taste ist dazu ein eigener Tonbandstreifen zugeordnet, der beim Druck auf die Taste über einen Tonkopf abgespielt wird - die Klänge können nicht geloopt werden. Wird die Taste losgelassen, wird das Tonband über eine Feder schnell in seine Ausgangsposition zurückgezogen. Typische Mellotron-Klänge waren Flöte, Violinen, Bläser und Chöre. Man konnte aber auch Klangaufzeichnungen nach eigenen Wünschen anfertigen lassen. Eine wichtige Funktion war der Pitch-Regler, mit dem die Capstan-Drehzahl und damit die Tonhöhe variiert werden konnte. Das Intro von Strawberry Fields Forever spielte Paul McCartney auf einem Mellotron. Vor allem im Progressive Rock und Electronic-Pop wurde das Mellotron mit seinem charakteristisch warmen, meist etwas melancholischen Klang vielfach eingesetzt.

Ab den 1980er Jahren ermöglichte die digitale Sampling-Technik den Produzenten, einige Sekunden eines Songs zu nehmen und endlos wiederzugeben. Ein Sampler konnte damals in der Regel nur 1 - 2 Sekunden sampeln - der Produzent war also eher auf Elemente wie Snare, Vocal Shouts oder Effekte beschränkt. Der Sampler spielte eine entscheidende Rolle: seine Technik ermöglicht den Weg vom Beatbreaking (also der Fingerfertigkeit der DJ's) hin zu den wesentlich einfacher zu erzeugenden Sample-Loops.



Im Jahr 1985 brachte NED eine Erweiterung für das Synclavier (Bild oben) auf den Markt, die echtes 32-stimmiges Stereo-Sampling mit 100 kHz /16 Bit ermöglichte. In den 1980er Jahren wurde dieses Instrument von vielen Musikern weltweit verwendet. Ein sehr bedeutender früher Sampler auf dem Markt war der EMU SP 1200 (1987, Bild unten) - die unangefochtene Kultmaschine bei Hip-Hop-Produzenten. SP ist das Kürzel für Sampling Percussion, denn der SP 1200 war sowohl Sampler als auch Drummachine. Die Samplingzeit betrug (damals sagenhafte) 2,5 Sekunden in 12-Bit.



Die Basisfunktionen eines gewöhnlichen Samplers:

- Aufnahme/Wiedergabe
- Schnitt
- Transposition
- Loop (Schleifenbildung)
- Crossfading (Überblenden)
- Multisampling (mehrere Teilsamples auf jeweils eigenen Tastaturzonen)
- Velocity Split (mehrere dynamisch abgestimmte Samples pro Taste)
- Pitch Shifting (Echtzeitverstimmung/-Transponierung von Samples)
- Time Stretching (Echtzeittempoänderungen)

Einer der wichtigsten Künstler aus der Anfangszeit des Samplings ist Marley Marl. Er hat den modernen Rap revolutioniert. Marley experimentierte mit einem Sampler, und realisierte, dass man den Sound nicht nur loopen sondern auch neu wiedergeben kann, indem man ihn auseinandernimmt und neu zusammensetzt. Voilà, ein neuer Drum Groove ist entstanden. Er mischte James-Brown-Samples mit seinen eigenen synthetischen Beats und Sounds in einer bis dahin unbekannten Art und Weise. Marley Marl war definitiv einer der Pioniere des Samplings im Hiphop.

Das Equipment für digitales Sampling wurde spätestens Ende der 1980er Jahre immer erschwinglicher und somit auch für Bands und Einzelmusiker (z. B. für Homerecording) interessant. Equipment für Produktionen überschwemmte den Consumer Markt mit attraktiven Preisen.

Der Ensoniq Mirage (Bild unten) war 1985 der erste Sampler, der für die Masse bezahlbar war (unter 6000,- DM). Der Mirage bot Bearbeitungsmöglichkeiten, die noch ein paar Jahre zuvor dem teuren Fairlight CMI vorbehalten waren.



Die populären Sampler in den 80ern:

**Akai S612** (1985)

Sampling: 12-bit linear, 4kHz - 32kHz

Memory: 128 KB

**Akai S950** (1988)

Sampling: 12-bit linear, bis zu 48kHz

Memory: 2.25 MB RAM

**Akai S1000** (1988)

Sampling: 16-bit, 44.1kHz

Memory: 2 MB

**Casio FZ01** (1987)

Sampling: 16-bit, 9kHz - 36kHz

Memory: 1MB

**E-mu Emulator** (1981)

Sampling: 27 KHz, 8-Bit

Memory: 128 Kbyte

**E-mu Emulator III** (1987)

Sampling: 16-bit, 44.1kHz

Memory: 4MB

**Ensoniq Mirage** (1985)

Sampling: 8-bit, 32kHz

Memory: 128 kb

**Roland S750** (1989)

Sampling: 16-bit, bis zu 48 kHz

Memory: 2MB

**Yamaha TX16W**

Sampling: 12-bit, 50kHz (mono), 33.3kHz (stereo)

Memory: 1.5 MB

## GOLDEN AGE OF HIP-HOP

Die späten 80er waren die goldenen Zeiten des Hip-Hop. Der Begriff Golden Age of Hip-Hop bezeichnet einen Zeitabschnitt in der Geschichte dieser Musik, der von Kritikern und Fans als Ideal des Genres angesehen wird. Wichtige Vertreter dieser Zeit sind Künstler wie z.B. LL Cool J, Run D.M.C., Public Enemy, Beastie Boys, KRS-One, Eric B. & Rakim, De La Soul, Big Daddy Kane, EPMD oder A Tribe Called Quest.

Die Band Run D.M.C fand ihre eigene Nische, denn bis dato rappte keiner über Rock-Musik. Ihr für den Grammy nominiertes Song Walk This Way



(1986) war einer der ersten Crossover-Songs: Run-D.M.C. nahmen es zusammen mit der Rock-Band Aerosmith auf. Das Original von Walk This Way war bei DJs ein beliebter Beat. Run D.M.C.'s Produzent Rick Rubin kam auf die Idee, den Originaltext zu verwenden, anstatt - wie üblich - frei über den Loop zu rappen. So konnte eine Verbindung zwischen Rap und Rock'n'Roll entstehen. Dieser Song öffnete vielen die Augen: „Hey, ich kenne diesen Song, den diese Rapper da singen... aber das ist doch eigentlich ein Rock-Song ?! Ok, dann darf ich diese Version auch gut finden...“. Das war ein schlauer Schachzug, um die Reichweite und Akzeptanz der Rapper zu erhöhen.

Public Enemy ist eine Hip-Hop-Formation, die Ende der 80er Jahre zu den einflussreichsten Bands der Rap-Szene in den USA zählte. Das Album It Takes A Nation Of Millions To Hold Us Back (1988) ist eine der wichtigsten Veröffentlichungen des Hip Hop, was unter anderem auf die revolutionäre Sampling-Kunst der Bomb Squads zurückzuführen ist: das war lange Zeit das Produzententeam von Public Enemy, bestehend aus Hank Shocklee, Keith Shocklee, Eric „Vietnam“ Sadler, Carlton Ridenhour (als Carl Ryder), Bill Stephney. Sie wollten die Vorhersehbarkeit der Musik zerstören. Das wichtigste Element war immer der Beat. Das Arsenal war groß - Hank Shocklee wurde überall fündig: bei den Beatles, P-Funk, den Rolling Stones, Blood Sweat & Tears, Earth Wind & Fire, David Sanborn, aber auch in TV Sendungen beispielsweise. In nur einem Song fanden sich somit Dutzende Samples und atonale Sound, ein Novum.

1986 erobern die Beastie Boys mit Licensed to Ill die Szene. Das Debüt-Album wurde millionenfach verkauft. Es besteht größtenteils aus Sounds aus dem Drumcomputer, der damals das wichtigste Produktions-Tool war. Aber mit Paul's Boutique ist ihnen ein echter Meilenstein des Hip-Hop gelungen: das Album enthält Samples von Dutzenden, wenn nicht sogar Hunderten Alben diverser Künstler. Für die Produktion arbeiteten die Beastie Boys zwei Jahre an diesem Album. Das Album begeisterte die Musikwelt und galt als die Zukunft des Hip-Hop.

De La Soul gelang mit dem Album „Three Feet High And Rising“ (1989, Bild rechts) ein Meisterwerk. Die Musik ihres von Prince Paul produzierten Debütalbums



# SPECIAL DIE SAMPLING-REVOLUTION

Übersicht über die verwendeten Samples auf dem Album „Three Feet High and Rising - De La Soul“ (1989):

## Intro

- „Julie Is a TV Set (EP Version)“ Ohama

## The Magic Number

- „The Crunge“ Led Zeppelin
- „Reading the Comics“ Fiorello La Guardia
- „Got to Have Soul!“ Putney Swope
- „Funky Drummer“ James Brown
- „Is This the Future?“ The Fatback Band
- „Different Strokes“ Syl Johnson
- „Five Feet High and Rising“ Johnny Cash
- „Hit by a Car“ Eddie Murphy

## Change in Speak

- „No Strings Attached“ The Mad Lads
- „Mary, Mary“ The Monkees
- „Bra“ Cymande

## Cool Breeze on the Rocks

- „Crap Game“ Richard Pryor
- „Rocket in the Pocket (Live)“ Cerrone
- „Bounce, Rock, Skate, Roll“ Vaughan Mason & Crew
- „Solid“ Ashford & Simpson
- „Rock Music“ Jefferson Starship
- „Rock With You“ Michael Jackson

## Can U Keep a Secret

- „Got to Get a Knutt“ The New Birth

## Jenifa Taught Me (Derwin's Revenge)

- „Think (About It)“ Lyn Collins
- „Soupy“ Maggie Thrett
- „Shout“ The Isley Brothers
- „Chopsticks (Live)“ Liberace
- „The Assembly Line“ Commodores
- „Take the Money and Run“ Steve Miller Band

## Ghetto Thang

- „Dreaming About You“ und „Rock Creek Park“ The Blackbyrds
- „Funky President“ James Brown
- „Trans-Europe Express“ Kraftwerk

## Transmitting Live from Mars

- „You Showed Me“ The Turtles
- „Hey Jude“ Wilson Pickett

## Eye Know

- „Make This Young Lady Mine“ The Mad Lads
- „Get Out of My Life, Woman“ Lee Dorsey
- „Sing a Simple Song“ Sly & the Family Stone
- „Peg“ Steely Dan
- „(Sittin' On) the Dock of the Bay“ by Otis Redding

## Take It Off

- „God Make Me Funky“ by The Headhunters

## A Little Bit of Soap

- „Don't Play That Song (You Lied)“ Ben E. King
- „A Little Bit of Soap“ The Jarmels

## Tread Water

- „I Likes to Do It“ People's Choice
- „Chinese Chicken“ Duke Williams & the Extremes

## Potholes in My Lawn

- „Magic Mountain“ Eric Burdon & War
- „I'm Gonna Love You Just a Little More Baby“ Barry White
- „Synthetic Substitution“ Melvin Bliss
- „Little Old Country Boy“ Parliament
- „Cookies“ Brother Soul

## Say No Go

- „Crossword Puzzle“ Sly Stone
- „I Can't Go for That (No Can Do)“ Hall & Oates
- „Best of My Love“ The Emotions
- „I'm Chief Kamanawanalea (We're the Royal Macadamia Nuts)“

## The Turtles

- „Baby Let Me Take You (In My Arms)“ Detroit Emeralds
- „That's the Joint“ Funky 4 + 1

## Plug Tunin'

- „Written on the Wall“ The Invitations
- „Chopsticks (Live)“ Liberace

## De La Orgee

- „I'm Gonna Love You Just a Little More Baby“ Barry White

## Buddy

- „Hit or Miss“ Bo Diddley
- „Take Me to the Mardi Gras“ Bob James
- „Girl I Think the World About You“ Commodores

## Description

- „Midnight Theme“ Manzel
- „Poet“ Sly & the Family Stone

## Me Myself and I

- „(Not Just) Knee Deep“ Funkadelic
- „Funky Worm“ Ohio Players
- „Rapper Dapper Snapper“ Edwin Birdsong
- „Gonna Make You Mine“ Loose Ends

## This Is a Recording 4 Living in a Fulltime Era (L.I.F.E.)

- „Got to Get a Knutt“ The New Birth
- „Funk You Up“ The Sequence

## D.A.I.S.Y. Age

- „School Boy Crush“ Average White Band
- „My World“ The Rascals

## Plug Tunin' (Original 12" Version)

- „Written on the Wall“ The Invitations
- „Midnight Theme“ Manzel
- „Stiletto“ Billy Joel
- „Son of Shaft/Feel It“ Bar-Kays

Three Feet High and Rising war geprägt von Samples aus Jazz (Jazz-Rap), Rock und sogar Country, dem Spiel mit einer „hippiesken“ Ästhetik und einem teilweise recht eigentümlichen Humor. Mit dem geringen Budget von 13.000 Dollar produzierten sie das Album, bei dem lediglich die Casio RZ-1 Drummachine/Sampler und der Eventide Harmonizer zum Einsatz kamen. Würde man heute ein Album wie „Three Feet High and Rising“ produzieren, hätte man wohl umgehend Hunderte Anwälte am Hals...

## DIE WENDE

Hip-Hop hatte niemand wirklich ernst genommen - bis es tatsächlich Geld generierte. In den 90er Jahren gab es folglich zahlreiche Gerichtsverfahren. Es stand die Frage im Raum: verletzt Sampling das Copyright? Ist es eine Improvisation über ein existierendes Thema oder unrechtmäßiges Stehlen von Kunst? Experten bezweifel(te)n die Legalität des Samplings.

Anfang der 90er Jahre gab es einige Prozesse, die von Künstlern oder Rechteinhabern angestrebt wurden: sie waren der Meinung, dass Sampling Diebstahl sei und sie das Recht hätten, finanziell entschädigt / beteiligt zu werden.

Das war - gelinde gesagt - eine kalte Dusche für die Musikindustrie. Ab sofort musste man sich jedes einzelne Sample vom eigentlichen Urheber genehmigen lassen. Das macht es sehr kostspielig (und für manche sogar unmöglich), Samples für ihre Kompositionen zu nutzen. Man konnte sich glücklich schätzen, wenn man einige wenige Samples auf dem Album hatte. Sampling war mittlerweile einer Elite vorbehalten, die sich die exorbitanten Lizenzen leisten können. Wir reden hier gut und gerne von \$100.000 pro Sample.

Einige Künstler wie Portishead, Massive Attack oder Björk umgingen dieses Problem: sie nahmen beispielsweise ein Gitarren-Riff auf, das dann auf Vinyl gepresst wird. Anschließend wird das Gitarren-Riff von der Vinyl-LP abgesampelt - und das alles nur, um den Effekt zu haben, es sei gesampelt. Oft wird mit Lo-Fi-Effekten wie dem Knistern von Vinyl-Schallplatten gearbeitet. Dieses Genre trägt die Bezeichnung Trip-Hop.

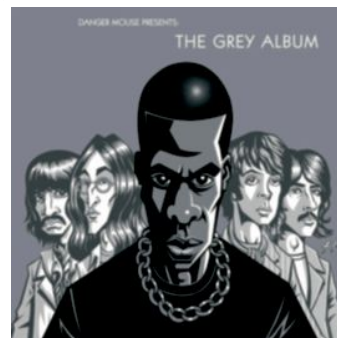
Weil sich Richter nicht wirklich intensiver mit der Kunst des Samplings und der neuartigen Art und Weise der Kreation von Songs (zu Gunsten der Sampling-Künstler) auseinandersetzen wollten, entstand zwangsläufig ein neuer Zweig in der Entertainment-Industrie: Sample Clearance. D.h. Samples mussten nun vorab vom Urheber abgesegnet werden und für die Verwendung freigegeben werden.

## RECHT HABEN VS. RECHT BEKOMMEN

Wie ungerecht es in der Welt zugehen kann, zeigt sich an einem äußerst prominenten Beispiel: Im Jahr 2004 erlangten Mashups den Mainstream-Höhepunkt und (traurige) Berühmtheit. Mashups sind Songs, in denen zwei (oder mehr) bereits existierende Titel ineinander gemischt werden - üblicherweise der Vocal-Part eines Songs mit dem Instrumental-Part des anderen Songs.

DJ Danger Mouse veröffentlichte das hoch geschätzte The Grey Album (2004). Dieses Projekt wurde ausschließlich mit dem Material von zwei Alben produziert:

- das 1968 erschienene White Album der Beatles





2. das 2003 erschienene Black Album von Jay-Z  
2004 mixte DJ Danger Mouse beide Alben und es entsteht The Grey Album. Er verwendete die instrumentalen Parts der Beatles und mischte sie mit den Acapella-Parts von Rapper Jay-Z. Dieses Album hat es nie in den offiziellen Handel geschafft und bleibt bis heute ein (beliebtes) Bootleg-Album: obwohl Danger Mouse das OK von Paul McCartney und Jay-Z bekam, setzte die EMI (die die Rechte am White Album haben) einen Riegel davor und verbot den Vertrieb des Albums. Das Album ist dennoch auf einschlägigen Online-Portalen zu downloaden.

Derartige Mashups werden in den Folgejahren durch die fortgeschrittene digitale Technologie immer populärer. Das nötige Equipment wird immer erschwinglicher und leistungsstarke Computer überschwemmen den Consumer-Sektor. Musik-Software macht es zunehmend leichter, zu sampeln - es wird immer bequemer, Musik zu produzieren. Der Konsument wird selbst zum Produzenten. Das professionelle Tonstudio verlagert sich ins heimische Schlafzimmer (sog. Bedroom Productions).

Kaum ein aktueller Hit kommt ohne Sampling aus, und bisher ging es bei ähnlich gelagerten juristischen Auseinandersetzungen vor allem um Melodien und Harmonien.



Auch in Deutschland gibt es ein Verfahren, das sich mittlerweile über einige Jahre hinzieht und noch zu keinem endgültigen Urteil gekommen ist: Moses Pelham (Bild links) war wegen seines Streits mit Kraftwerk (Bild unten) in den Schlagzeilen. Die Gruppe klagte dagegen, dass er eine Rhythmussequenz aus einem ih-



rer Lieder benutzt hatte. Pelham bekam Recht. Moses Pelham setzt sich im Prozess gegen die Band Kraftwerk durch: Das Bundesverfassungsgericht kippt das BGH-Urteil zum Sampling. Um den zweisekündigen Beat streitet Pelham seit mehr als einem Jahrzehnt mit den Elektropop-Pionieren Kraftwerk. Er hatte den Beat 1997 ohne zu fragen aus dem Kraftwerk-Titel Metall auf Metall von 1977 kopiert und in Endlosschleife unter den mit der Rapperin Sabrina Setlur aufgenommenen Song „Nur mir“ gelegt. Das Bundesverfassungsgericht befand, dass die im Grundgesetz zugestandene künstlerische Freiheit höher zu bewerten sei als ein geringfügiger Eingriff in die Verwertungsrechte eines anderen Künstlers, d.h. dass Sampling in Grenzen erlaubt ist. Dies geschieht im Sinne der Kunstfreiheit. Damit geht der Fall zurück an den BGH, der vor dem Hintergrund der Maßgabe des BVerfG nun zu einem neuen Urteil kommen muss.

Die BGH-Richter hatten bis dato entschieden, dass ein fremder Beat - und sei er noch so kurz - nur dann einfach kopiert werden darf, wenn er nicht gleichwertig nachgespielt werden kann. Dieses Kriterium halten die Verfassungsrichter für ungeeignet. Der BGH wird unter Berücksichtigung der Erkenntnisse des Bundesverfassungsgerichts neu entscheiden müssen. Das wird sicher noch ein paar Jahre dauern.

Rand-Notiz: Kraftwerk gehören nach James Brown zu den meist-gesampelten Künstlern. Prominentestes Beispiel ist der Titel „Planet Rock“, für den sich Afrika Bambaataa 1982 Kraftwerks Trans Europa Express als Grundlage nahm. Das Lied wurde zum Hit und steigerte die Berühmtheit Kraftwerks vor allem in den USA.

Heute kommt man um das offizielle Sample Clearing nicht herum! Hans Nieswandt plädiert dafür, beim Sampeln immer nachzufragen: Es könne „nicht angehen, dass man Big Business machen will, dass man Elemente benutzt, die jeder erkennt, ohne dafür zu bezahlen“. Auf der anderen Seite dürfe man den „Kontrollwahn nicht zu weit treiben“, so Nieswandt. Künstler müssten „ethisches Augenmaß entwickeln und kommunizieren“. Hans Nieswandt (\*1964), ist seit Ende der 80er Jahre ein bedeutender Akteur in der Welt des Pop-Journalismus, der DJ-Kultur und der Musikproduktion. Seit 2014 ist Hans Nieswandt als künstlerischer Leiter des neu gegründeten Instituts für Populäre Musik der Folkwang Universität der Künste tätig.

Zu guter Letzt noch eine Anekdote, die aufzeigt: Vor Plagiaten waren selbst die Klassiker nicht geschützt: Richard Strauss etwa soll im Finalsatz von Aus Italien eine Melodie (Funiculi Funicula) des italienischen Komponisten Luigi Denza verwendet haben, der ihn daraufhin verklagte. Und dabei war die digitale Vervielfältigung im 19. Jahrhundert noch nicht sehr verbreitet...

**ROBERT KARASEK**



## Mach mehr aus Deinem Keyboard!

Umfangreiche Online-Videokurse, tolle Software und eine nette Community helfen Dir, mehr aus Deinem Keyboard herauszuholen.



### KEYBOARD AKADEMIE

[www.keyboard-akademie.de](http://www.keyboard-akademie.de)

**05. bis 07.12.2017**  
u.a. mit Michel Voncken,  
Susan Albers & Peter Baartmans

*Jetzt anmelden:*  
[kreuzfahrt.keyboard-akademie.de](http://kreuzfahrt.keyboard-akademie.de)

# KEY

**Nr. 136**  
Mai | Jun 2017

**Magazin für Orgel | Keyboard | Digitalpiano**

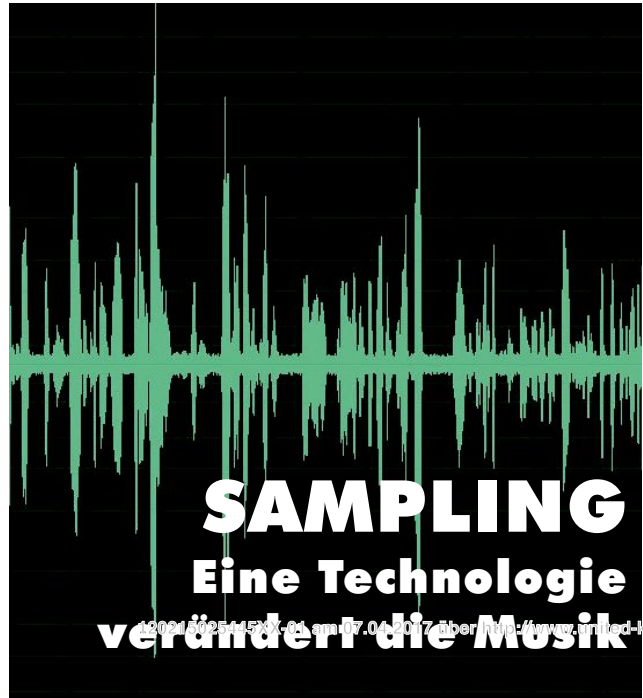


**VISCOUNT  
KeyB LEGEND**  
Tonewheel-Sound - Made in Italy



**ALPHA mPIANO**  
Controller-Keyboard aus einer anderen Welt

**Außerdem im Test:**  
**KETRON SD40**  
Arranger-Soundmodul  
**KAWAI CN 27/37**  
Digital-Pianos  
**NUBERT nuPro A-600**  
Aktivlautsprecher



**SAMPLING**  
Eine Technologie  
verändert die Musik



**BRIAN AUGER**  
Die Hammond-Legende  
auf dem TASTENFESTIVAL

G 9252

