

Distortion als kreatives Tool in der Musikproduktion am Beispiel Drums

Masterarbeit

Erstbetreuer: Markus Born
Zweitbetreuer: Prof. Oliver Curdt

Malte Appel
Elfenstraße 43
68169 Mannheim
Matrikelnummer: 23/01819
mail@malteappel.de
M.A. Popular Music, Producing-/Composing Artist
4. Fachsemester

Abgabedatum: 24.09.2025

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	II
Abbildungsverzeichnis	IV
Abstract	V
1. Einleitung	1
2. Der Versuch einer Definition wichtiger umgangssprachlicher Begriffe zum Thema Distortion in der Musikproduktion	3
2.1. Distortion, Verzerrung	3
2.2. Sättigung	3
2.3. Colouration, (Ver-)Färbung	4
3. Die Geschichte von Verzerrungen in der Musikproduktion	4
3.1. Akustische Tonaufzeichnung: Ende 19. bis Anfang 20. Jahrhundert	5
3.2. Elektrische Tonaufzeichnung ab Mitte der 1920er Jahre	5
3.3. Verzerrte Gitarrenklänge ab den 1930er Jahren	6
3.4. Aufnahmen auf Tonband ab dem Ende der 1940er Jahre	7
3.5. Analoge Synthesizer und frühe Digitalisierung ab den 1970er Jahren	8
3.6. Analoges Sound in der digitalen Welt: Die 1990er und 2000er Jahre	8
4. Technischer Hintergrund: Verzerrungen in der Audioproduktion	11
4.1. Obertonspektrum	11
4.2. Lineare und Nichtlineare Verzerrungen, Klirrfaktor & THD	12
4.3. Intermodulare Verzerrungen	14
5. Gängige Arten von Distortion in der Musikproduktion	14
5.1. Hard- / Softclipping	15
5.2. Tube & Transistor	16
5.3. Transformer	17
5.4. Kompression	18
5.5. Tonband	20
5.6. Digitale Verzerrungen	20
6. Methodik	22
6.1. Forschungsfragen	22
6.2. Experteninterviews: Qualitative Befragung	22
6.2.1. Begründung der Methodik	22
6.2.2. Auswahl der Experten	23
6.2.3. Ablauf der Datenerhebung	23
6.2.4. Interviewleitfaden	24

6.3. Nutzung von künstlicher Intelligenz	25
7. Experteninterviews	25
7.1. Vorstellung der Experten	25
7.1.1. Markus Born	25
7.1.2. Julian Maier-Hauff	26
7.1.3. Moses Schneider	26
7.1.4. Grischa Kursawe	27
7.1.5. Lucas Herweg	28
7.2. Ergebnisse	28
7.2.1. Ästhetik und Kreativität	28
7.2.1.1. Klangliche Ziele	29
7.2.1.2. Kreatives Gestaltungsmittel vs. Technisches Werkzeug	34
7.2.1.3. Bewusster Verzicht auf Distortion	35
7.2.2. Workflow	36
7.2.2.1. Zeitpunkt im Produktionsprozess	37
7.2.2.2. Technischer Workflow	39
7.2.2.3. Einsatz unterschiedlicher Formen von Distortion	43
7.2.2.4. Spezifische Plugins und Tools	45
7.2.2.5. Analog vs. Digital	49
7.2.3. Trends	52
7.3. Diskussion	53
7.3.1. Ästhetik und Kreativität	54
7.3.2. Workflow	56
8. Fazit	60
Quellenverzeichnis	VI
Literaturverzeichnis	VI
Interviews	VIII
Anhang	IX
Anhang 1: Interviewleitfaden	IX
Anhang 2: KI Dokumentationstabelle	X
Anhang 3: Einverständniserklärungen zur Verwendung der Interviewtranskripte	XI
Anhang 4: Transkripte der Experteninterviews	XVI
Eidesstattliche Erklärung	LIX

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Oberfläche des Ampex ATR-102 Master Tape Plugins von Universal Audio mit geöffneter Abdeckung.	10
Abbildung 2: Obertonspektren von Trompete und Querflöte im Vergleich.	12
Abbildung 3: Wellenformen bei Softclipping (links) und Hardclipping (rechts) im Vergleich	15
Abbildung 4: Total Harmonic Distortion eines Lundahl LL1582 Übertragers abhängig von der Frequenz des Audiosignals	18
Abbildung 5: Obertonspektrum eines mit kurzen Attack- und Releasezeiten komprimierten 40 Herz Sinustons	19

Abstract¹

In dieser Arbeit wird untersucht, ob, warum und wie Musikproduzent*innen Distortion bei der Bearbeitung von Drums einsetzen. Verzerrungen waren und sind in der Musikproduktion allgegenwärtig – sei es als Nebeneffekt analoger Signalketten oder als bewusst eingesetztes Mittel zur klanglichen Gestaltung von Audiomaterial. Ziel war es daher herauszufinden, inwiefern Produzent*innen Distortion gezielt im Umgang mit Drums nutzen. Hierfür wurden qualitative Interviews mit fünf Experten aus der Musikindustrie geführt, die unterschiedliche Genres – von Jazz über Rock bis hin zu Elektro, Hip-Hop und Dub – sowie verschiedene Tätigkeitsfelder abdecken, vom kreativ-produzierenden Bereich bis hin zu Mixing- und Mastering-Engineers. Die Ergebnisse zeigen, dass alle Befragten regelmäßig Distortion auf Drums anwenden. Die Gründe dafür und die konkreten Workflows unterscheiden sich jedoch von Person zu Person. Gemeinsam ist der Ansatz, die emotionale Intensität der Drums durch die Anreicherung von Obertönen zu steigern und ein historisches und/oder genretypisches Klangideal zu erreichen. Auch hinsichtlich des technischen Workflows ergeben sich sowohl Unterschiede als auch Parallelen. Die meisten Interviewpartner setzen Distortion in Parallelpfaden ein, um das verzerrte Signal nach einer vorgeschalteten Equalizer-Bearbeitung stufenlos beimischen zu können. Kreativ arbeitende Produzenten bevorzugen es, Distortion bereits früh im Produktionsprozess einzusetzen, um den Sound einer Produktion von Beginn an zu prägen, während Engineers im technischen Dienstleistungssektor solche Entscheidungen eher spät im Mixing-Prozess treffen.

Insgesamt bietet die Arbeit interessante Einblicke in die Praxis von Musikproduzenten, unterstreicht die Relevanz von Distortion bei Drums in der Musikproduktion und macht deutlich, dass trotz einiger Gemeinsamkeiten letztlich individuelle Klangideale und Workflows entscheidend sind.

¹Abstract, Einleitung und Fazit dieser Arbeit wurden anhand von ChatGPT 5.0 einer sprachlichen Überarbeitung unterzogen.

1. Einleitung

Die Gestaltung der Klangästhetik gehört zu den zentralen Aufgabenfeldern von Musikproduzent*innen. Der Klang einzelner Elemente und der gesamten Produktion prägt maßgeblich den künstlerischen Gesamteindruck eines Musikstücks. Um dieses Ziel zu erreichen, entwickeln Produzent*innen im Laufe ihrer Karriere individuelle Philosophien, Workflows und Sammlungen von Werkzeugen. Ein fester Bestandteil davon sind Geräte und digitale Effekte, die gezielt Verzerrungen erzeugen.

Distortion ist seit den Anfängen elektrischer Verstärkung im frühen 20. Jahrhundert ein prägendes Gestaltungsmittel populärer Musik und bis heute unverzichtbar. Es findet Anwendung in allen Phasen des kreativen Prozesses – von der Produktion über das Recording und Mixing bis hin zum Mastering und sogar beim Abspielmedium selbst. Verzerrte Instrumente wie Gitarre, Bass oder Synthesizer haben ganze Genres geprägt. Zugleich genießen ikonische Studiogeräte wie Kompressoren, Preamps, Equalizer, Bandmaschinen oder Mischpulte bis heute hohes Ansehen und werden in digitaler Form von Plugin-Herstellern weltweit reproduziert.

Während der Nutzen von Distortion bei Instrumenten wie E-Gitarre oder Synthesizer gut erforscht ist, existiert zum gezielten Einsatz bei Drums bislang nur wenig wissenschaftliche Auseinandersetzung. Genau hier setzt die vorliegende Arbeit an: Sie untersucht, ob, warum und wie Produzent*innen Drums verzerren. Dabei geht es sowohl um klangliche als auch um technische Zielsetzungen, die hinter dem Einsatz von Distortion stehen – in einer Zeit, in der theoretisch verzerrungsfreie Produktionen digital jederzeit möglich wären.

Zur Untersuchung dieser Ansätze wurden fünf erfahrene und erfolgreiche Produzenten aus unterschiedlichen musikalischen Kontexten – von Trap über elektronische Musik und Rock bis hin zu Jazz – qualitativ befragt. Leitend waren dabei die dieser Arbeit zugrundeliegenden Forschungsfragen: Werden Drums in der Produktion verzerrt? Welche ästhetischen oder technischen Ziele stehen dahinter? Und wie gestaltet sich der konkrete Workflow? Die Antworten wurden anschließend systematisch kategorisiert und in Bezug auf die Fragen ausgewertet.

Die Arbeit gibt so einen Überblick, in welcher Form Distortion in der Drum-Bearbeitung eingesetzt wird, welche Motive Produzent*innen dabei verfolgen und welche individuellen Philosophien sich dahinter verbergen. Damit leistet sie sowohl einen Beitrag zur wissenschaftlichen Auseinandersetzung mit Verzerrung in der Musikproduktion als auch einen praxisnahen Einblick für Musiker*innen und Produzent*innen, die Anregungen und Inspiration aus den Erfahrungswerten der Experten gewinnen können.

Zu Beginn wird in einem ersten Kapitel eine Definition erarbeitet, welche die von Produzent*innen häufig verwendeten Begriffe „Färbung“, „Sättigung“ und „Verzerrung“ voneinander abgrenzt. Da diese Termini im musikpraktischen Kontext oft sehr subjektiv gedeutet und teilweise synonym verwendet werden, soll an dieser Stelle eine terminologische Klarheit geschaffen werden, die als Grundlage für den weiteren Verlauf der Arbeit dient.

Darauf folgt ein Kapitel, das die historische Entwicklung der freiwilligen wie auch unfreiwilligen Nutzung von Verzerrungen in der Musikproduktion nachzeichnet. Dabei werden Aufnahmeverfahren, die Einführung neuer Instrumente und die daraus resultierenden Klangästhetiken vom frühen Stadium der elektrischen Verstärkung über die Entstehung verschiedener Produktionsweisen, Abspielmedien und Studiogeräte wie Mischpulte und Verstärker bis hin zum Übergang in die digitale Welt und zur heutigen Renaissance des Sounds analoger Verzerrungen eingeordnet und erläutert.

Ein weiteres Kapitel widmet sich den theoretischen Grundlagen der Entstehung und Nutzung von Verzerrungen in der Audiotechnik. Im Mittelpunkt stehen dabei die Erklärung relevanter technischer Fachbegriffe sowie die Darstellung der klanglichen Wirkungen, die durch nichtlineare Verzerrungen erzeugte Obertonspektren hervorbringen, und wie sich diese im tontechnischen Rahmen beschreiben lassen.

Kapitel fünf bietet einen Überblick über die in der Musikproduktion am weitesten verbreiteten Formen des Einsatzes von Distortion. Neben der Analyse klassischer elektronischer Schaltungen in etablierten Studiogeräten wie Preamps, Kompressoren oder Bandmaschinen werden auch Verzerrungseffekte in rein digitalen Umgebungen betrachtet. Dabei geht es sowohl um technische Hintergründe als auch um die klangästhetischen Eigenschaften der jeweiligen Formen von Distortion.

Im Anschluss folgt ein Kapitel, das die wissenschaftliche Methode der durchgeführten Experteninterviews beschreibt. Daraufhin werden die Ergebnisse der Befragungen dargestellt und analysiert sowie hinsichtlich Unterschieden, Gemeinsamkeiten und daraus ableitbaren Theorien systematisch ausgewertet. Den Abschluss der Arbeit bildet ein Fazit, das die zentralen Erkenntnisse bündelt und in den größeren Forschungs- und Praxiszusammenhang einordnet.

2. Der Versuch einer Definition wichtiger umgangssprachlicher Begriffe zum Thema Distortion in der Musikproduktion

Bei diversen Vorgesprächen mit Produzent*innen und bei der Durchführung von Expert*inneninterviews wurde deutlich, dass bei elementaren Begriffen zur Beschreibung des Klangs von Verzerrungen bei der Produktion von Musik oft Uneinigkeit und Verwirrung herrscht. Deshalb soll dieses Kapitel eine kurze Definition wichtiger Stichworte bieten, die auch in dieser Arbeit oft verwendet werden. Die Begriffe werden oft umgangssprachlich genutzt, der Übergang zwischen ihnen kann mitunter fließend sein und wird oft auch subjektiv gedeutet.

2.1. Distortion, Verzerrung

Auch wenn „Distortion“ oder „Verzerrung“ in technischer Hinsicht, wie später genauer ausgeführt, jede Änderung eines Ausgangssignals im Vergleich zum Eingangssignal beschreibt, so ist umgangssprachlich damit in der Regel der markante Sound einer deutlich hörbaren nichtlinearen Verzerrung gemeint, bei der durch starke Anreicherung von Obertönen der Ursprungsklang eines Audiosignals stark verändert wurde. Als Beispiel ist hier der Sound einer verzerrten E-Gitarre, wie etwa aus dem Genre Metal zu nennen, die sich von dem reinen Klang aus dem Tonabnehmer des Instruments stark unterscheidet.

2.2. Sättigung

Als weniger extreme Form der Verzerrung eines Signals lässt sich der Begriff „Sättigung“ einordnen. Hierbei wird weiterhin gezielt mit der Erzeugung von Obertönen gearbeitet,

jedoch nicht bis zu dem Punkt einer sehr starken klanglichen Veränderung des Ursprungssignals. Man sagt auch „das Signal mit Obertönen ansättigen“. Dieser Prozess findet häufiger in späteren Bereichen des Produktionsprozesses statt, wie etwa im Mixing, oder durch analoge Geräte in der Signalkette beim Recording. Es findet eine klangliche Veränderung statt, die auch den Charakter eines Klangs neu formen kann, aber ohne dessen Ursprung unkenntlich zu machen.

2.3. Colouration, (Ver-)Färbung

Auch „Colouration“ oder „(Ver-)Färbung“ eines Signals bedeutet die gezielte Anreicherung mit Obertönen. Hierbei geht es jedoch um eine eher subtile Form der Klangveränderung. Deutlich hörbare Artefakte der Verzerrung sind damit eher nicht gemeint, es geht um klangliche Nuancen, die einen Sound anreichern sollen, ohne ihn deutlich zu verändern. Besonders im Bereich des Mastering, also am Ende der Produktionskette, kommen solche Prozesse oft zum Einsatz, um den Sound einer Produktion abzurunden und zu veredeln, ohne dabei seinen zugrundeliegenden Charakter zu verändern.

3. Die Geschichte von Verzerrungen in der Musikproduktion

Seit den ersten Versuchen der akustischen Tonaufzeichnung Ende des 19. Jahrhunderts bis heute kam es durch ständige technische Neuerungen zu diversen - jeweils für bestimmte Jahrzehnte typischen - Klangeigenschaften, deren Sound maßgeblich durch verschiedene Arten von Verzerrungen durch die jeweiligen technischen Systeme und deren Limitierung beeinflusst wurde. Bis zum Ende der analogen Ära war dabei oft das Verhindern von Verfärbungen des Sounds durch Studioteknik, also das Erreichen eines verzerrungsfreien, „cleanen“ Sounds bei Aufnahmen, das Ziel. Mit dem Erreichen dieses Ziels durch die Digitalisierung begann jedoch eine entgegengesetzte Bewegung, als vielen Produzent*innen der angenehme Klang analoger Geräte fehlte und es wurden digitale Simulationen eben jener Geräte programmiert, die heute zum normalen Werkzeugkoffer jeder* digital arbeitender* Produzent*in gehören. In diesem Kapitel soll diese Entwicklung und dessen markante Meilensteine dargestellt werden.

3.1. Akustische Tonaufzeichnung: Ende 19. bis Anfang 20. Jahrhundert

Bereits Mitte bis Ende des 19. Jahrhunderts gab es diverse Experimente, um akustische Ereignisse, wie Sprache oder Musik, auf einem Medium zu speichern und davon abzuspielen. Letztlich ergaben sich Systeme, bei denen akustische Schwingungen über einen großen Trichter eingefangen und über eine daran befestigte Nadel auf eine sich drehende Walze aus Ruß oder Wachs eingeritzt wurden. Die Sprecher*innen oder musikalischen Ensembles mussten dabei nah um den Trichter versammelt sein und mit hoher Lautstärke arbeiten.² Die Dynamik- und Frequenzbandbreite dieser Aufnahmen war stark begrenzt und von mechanisch bedingten Artefakten wie Rauschen und Knistern geprägt und nach einigen wenigen Abspielvorgängen war das Medium durch die Nadel zerstört. Die Systeme verbesserten sich im Laufe der Zeit und so wurde um 1900 die Schellack Schallplatte erfunden³, durch deren serielle Produktion und Vervielfältigung sich Musik- und Sprachaufnahmen auch kommerziell verbreiten ließen.⁴

3.2. Elektrische Tonaufzeichnung ab Mitte der 1920er Jahre

Einen größeren Sprung hinsichtlich technischer Weiterentwicklung und Qualität der Aufnahmen gab es erst Mitte der 1920er Jahre durch die Entwicklung von elektrischen Aufnahme- und Abspielsystemen. Elektrische Mikrofone wandelten Schall in elektrische Schwingungen um, die von Röhrenschaltungen verstärkt und dann wiederum in mechanische Schwingungen umgewandelt wurden, damit die Nadeln diese in ein Material ritzte.⁵ Die Qualität der Aufnahmen verbesserte sich deutlich hinsichtlich Frequenz- und Dynamikumfang und durch elektrische Lautsprecher, die nach einem ähnlichen Prinzip arbeiteten, war auch eine hochwertigere Wiedergabe möglich.⁶ Dadurch verstärkte sich auch die Verbreitung und Kommerzialisierung dieser Aufnahmen.

² Alexej C. Ogorek, „Eine kurze Geschichte der Tonaufzeichnung“, *DAS - Digitale Audio Systeme*, O.J., <https://digital-audio-systems.com/eine-kurze-geschichte-der-tonaufzeichnung/> [Zugriffsdatum: 24.08.2025].

³ Alfred Smudits, *A Journey into Sound. Zur Geschichte der Musikproduktion, der Produzenten und der Sounds*, In: *Pop Sounds*, 65-94. Bielefeld: Transkript Verlag, 2003, S.65.

⁴ Alexej C. Ogorek, „Eine kurze Geschichte der Tonaufzeichnung“.

⁵ Ebd.

⁶ Ebd.

3.3. Verzernte Gitarrenklänge ab den 1930er Jahren

Als erste elektrische Gitarren gelten die „Frying Pan“ der Firma Rickenbacker von 1931 und die ES-150 von Gibson aus dem Jahr 1936. Von Rickenbacker gab es passend dazu auch einen der ersten Gitarrenverstärker mit einer Leistung von 10 Watt.⁷ Dieser und besonders der legendäre erste Gitarrenverstärker von Fender „Super Amp“ von 1947 produzierten bei besonders hoher Lautstärke harmonische Verzerrungen, die von vielen Gitarrist*innen als angenehm und reizvoll empfunden wurden.⁸ Bis dato war das Ziel lediglich, Aufnahmen so realitätsgetreu wie möglich zu speichern und die Gitarre so natürlich wie möglich zu verstärken. Mit dem Auftreten erster bewusst verzerrter Klänge änderte sich diese Herangehensweise allmählich und es konnten neue Genres, wie der Rock and Roll, entstehen.

Es dauerte allerdings bis 1951, bis die wahrscheinlich erste Aufnahme einer durch einen übersteuerten Röhrenverstärker verzerrten E-Gitarre auf dem Song „How Many More Years“ von Howlin Wolf entstand. Produzent dieser Aufnahme war Sam Phillips, der später auch mit Elvis Presley zusammenarbeitete.⁹ Sam Phillips war es auch, der im späteren Verlauf des Jahres 1951 bei Aufnahmen für Jackie Branson and the Delta Cats mit einem defekten Lautsprecher verzerrte Gitarrensounds kreierte. Weitere Bands experimentierten in dieser Zeit mit durch Stifte gelöcherten Lautsprechern oder durch Mikrofone abgenommene Gitarrenverstärkern, die den Preamp des Kanalszugs einer PA übersteuerten, und nutzten so erste experimentelle Distortionsounds für ihre Musik.¹⁰ Diese verzerrten Klänge konnte man jedoch vorerst nur durch extreme Lautstärken erzielen. Deshalb wurde 1962 das erste kompakte Effektgerät als Bodentreter für Gitarristen entwickelt: das Maestro FZ-1 Fuzz-Tone. Es erfuhr jedoch nur wenig Beachtung, bis Keith Richards diesen Effekt 1965 für seinen Gitarrensound im Song „Satisfaction“ von den Rolling Stones nutzte.¹¹ Dieses Effektgerät versucht dabei einen Sound nachzubilden, der 1960 bei den Aufnahmen von „Don’t Worry“ von Marty Robbins zufällig entstand: Die Gitarre wurde aus Versehen über einen defekten

⁷ Tony Bacon, *The Ultimate Guitar Sourcebook*, London: Race Point Publishing, 2012, S.77ff.

⁸ Patrick Stäudle, *Die Musikalität unmusikalischer Artefakte*, Popakademie Baden-Württemberg, 2021, S.24.

⁹ Clive Mead, Gary Bromham, and David Moffat: *A History of Distortion in Music Production*. In: Gary Bromham und Austin Moore (Hg.), *Distortion in Music Production: The Soul of Sonics*, London/New York: Routledge, 2003, S.6.

¹⁰ Ebd.

¹¹ Ebd.

Kanalzug eines Mischpults aufgenommen, was erst beim Anhören nach der Recording Session auffiel. Der defekte Kanal erzeugte dabei eine deutliche Verzerrung des Signals, ein Klang der später als Fuzz Sound berühmt wurde. Nach internen Diskussionen schaffte es die Aufnahme auf die Platte und inspirierte viele Gitarrist*innen zur Nachahmung.¹² Mit der Einführung von auf Operationsverstärkern basierender Chips ab 1977¹³ wurde es noch leichter, diverse verschiedene Zerrsounds in kompakten Geräten zu ermöglichen und es entstanden verschiedenste, heute zum Teil legendäre Verzerrsounds, die ganze Genres prägten. Auch wenn es keine historisch belegte erste Aufnahme davon zu geben scheint, begannen doch auch bald erste Produzent*innen damit zu experimentieren, diese Verzerreffekte auch für nicht dafür gedachte Soundquellen, wie Synthesizer, menschliche Stimmen oder Schlagzeugaufnahmen zu verwenden.

3.4. Aufnahmen auf Tonband ab dem Ende der 1940er Jahre

Mit der Verbreitung von Tonbandsystemen ab 1948¹⁴ verringerten sich erneut die Qualitätsdefizite von Tonaufnahmen und deren technische Einschränkungen und durch unterschiedliche Wiedergabegeschwindigkeiten oder Schneiden und Neuanordnung des Tonbands konnten Aufnahmen bis zur Unkenntlichkeit manipuliert werden. Noch weiter erhöhten sich diese Manipulationsoptionen durch die Verbreitung von Mehrspuraufnahmesystemen ab dem Ende der 1950er Jahre,¹⁵ wodurch Techniken wie Overdubbing (das nachträgliche Hinzufügen zusätzlicher Aufnahmen wie Gesang, Soli oder Dopplungen) zur Regel wurden und sich Musikproduktionen immer weiter zu komplexen Kunstwerken entwickeln konnten, die mit dem Abbilden eines Konzerts nur noch wenig zu tun hatten und immer weiter versuchten, die Realität zu verzerren. Neben der Verbreitung der Vinyl Schallplatte ab 1948 trugen ab den 1970er Jahren auch die kompakteren Kassetten einen großen Teil dazu bei, Tonaufnahmen im großen Stil zu kommerzialisieren und auf der ganzen Welt zu verbreiten.¹⁶

¹² Ebd.

¹³ Ebd. S.9

¹⁴ Alfred Smudits: *A Journey into Sound. Zur Geschichte der Musikproduktion*, der Produzenten und der Sounds. In: Thomas Phleps und Ralf von Appen (Hg.), *Pop Sounds Klangtexturen in der Pop- und Rockmusik*, Bielefeld: Transkript Verlag, 2003, S.68.

¹⁵ Ebd. S. 71.

¹⁶ Alexej C. Ogorek, „Eine kurze Geschichte der Tonaufzeichnung“.

3.5. Analoge Synthesizer und frühe Digitalisierung ab den 1970er Jahren

In den späten 1960er, besonders aber ab den 1970er Jahren, kamen vermehrt analoge Synthesizer zum Einsatz.¹⁷ Hierbei wurden künstlich erzeugte Sinuswellen elektrisch auf verschiedenste Art und Weise moduliert, um durch die Generierung von Obertönen völlig neue Sounds zu erschaffen. Diese Sounds prägten spätere Phasen der Beatles, aber auch Genres wie Art- und Psychedelic Rock. Besonders hervorzuheben ist beispielsweise der exzessive Einsatz von damals neuartigen Synthesizerklängen auf dem Album „Dark Side Of The Moon“ der britischen Band Pink Floyd aus dem Jahre 1973, das einen großen kommerziellen Erfolg erzielte.¹⁸ Aber auch in Deutschland hatten die neuen künstlich erzeugten Klänge großen Einfluss auf Genres wie Krautrock oder die Elektropioniere der Band Kraftwerk.¹⁹ Neben den Synthesizern wurden auch Rhythmuscomputer, sogenannte Drum Machines, entwickelt, die mit künstlich erzeugten perkussiven Klängen Loops bildeten und so Genres wie Disco oder später auch den Hip-Hop prägten.

Nachdem bereits in der ersten Hälfte des zwanzigsten Jahrhunderts mit ersten digitalen Aufnahmesystemen experimentiert wurde, erlangten diese Geräte erst Ende der 1970er Jahre die Marktreife.²⁰ Vor der Verbreitung computerbasierter Systeme handelte es sich dabei um digitale Tonbandgeräte. Qualitativ zwar analogen Tonbändern nicht überlegen, ermöglichten sie jedoch eine verlustfreie Kopie von Aufnahmen und erweiterten so noch einmal die kreativen Möglichkeiten im Produktionsprozess. Außerdem wurden Aufnahmegeräte auch für kleinere Studios immer erschwinglicher und prägten so Indieproduktionen von finanziell schlechter gestellten Genres, wie Grunge, Punk, Techno oder Indie.²¹

3.6. Analoges Sound in der digitalen Welt: Die 1990er und 2000er Jahre

Die Weiterentwicklung digitaler Aufnahmeformate ermöglichte bald das theoretisch verzerrungsfreie Speichern von Tonaufnahmen, aber auch völlig neue Ansätze der Modulation und Veränderung bestehender Aufnahmen. Computerbasierte Aufnahmesysteme (Digital

¹⁷ Alfred Smudits: *A Journey into Sound. Zur Geschichte der Musikproduktion*, S. 81

¹⁸ Ebd. S.82.

¹⁹ Ebd.

²⁰ Alexej C. Ogorek, „Eine kurze Geschichte der Tonaufzeichnung“.

²¹ Dr. Andreas Hau, „Der lange Weg zur DAW“, *Sound & Recording*, 2015, <https://www.soundandrecording.de/equipment/der-lange-weg-zur-daw/> [Zugriffsdatum: 24.08.2025].

Audio Workstations, kurz DAWs) sind heute aus so gut wie keinem Tonstudio wegzudenken. Ende der 1980er Jahre kamen die ersten dieser Programme auf den Markt. Eines der ersten war Cubase von der deutschen Firma Steinberg im Jahre 1989.²² Steinberg prägte auch den VST (Virtual Studio Technology) Standard für Plugins, also Effektmodule, die sich innerhalb der DAW auf Kanalzüge anwenden lassen.²³ Auch wenn die ersten DAWs kaum mehr boten als simple Mischpulte mit wenigen Kanalzügen, so entwickelten sie sich schnell zum Herzstück vieler Tonstudios. Doch mit dem Verschwinden analoger Geräte aus der Signalkette wurde der Sound der Aufnahmen auch immer verzerrungsärmer und sauberer. Was über Jahrzehnte als Ziel immer neuer technischer Entwicklungen galt, fehlte nun vielen Toningenieur*innen und Produzent*innen: der unperfekte Sound von durch elektrischen Bauteilen angereicherten Obertönen. 2006 veröffentlichte die heute noch erfolgreiche Firma Waves als eine der ersten digitale Emulationen von analogen Studiogeräten: Die SSL4000 Collection. Diese Plugins ermöglichten es, den legendären und bei vielen Produzent*innen beliebten Klang von Mischpulten, Equalizern und Kompressoren der Firma SSL in ihrer DAW zu nutzen.²⁴ Viele weitere Firmen folgten diesem Prinzip und heute gibt es diverse Anbieter für Plugins, die äußerst akkurat die Wirkweise und den Sound analoger Geräte nachbilden. Besonders hervorzuheben ist dabei neben Waves auch Universal Audio, die bereits früher durch die Produktion hochwertiger analoger Studiogeräte große Bekanntheit erlangten und heute als eine der führenden Firmen einen großen Produktkatalog an Emulationen von Klassikern aus dem Bereich der Tonstudioteknik anbietet. Dabei werden sämtliche Parameter, teilweise sogar die Soundcharakteristika einzelner elektronischer Bauteile, wie auch die grafische Oberfläche so akkurat wie möglich nachgebildet.²⁵ So lässt sich bei der digitalen Version der Ampex ATR-102 Bandmaschine beispielsweise sogar die Abdeckung öffnen, um Einstellungen wie Bias, EQ, Wow und Flutter wie am Original zu verändern (vgl. Abb. 1). Zusätzlich wurden aber auch Optionen hinzugefügt, die in der analogen Welt so nicht ohne weiteres möglich wären, wie das Ein- und Ausschalten von Crosstalk, also dem Übersprechen zwischen zwei Kanälen, einer automatischen Kalibrierung beim Ändern der Art des Tonbands oder einer Autogain Funktion, die das Ausgangssignal

²² Ebd.

²³ Ebd.

²⁴ Jasmine Mills, „How analog plugin emulations work (& are they better than digital?)“, *Producer Hive*, 2022, <https://producerhive.com/ask-the-hive/how-do-analog-plugin-emulations-work/> [Zugriffsdatum: 24.08.2025].

²⁵ Ebd.

automatisch der Lautstärke des Eingangssignals anpasst. Somit lässt sich ohne eine Veränderung der Lautstärke der Grad der Bandsättigung einstellen.²⁶



Abbildung 1: Oberfläche des Ampex ATR-102 Master Tape Plugins von Universal Audio mit geöffneter Abdeckung.

Frühe Versionen dieser digitalen Emulationen wurden oft aufgrund ihrer klanglichen Unterschiede zum Original kritisiert. Doch wie Julian Altmann in seiner Masterarbeit „Digital vs. Analog - Ein Vergleich von analogen 1176 Kompressoren und ihren digitalen Nachbildungen“ feststellte, können heute oft kaum noch Unterschiede zwischen den Originalen und deren digitalen Nachbildungen festgestellt werden.²⁷ Digital emulierte analoge Verzerrung, Sättigung und Färbung sind mittlerweile fester Bestandteil der meisten modernen Musikproduktionen.

²⁶ N.A., „Ampex ATR-102 Master Tape Recorder Manual“, Universal Audio, N.J., <https://help.uaudio.com/hc/en-us/articles/28281608779540-Ampex-ATR-102-Master-Tape-Recorder-Manual> [Zugriffsdatum: 17.09.2025].

²⁷ Julian Altmann, *Digital vs. Analog - Ein Vergleich von analogen 1176 Kompressoren und ihren digitalen Plugin-Nachbildungen*, Popakademie Baden-Württemberg, 2025, S.65.

4. Technischer Hintergrund: Verzerrungen in der Audioproduktion

Verzerrung ist das Ändern von etwas in eine ungewollte Form, dabei kann es sich um materielle Dinge handeln, um Aussagen, Ideen, Optik oder eben um akustische Signale²⁸. Oft werden Verzerrungen dabei als negativ erachtet, da sie den Ursprungszustand ändern. Aber im künstlerisch kreativen Bereich kann gerade dieser Umstand als sinnvoll und gewollt, und damit als Teil eines ästhetischen Konzepts gesehen werden. Im Audibereich spricht man grundsätzlich von einer Verzerrung, sobald die Wellenform am Output von der des Input abweicht.²⁹ In diesem Kapitel werde die technischen Grundlagen solcher akustischen Verzerrungen dargelegt und erläutert.

4.1. Obertonspektrum

Töne von Instrumenten, Menschen oder sonstigen Klangerzeugern haben (bis auf Sinusgeneratoren) nie nur eine Frequenz. Sie bestehen aus einem Grundton und weiteren Obertönen. Der Grundton ist die tiefste Frequenz des Klangs³⁰. Bei den Obertönen unterscheidet man zwischen den harmonischen und den nicht harmonischen. Harmonische Obertöne sind im Gegensatz zu den nicht harmonischen als ganzzahlige Vielfache der Frequenz des Grundtons definiert. Bei Klängen, die einen Grundton und Obertöne beinhalten, spricht man auch von einem komplexen Ton³¹. Menschen können unterschiedliche Klangquellen hauptsächlich dadurch unterscheiden, da sie sich in Zusammensetzung und Lautstärke ihrer Obertöne unterscheiden (siehe Abb. 2). Ein weiterer wichtiger Faktor zur akustischen Identifizierung eines Klangkörpers ist jedoch auch das zeitliche Verhalten, also Einschwingverhalten und zeitlicher Verlauf des Signals.

²⁸ Clive Mead, Gary Bromham, and David Moffat: *A History of Distortion in Music Production*, S.3f.

²⁹ Ebd. S.4.

³⁰ Wolfgang Ellermeier, Jürgen Hellbrück: *Hören – Psychoakustik – Audiologie*. In: Stefan Weinzierl (Hg.), *Handbuch der Audiotechnik*, Berlin Heidelberg: Springer, 2008, S.65.

³¹ Ebd.

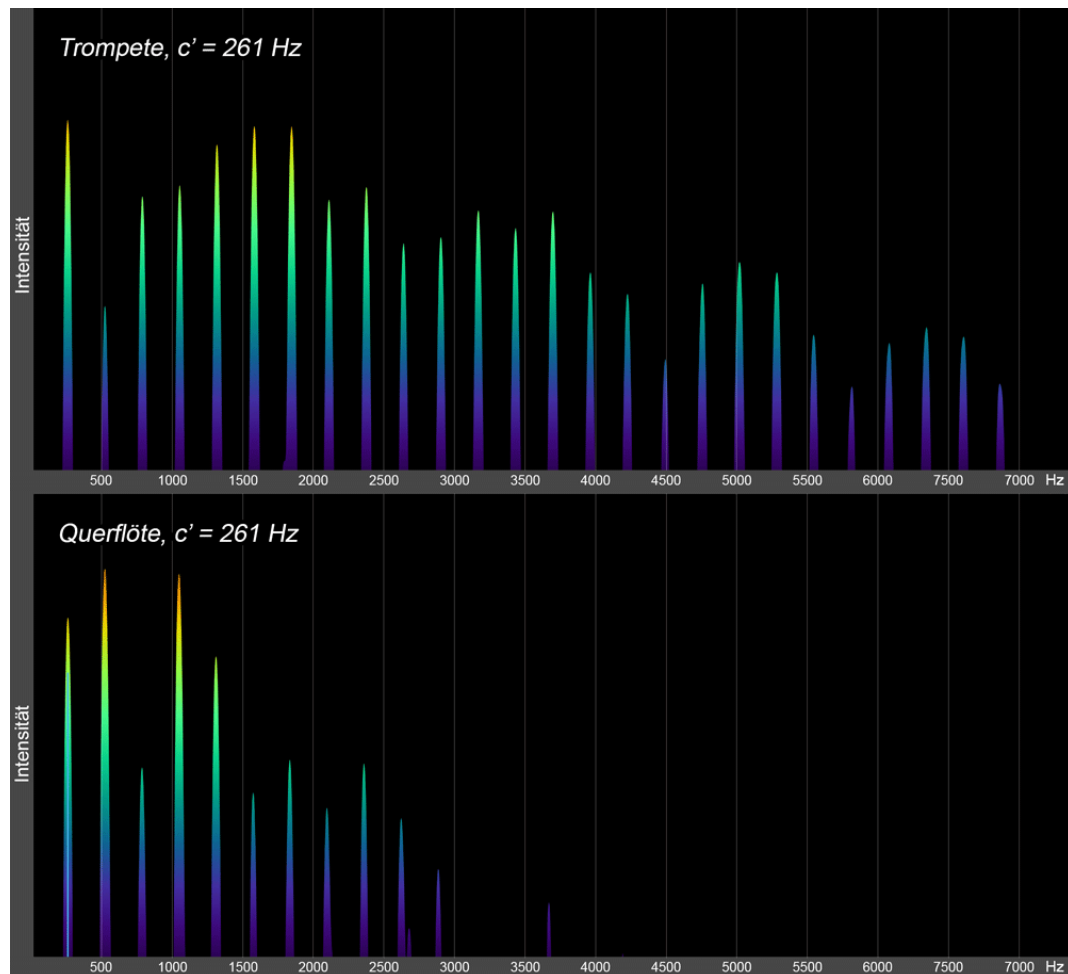


Abbildung 2: Obertonspektren von Trompete und Querflöte im Vergleich.³²

4.2. Lineare und Nichtlineare Verzerrungen, Klirrfaktor & THD

Ist nach dem Durchlaufen einer elektronischen Baugruppe das Ausgangssignal bis auf einen linearen Verstärkungsfaktor identisch mit dem Eingangssignal, so liegt eine verzerrungsfreie Signalverarbeitung vor. Ein Idealfall, der fast nie zu erreichen ist, da in der Übertragungskette das Signal von kapazitiven, induktiven und nicht linear arbeitenden Schaltelementen beeinflusst wird.³³

Man unterscheidet also zwischen linearen und nichtlinearen Verzerrungen. Bei linearen Verzerrungen wird lediglich die Amplitude oder das zeitliche Verhalten (Phase) der

³² Markus Gorski, „Das Obertonspektrum, *lehrklänge.de*, N.J., <https://www.lehrklaenge.de/PHP/Akustik/Obertonspektrum1.php> [Zugriffsdatum: 05.08.2025].

³³ Zitat: Detlef Mietke, „Signalverzerrungen und der Klirrfaktor“, *elektroniktutor.de*, N.J., <https://www.elektroniktutor.de/elektrophysik/verzerrt.html> [Zugriffsdatum: 05.08.2025].

Frequenzen des Eingangssignals verändert. In der Regel passiert das durch einzelne elektronische Bauteile oder deren Zusammenspiel im Schaltkreis. Diese Eigenschaft wird in der Audiotbearbeitung besonders für Filter und Equalizer verwendet. Bei einer linearen Verzerrung unterscheidet sich das Obertonspektrum des Eingangssignals also lediglich in Amplitude und/oder Phase, es werden keine neuen Frequenzen hinzugefügt.

Bei nichtlinearen Verzerrungen lassen sich im Ausgangssignal immer neue Frequenzen nachweisen, die es im Eingangssignal nicht gab.³⁴ Handelt es sich dabei um ganzzahlige Vielfache der Grundfrequenz, spricht man von harmonischen Obertönen. Die Grundfrequenz des Eingangssignals bezeichnet man als K_1 oder f_0 , jedes weitere Vielfache davon als K_2 , K_3 , K_4 und so weiter. Das Verhältnis der erzeugten Obertöne zum Eingangssignal wird Klirrfaktor, oder im englischen Total Harmonic Distortion (THD), genannt.³⁵ Dessen Wert wird als Prozent angegeben, wobei übliche Werte im unteren Prozentbereich liegen. Die Zusammensetzung dieses Klirrspektrums ist maßgeblich für den Klang der Verzerrung. Geradzahlige harmonische Obertöne, wie K_2 , K_4 und K_6 , liegen im Oktavabstand oder einem vielfachen Oktavabstand zur Grundfrequenz und werden dadurch vom menschlichen Gehör als harmonischer wahrgenommen.³⁶ Oft wird diese Art von Verzerrung auch als „warm“ und „weich“ bezeichnet. Im Vergleich dazu stehen Obertonspektren mit ungeraden ganzzahligen Vielfachen der Grundfrequenz, also beispielsweise K_3 , K_5 und K_7 .³⁷ Prägen diese Obertöne das Spektrum, wird der Klang eher als „kalt“ und „hart“ beschrieben. Das führt dazu, dass Audioverstärker mit gering angegebenem Klirrfaktor subjektiv „unangenehmer“ klingen können, als vergleichbare Modelle mit höherem Klirrfaktor.³⁸ Abgesehen von der Ordnung der harmonischen Obertöne, hat deren Anzahl auch einen Einfluss auf das subjektive Hörempfinden. So werden Verzerrungen mit begrenzter Anzahl harmonischer Obertöne, also beispielsweise nur K_2 und K_3 , als angenehmer empfunden als Frequenzspektren, die viele harmonische Obertöne höherer Ordnung beinhalten.³⁹

³⁴ Ebd.

³⁵ Klaus Burosch, „Audio-Technik Grundlagenwissen vom Spezialisten“, *burosch.de*, N.J., <https://www.burosch.de/audio-technik-blog/253-audio-verstaerkerschaltungen-verzerrungen.html> [Zugriffsdatum: 05.08.2025].

³⁶ Klaus Burosch, „Audio-Technik Grundlagenwissen vom Spezialisten“.

³⁷ Ebd.

³⁸ Ebd.

³⁹ Dr. Tamás B. Bakó, *Nonlinear distortions in audio devices*, Budapest University of Technology and Economics, 2015.

4.3. Intermodulare Verzerrungen

In nichtlinearen Systemen kommt es bei Signalen, die aus mehr als einem Sinuston bestehen, zusätzlich zu intermodularen Verzerrungen (engl. Intermodulate Distortion, kurz „IMD“), bei denen im Spektrum zusätzlich Frequenzen generiert werden, die sich aus der Summe und der Differenz der Frequenz der Eingangssignale ergeben.⁴⁰ Dadurch kommt es auch zu Signalen unterhalb der Grundfrequenz des Eingangssignals. Da diese Frequenzen meist keine ganzzahlige Vielfache der Ursprungsfrequenz sind, nimmt sie das menschliche Gehör als dissonant und eher unangenehm wahr. Bei komplexen Signalen, wie natürlichen Klängen oder Musik, die sich nach Fourier aus einer Vielzahl von Sinusschwingungen unterschiedlicher Frequenzen zusammensetzen, sind die intermodularen Verzerrungen so komplex, dass sie einem Rauschen ähneln.⁴¹ In der Konzeption von Verstärkerschaltungen im HiFi-Bereich wird deswegen in der Regel versucht, diese Artefakte so weit zu minimieren, dass sie nicht mehr im hörbaren Bereich liegen. Bei gewollten komplexen Zerrsounds, wie bei Highgain-Gitarrenverstärkern oder Effektpedalen, kann genau diese Art der „dreckigen“ Verzerrung jedoch auch gewünscht sein.

5. Gängige Arten von Distortion in der Musikproduktion

Bei der Verzerrung von Drums in der Produktion von Musik kommen die unterschiedlichsten analogen oder digitalen Werkzeuge zum Einsatz. Durch die verschiedenen technischen Arbeitsweisen können unterschiedliche Tools eine große Bandbreite an Sounds von Färbung über Sättigung bis zu heftiger Distortion generieren und jede*r Musikproduzent*in hat mit der Zeit unterschiedliche Herangehensweisen und Workflows entwickelt, um zu einem gewünschten klanglichen Ergebnis zu kommen. Um den passenden Effekt zur Klangbearbeitung zu wählen, hilft es jedoch, über die technische Hintergründe und Wirkweisen gängiger Werkzeuge zur Erzeugung von Distortion aufgeklärt zu sein. Im Folgenden werden deshalb die verbreitetsten Arten der Erzeugung von Verzerrungen in der Musikproduktion aufgeführt und deren technische Wirkweise, sowie klanglichen Ergebnisse

⁴⁰ Ebd.

⁴¹ Carmen, „The problems with the intermodulation distortions“, *trinity-ed.de*, N.J., <https://trinity-ed.de/problems-with-intermodulation-distortions/> [Zugriffsdatum: 05.08.2025].

erörtert. Die Auflistung hat keinen Anspruch auf Vollständigkeit, sondern versucht, die am weitestverbreiteten Ansätze zu erläutern.

5.1. Hard- / Softclipping

Beim Hardclipping wird oberhalb eines bestimmten Thresholds, also beim Überschreiten einer festgelegten Amplitude, die Wellenform abgeschnitten. Dadurch werden sowohl die Dynamik begrenzt, als auch Verzerrungen hinzugefügt.⁴² Je nachdem wie stark dieser Effekt benutzt wird, also wie viel von der Wellenform abgeschnitten wird, zeigt sich diese Distortion als kaum hörbar bis deutlich klangbeeinflussend. Besonders im Mastering wird dieser Effekt oft genutzt, um Dynamikspitzen zu verringern und damit das gesamte Signal lauter machen zu können, ohne zusätzliche Artefakte durch Limiting erzeugen zu müssen. Aber auch im Mixing kommen Clippingtools häufig zum Einsatz. Der Begriff „Clipping“ bezeichnet dabei jedoch

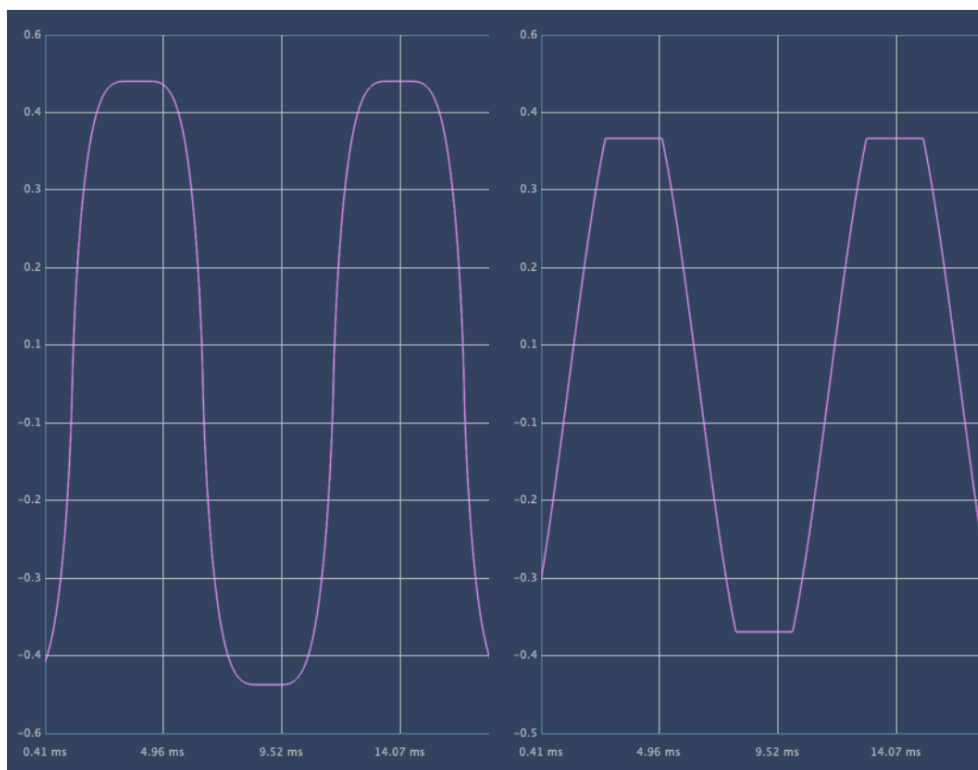


Abbildung 3: Wellenformen bei Softclipping (links) und Hardclipping (rechts) im Vergleich⁴³

⁴² Simranjeet Singh Randhawa, *Distortion Effect Using Hard Clipping*, University of Regina, 2008.

⁴³ Eigene Darstellung mithilfe von Plugindocter und Standardclip

nur die Wirkweise des Effekts, der Sound kann je nach zugrundeliegenden elektronischen Bauteilen, bzw. deren digitalen Äquivalenten, stark variieren. Eine weitere Form des Clipping ist das sogenannte „Softclipping“, bei dem sich die Kennlinie, ähnlich eines Softknees bei Kompressoren, langsamer dem Threshold annähert und damit die Wellenform schon vor Erreichen des festgelegten Maximums in ihrer Amplitude eingeschränkt wird. (Vgl. Abb. 3) Dem Softclipping werden klanglich „weichere“ Verzerrungseigenschaften zugesprochen.⁴⁴ Hard- bzw. Softclipping finden jedoch in den meisten Distortionwerkzeugen statt, sobald ein Signal übersteuert, also sich der maximal möglichen Amplitude eines Bauteils, Schaltkreises oder digitalen Effekts nähert oder sie überschreitet.

5.2. Tube & Transistor

Seit dem frühen 20. Jahrhundert kommen in Verstärkerschaltungen Elektronenröhren (engl. „tubes“) zum Einsatz. Auch wenn diese in modernere Schaltungen von Transistoren ersetzt wurden, erfreuen sie sich immer noch großer Beliebtheit bei Hifi-Enthusiast*innen und in der Musikproduktion. Grund dafür ist der besondere Charakter des Obertonspektrums und der Dynamikeigenschaften. Auch wenn Röhrenschaltungen im direkten Vergleich einen relativ hohen Klirrfaktor haben, wirkt die Verzerrung angenehmer und weicher, da hauptsächlich zweite und dritte harmonische Obertöne erzeugt werden, wodurch auch weniger Intermodulationsverzerrungen auftreten.⁴⁵ Transistorschaltungen hingegen werden oft als „kälter“ und „weniger schön“ klingend empfunden. Dies liegt darin begründet, dass Transistoren Verzerrungen höherer Ordnung und dadurch auch stärkere Intermodulationsverzerrungen hinzufügen. Ein weiterer Grund für den unterschiedlichen Klang dieser beiden Bauteile ist das Sättigungsverhalten bei höheren Amplituden, also bei höherer Lautstärke des Audiosignals. Röhren neigen eher zum Softclipping, fügen also bei höherer Lautstärke bereits erste Verzerrungen hinzu, bevor die maximale Aussteuerung erreicht ist. Diese Verzerrungen nehmen bei Annäherung an das Limit des Schaltkreises deutlich zu. Transistoren hingegen sind bis zur maximalen Belastung relativ linear, neigen bei Erreichen dieser dann jedoch zum

⁴⁴ Simranjeet Singh Randhawa, *Distortion Effect Using Hard Clipping*.

⁴⁵ Dr. Tamás B. Bakó, *Nonlinear distortions in audio devices*.

Hardclipping mit deutlicheren Zerrartefakten.⁴⁶ Je nach Klangvorstellung und Genre können jedoch beide Klangeigenschaften gewünscht sein. Röhren finden sich häufig in Gitarrenverstärkern, wo sie bei deutlicher Überlastung für den typischen verzerrten Gitarrensound sorgen. Transistoren werden häufig in Mikrofonpreamps von großen Mischpulten verbaut, nicht zuletzt auch weil Transistorschaltungen weniger kompliziert, weniger wartungsintensiv und platzsparender sind. Es existieren jedoch trotzdem auch viele Gitarrenverstärker mit Transistorschaltungen und Mikrofonpreamps mit Röhrenverstärkung. Je nach Klangvorstellung und Genre können beide Klangeigenschaften gewünscht sein.

5.3. Transformer

Übertrager (engl. „transformer“) werden besonders in Röhren- aber auch oft in anderen Verstärkerschaltungen verwendet, um Impedanzen anzupassen, Ein-/Ausgänge zum Schaltkreis galvanisch zu trennen oder Signale zu symmetrieren.⁴⁷ Es handelt sich dabei um eine Spule, die um einen elektrisch leitfähigen Kern gewickelt ist. Das Material des Kerns, sowie der Aufbau des weiteren Schaltkreises haben einen Einfluss darauf, inwiefern der Transformer das Spektrum des Eingangssignals beeinflusst. In üblichen Schaltungen, die oft in Preamps von Mischpulten und weiteren analogen Effektgeräten verwendet werden, zeichnet sich dieser Klang durch Verzerrungen niedrigeren Grades aus, die bei niedrigeren Frequenzen stärker auftreten als bei höheren.⁴⁸ (vgl. Abb. 4) Außerdem führt die zeitliche Trägheit des Transformers dazu, dass Transienten abgerundet werden.⁴⁹ Dadurch wird der Sound von Übertragern oft mit Attributen, wie „seidige Höhen“, „punchy Mitten“ und „fettes Lowend“ beschrieben.⁵⁰

⁴⁶ Ebd.

⁴⁷ Louis Woods, *The Measurement of Audio Transformer Colouration*, School of Computing and Engineering, The University of Huddersfield, 2019, S.17 ff.

⁴⁸ Dr. Tamás B. Bakó, *Nonlinear distortions in audio devices*.

⁴⁹ Andrew Bourbon: *Low Order Distortion in Creative Recording and Mixing*. In: Gary Bromham und Austin Moore (Hg.), *Distortion in Music Production: The Soul of Sonics*, London/New York: Routledge, 2003, S.67.

⁵⁰ Louis Woods, *The Measurement of Audio Transformer Colouration*, S.11.

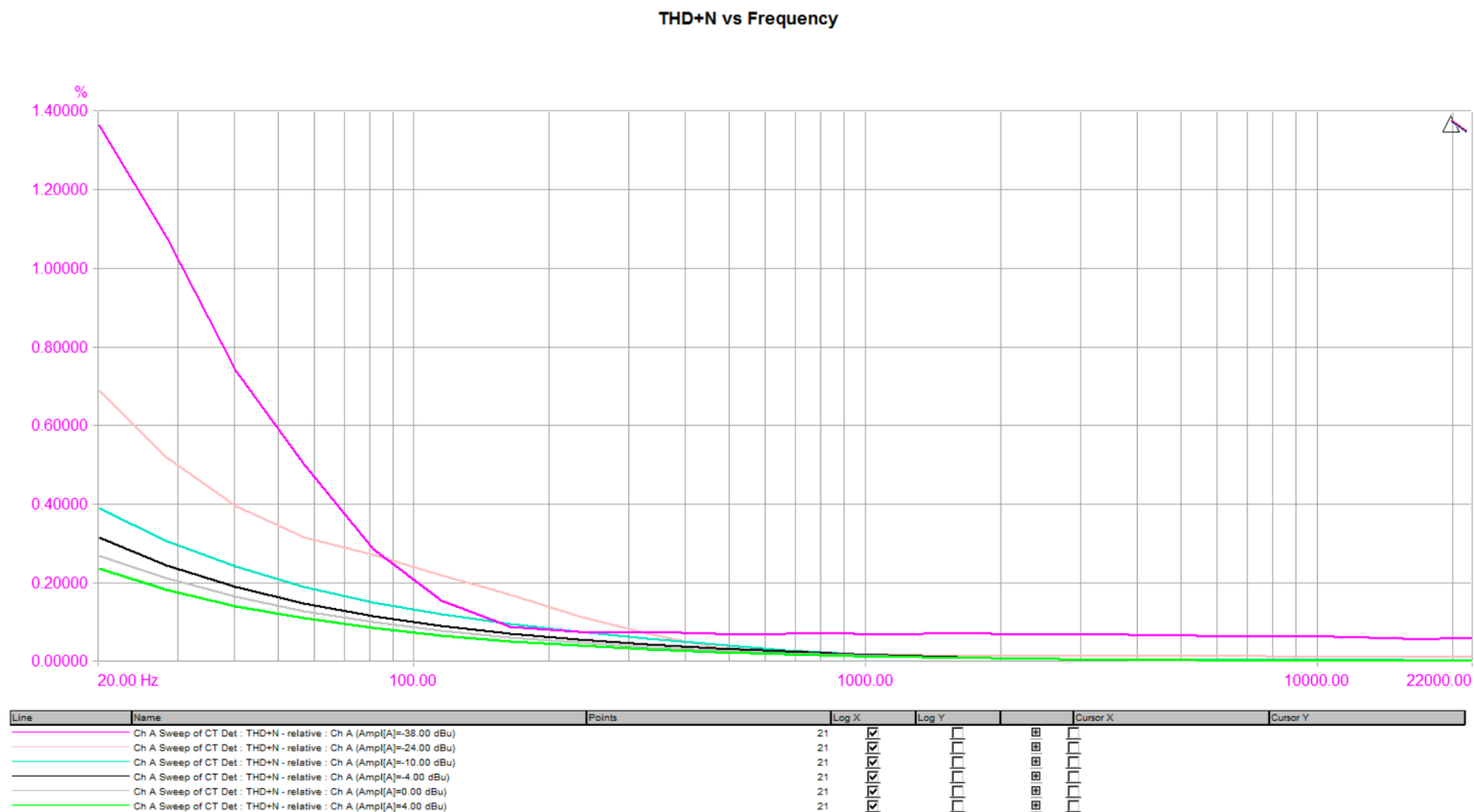


Abbildung 4: Total Harmonic Distortion eines Lundahl LL1582 Übertragers abhängig von der Frequenz des Audiosignals⁵¹

5.4. Kompression

Oft werden Kompressoren nicht allein zur Begrenzung der Dynamik von Audiomaterial verwendet, sondern auch, um mithilfe der auftretenden Verzerrungen den Sound zu färben. Ein großer Teil der Obertöne wird hierbei nicht durch die Kompression an sich, sondern durch den elektrischen Aufbau der Geräte erzeugt. So kommen beispielsweise in den verschiedenen Klassikern bereits erwähnte Bauteile zum Einsatz und sorgen für die Anreicherung von Obertönen: Beim Teletronix LA-2A und dem Fairchild 670 Verstärkung durch Röhren, beim Urei 1176 FETs (Field Effect Transistoren) oder beim dbx165A oder dem SSL G-Bus Compressor VCAs (Voltage Controller Amplifier), in vielen Fällen kombiniert mit Ein- und/

⁵¹ Louis Woods, *The Measurement of Audio Transformer Colouration*, S.74.

oder Ausgangsübertragern. Dadurch haben diese Kompressoren oft einen eigenen Sound, auch ohne dass aktiv eine Gainreduction stattfindet.

Durch besonders schnelle Attack- oder Releasezeiten können Wellenformen so gezielt verändert werden, dass auch dadurch Obertöne generiert werden. Ist zum Beispiel die Attackzeit im Vergleich zur Wellenlänge einer tieferen Frequenz schneller als die Zeit, die eine vollständige Schwingung benötigt, so wird diese Schwingung beeinflusst und es werden Verzerrungen erzeugt.⁵² Ähnliches gilt für eine besonders kurze Release-Zeit. Zu sehen ist dieser Effekt in Abbildung 5. Das Schaubild zeigt das Spektrum eines eigentlich obertonfreien Sinustons mit der Frequenz 40,4 Herz, welcher durch den Pro-C 2 Kompressor von Fabfilter im „Clean Mode“ mit einer Attackzeit von zwei Millisekunden, einer Releasezeit von zehn Millisekunden und einer Ratio von fünf zu eins komprimiert wurde.

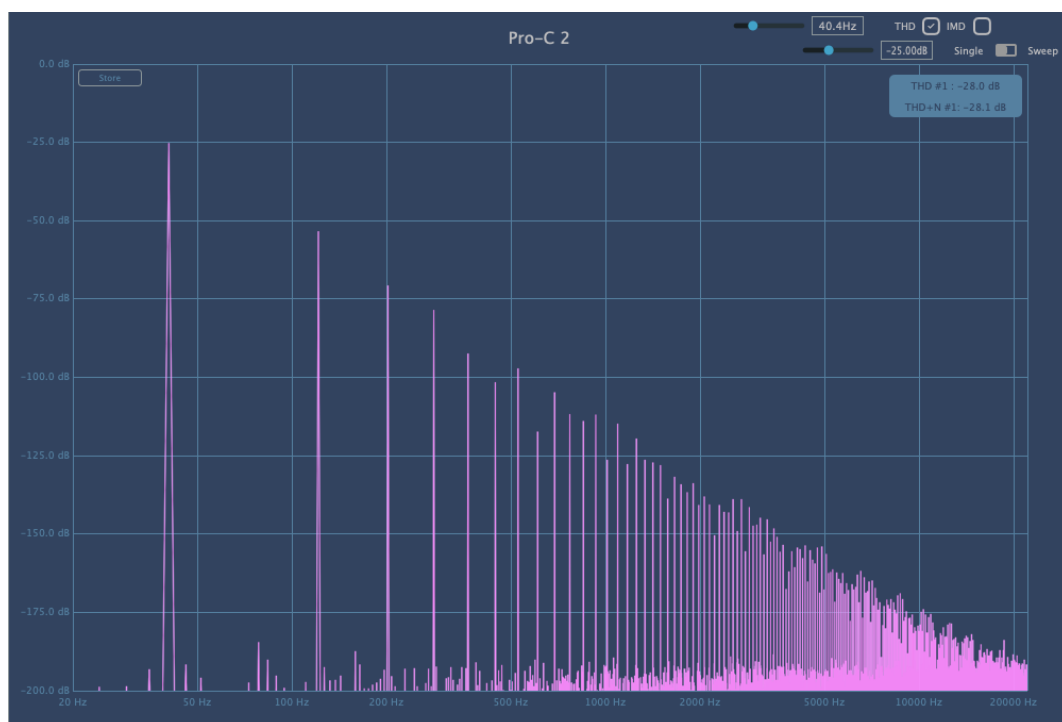


Abbildung 5: Obertonspektrum eines mit kurzen Attack- und Releasezeiten komprimierten 40 Herz Sinustons⁵³

⁵² Austin Moore: *Non-linearity and Dynamic Range Compressors*. In: Gary Bromham und Austin Moore (Hg.), *Distortion in Music Production: The Soul of Sonics*, London/New York: Routledge, 2003, S.50.

⁵³ Eigene Darstellung mithilfe von Plugindocter und Fabfilter Pro-C 2

Ein extremes Beispiel für Verzerrungen durch Kompression ist der „All Buttons In Mode“ des Urei 1176. Werden alle Ratio-Taster gleichzeitig gedrückt, kommt es zu einem extremen Kompressionsverhalten des Geräts, welches das Signal deutlich hörbar verzerrt. Dieser Effekt ist besonders beliebt bei Raumsignalen und bei der Gruppenbearbeitung von Schlagzeugaufnahmen.⁵⁴

5.5. Tonband

Der Einsatz von Tonband (engl. „tape“) führt, besonders bei hoher Aussteuerung zu Softclipping und damit zu Verzerrungen. Abgesehen von der Qualität des Tapes und der Bandmaschine, hängen der Grad und der konkrete Klang dieser Verzerrungen auch von der Geschwindigkeit des Tonbands ab.⁵⁵ In der Regel werden vor allem dritte harmonische Obertöne erzeugt.⁵⁶ Der Sound von Tape wird allgemein als „warm“ „dick“ und „weich“ bezeichnet. Mit ausreichender Aussteuerung sind jedoch auch aggressivere Verzerrungen möglich. Besonders ältere Tonbänder und schlecht gewartete Bandmaschinen erzeugen einen markanten Sound, der von Rauschen, durch Gleichlaufschwankungen minimalen Tonhöhenverschiebungen und einem Abfall im Bereich der hohen Frequenzen geprägt ist, was in bestimmten Genres wie Lofi auch gewünscht sein kann. Recording auf Tonband wurde im Rahmen der Digitalisierung in den meisten Tonstudios durch digitale Aufnahmetechniken ersetzt und wird heute nur noch selten von Liebhabern oder als besonderer Effekt genutzt. Im digitalen Bereich gibt es jedoch zahlreiche Plugin-Emulationen von Bandmaschinen, die von Produzent*innen häufig genutzt werden.

5.6. Digitale Verzerrungen

Im Unterschied zur analogen Welt ist in digitalen Systemen theoretisch ein tatsächlich verzerrungsfreier Signalfluss möglich. Trotzdem kam es besonders zu Beginn der digitalen

⁵⁴ Austin Moore: *Non-linearity and Dynamic Range Compressors*, S.55.

⁵⁵ Patrick Stäudle, *Die Musikalität unmusikalischer Artefakte*, S.7.

⁵⁶ Dr. Tamás B. Bakó, *Nonlinear distortions in audio devices*, S.5.

Zeit durch unzureichende Auflösung zu Verzerrungsartefakten. Diese entstehen beispielsweise bei zu geringer Auflösung im Dynamikbereich, der sogenannten Bit-Tiefe. Moderne Systeme arbeiten im Bereich von 32Bit, was eine sehr hohe theoretische Dynamikbandbreite von bis zu 194 dB⁵⁷ ermöglicht, also sämtliche Feinheiten abbilden kann. Das menschliche Gehör kann im Vergleich dazu nur etwa 120 dB Dynamik wahrnehmen.⁵⁸ Liegt die Bit-Tiefe eines digitalen Systems jedoch in einem zu niedrigen Bereich, treten durch Quantisierung Artefakte und Rauschen auf, wodurch deutliche Verzerrungen erzeugt werden. Dieser Effekt wird teilweise durch sogenannte Bitcrushing-Effekte aktiv herbeigeführt, um den markanten Sound dieser Verzerrungen als Sounddesign-Element zu nutzen.

Ein weiterer Grund für Verzerrungen im digitalen Bereich ist eine zu niedrige Samplingrate, also der Signalabtastwert pro Sekunde. Die Theorie der Nyquist Frequenz besagt, dass die maximal darstellbare Frequenz eines Systems der halben Samplingrate entspricht. Bei üblichen Samplingraten von 44,1kHz, 48 kHz oder 96 kHz entspricht dies also 22,05 kHz, 24 kHz bzw. 48 kHz. Im Vergleich: Das menschliche Gehör kann maximal Frequenzen bis ca. 20 kHz wahrnehmen. Von Analog zu Digital Wandlern können jedoch durch Aliasing Frequenzen oberhalb der Samplingrate in den hörbaren Bereich gespiegelt werden. Dieser Effekt wird durch Upsampling oder Tiefpassfilter minimiert, spielt jedoch besonders bei günstigeren Systemen noch immer eine Rolle.

Gerade bei Konvertierungen von verschiedenen Dateien, besonders in verlustbehaftete Formate wie mp3 mit geringer Datenrate können weitere hörbare Verzerrungen auftreten. Auch hierfür gibt es jedoch bereits Software-Plugins, die diese Art der Verzerrung gezielt herbeiführen, um sie in Produktionen als gewünschten Effekt nutzen zu können.

⁵⁷ Thomas Görne, *Tontechnik*, München: Carl Hanser Verlag, 2015, S.179.

⁵⁸ Ebd. S.120.

6. Methodik

6.1. Forschungsfragen

Diese Arbeit untersucht den Einsatz von Verzerrungen als kreatives Werkzeug in der Produktion von Musik. In vielen bereits publizierten wissenschaftlichen Arbeiten wurden quantitative Erhebungen zu konkreter spektraler Veränderung oder zum Unterschied zwischen analoger und digital emulierter Distortion dargelegt, weniger jedoch die kreative Arbeit um die Nutzung dieser Klangveränderungen herausgearbeitet. Deswegen soll in der vorliegenden Arbeit der Fokus auf der Nutzung dieser Werkzeuge in der tatsächlichen Arbeitswelt von Musikproduzent*innen, sowie deren Erfahrungen bezüglich technischem Workflow, ästhetischen Zielen und Gründen des Einsatzes dieser spezifischen Tools liegen. Um dieses breite Feld thematisch einzugrenzen, liegt der Fokus auf der Bearbeitung von Drums. Die grundsätzlichen Forschungsfragen lauten:

- Kommt es zum regelmäßigen Einsatz von Distortion bei der Bearbeitung von Drums?
- Warum werden Verzerrungen zur Bearbeitung von Drums verwendet und welche klanglichen Ziele werden damit verfolgt?
- Wie wird die Nutzung von Verzerrungen in den konkreten Workflow integriert?

Diese Fragen sind bewusst offen gehalten, um die jeweilige persönliche Sichtweise von Produzent*innen zu beleuchten und einen direkten Einblick in deren Arbeit zu erhalten.

6.2. Experteninterviews: Qualitative Befragung

Um die subjektiven Sichtweisen der Interviewpartner zu erarbeiten, wurden als wissenschaftliche Methode qualitative Experteninterviews durchgeführt.

6.2.1. Begründung der Methodik

Da kaum systematische Forschung zum kreativen Einsatz von Distortion in der Musikproduktion verfügbar ist, besteht das Ziel der Methode darin, neue Einsichten in die Arbeit von Musikproduzent*innen zu erlangen.

Der explorative Ansatz qualitativer Interviews stellt hierfür ein gutes Werkzeug dar. Der Fokus liegt hierbei weniger auf quantitativ vergleichbaren Erkenntnissen als auf dem subjektiven Umgang mit der Thematik der einzelnen Proband*innen. Da sich die Herangehensweisen verschiedener Produzent*innen, nicht nur aus genretechnischen Gründen, stark unterscheiden, ist die Nutzung eines Interviewleitfadens sinnvoll, der auch Spielraum für Offenheit bezüglich der konkreten thematischen Eingrenzung lässt, um so auch unerwartete Themen und Perspektiven aufgreifen zu können.

Die Befragung von Expert*innen bietet Zugang zu exklusivem Erfahrungswissen, das nur von regelmäßig im Themenfeld agierenden Personen zu erhalten ist und nur selten verschriftlicht wurde.

6.2.2. Auswahl der Experten

Um einen Zugang zu breit gefächertem Wissen im Themenbereich zu erhalten, wurden Experten aus unterschiedlichen musikalischen Genres ausgesucht. Gemeinsam haben sie eine langjährige Tätigkeit im Bereich der Musikproduktion auf hohem Niveau mit vielen namhaften Künstler*innen.

Da sich der Arbeitsbereich der Produktion von Musik aus verschiedenen Spezialisierungen, wie Produktion, Recording, Mixing und Mastering zusammensetzt, wurde auch in dieser Hinsicht eine breit gefächerte Auswahl getroffen.

Es wurden fünf Experten kontaktiert, die alle einem Interview zustimmten. Namentlich handelt es sich um Markus Born, Julian Maier-Hauff, Moses Schneider, Grischa Kursawe und Lucas Herweg. Eine genauere Beschreibung der musikalischen Sozialisierung und des konkreten Tätigkeitsfelds folgt in Kapitel 7 „Experteninterviews“.

6.2.3. Ablauf der Datenerhebung

Die Interviews wurden im Zeitraum Juli bis August 2025 online per Videokonferenz mit Zoom durchgeführt und aufgenommen. Sie dauerten jeweils zwischen 30 und 50 Minuten und wurden in ruhiger Umgebung, wie Wohn-/Arbeitszimmern oder Tonstudios durchgeführt. Die Transkripte wurden daraufhin mithilfe des Whisper-Large-V3 Models von OpenAI durch

künstliche Intelligenz erstellt, vom Autor im Hinblick auf Fehler und Unsauberkeiten überarbeitet und anhand der vom im nächsten Abschnitt beschriebenen Interviewleitfaden vorgegebenen Kategorien analysiert. Die Kategorien lauteten dabei:

- Musikalische und berufliche Einordnung des Experten
- Ästhetik und Kreativität
- Workflow
- Trends

Weitere Unterkategorien sind der detaillierten Analyse im Hauptteil zu entnehmen.

Alle Interviewpartner haben ihre schriftliche Zustimmung zum wörtlichen und sinngemäßen Zitieren der Inhalte, sowie der namentlichen Nennung in dieser Arbeit gegeben. Die Einverständniserklärungen sind Teil dieser Arbeit und befinden sich in Anhang drei.

6.2.4. Interviewleitfaden

Für die Durchführung der Interviews wurde ein Leitfaden mit einem Fragenkatalog erstellt, der in Anhang eins zu finden ist. Hierbei wurden einzelne konkrete Fragen vorgegeben, die den Rahmen des Interviews vorgeben. Zu Beginn der Interviews wurde allerdings auch darauf hingewiesen, dass Informationen, die thematisch passend über die gestellten Fragen hinausgehen, auch relevant sind und gerne geteilt werden dürfen.

Während im Block zur musikalischen und beruflichen Einordnung objektive Fragen nach musikalischem und klanglichem Stil, sowie der persönlichen Berufsbezeichnung gestellt wurden, hatten die Fragen zu Ästhetik und Kreativität einen offeneren Charakter, um dem Interviewpartner viel Spielraum bei der Beantwortung zu geben. Fragen, wie „Was möchtest du klanglich damit (Distortion bei Drums) bewirken?“ Oder „warum setzt du in einigen Fällen bewusst (keine) Distortion bei Drums ein?“ konnten von den Experten sehr unterschiedlich und immer hinsichtlich ihrer persönlichen Erfahrung beantwortet werden. Im Block über Workflow wurden wiederum konkrete Fragen etwa zum Vorgehen innerhalb der DAW oder dem Einsatzzeitpunkt von Distortion innerhalb des Produktionsablaufs gestellt. Diese Antworten konnten sowohl für quantitative Vergleiche herangezogen, aber auch hinsichtlich der Begründung qualitativ eingeordnet werden. Im letzten Block über Trends

wurde versucht, eine aktuelle Entwicklung hinsichtlich genereller oder genrespezifischer Klangideale sowie Gründe hierfür auszumachen.

6.3. Nutzung von künstlicher Intelligenz

Bei der Durchführung dieser Arbeit kam künstliche Intelligenz zum Einsatz. Konkret wurden dabei mithilfe von OpenAI's Whisper-Large-V3 Models die Interviewmitschnitte transkribiert, es wurden aber auch mithilfe von ChatGPT 5.0 sowohl Ideen für die Fragen des Interviewleitfadens generiert als auch Vorschläge für die Kategorisierung der Interviewauswertung per Analyse der schriftlichen Transkripte eingeholt. Keine dieser Ergebnisse der Arbeit von KI wurde eins zu eins übernommen, diverse Fehler und ungenügende Ergebnisse wurden inhaltlich umfangreich vom Autor überarbeitet. Die genaue Auflistung der Nutzung von KI befindet sich in Anhang zwei.

7. Experteninterviews

7.1. Vorstellung der Experten

7.1.1. Markus Born

Markus Born bezeichnet sich selbst als Producer und Engineer. In diesem Bereich ist er seit 1985 tätig und war 2006 Mitgründer der Kleinen Audiowelt in Sandhausen bei Heidelberg⁵⁹, wo er auch heute noch in seinem Tonstudio arbeitet. Seine musikalische Sozialisierung lässt sich durch seine Tätigkeiten als Gitarrist in verschiedenen Bands im Indie und Rock verorten⁶⁰, er selbst sieht sich im größeren Rahmen der akustischen Musik, aber auch darüber hinaus in von Synthesizern geprägten experimentellen Musikformen, Jazz und Kammermusik zu Hause. Die musikalische Ausrichtung seiner Arbeit ist hingegen geprägt von Unvoreingenommenheit und dem Umsetzen der künstlerischen Vision des Auftraggebers. Die

⁵⁹ vgl. <https://popakademie.de/de/studium/popular-music-ma/dozierende/markus-born/u/99/> [Zugriffsdatum: 02.09.2025]

⁶⁰ Ebd.

eigene musikalische Herkunft wird gegebenenfalls eingebracht, falls nötig aber auch Abstand davon genommen.

„Ich versuche immer so ein Stück weit die Benefits meiner musikalischen Sozialisation einzubringen, wenn sie passen, aber gleichzeitig auch das Bewusstsein zu haben, in der Produktion für mich auch Neues zu lernen und da einen Abstand zu gewinnen.“

7.1.2. Julian Maier-Hauff

Julian Maier-Hauff sieht sich als Bühnenmusiker, Musikproduzent, Pädagoge und Projektmanager. Als studierter Jazztrompeter und Autodidakt in diversen weiteren Blasinstrumenten ist er zwar durchaus im Jazz sozialisiert, aber durch seine Arbeit mit elektronischer Musik und als Instrumentalist in diversen großen Jazz-, Rock- und Pop-Formationen auch weit darüber hinaus musikalisch verwurzelt. Die Varianz seiner Projekte spiegelt sich auch in der musikalischen Ausrichtung seiner Arbeit als Produzent und Künstler wider. Zwar ist die musikalische Herkunft aus Jazz und elektronischer Musik klar erkennbar, doch gehört es zu seiner Vision, durch Improvisation und ständige Weiterentwicklung die Klangästhetik abhängig von Projekt und Veranstaltungsrahmen ständig neu zu variieren. Auf die Frage nach seinem musikalischen Stil antwortete er:

„Stark variabel. Ich würde schon sagen, es gibt vielleicht verschiedene Schwerpunkte. Ein Schwerpunkt ist, glaube ich, elektronische Musik und es gab mal diesen Begriff IDM, also Intelligent Dance Music, (...) gerade im französischen Bereich, den ich da kennengelernt habe. Genau, das fände ich einigermaßen passend und sonst gibt es auch hier und da mal Musik, die akustisch, Jazz ist. Also ich glaube so elektronische Musik und so Crossover könnte man sagen. Wenn Crossover ein Genre ist, dann wäre es Crossover.“

7.1.3. Moses Schneider

Der aus Berlin stammende Moses Schneider prägte mit seiner Arbeit bereits den Sound diverser erfolgreicher Deutscher Bands und Künstler*innen von Rock über Hip-Hop bis Pop.

Sich selbst bezeichnet er als ungelernter Musikproduzent und Toningenieur. Besonders bekannt ist er für seine intensiven Bandrecordings, bei denen die gesamte Band ohne Metronom zusammen in einem Raum spielt und dabei aufgenommen wird. Diese und ähnliche Ansätze wurden auch in dem in der Szene bekannten Buch „Das etwas andere Handbuch - oder - How to Pimp My Übungsraum“ veröffentlicht und prägten die Arbeit vieler Produzent*innen und Recording Engineers. Bei der musikalischen Ausrichtung richtet er sich nach der künstlerischen Vision der Auftraggeber*innen. Wichtig ist ihm dabei nur, dass jede Produktion ihren eigenen, markanten Sound bekommt:

„Naja, also erst mal versuche ich, dass die Produktion niemals glatt ist, sondern dass sie Haken hat und auch Haken, die einen wachrütteln sollen. Also es muss (...) in jedem Lied, das ich mache (...) einen Moment geben, wo man nicht dran vorbeihören kann. (...) Wenn es zu glatt ist, dann flutscht es durch. Im wahrsten Sinne des Wortes. Und dann bleibt auch nichts hängen. Im Gegensatz mit einem Widerhaken oder einem Haken und was kratzt, Ecken und Kanten und so, das bleibt halt, das bleibt eher in Erinnerung.“

7.1.4. Grisha Kursawe

Grischa Kursawe ist in erster Linie Mixing und Mastering Engineer, darüber hinaus aber auch Schlagzeuger und Musikproduzent. In seinem Studio in Lahr hat er sich außerdem auf immersive Produktionen in Dolby Atmos spezialisiert. Seine musikalische Sozialisierung beschreibt er als „Urban Music“ und meint damit einen Bereich von Pop über Hip-Hop und Rap bis RnB. Als Produzent ist er aber auch in Richtung Reggae und Dub tätig. Als Engineer sieht er sich als Dienstleister gegenüber dem Künstler oder der Künstlerin verpflichtet. Ihm ist es wichtig mit seiner Arbeit die künstlerische Vision der Auftraggeber*innen technisch umzusetzen:

„Ich glaube, ich bin wirklich ganz Dienstleister und habe eigentlich immer den Approach, das, was dem Projekt dienlich ist, beziehungsweise die Artist Vision am ehesten widerspiegelt, zu machen. Und habe irgendwie das Gefühl, dass ich mit 99 Prozent der Sachen, die an mich herangetragen werden, auch connecten kann. Deswegen habe ich keinen speziellen Sound.“

7.1.5. Lucas Herweg

Unter dem Pseudonym „LLUCID“ ist Lucas Herweg als Produzent, Songwriter, Artist und Engineer im Bereich Hip-Hop tätig. Besonders spezialisiert hat er sich dabei auf Hip-Hop Subgenres aus dem Bereich Newschool, besonders Trap. Darüber hinaus produziert er aber auch für Genres wie Alternative und RnB, generell aber im elektronisch produzierten Bereich mit Software wie Ableton oder seltener FL Studio. Zudem existieren Wurzeln aus dem Bereich Rock:

„Ich glaube, ich versuche ziemlich versatile zu sein. Dementsprechend bin ich in verschiedenen Genres unterwegs. Aber man kann auf jeden Fall schon, sag ich mal, eine Hip-Hop-Lastigkeit raushören. Ich bin viel in so, ja, New-Schooligen Gefilden unterwegs, also ja, zwischen Trap und Alternative R&B, also es ist aber wirklich alles dabei, also es gab auch letztes Jahr irgendwie ein paar Rock angehauchte Projekte, manchmal ist es Garage, also es ist bunt gemischt.“

7.2. Ergebnisse

7.2.1. Ästhetik und Kreativität

Da die Eingangsfrage, ob vom jeweiligen Interviewpartner bei der Bearbeitung von Drums Distortion eingesetzt wird, von allen Beteiligten mit Ja beantwortet wurde, konnte im weiteren Verlauf des Gesprächs im zweiten Themenblock „Ästhetik und Kreativität“ auf den konkreten Einsatz bezüglich der Klangideale und dem kreativen Arbeiten eingegangen werden. Hierbei wurden mehrere Fragen gestellt, deren Beantwortung eine Aufschlüsselung nach folgenden Subkategorien ermöglichte:

- Klangliche Ziele
- Kreatives Gestaltungsmittel vs. Technisches Werkzeug
- Bewusster Verzicht auf Distortion

Eine interessante Beobachtung hierbei war, dass Theorien und Herangehensweisen oft generalisiert wurden, also regelmäßig bei der Bearbeitung von Schlagzeug-Elementen, aber

auch in gleicher Art und Weise für andere Instrumentengruppen oder sogar den gesamten Mix genutzt werden. Sofern es sich im Folgenden um allgemeine Aussagen handelt, lassen sich diese also genauso auch auf die Bearbeitung von Drums übertragen.

7.2.1.1. Klangliche Ziele

Auf die Frage nach den klanglichen Zielen hinter der Bearbeitung von Drums mit Distortion-Effekten zeigte jeder Interviewpartner seine jeweils eigene Erfahrung und Herangehensweise an das Thema. Außerdem formulierte kein Experte nur ein einzelnes klangliches Ziel, es scheint vielmehr jeweils verschiedene Ansätze für unterschiedliche Sounds und Klangelemente zu geben.

Auffällig ist, dass drei von fünf Experten unter anderem das Erreichen eines historischen oder genretypischen Klangideals nannten. So sieht Markus Born verschiedene Ansätze von Distortion-Werkzeugen, je nach Jahrzehnt und dazu passendem Genre als Möglichkeit, die Hörgewohnheiten dazu passend zu imitieren:

„Es gibt halt Musik, wie jetzt sagen wir mal Singer-Songwriter-Stuff, der sich wirklich an 70er, 80er orientiert, der profitiert einfach von diesem Processing oder auch jetzt eine Rockband, die sich an dieser Ära orientiert sozusagen, auch wenn sie sehr modern klingt, profitiert aber von dem Processing und der Hörgewohnheit, weil das einfach, als diese Musik entstanden ist, die gängige Technik war mit den Artefakten, gut und schlecht, die sie gemacht hat und die ist halt stilbildend. Und dann ist das das richtige Tool.“

So sieht das auch Julian Maier-Hauff und vergleicht den Einsatz von Distortion mit dem Nutzen von Instagram-Filtern, die einem Foto sofort einen klaren Stil geben, den der Konsument aufgrund seiner Erfahrung einordnen kann:

„Und selbiges halt auch mit Drums zum Beispiel, wenn ich jetzt wüsste, okay, ich will es mehr Lo-Fi 90er-mäßig oder mehr 80s-mäßig so, dann weiß ich, dass ich wahrscheinlich durch ein, in Führungszeichen, Consumer-Mischpult irgendwie aus der Zeit dann halt Sachen aufnehmen sollte, damit sie gleich schon diesen Charakter haben.“

Ähnlich ist auch der Ansatz von Lucas Herweg. Er ordnet hierbei die Herkunft des markanten Sounds aus dem Genre des Trap ein und beschreibt, wie viele Produzent*innen zu Beginn ohne großes technisches Hintergrundwissen Beats in FL Studio programmiert haben *„und der hat halt diesen Soft-Clipper eingebaut und Leute wissen es nicht besser und fahren da halt tierisch rein. Und dann klingt es halt geil.“* Diese Herangehensweise hat sich laut Herweg über die Zeit verselbständigt und wurde *„eine Art Industry Standard“*. Darüber hinaus führte sie dazu, dass Trap Beats in der Regel durch den starken Einsatz von Hard- und Softclipping auf den Drums oder sogar dem gesamten Mix geprägt wurden.

Ein weiterer häufig angeführter Punkt ist, dass durch Distortion die tatsächliche, organische Performance in einem Raum in der Aufnahme spürbar gemacht werden kann. So beschreibt Julian Maier Hauff, wie große Räume und hohe Lautstärken in realen Konzertsituationen durch beispielsweise Reflexionen im Raum auch immer einen obertonanreichernden Einfluss auf das Ursprungsmaterial haben:

„Und das wollen wir auch, weil schlussendlich ist es totaler Quatsch, das nicht zu machen, weil wir die Hörgewohnheit von einem Raum über zwei Lautsprecher halt faken. Und vor allem eine fiktive Lautstärke, die wir, glaube ich, brauchen, um uns überhaupt mit irgendwas zu identifizieren, können wir nur durch die Richness von einem Oberton-Spektrum darstellen. (...) Sonst würde man immer in Anechoic Chambers⁶¹ aufnehmen mit Messmikrofon. Und die komplette Entscheidung, das nicht zu tun, ist halt eine bejahende Perspektive auf Distortion.“

Auch Markus Born verfolgt einen ähnlichen Ansatz, um die *„emotionale Intensität“* der Aufnahme zu erhöhen. Besonders in Jazz Produktionen versucht er mit subtiler Anreicherung von Obertönen durch Sättigung dem realen Hören einer musikalischen Darbietung im Raum auf der Aufnahme näher zu kommen:

„Wenn ich Jazz von der Platte oder alleine zu Hause höre, ist es was anderes, als wenn ich es im Club höre. Und dieses Excitement in der Gemeinschaft, in einem

⁶¹ Gemeint: Reflexionsarme Räume, die durch bearbeitete Oberflächen jegliche Reflexionen des Raums breitbandig eliminieren und nur den Direktschall einer Klangquelle hörbar lassen.

Raum, der sozusagen aufgeladen ist, diese Musik zu hören, die bringt einen größeren Genuss. Und diese Aufladung von der Luft außenrum sozusagen, die lässt sich mit ganz leichten Verzerrungsprodukten so ein bisschen simulieren.“

Er betont jedoch, dass es dabei weniger um hörbare Verzerrungsartefakte, als um eine subtile, unbewusste Intensitätsanreicherung des Klangs geht, *„was so eine natürliche, größere Nähe herstellt und ein bisschen mehr Intensität hat, ohne dass man mit dem Ohr jetzt herausfinden könnte, hier ist technisch was mit Verzerrungsprodukten gemacht.“*

Auch Moses Schneider spricht davon, die Intensität der Performance des Drummers oder der Drummerin auf der Aufnahme spürbarer zu machen. Hierbei ging es ihm weniger, wie bei Maier-Hauff und Born, um die Obertonanreicherung durch den Raum, als darum, die konkrete Performance der musizierenden Person lebendiger erscheinen zu lassen:

„Und für mich ist immer so dieses Ding, hört man, ob der Schlagzeuger oder die Schlagzeugerin, ob die schwitzt beim Spiel. (...) Und in dem Moment, wo man mit der Wurst zum Beispiel arbeitet⁶² und dann halt überkomprimiert und verzerrt, dann merkt man so, krass, da hat jemand geschwitzt beim Spielen.“

Die „Wurst“ ist hierbei von besonderer Bedeutung bei dem von Schneider forcierten Drumsound. Er sieht diese Technik als Möglichkeit, wie eine Art Distortion Effektpedal von Gitarrist*innen, den Klang des Schlagzeugs mit Verzerrungen zu beeinflussen:

„Das war dann quasi der Hauptgedanke, (...) alle haben immer so ein kleines Pedal auf der Erde liegen und dann drücken sie drauf im Refrain und dann klingt es besser, weil verzerrt halt. Drummer haben ja nicht die Möglichkeit und deswegen kam der Gedanke auf die Wurst, quasi als Verzerrerpedal für die Leute, die Drums spielen, dass sie so eine Möglichkeit haben.“

Sowohl von Julian Maier-Hauff, als auch von Grischa Kursawe wird außerdem als Ziel angeführt, mehrere Elemente im Mix durch Distortion zu einer Einheit verschmelzen zu

⁶² Die „Wurst“ ist eine von Moses Schneider entwickelte und mittlerweile weit verbreitete Mikrofonierungstechnik, bei der ein Mikrofon in der Mitte des Schlagzeugs, mit ungefähr gleichem Abstand zu Snare, Bassdrum und Toms den attackreichen Klang der Kessel abbildet. In der Postproduktion wird dieses Mikrofon gated, komprimiert und verzerrt und wirkt so wie eine kräftige Parallelkompression und Paralleldistortion, um den Sound des Schlagzeugs, besonders von Kick- und Snaredrum, intensiver und kräftiger wirken zu lassen.

lassen. Dies gilt zwar auch für andere Instrumente, oder sogar die Summe, wird von ihnen jedoch ebenso häufig für die Bearbeitung von Schlagzeug-Bussen genutzt. So sagt Kursawe:

„Also ich setze (...) Saturation (...) eigentlich schon auf den allermeisten Elementen irgendwo ein. Einfach, weil ich immer das Gefühl habe, dass es alles zusammenklebt, (...) es klingt mehr wie ein Record. Also "it sounds like a record", ich weiß gar nicht, wie ich das in Deutsch sagen soll. Genau, es klingt einfach abgeschlossener, schöner.“

Und auch Maier-Hauff führt einen ähnlichen Punkt an und beschreibt interessante Interaktionen der Obertonstruktur bei der Busbearbeitung beispielsweise einer Schlagzeuggruppe, um die Signale weniger statisch klingen zu lassen:

„Man ist es scheinbar gewohnt, dass man sagt, okay, beim Finalisieren von Bussen oder von Summen ist eine Einheit drauf. (...) So eine Bus-Distortion, um quasi diese Einzelelemente in irgendeiner Form zu verbinden.“

Von Grischka Kursawe und Lucas Herweg wird zudem noch die generelle aggressive Ästhetik durch Zuhilfenahme von Distortion betont. Herweg erläutert:

„Alles in allem möchte ich Dichte erzeugen und ja, (...) Aggression, Forwardness irgendwie, (...) dass es halt hypt, dass es bockt, Dinge aufpumpen, Dinge durch die Speaker knocken lassen per se.“

Ähnlich äußert sich auch Grischka Kursawe:

„Wenn ich jetzt aus dem Dub-Kontext spreche, dann ist es schon viel eher Distortion als Saturation. (...) Und dann ist es schon einfach, um zu smashen. Also um einfach aufs Maul zu klingen. (...) Die Aggressivität im Sound.“

Von Markus Born kommt ein weiterer interessanter Ansatz zur konkreten Bearbeitung des Grundtonbereichs von Drums im Mix. Er beschreibt dabei, wie sich mithilfe von leichter Distortion „digital, pingy, dünn, komisch noisy“ klingende Becken mit „mehr Volumen und Gewicht“ anreichern lassen können: „Das ist ein Einsatzbereich, der sozusagen mixmäßig mit der Platzierung der Drums und der Durchsetzungskraft der Drums zu tun hat.“ Auch von

Grischa Kurswae wurde ein ähnliches Vorgehen zur Reduzierung von Harshness bei Becken beschrieben. Born sagt, dass man mit dieser und vergleichbarer Methoden *„den Grundtonbereich oder den tiefen Mittenbereich so platzieren (kann), dass er nichts zumulmt, aber einen guten Platz hat.“*

Weitere Anmerkungen, die nur von jeweils einzelnen Experten eingebracht werden, sind beispielsweise eine Dynamikbearbeitung von Transienten, beziehungsweise deren Sustain, ähnlich dem Vorgehen mit einem Kompressor. Moses Schneider führt hierzu an:

„Also Drums haben viele Transienten im Sinne von am Anfang ist ganz viel Pegel, dann kommt eine Weile gar nichts. Im Gegensatz zu einer Violine vielleicht oder einer Trompete. Und mit der Verzerrung oder mit Distortion senke ich oder minimiere ich so ein bisschen die Transienten, schneide sie ab, sie werden runder. Und es kommen, je nachdem wie stark die Verzerrung einsetzt, natürlich immer mehr Obertöne hinzu, Sättigung kommt hinzu. Das heißt, alles, was hinter dem Transienten stattfindet, wird deutlicher, größer, lesbarer.“

Markus Born erwähnt außerdem, dass sich mithilfe von Verzerrungen Samples und daraus produzierte Drum-Patterns mit interessanten harmonischen Strukturen, ähnlich einer Melodie, anreichern lassen können:

„Also ich denke oft an Drum-Patterns mit Toms, die so Elektro-Toms drin haben und die lassen sich sehr gut verzerren und damit quasi wirklich sozusagen den harmonischen Content im Sinne von Tonhöhen, Pitches, Melodien, die im Pattern sind, sozusagen verstärken.“

Lucas Herweg nutzt Verzerrungen bei Drums zusätzlich, um dafür zu sorgen, dass sich druckvolle Elemente im Mix auch auf klanglich limitierten Lautsprechern gut übersetzen lassen:

„Ein weiteres Thema ist natürlich auch einfach, wie es sich translated auf verschiedene Speaker, auf verschiedene Systeme, auf denen man Sachen hört irgendwie, ja, dass es auch auf dem Handy fett klingt, dass es auch auf kleineren AirPods geil klingt oder also halt Druck macht.“

7.2.1.2. Kreatives Gestaltungsmittel vs. Technisches Werkzeug

Die zweite Frage zielte darauf ab, zu erörtern, inwiefern Distortion in der Arbeit der Experten als tatsächlich kreatives, künstlerisches Gestaltungsmittel eingesetzt wird oder nur zur gezielten Bearbeitung von Transienten oder Dynamik, ohne dabei klangliche Ziele in den Vordergrund zu setzen. Keiner der Interviewpartner legte sich hierbei darauf fest, dass es sich ausschließlich um ein technisches Werkzeug handle. Für alle befragten Experten ist Distortion bei der Bearbeitung von Drums also mindestens zum Teil ein kreatives Gestaltungsmittel.

Markus Born beschreibt bei der vorhergehenden Frage bereits sein Vorgehen und sieht dieses als sowohl rein technische als auch kreative Arbeit:

„Ich würde es als beides sehen. Also (...) auf der Mixing-Seite ist es ein tontechnisches Werkzeug letztendlich zur Oberton- und Dynamikbearbeitung und Hüllkurvenbearbeitung. Und klangästhetisch ist es halt einfach ein Werkzeug, um interessante Sounds zu erstellen.“

Sowohl Julian Maier-Hauff als auch Moses Schneider legen sich klar darauf fest, dass es sich um ein künstlerisch kreatives Werkzeug handelt. Sie sehen beide nicht hörbares Clipping zur Dynamikbegrenzung in diesem Themenfeld nicht als Distortion und gehen also nur von der hörbaren Verzerrung von Drums aus. Moses Schneider sagt hierzu:

„Rein technisch gibt es andere Möglichkeiten. Clipper, Limiter und so, wenn es nur um die Transienten ginge, das ist dann rein technisch so, ja. Das ist für mich klanglich jetzt nicht wichtig, ob da ein Clipper ist, der die schärfsten Transienten quasi abschneidet, weil an dem eigentlichen Klang ändert sich ja nichts.“

Für Grischa Kursawe und Lucas Herweg zählt diese nicht oder kaum hörbare Art von Dynamikbegrenzung jedoch als Verzerrung und sie betonen beide, dass Distortion Tools sowohl kreativ als auch rein technisch genutzt werden können. Kursawe erläutert, wie er mithilfe dieser Herangehensweise im Mastering den Sound verdichtet, ohne den Charakter zu verändern:

„Ich glaube, das ist so das typische Beispiel Snare. Man sieht es am Peakmeter, wo der Peak ist. Ich mache meine Saturation drauf und sie ist danach halt 4 dB leiser und klingt besser und setzt sich genauso oder besser durch. Deswegen ist es für mich in der Hinsicht erstmal ein Tool, um diese Dinge zu erreichen, Loudness, Density.“

Auch Herweg beschreibt eine vergleichbare Herangehensweise, um die Lautheit der Drums zu erhöhen. Für ihn steht trotzdem die kreative Arbeit im Vordergrund, jedoch stuft er das Verhältnis zwischen kreativem und rein technischem Tool je nach Gewerk unterschiedlich ein:

„Also wahrscheinlich 80% Style, 20% technisch. Beziehungsweise kommt es dann einfach an, welchen Hut man gerade aufhat. Ob man jetzt den Beatmaker-Producer-Hut aufhat oder den Engineer-Hut, den Shit am Ende auch wirklich fertig machen muss und dafür sorgen muss, dass es auch ein Mix ist und nicht nur eine Demo.“

7.2.1.3. Bewusster Verzicht auf Distortion

Im weiteren Verlauf des Gesprächs sollte der Frage nachgegangen werden, ob es auch Fälle gibt, in denen keinerlei Verzerrungen bei der Bearbeitung von Drums hinzugefügt werden. Die Frage lautete also, ob und aus welchen Gründen in bestimmten Fällen auch bewusst gänzlich auf Distortion bei Drums verzichtet wird.

Zu einem generellen Verzicht bekennt sich nur Markus Born, der solche Fälle auf rein akustische Jazzproduktionen begrenzt, aber auch selbst da komme es regelmäßig dazu, dass Distortion „in sehr kleinen Dosen“ eingesetzt werde:

„Also parallel und wirklich ganz dezent dazu gemischt, sodass das Hirn auf keinen Fall diesen Impuls kriegt, an diesem Sound ist etwas manipuliert.“

Auch Grischa Kursawe erwähnt Fälle, in denen er auf Distortion verzichtet, beschränkt sich hierbei jedoch auf einzelne Elemente des Schlagzeugs wie Becken und HiHat. Da er bei anderen Elementen trotzdem regelmäßig mindestens Sättigung nutze, sei eine Schlagzeugbearbeitung gänzlich ohne Distortion bei ihm also eher unüblich. Ähnlich auch bei

Lucas Herweg, der zwar durchaus manchmal bei einzelnen Elementen auf das Hinzufügen von Verzerrungen verzichtet, das aber auch auf das Klangideal unterschiedlicher Genres zurückführt:

„Das hängt für mich, glaube ich, ein bisschen von der Stilrichtung ab (...) Also auch vom Subgenre. Es gibt ja im Hip-Hop allein ja, also allein im Trap gibt es ja irgendwie 500.000 verschiedene Subgenres, wo du halt, sag ich mal, vom so Archetyp cleaner Drakebeat so, der einfach so clean klingen soll oft, bis hin zu halt so US-Underground-Trap-Shit, der halt einfach nur gottlos clippt irgendwie.“

Für die anderen beiden Experten ist eine Schlagzeugbearbeitung ohne Distortion nicht denkbar. Moses Schneider betont, dass mindestens die Sättigung von Preamps oder vergleichbarem Equipment im Signalfluss immer zum Sound beiträgt. Es gehe zwar nicht immer um deutliche Verzerrartefakte, aber zumindest Sättigung sei nötig, damit etwas Eigenständiges entstehe:

„Verzerrung ist ja auch das Wort quasi. (...) Alles, was nicht verzerrt ist, entspricht quasi der Natur. So soll es klingen. Das ist quasi eins zu eins. Und das hat natürlich mit der Musik, dem Kopfkino nicht so viel zu tun. Und deswegen verzerren wir die Natur, damit sie etwas Eigenständiges wird. So würde ich das übersetzen.“

Ähnlich sieht es auch Julian Maier-Hauff:

„Nee. Also, (...) wie gesagt, irgendwas distortet immer. Und wenn nicht, ist es der Raum, also das ist die Luft. Also (...) ich glaube auch nicht, dass es das wirklich gibt, irgendwas in der Signalkette wird immer so ein bisschen was dazu machen. Und das wollen wir auch.“

7.2.2. Workflow

Nach der Analyse der künstlerisch kreativen Herangehensweisen und deren Gründe sollte im dritten großen Themenblock um das konkrete technische Vorgehen der Experten bei der Verwendung von Distortion bei der Produktion von Drums herausgearbeitet werden. Im

Mittelpunkt standen hierbei Produktionsabläufe, wie Signalketten und persönlicher Workflow, aber auch die Frage, inwieweit technisches Hintergrundwissen hierbei zum Einsatz kommt, oder sich die Interviewpartner eher auf das klangliche Ergebnis und dabei eventuell sogar auf ihr Bauchgefühl verlassen. Daraus ergaben sich folgende Subkategorien:

- Zeitpunkt im Produktionsprozess
- Technischer Workflow
- Einsatz unterschiedlicher Formen von Distortion
- Spezifische Plugins und Tools
- Analog vs. Digital

7.2.2.1. Zeitpunkt im Produktionsprozess

Der übliche Prozess bei der Produktion von Musik besteht in der Regel aus Produktion, Recording, Mixing und Mastering. Oft verschwimmen jedoch auch einzelne dieser Teilbereiche aufgrund der Konzeption des Projekts oder es werden mehrere Bereiche von der gleichen Person durchgeführt. In diesem Teil des Interviews sollte herausgefunden werden, an welchem Zeitpunkt in diesem Produktionsprozess der Einsatz von Distortion erfolgt. Die Antworten waren unterschiedlich, je nach Gewerk des Interviewpartners und dessen persönlicher Herangehensweise.

Die Experten, die sich ganz oder teilweise als Produzent beschreiben, waren tendenziell eher bereit, bereits früh im Prozess mit Verzerrungen zu arbeiten, um den Sound der Produktion in eine bestimmte Richtung zu bewegen.

Moses Schneider versucht zum Beispiel, je nach technischer Möglichkeit, bereits beim Recording in der Produktion den Sound der Drums durch Anreicherung von Obertönen zu bearbeiten:

„Egal wie ich es digital oder analog mache, ich mache es relativ früh. Relativ früh (...), weil so eine Verzerrung ist ein Charakter und (...) wenn man den früh setzt, (...) dann kann (...) sich alles andere (...) quasi danach richten,

einschwingen und es (...). vermittelt auch den Musikern das Gefühl, dass wenn sie gespielt haben und dann eben in die Regie zurückkommen, dass es gleich nach etwas klingt, weil eben schon mit Sättigung und Verzerrung gearbeitet wird.“

Außerdem sieht er dieses Vorgehen auch als Teil des kreativen Prozesses, früh Entscheidungen zu treffen und sich auf einen bestimmten Sound festzulegen. Gerade wenn mit analogen Geräten aufgenommen wird, sind die daraus entstehenden Klangveränderungen Teil der Aufnahme und können nicht mehr ohne weiteres verändert werden:

„Es gibt auch kein Undo, es gibt kein Apfel-Z oder was weiß ich. Ich kann es da nicht rückgängig machen, das ist eine Tatsache und eine Entscheidung. Das ist jetzt so. Und das ist ja das Schöne.“

Ein vergleichbares Vorgehen wird auch von Markus Born beschrieben. Für ihn ist es aber auch vom Genre und jeweiligen Projekt abhängig. Manchmal, wenn die Drums analog aufgenommen werden, sei es auch sinnvoll das cleane und verzerrte Material getrennt auf unterschiedlichen Spuren aufzunehmen, um später im Mix als Backup auf das unverfälschte Signal zugreifen zu können. Aber prinzipiell versucht auch Born, sich mit dem Sound der Produktion früh festzulegen:

„Vor allem was Drums angeht, (...) da mache ich das relativ früh, einfach um diesen Druckpunkt und diesen Punkt der Nähe und des Excitements schon mal zu haben, weil der Rest vom Mix halt darauf aufbaut. Und alles, was man später da noch verändert, auch die Architektur vom Mix wieder ins Wanken bringen kann.“

Auch Lucas Herweg tendiert dazu, Distortion bereits früh im Produktionsprozess einzubinden, auch wenn er hauptsächlich digital, also innerhalb seiner DAW arbeitet. Für ihn ist es aber auch wieder eine Frage des Genres und des daraus resultierenden angestrebten Klangideals, inwiefern bereits beim Produzieren der Beats oder erst später in der Mischung Distortion genutzt wird:

„Die letzten zwei, drei Wochen habe ich so Beats gepitcht, wo wirklich die Prämisse ist, das sind eigentlich alles nur noch Glitch-Sounds und es clippt wirklich, also so viel habe ich noch nie Clipping benutzt. (...) Und das muss von

Anfang an einfach drauf sein, weil sonst kommt dieser Sound gar nicht zustande, sonst kann ich gar nicht die Entscheidung treffen ob ich diesen Sound jetzt da gut finde oder nicht und ja, dementsprechend versuche ich das für mich immer so aufzuspalten, halt diese zwei Prozesse.“

In diesem Fall lässt sich für ihn die Nutzung von Distortion nur für Drums auch schwer separieren. Da das Clipping bei Herweg oft auf der Summe stattfindet, geht es auch sehr um die Interaktion der Verzerrungen von Drums und anderen Instrumenten, mit der sich nur arbeiten lässt, wenn sie bereits früh Teil der Produktion ist.

Julian Maier-Hauff kann sich nur schwer auf einen bestimmten Zeitpunkt im Prozess festlegen, da der Ablauf der Produktion und der Wunsch nach Bearbeitung der Drums mit Distortion je nach Projekt und Ursprungsmaterial variiert. So sei bei der Nutzung von bereits gesättigten oder verzerrten Samples eine zusätzliche Bearbeitung manchmal nicht notwendig und im Live-Kontext sei der Handlungsspielraum ohnehin begrenzt.

Lediglich Grischa Kursawe beschreibt, dass er sich Entscheidungen über die Nutzung von Distortion für den Mix aufspare, um mehr Spielraum zu haben:

„Ich glaube, was Distortion betrifft, würde ich sagen, erst beim Mixing. Auch wenn ich bei allen anderen Sachen beim Recording gar keine Probleme habe, Entscheidungen schon zu treffen, aber genau, das ist mir zu heikel, das ist mir zu filigran.“

7.2.2.2. Technischer Workflow

An diesem Punkt wurden die Experten aufgefordert, ihren konkreten Workflow in der DAW bei der Nutzung von Distortion bei Drums zu beschreiben. Konkret sollte es darum gehen, ob und wie Verzerrungen bei einzelnen Spuren, gemeinsamen Gruppen oder erst in der Summe der Mischung Verzerrung genutzt werden, oder ob mit parallelen Signalketten gearbeitet wird. Aber auch daraus resultierende Mischformen oder weitere Ansätze sollten erörtert werden. Hierbei zeigten sich zwar einige Gemeinsamkeiten, aber auch viele Unterschiede in der Herangehensweise der einzelnen Experten.

Bis auf Markus Born beschreiben alle Interviewpartner, dass sie vor der Verzerrung, unabhängig vom Punkt in der Signalkette, gerne Equalizer nutzen, um gezielt Frequenzbereiche stärker in die Verzerrung zu schicken oder davon auszusparen. Grischa Kursawe erklärt beispielsweise, wie er dafür sorgt, dass nicht der Bassanteil von einer Kick verzerrt wird, hierbei setzt er auf Verzerrungen im Parallelpfad:

„Ich setze Distortion tendenziell nicht in den Bässen ein, also weniger auf der Kick. (...) Wenn ich Distortion auf Kicks einsetze, dann mit einem Highpass-Filter in dem Parallelweg der Distortion, das heißt eigentlich dann auch nicht in den Bässen (...) aber dafür im Highanteil der Kick. (...) Um es ein bisschen organischer zu kriegen.“

Auch Moses Schneider greift auf eine ähnliche Praktik zurück, um den Sound der Verzerrung per Equalizer beeinflussen zu können:

„Bei mir ist wichtig, wo der Equalizer sitzt. Er sitzt meistens vor dem Verzerrer noch, damit ich entscheiden kann, welche Frequenzen sollen in die Zerrung gehen. Manchmal nehme ich alle Höhen raus und bei 800 Hertz alles rein und dann kann man sich schon vorstellen, wie das klingt. (...) Und also klar, je heftiger die Verzerrung, desto mehr Kontrolle brauche ich vor der Verzerrung.“

Lucas Herweg nutzt hierfür beispielsweise das Plugin Spectre von Waves, da es ermöglicht, gezielt nur bestimmte Frequenzbereiche zu verzerrern, und durch einen Mixpoti zwischen vollständiger und paralleler Nutzung dieses Effekts stufenlos geregelt werden kann. Auch Julian Maier Hauff nutzt Parallelpfade, um vor der Distortion einen Equalizer zu nutzen, betont allerdings, dass es wichtig sei, in diesen Fällen einen linearphasigen EQ zu verwenden, um Phasenprobleme zu vermeiden.

Einige Experten setzen in der DAW auf Parallelbusse, auf denen ein Distortion-Plugin liegt, um gezielt Elemente über Sends in die Übersteuerung zu fahren. So hat Markus Born in seinem Mixing Template beispielsweise immer einen bis drei Parallelbusse mit Kompression und Distortion, in die je nach gewünschtem Sound einzelne Elemente bis zur gesamten Schlagzeuggruppe geschickt werden. Dabei handelt es sich aber in der Regel eher weniger um Elemente mit höheren Frequenzanteilen, wie Becken oder Hihats.

„Deswegen ist für mich diese Arbeitsweise, mit Parallelbussen zu arbeiten, die einfachste, weil da kann ich ganz schnell die Sends dahin muten und sagen, an der Stelle will ich auch mal nur die zwei Toms, die da kommen, da voll reinfahren. Dann habe ich das auch von der Busstruktur in der DAW, sodass ich schnellen Zugriff und Automatisierbarkeit habe.“

Einen vergleichbaren Weg wählt auch Lucas Herweg regelmäßig, allerdings weniger im Mixingkontext, als zur kreativen und effektreichen Bearbeitung der Drums:

„Es gibt aber auch natürlich verschiedene so Kreativtechniken, ein paar so Chains, die ich mir gebaut habe, die ich dann auch manchmal parallel fahre, das sind dann aber oft (...) wirklich so extreme Soundveränderungen. Also dann ist es wie so ein (...) Multi-Effekt-Gerät auf was drauf zu klatschen und wirklich was ganz anderes draus zu machen. Oder (...) so eine granulated Drum Layer, die dann aber noch distortet wird, die dann halt mitfährt. (...) Wo es wirklich darum geht, ja quasi eigentlich nochmal den Sound ganz neu zu denken, so als wären es andere Drum Samples fast.“

Auch Moses Schneider geht im Prinzip wie bei einem Parallelpfad vor, jedoch nutzt er dafür „Wurst“-Mikrofone. Diese werden gegatet und lassen so je nach Threshold nur Elemente wie Kick und Snare durch, womit sich nur diese Elemente gezielt verzerren und zum Sound des restlichen Drumkits hinzufügen lassen. Außerdem hat er das Prinzip des „Wurst“-Mics um eine zweite Spur erweitert, um noch mehr Möglichkeiten im Mix zu haben:

„Eins davon ist wahrscheinlich gegatet und zwar ziemlich heftig, dass wirklich nur Bassdrum und Snare dann durchkommt. Da ist wahrscheinlich auch die volle Verzerrung drauf. Und die HiFi-Wurst ist weniger gegatet, (...). Das Gate schließt nicht 100%, sondern (...) senkt einfach nur 10 dB ab (...). Und damit kann ich immer entscheiden, was geht in die Zerrung.(...) Also die Verbindung Gates mit Verzerrung ist bei mir gang und gäbe. Die gehören richtig zusammen. Und ich nenne die ja auch nicht mehr Noise Gates, sondern Groove Gates, weil damit hat man große, entscheidende Möglichkeiten, die richtigen Möglichkeiten, Entscheidungen zu treffen. Da geht einiges.“

Falls er eine Produktion mischt, bei der er nicht an der Aufnahme beteiligt war und dadurch kein „Wurst“-Signal vorhanden ist, versucht er sich auch mit einem Parallelpfad oder dem Kopieren des Snarekanals einen vergleichbaren Effekt in der DAW zu erstellen. Auch er tendiert dazu, eher einzelne Elemente der Drums als das gesamte Drumkit zu verzerren, um zu vermeiden, zu viel Distortion auf die Becken zu geben:

„Ja, weil es sind ja nicht die Drums, sondern ich verzerre ja nur wenige Elemente (...) da drin. Und (...) in einem fertigen Drum-Kit kommen dann halt diese Obertöne dazu, durch die Wurst und so. (...) Warum soll ich die Becken verzerren?“

Beim Produzieren verfolgt Markus Born auch regelmäßig den Gedanken *„Let’s commit this to tape“* und schickt einzelne Elemente von der DAW durch ein analoges Gerät, wie einen Sansamp, und nimmt sie dann wieder auf, um sie als eigenständiges Element in der Produktion weiterzuverwenden. Vergleichbar geht auch Julian Maier Hauff vor und versucht bereits mit der Auswahl des Drumcomputers und dessen eigenen Verzerrungseigenschaften Fakten zu schaffen und diese aufzunehmen und daraufhin im Projekt weiter zu verwenden.

Lucas Herweg nutzt außerdem oft bereits früh Distortion auf der Summe oder dem Drumbus, um eine gewisse Loudness zu erreichen und ein Gefühl für die Produktion zu bekommen. Außerdem lassen sich so bereits im frühen Stadium des Produktionsprozesses wichtige musikalische Elemente kontrollieren, wie beispielsweise eine 808, welche die Distortion auf der Summe oder dem Bus so beeinflusst, dass Elemente wie Hihats dadurch abgesenkt oder unkenntlich gemacht werden, was auch als „Ducking Effekt“ beschrieben wird. Ihm ist es allerdings wichtig zu betonen, dass die Nutzung von Distortion auch immer abhängig von der Auswahl der Samples ist:

„Also gerade jetzt im Hip-Hop, Trap, kommt alles dann immer wieder eigentlich zurück auf die Sample-Choice und eigentlich ist immer die Antwort so, wenn es nicht ballert, dann halt ein anderes Sample nehmen und nicht halt zehn Plugins drauf machen.“

Grischa Kursawe legt sich bei der spezifischen Frage, auf welcher Art von Spuren oder Bussen Distortion bei ihm genutzt wird, weniger fest, da für ihn mindestens Sättigung fast immer Teil der Signalkette ist:

„Ich würde sagen, ich distorte auf den Einzelspuren, auf den Bussen und auf dem Master. Jeweils sehr subtil, natürlich. Aber genau, ich habe es wirklich überall, Saturation ist für mich ein sehr guter Freund.“

7.2.2.3. Einsatz unterschiedlicher Formen von Distortion

Hierbei sollte herausgefunden werden, ob und warum die Experten bei der Nutzung von Distortion, je nach Material und Klangideal, gezielt auf bestimmte Arten von Distortion wie beispielsweise Tape, Tube oder Übertrager zugreifen, oder ob der technische Hintergrund dabei zweitrangig ist. Auch wenn einige der Interviewpartner für bestimmte Zwecke bestimmte Arten von Distortion bevorzugen, so sind sich letztlich doch alle einig, dass der technische Hintergrund im Großen und Ganzen zweitrangig ist.

Markus Born beschreibt den Unterschied zwischen der Saturation von Röhren und Tonband wie folgt:

„Die Tube-Saturation, die generiert natürlich harmonische Obertöne und reichert das Obertonspektrum an. Tape macht ja noch eine viel komplexere Bearbeitung im Sinne von der Vormagnetisierung, Overbias vom Frequenzspektrum und dem Transientenverhalten. Und die Komplexität, die spielt sich halt auf dem Mix-Bus oder auf einem Drum-Percussion-Bus oder sowas, gibt die mehr Farben und Möglichkeiten.“

Auch Julian Maier-Hauff beschreibt verschiedene Herangehensweisen, wie die Nutzung von Tube-Distortion für Offenheit und Limitierung von hohen Frequenzanteilen, oder die Nutzung von seinem UBK Fatso Kompressor für einen „muffligeren“ Sound, betont aber auch, dass die gesamten Workflow Optionen eines Effektgeräts wichtig seien:

„Ich glaube, mir hilft es ein bisschen zu wissen, was da drin ist. (...) Würde ich den Blindtest bestehen? Keine Ahnung. Ich glaube, (...) es ist auch entscheidend,

dass halt der Workflow, wie man das erreicht oder wie sehr man das quasi rein dialen kann, sehr entscheidend ist. Also wenn ich halt weiß, ich möchte irgendwas parallel machen, dann ist für mich natürlich der beste Workflow, den Overstayer⁶³ zu benutzen, weil der halt einen Parallelmix hat. So. Und wenn ich weiß, okay, ich möchte grundsätzlich schon mal das Signal relativ heiß pushen, so, dann werde ich das vielleicht mit einem Preamp machen, weil ich halt weiß, okay, cool, ich hab dann halt auch das Nutz-Signal irgendwie weit oben.“

Maier-Hauff greift dabei gerne auf analoge Geräte, wie Preamps zurück, aber auch auf digitales Clipping zum Erreichen von maximaler Lautheit, ohne zu starke klangliche Veränderung.

Auch Grischa Kursawe nutzt gerne sein analoges Equipment, um Drums mit Sättigung durch Röhren klanglich anzureichern:

„Analog benutze ich meinen Pultec eigentlich immer gerne (...). Der hat ja auch eine Sättigung, Röhren Sättigung, der ist auch ohne irgendeine Veränderung an den EQ-Parametern schon geil also (...) ist bei mir halt auf dem Master dann meistens oder auf dem Drum-Bus.“

Allerdings betont er darüber hinaus das Vertrauen auf sein Bauchgefühl bei der Auswahl spezifischer Werkzeuge zum Verzerren von Drums. Häufiger kommen bei ihm Channelstrip-Emulationen, Tapesättigung und Kompressoren zum Einsatz. Auch Markus Born berichtet vom häufigen Einsatz von Tapesättigung auf dem Drum-Bus.

Darüber hinaus berichteten alle Experten, dass Workflow und Produktdesign, also weitere regelbare Optionen als Teil des Effektgeräts, oft wichtiger sind als der technische Hintergrund. Moses Schneider lässt sich von den verschiedenen Einstellmöglichkeiten von Plugins gerne inspirieren:

„Da lasse ich mich ehrlich gesagt inspirieren. Ich kann nicht sagen, ich muss hier unbedingt Triode haben oder was weiß ich, sondern mal sehen, was das macht.“

⁶³ Gemeint: Modular Channel Stereo Model 8775D von der Firma Overstayer. Ein komplexer analoger Channelstrip mit diversen Einstellmöglichkeiten, wie Filter, EQ, Kompression und verschiedenen Formen von (auch paralleler) Saturation und Distortion

(...) Ich höre mir das einfach an und sage, so okay, wenn man schon mal auf 11 ist, dann kann man jetzt nochmal entscheiden. (...) Da gibt es keine Regeln. Also würde ich nicht sagen.“

Auch für Markus Born sind die Bedienung und die weiteren klanggestalterischen Elemente des Geräts oder Plugins wichtig:

„Und das, glaube ich, spielt in dem Zugriff auf das Plugin, was ich dann wähle (...) eine größere Rolle. Also da kommt es gar nicht zwingend auf die Art der Distortion an, sondern eigentlich auf dem, was in der Toolbox noch drin hängt, um es zu shapen letztendlich.“

Für Lucas Herweg ist lediglich das Nutzen von digitalem Clipping eine Regel, die vom Genre Trap oft vorgegeben wird. Ansonsten ist auch für ihn der Workflow deutlich wichtiger als das, was genau in technischer Hinsicht im Hintergrund passiert:

„Also bei mir hat es sich (...) herauskristallisiert, dass das Wichtigste immer Workflow ist so und i don't care what gets me there also ich will eigentlich einfach möglichst keine Zeit verlieren auf dem Weg von der Idee zur Umsetzung und (...) wenn ich da kurz rumprobieren muss und fünf verschiedene ausprobieren muss, weil ich nicht genau weiß, ob ich jetzt Tape brauche oder nicht, dann muss das halt passieren, I guess. Und manchmal weiß man halt irgendwie natürlich auch schon aus Erfahrung so, ey, ich hab doch bei dem letzten Song, bei der letzten Produktion irgendwie dieses Tool benutzt und das hat voll geil funktioniert für diesen Sound und dann benutzt man das.“

7.2.2.4. Spezifische Plugins und Tools

Gefragt nach spezifischen Plugins oder analogen Geräten, die sie regelmäßig für Verzerrungen von Drums verwenden, zeigen sich auch hier Gemeinsamkeiten, trotzdem erwähnt hier jeder Experte auch individuelle Werkzeuge.

Die größte Gemeinsamkeit ist das Plugin „Decapitator“ von der Firma Soundtoys, das von allen Experten erwähnt wurde. Dieses Plugin bietet eine große Bandbreite an Möglichkeiten,

um einem Signal Verzerrungen hinzuzufügen. Es lässt sich beispielsweise zwischen verschiedenen Arten der Distortion umschalten, laut Handbuch handelt es sich dabei um den Sound einer Ampex 350 Bandmaschine, dem Kanalzug eines Chandler/EMI TG Mischpults, einem Neve 1057 Preamp und sowohl der Triode, als auch Pentode Option eines Thermionic Culture Vulture (ein analoges Effektgeräte zum Verzerren von Audiosignalen).⁶⁴ Des Weiteren gibt es noch verschiedene Filterfunktionen und die Möglichkeit, den Input und Output getrennt zu regeln. Dadurch und durch den zusätzlichen „Punish“-Knopf, lassen sich subtile Sättigungen bis heftige Verzerrungen erreichen. Für Grischa Kursawe hat dieses Plugin sogar einen besonderen Stellenwert:

„Decapitator ist für kreativere Dinger auf jeden Fall mein Lieblingstool. Benutze ich oft auf Kicks, auf Snares, Toms, alles, Vocals.. aber genau, wir reden von Drums.“

Moses Schneider benutzt Decapitator zwar auch regelmäßig, ist dabei aber etwas zurückhaltender:

„Und dieses Decapitator ist für mich so: Ich will ganz bewusst ganz viel Verzerrung haben, obwohl man natürlich da auch einfach nur Sättigung erreichen kann. Aber ja, doch, benutze ich schon ziemlich oft. Aber übrigens nicht so oft, wie du jetzt denkst. Also okay, der hat das jetzt quasi immer an. Nee, hat er nicht.“

Der 1176 Kompressor von Urei, der allerdings auch von diversen Herstellern als Nachbau oder digitale Emulation erhältlich ist, wird sowohl von Grischa Kursawe, als auch Moses Schneider genannt. Eigentlich handelt es sich dabei vordergründig um einen Kompressor, der für sein schnelles Arbeiten bei der Dynamikbegrenzung bekannt ist, jedoch fügt dieser durch seine Bauart und sein schnelles Regelverhalten bei stärkerer Aussteuerung auch markante Verzerrungsartefakte hinzu. Über die Jahre hat Urei von diesem Gerät verschiedene Überarbeitungen veröffentlicht, die jeweils ein unterschiedliches Obertonspektrum erzeugen. Kursawe nutzt die sogenannte „Blue Version“ häufig mit hohem Input für Snares. Auch bei Schneider ist der 1176, neben einer Emulation des Fairchild Röhrenkompressors, häufig bei

⁶⁴ O. A., *Decapitator User's Guide*, Burlington: Soundtoys Inc., 2015, S. 6 f.

Drums im Einsatz und er geht dabei bezüglich der Aussteuerung des Inputs auch gerne ans Limit, um starke Verzerrungen zu erzeugen:

„Man weiß, ja, die sind dafür da, dass man sie auf 11 dreht, diese Geräte. So ein 1176 steht schon in der Zahl drin, 11. Der darf da schon mal ran.“

Eine Mehrfachnennung gibt es auch bei dem Plugin „Devil-Loc“ von Soundtoys. Dabei handelt es sich um die Emulation des relativ extrem arbeitenden Shure Level-Loc, einem Brickwall-Limiter aus den späten 1960er Jahren.⁶⁵ Dieser ist bekannt für seine sehr starken Verzerreigenschaften beim Überschreiten des Thresholds. Die Plugin-Version hat zusätzliche Regler, wie einen Highcut und die Möglichkeit zusätzlich die Output-Stage des Geräts zu übersteuern, sowie einen Mix Poti um den Effekt parallel zu nutzen.⁶⁶ Markus Born benutzt dieses Tool gerne parallel auf Drums zum Erzeugen von „*Excitement*“, Lucas Herweg spricht auch davon, dass er es manchmal benutzt, jedoch ist ihm der Sound dieses Plugins oft zu extrem.

Darüber hinaus gibt es kaum Überschneidungen bei der Nennung von spezifischen Tools. Markus Born beschreibt die Nutzung von Plugins, wie „Saturn“ von Fabfilter, oder dem Ableton Live Stock-Plugin „Roar“, zur Bearbeitung einzelner Frequenzbänder mit Verzerrungen, den in der DAW ProTools integrierten „HEAT“ Algorithmus, der den analogen Sound einer Bandmaschine emuliert⁶⁷, „The Oven“ von Brainworx, einem komplexen Tool zur Färbung, Sättigung und Verzerrung von Signalen, oder auch Bandmaschinen Emulationen wie der „Ampex ATR-102“ von Universal Audio oder „Phoenix“ von Cranesong. Aber auch im analogen Bereich hat Born seine Favoriten:

„Also für Drums zum Beispiel Culture Vulture und Decapitator (...). für alles, was so Natur Drums sind und so.“

„Aber ich habe ein paar Geräte, SansAmp zum Beispiel auch, ganz klassische alte SansAmp, mit denen ich ein Gespür habe, was passiert und relativ schnell zum Ziel komme.“

⁶⁵ O. A. *Devil-Loc Deluxe User's Guide*, Burlington: Soundtoys Inc., 2015, S. 4.

⁶⁶ Ebd. S. 5.

⁶⁷ O.A., *HEAT Option Guide*, Daly City: Avid, 2011, S. 1.

Zusätzlich spricht er auch über den Manley Vari-Mu Kompressor, der durch seine Röhrenschaltung bei ihm oft für subtile Sättigung sorgt, auch ohne dass das Gerät tatsächlich komprimiert. Zusammen mit dem Master Bus Converter von Neve, einem AD Wandler mit integriertem analogen Limiter, bildet dieser oft die Signalkette für die Summe seiner Mischungen.

Julian Maier-Hauff favorisiert in seiner Auflistung analoge Geräte, die er in seinem Studio benutzt. So zum Beispiel der „Modular Channel“ von der Firma Overstayer, ein analoger Kanalzug, der durch vielseitige Einstellmöglichkeiten diverse Formen von direkter und paralleler Verzerrung, Filtern und Kompression den Klang eines Signals vielfältig bearbeiten kann, oder den UBK „Fatso“, der zwar grundsätzlich ein Kompressor ist, aber durch Zuschalten unterschiedlicher Transistorschaltungen auch unterschiedliche Obertonspektren hinzufügen kann. Außerdem spricht er von dem Equalizer „Empress“ von Gainlab Audio, einem Nachbau des Pultec Röhren Equalizers, der allerdings durch eine „Drive“ Schaltung erweitert wurde, um die Röhren des Geräts stärker auszusteuern und dadurch mehr Obertöne zu generieren. Zusätzlich erwähnt Maier-Hauff unterschiedliche Neve und Telefunken Preamps, mit denen er gerne Signale färbt und sättigt. Ein SSL Mischpult nutzt er, da er damit bei der Sättigung von Drums auch das Gainstaging besser unter Kontrolle hat:

„Also mir ist zum Beispiel Gain-Staging mega wichtig (...) mit einem Gerät und ich möchte genau an den Sweet Spot, wo ich halt irgendwie vielleicht denke, ah, da möchte ich jetzt mal gucken, wie der Drum Bus funktioniert, dann würde ich das wahrscheinlich mit dem SSL Six Desk machen, weil ich halt einfach da quasi so halt hochdrehen und runterziehen kann.“

Grischa Kursawe nutzt laut eigener Aussage neben den erwähnten Urei 1176 und Decapitator und dem im vorherigen Abschnitt beschriebenen Pultec Equalizer in der DAW auch häufig Konsolen-Emulationen von Slate Digital oder NLS von Waves, aber auch Bandmaschinen-Emulationen, wie die Virtual Tape Machines von Slate Digital oder Universal Audios Studer A800:

„Studer A800 Tape Recorder. Der ist drastischer und ich mag auch den EQ, der da drin ist, aber passt natürlich nicht immer, weil es halt schon eher hart ist. Aber mag ich voll gerne, ja.“

Auch Lucas Herweg nutzt gelegentlich Tape-Emulationen auf Drums, allerdings seltener im Hip-Hop-Kontext. Auch darüber hinaus bleiben seine Werkzeuge in der Regel in der digitalen Welt. So benutzt er sehr häufig das Plugin „Standard Clip“ von SIR Audio Tools für Hard- und Softclipping, aber auch vielseitigere Effekte, wie „Invogorate“ von Newfangled Audio, mit dem sich durch eine besondere grafische Oberfläche („Radar Control Interface“) stufenlos zwischen Kompression, Limitierung und Verzerrung regeln lässt.⁶⁸ Mit dem Exciter „Fresh Air“ von Slate Digital fügt er manchmal Obertöne in den Höhen hinzu:

„Fresh Air, das benutze ich manchmal super, super, super sparsam, aber um nur so 1-2% irgendwie nochmal die Höhen zu pushen, (...). Ich glaube, es ist parallel Excitement, aber nobody actually knows...“

Außerdem nutzt Herweg in manchen Situationen die Emulation eines Marshall Gitarrenverstärkers parallel auf den Samples einer Roland 808 Drummachine als kreativen Soundeffekt.

7.2.2.5. Analog vs. Digital

Die Diskussion um den Klang analoger Geräte im Vergleich zu ihren digital emulierten Pendants ist eine von Musikproduzent*innen häufig geführte. Für diese Arbeit sollte herausgefunden werden, wo die Präferenzen der Interviewpartner in den besprochenen Anwendungsgebieten liegen, und welche Gründe sie dafür anführen.

Markus Born ist der Meinung, dass analoge Geräte, besonders Kompressoren, weiterhin oft besser klingen als die digitalen Versionen:

„Ich habe festgestellt, dass, wenn man quasi die gleiche Pegelabsenkung oder Kompressionshub betrachtet, dann meistens die Hardwarekompressoren mehr Obertöne generieren als Softwarekompressoren bei gleichem Kompressionshub.“

⁶⁸ O.A., *Invogorate User Guide*, O.O., Newfangled Audio, 2022, S.3.

Das heißt, die Klanggestaltung mit einem Hardwarekompressor löst ein bisschen feiner auf in der Obertonstruktur, bevor er wirklich komprimiert. Und das mache ich mir zum Beispiel beim Jazz zunutze. “

Generell nutze er aber immer seltener analoge Geräte im Mix, wenn überhaupt, dann für Bass oder Drums. Als Gründe dafür führt er die immer bessere Auswahl an digitalen Tools, das einfachere komplexe Routing und einfachere Recall-Möglichkeiten an. Für analoges Equipment spricht für ihn der teilweise bessere Sound, sowie ein anderer kreativer Flow im Produktionsprozess, die „wir-printen-das-und-fertig Philosophie“:

„Also deswegen ist es schon eher so, wenn analoges Zeug, dann mach entweder einen geilen Sound damit und nimm den auf. Oder (...) es ist im AB-Vergleich so viel besser, dass ich sage, ja, ich lasse den jetzt drin und schreibe mir den noch auf. Aber das kommt gar nicht mehr so oft vor. “

Auf die Frage, warum er glaube, dass analoge Geräte tendenziell besser klingen als digitale Formate, antwortet er:

„Aber dann entspricht es unserem Hören vielleicht eher als eine rein digitale Reproduktion, von der zumindest in den niedrig auflösenden Inkarnationen, die wir jahrelang hatten, Dinge passieren, die unser Hirn sozusagen zwingen, zusätzlich noch zu arbeiten und es zu kompensieren. Also ich denke jetzt einfach 16 Bit, 44 Kilohertz, da sind die Filter bei 22 Kilohertz so steil, dass da phasenmäßig Dinge passieren, die wir als durchschnittlicher Normalhörer jetzt nicht beziffern können, aber die trotzdem dazu führen, dass unser Hirn sozusagen das permanent kompensiert und das macht das Hören anstrengender. Genauso MP3, ganz schlimme Phase, wo letztendlich die fehlenden Daten vom Hirn synthetisiert werden und es deswegen sauanstrengend ist, das lange zu hören. “

Grischa Kursawe nutzt zwar im Mixing überwiegend digitale Plugins, vor allem auch, um damit mobiler zu sein und gegebenenfalls kurzfristige Mixänderungen unterwegs am Laptop durchführen zu können, aber sieht, ähnlich wie Markus Born, besonders im Bereich Mastering weiterhin einen klanglichen Vorteil bei seinen analogen Werkzeugen:

„Ich habe dazu eine Meinung, (...) die kann immer nur sehr subjektiv sein bei der Frage. Und ich kriege den Sound, den ich analog hinkriege, nicht digital hin. So viel kann ich sagen. Das heißt, ich komme ohne die analogen Sachen nicht klar. Das ist auf jeden Fall so. (...) Beim Mastering, ja, es ist für mich unverzichtbar und ich kann nicht ohne.“

Auch Julian Maier-Hauff zeigt sich als Fan von analogen Tools. Für ihn sind digitale Plugins Werkzeuge für „funktionale Dinge“, wie einfache harmonische Obertöne, Clipping, Dynamikbegrenzung und Psychoakustik. Für komplexere Eingriffe, deutlicheres Sounddesign und um „langweiliges“ oder „unlebendiges“ Material interessanter zu machen, favorisiert er analoge Effektgeräte. Aber auch der kreative Workflow stellt für ihn ein ausschlaggebendes Argument dar:

„Ich glaube, grundsätzlich sich zu entscheiden, mit Outboard Sachen schon aufzunehmen, (...) ist gerade für mich im Workflow irgendwie cool, weil dann (...) ist es einfach schon weiter in eine Richtung und ich muss mich so ein bisschen mehr committen.“

Moses Schneider sieht das Verhalten von Verzerrungen, gerade bei gezielter Übersteuerung, als Hauptunterschied zwischen digital und analog und spricht sich deshalb ebenfalls für analoge Geräte aus:

„Na, analog kann ich so lange überfahren, bis das Gerät in die Knie geht. Digital passiert überhaupt nichts, wenn ich da was überfahre. Da ist rot, da ist drüber, da (...) klingt es auch nicht mehr. Das ist der riesen Unterschied. Bei digital habe ich keinen Headroom. Da ist einfach Schluss bei null. Und analog habe ich ganz viel je nach Gerät.“

Lediglich Lucas Herweg beschreibt, dass er im absolut überwiegenden Teil seiner Arbeit Plugins bevorzugt. Gelegentlich kommen bei der Aufnahme von Elementen wie Gitarren oder Vocals auch analoge Preamps zum Einsatz, aber für Drums erfolgt die Bearbeitung grundsätzlich digital aus Gründen des schnelleren Workflows:

„Also wenn ich halt Clipping im Hip-Hop haben will, dann it's gonna be digital. (...) Also alles andere ist Zeitverschwendung halt leider, sozusagen. (...) In der Mixing-Stage, wenn man da irgendwie mit irgendwelchen Wandlern spielt und so, kann das interessant sein so, aber das mache ich halt nicht im Produktionsprozess. Dann muss es halt nochmal aufgerollt werden und dann kann der Mixing Engineer schauen, (...) ob er das Clipping recreaten will mit seinen Wandlern oder so und ob das irgendwie geiler ist, aber ja, im Prozess muss es einfach schnell gehen.“

7.2.3. Trends

Am Ende des Interviews wurde jeder Experte gefragt, inwiefern er in seiner Umgebung und in der Szene einen Trend bezüglich der Bearbeitung von Drums mit Distortion ausmachen kann. Auch hier gab es gewisse Überschneidungen in den Antworten, ein klarer, alle Bereiche der Befragten umfassender Trend ist allerdings nicht erkennbar.

Zum einen sei ein Trend zum „Vintage-Sound“ bei Schlagzeugen erkennbar. Davon sprechen sowohl Markus Born als auch Julian Maier-Hauff. Born sieht vor allem den Sound von Tape in dieser Richtung nach wie vor prägend:

„(Ein) mit Bändchenmikrofonen und einem schönen Raumeindruck und ein bisschen warm angeröstetes Vintage-Set ist da das Maß der Dinge.“

Born betont aber auch, dass solche Trends nur schwer zu verallgemeinern sind und immer abhängig vom Genre bleiben.

Auch Maier-Hauff erkennt einen Trend zu Tapesound auf Drums, vor allem im Bereich Jazz. Darüber hinaus sieht er aber besonders im Bereich von EDM Musik eine starke Tendenz zum Nutzen von Clipping, vor allem um Lautheit zu gewinnen:

„Also wirklich so ein „Clip, was du clippen kannst“ und irgendwie wer noch einen Transienten sieht, der hat halt verloren.“

Zudem beobachtet er aber auch das Nutzen von Saturation durch Mischpulte bei Genres wie Hardstyle-Techno und Hardhouse.

Auch Lucas Herweg betont erneut die weite Verbreitung von digitalem Clipping in den Genres, in denen er arbeitet:

„Immer mehr Clipping einfach. Ja, also das ist auf jeden Fall mein Trend. Und das ist der Trend, den ich in den Subgenres sehe, dass es teilweise einfach übertrieben clippt. Wobei das auch einfach das ist, wofür ich mich interessiere. Irgendwie, ich feiere das.“

Laut Herweg liegt dieser Trend aber auch darin begründet, dass es im Bereich Beatproducing immer noch einen starken „Loudnesswar“ gibt, also der ständige Versuch von Produzent*innen, ihre Produktionen so laut wie möglich zu machen:

„Wenn halt ein Producer mit einem Rapper da ist und zwei Beats spielt und der eine ist halt 10 dB lauter, so beziehungsweise clippt einfach viel mehr und ballert dadurch mehr, dann ist es oft auch die Erfahrung, dass das halt natürlich mehr Excitement im Moment macht und dafür sorgt, dass dieser Beat dann halt gepickt wird und dann (...) sich über die Zeit natürlich die Releases anhäufen, die halt alle gepickt worden sind, die halt immer die sind, die halt im Studio die Lauteren sind oder die, die mehr ballern und es ballert halt in der Regel einfach mehr, wenn es halt einfach clippt so und da ist es sehr, sehr schwer da überhaupt mitzuhalten, wenn man es nicht tut.“

Während Moses Schneider tendenziell einen Trend zu trockeneren Drums ohne große Räume sieht, kann Grischa Kursawe in seinem Umfeld keinen klaren Trend ausmachen.

7.3. Diskussion

Jeder der Experten war sehr offen dafür, in seine kreativ-künstlerischen, aber auch technischen Arbeitsabläufe Einblick zu gewähren. Hierbei zeigte sich, dass alle Interviewpartner abhängig von Erfahrung, spezifischem Projekt und nicht zuletzt natürlich Genreherkunft eigene Wege haben, um zu einem guten Ergebnis zu kommen. In einigen Fällen zeigte sich aber auch weitgehende Einigkeit. In diesem Teil der Arbeit sollen Gemeinsamkeiten und Unterschiede bei den Antworten herausgearbeitet und daraus resultierende Theorien erörtert werden.

7.3.1. Ästhetik und Kreativität

Auffällig ist, dass grundsätzlich alle Befragten in ihren Produktionen Distortion bei der Bearbeitung von Drums einsetzen. Es scheint nur in seltenen, spezifischen Fällen vorzukommen, dass gar keine Verzerrungen eingesetzt werden. Und selbst dann ist fraglich, ob nicht bereits beim Recording oder der Erstellung der Samples Geräte eingesetzt wurden, die das Material durch elektronische Komponenten zumindest subtil gesättigt haben. Es scheint sich also um ein legitimes und bei vielen Produzent*innen und Genres weit verbreitetes Stilmittel zu handeln. Offensichtliche Unterschiede sind jedoch von Experte zu Experte die verschiedenen klanglichen Ziele und konkreten Wege dorthin.

Ebenfalls auffällig ist, dass, trotz spezifischer Fragen nach Distortion bei Drums, viele Antworten eher allgemein über Distortion an sich gehalten werden. Es scheint zwar spezifische Workflows hinsichtlich der Verzerrung von einzelnen perkussiven Elementen zu geben, aber der bloße Nutzen bei Drums scheint oft schwer abgrenzbar zu sein, da ähnliche Herangehensweisen und klangliche Ideale auch auf andere Instrumentengruppen zutreffen und dort aus ähnlichen Gründen eingesetzt werden. Zudem ist der Übergang innerhalb des Produktionsprozesses oft fließend, beispielsweise wenn es um gemeinsame Busse von Drums und Bass, wie im Hip-Hop üblich von Drums und 808-Bässen, oder die Summenbearbeitung im Mastering geht. Denn in diesen Fällen verändert der Einsatz von Distortion, der zum Beispiel von den Pegelspitzen der Transienten von Drums getriggert wird, auch den Klang der anderen Elemente oder führt zu einer eigenen, besonderen Interaktion der Elemente.

Doch warum nutzen Musikproduzent*innen so häufig Verzerrungen? Die einfachste Antwort, die auch vielen Aussagen der Experten gerecht wird, ist vermutlich: Weil es gut klingt. Oder wie Lucas Herweg es im Interview ausdrückte: *„Aber am Ende immer, wenn es geil klingt, klingt es geil.“*. Bei den geführten Experteninterviews kristallisierten sich jedoch einige konkretere Gründe heraus:

Mehrere Experten waren der Meinung, dass sich mit Verzerrungen die Emotionalität einer künstlerischen Darbietung in der Aufnahme greifbarer machen lässt. Von Grischa Kursawe und Lucas Herweg wurde der Klang von Distortion beispielsweise als aggressiv beschrieben, Moses Schneider möchte damit *„das Schwitzen“* der Drummerin oder des Drummers hörbar

machen und sowohl Markus Born als auch Julian Maier-Hauff sehen das Hinzufügen von Obertönen als Möglichkeit, dem Erleben einer realen Konzertsituation näher zu kommen. Der emotionale Effekt von Verzerrungen scheint also ein wichtiger Effekt zu sein, den sich Produzent*innen zunutze machen. Eine Theorie dahinter könnte sein, dass in der Natur hohe Lautstärken immer auch mit einer Anregung von Reflexionen von Räumen oder Gebäuden, Bäumen oder Vergleichbarem in der Nähe einhergehen, die dem Klang neue Obertöne hinzufügen. Eine Anreicherung mit Sättigungs- und Verzerrungsartefakten könnte diesen Effekt nachahmen und so eine höhere Lautstärke und dadurch größere Intensität der Musik vermitteln. Um diese Theorie zu überprüfen, bedarf es jedoch weiterer wissenschaftlicher Arbeiten.

Von ebenfalls großer Relevanz scheinen die historischen und genregebundenen Klangideale von Musikproduktionen zu sein. Während die 1950er Jahre bis in die 1990er Jahre von Produktionen geprägt waren, die mittels Tonband und gänzlich analogen Signalketten produziert wurden, kam es ab den 1980er Jahren zu einem digitaleren, also verzerrungsärmeren Sound und heute sind ganze Genres von digitalen Tools geprägt, wie beispielsweise Trap vom Einsatz digitaler Clipper. Bei der Entstehung eines Genres und dessen spezifischen Sounds spielen natürlich diverse soziale, musikalische und technische Einflüsse eine Rolle, die sich im besten Fall gegenseitig positiv beeinflussen. Insofern wäre es allerdings interessant, zu erforschen, inwieweit die Hörgewohnheit an sich unsere Präferenzen prägt. Gefällt vielen der Tapesound von Drums der Produktionen der 1970er Jahren wegen des Klangs an sich oder der emotionalen Verknüpfung mit Erinnerungen und Bildern aus dieser Zeit? Und wäre Trap in den 1960er Jahren erfunden worden, wäre dann analoges Softclipping von Röhrenschaltungen stilprägend? Was sich aufgrund der Ergebnisse der Interviews sagen lässt, ist, dass Distortion häufig eingesetzt wird, um diese historische Einordnung zu simulieren und den Produktionen einen Sound zu geben, der zu den technischen Gegebenheiten der Entstehung des Vorbilds passen. Julian Maier-Hauff lieferte hierzu den passenden Vergleich zu Instagram Filtern, die uns durch das Verzerren des Farbspektrums des Bildes ein bestimmtes Medium oder eine geschichtliche Einordnung vorgeben. Im Zusammenhang mit Hörgewohnheiten lässt sich eventuell auch der von einigen Experten angesprochene Punkt einordnen, dass eine Produktion sich oft erst nach dem Einsatz von Distortion als finalisiert anfühlt. Grischa Kursawe fasst das als „*It sounds like a record*“

zusammen. Auch hierbei wäre es interessant durch weitere Forschung zu evaluieren, inwiefern dieser Effekt aufgrund von durch musikalische Sozialisierung angeeigneten Hörgewohnheiten oder durch den tatsächlichen psychoakustischen Effekt von Verzerrungen entsteht. Ob durch den Effekt an sich oder durch erlernte Verhaltensmuster: Der Trend zum Nutzen von Distortion auf Drums und anderen Instrumenten und auch darüber hinaus der Orientierung an Musik vergangener Jahrzehnte ist ungebrochen und findet sich auch in vielen aktuellen Produktionen über viele Genres hinweg.

Auch wenn sich grundsätzlich alle Experten einig darüber sind, dass es sich bei Distortion um ein künstlerisch kreatives Werkzeug handelt, so zeigte sich auch, dass der Übergang der Nutzung als rein technisches Hilfsmittel und die Abgrenzung zum kreativen Tool sehr unterschiedlich interpretiert wird. Teilweise werden auch subtile Eingriffe zur Dynamikbearbeitung mit Distortion, wie digitalem Clipping, als kreative Eingriffe interpretiert, andere sehen das als rein technischen Vorgang und die subtilen Verzerrungsartefakte, die sich dadurch ergeben, wohl eher als zweitrangigen Nebeneffekt. Es scheint also eine subjektiv interpretierbare Grauzone zu geben, um das Nutzen dieser Werkzeuge als kreativ oder rein technisch zu empfinden.

7.3.2. Workflow

Besonders in diesem Bereich zeigt sich, dass jeder Experte seine persönlichen Wege hat, um an ein gewünschtes klangliches Ergebnis zu kommen. Auch diese hängen immer auch von Genre, Projekt und persönlicher Philosophie ab. Doch bei allen Unterschieden, haben sich in den Interviews auch einige Überschneidungen und gemeinsame Tendenzen gezeigt.

Als besonders abhängig vom Gewerk, also der genauen Berufsbezeichnung hat sich der Zeitpunkt des Hinzufügens von Verzerrungen im Produktionsprozess dargestellt. Auf der einen Seite sind die künstlerisch arbeitenden Produzenten, die bereits früh in den kreativen Produktionsprozess eingebunden sind und damit auch bewusst den Sound der Produktion beeinflussen, beispielsweise Lucas Herweg und Moses Schneider, aber je nach Projekt auch Julian Maier-Hauff und Markus Born. Diese Experten sehen das frühe Festlegen auf einen Sound als wichtigen Teil des kreativen Prozesses und nehmen es gerne in Kauf, bereits früh in der Produktion Drums zu verzerren. Das kann zum einen den Grund haben, dass damit ein

klangliches Fundament geschaffen wird, auf dem weitere Teile der Produktion fußen können, das also bereits früh da sein muss, um die weitere Arbeit überhaupt zu ermöglichen. Zum anderen kann es sich dabei auch um ein psychologisches Prinzip handeln. Wenn der Sound der Produktion bereits früh im Studio weit fortgeschritten ist, fühlen sich die Künstler*innen wohler und haben mehr Spaß an der Arbeit, was oft auch zu einem besseren kreativen Flow und dadurch zu besseren Ergebnissen führt. Dieser Prozess wurde so ähnlich auch von Moses Schneider beschrieben, der gerne in analogen Recordingstudios arbeitet und mit dem Sound der Geräte in der Signalkette auch bereits das Monitoring der Musiker*innen ausproduzierter klingen lässt, damit sich beispielsweise eine Schlagzeugin bereits bei der Aufnahme emotional mehr auf die Musik einlassen kann.

Auf der anderen Seite stehen die Experten, die sich ganz oder teilweise als technische Dienstleister verstehen. So ist Grischa Kursawe hauptsächlich Mixing- und Mastering-Engineer und auch Markus Born ist häufig im Bereich Mixing tätig. In diesem Tätigkeitsfeld geht es oft weniger um die reine künstlerische Arbeit als um die Realisation einer künstlerischen Vision, die bereits bei Recording und Produktion entstanden ist. Aus dieser Position heraus entsteht die Tendenz, dass man sich gerne Entscheidungen über Distortion bis zuletzt offenhält, um auch an einem späteren Zeitpunkt noch klangliche Änderungen umsetzen zu können. Bei einer bereits stark verzerrten Schlagzeugspur sind einem Mixing-Engineer oft bis zu einem gewissen Maß die Hände gebunden, wenn es um deutliche klangliche Veränderungen geht und dementsprechend wird hier favorisiert, wenn mehr Möglichkeiten gelassen werden, besonders wenn sich der Grad an Verzerrung später als künstlerisch nicht mehr gewollt herausstellt. In diesem Fall hilft häufig nur, betreffende Spuren neu aufzunehmen. Julian Maier Hauff vergleicht diesen Umstand treffend mit einem Gericht, in dem zu früh zu viel mit Pfeffer gewürzt wurde: *„Du kriegst halt einfach den Pfeffer nicht aus der Soße raus, (...) wenn es einmal zu viel oder zu scharf ist.“*. Die Möglichkeiten der Digitalisierung machen es rein technisch selten oder gar nicht zwingend notwendig, sich bereits früh auf einen Sound festzulegen. Trotzdem scheinen einige Experten den „klassischen“ Weg, also frühe Entscheidungen, die aufgenommen werden und damit bindend sind, zu bevorzugen.

Eine weitere interessante Erkenntnis aus den Interviews ist der konkrete technische Workflow der Experten. Generell scheinen die meisten auf Parallelpfade zu setzen, bei denen Verzerrungen parallel zum Originalsignal hinzugefügt werden können. Vorteile dieser Arbeitsweise sind, dass man einen leichteren Zugriff darauf hat, welche Elemente in die Distortion gehen sollen. So betonen beispielsweise Moses Schneider und Grischa Kursawe, dass sie damit dafür sorgen können, dass Becken und weitere hohe Anteil des Drumsets nicht verzerrt werden, da der resultierende Klang hier oft unerwünscht ist. Zudem lassen sich innerhalb der DAW die Sends in diese Parallelwege einfach automatisieren und so je nach Arrangement nur in bestimmten Teilen des Songs aktivieren oder verstärken. Außerdem lässt das stufenlose Beimischen der Verzerrungen zum Originalsignal mehr Spielraum, um den gewünschten klanglichen Effekt zu erzielen. Ein Spezialfall in diesem Prinzip ist das System der „Wurst“ von Moses Schneider. Auch wenn es sich streng genommen nicht um einen parallelen Bus handelt, so ist der Effekt doch ein ähnlicher und er kann mithilfe von Noisegates einzelne Elemente der Drums gezielt verzerren und dem Gesamtsound des Schlagzeugs beimischen. Ein weiterer großer Vorteil der parallelen Herangehensweise ist, dass man vor dem Distortion Plugin oder dem analogen Effekt einen Equalizer in der Signalkette platzieren kann, um dafür zu sorgen, dass nur spezifische Frequenzanteile in die Sättigung gehen beziehungsweise davon ausgenommen werden. Auch so lassen sich unangenehme Anteile, wie verzerrte Höhen von Becken, minimieren. Dieses Prinzip wurde auch von den meisten Experten erwähnt, Julian Maier-Hauff merkte hierbei sinnvollerweise an, dass der Equalizer im Parallelweg linearphasig arbeiten sollte, um Phasenprobleme beim Zusammenmischen der beiden Wege zu verhindern.

Auch wenn fast alle Experten klanglich eine klare Tendenz zu analogen Geräten äußerten so werden im konkreten Produktionsprozess doch häufiger deren digitale Pendanten favorisiert eingesetzt. Das hängt damit zusammen, dass deren Einsatz durch die Komplexität, aber trotzdem einfache Bedienbarkeit von DAWs deutlich einfacher einzubinden ist, als es mit analogen Geräten der Fall wäre. Dies führt zu einem einfacheren und schnelleren Workflow und damit auch häufig zu einem besseren kreativen Flow. Deswegen kommen analoge Geräte bei den befragten Experten in der Regel nur früh klangprägend im kreativen Produktionsprozess oder ganz am Ende in einer analogen Mastering Signalkette zum Einsatz. Alle weiteren Prozessabschnitte erfolgen in der Regel digital. Dabei kommt es natürlich aber

auch immer auf das Konzept des Projekts, den individuellen Workflows der Produzierenden oder dem Soundideal des Genres an.

Interessanterweise scheint der technische Hintergrund der genutzten Verzerrung für alle Experten eher zweitrangig zu sein und der Workflow und Klang resultierend durch das Distortion-Werkzeug und dessen Design argumentativ zu überwiegen. Zwar nutzen einige Experten trotzdem bewusst spezifische Formen von Distortion, wie von Tape, Tubes, oder Preamps zur Bearbeitung von Drums, jedoch weniger aufgrund der technischen Wirkweise als des resultierenden Klangs. Darüber hinaus sind die weiteren Optionen, die ein Gerät oder Plugin bietet, von hoher Relevanz. So existieren oft Features, wie das Umschalten zwischen verschiedenen Hardware Emulationen, spezielle Filtersektionen oder Mix Regler, die den Gesamtklang eines Tools maßgeblich beeinflussen können. Diese Optionen scheinen bei der Wahl des passenden Werkzeugs einen großen Stellenwert zu haben. Bestes Beispiel hierfür ist wohl das Plugin „Decapitator“ von Soundtoys, das von allen Experten genutzt wird und alle beschriebenen Optionen bietet. Damit lässt sich eine große Fülle von Klangvariationen erzielen, auch ohne dass Nutzer*innen die Hintergründe der spektralen Veränderungen hinter den Auswahlmöglichkeiten kennen. Abgesehen von „Decapitator“ haben jedoch alle Experten unterschiedliche Geräte und Plugins, die sie regelmäßig in ihren Produktionen nutzen, Für Moses Schneider ist es beispielsweise der Urei 1176 Kompressor, für Grischa Kursawe der Pultec Equalizer, für Lucas Herweg das Plugin Standardclip und für Markus Born der Manley VariMu Kompressor. Doch alle diese Geräte haben gemeinsam, dass sie dem Signal nichtlineare Verzerrungen hinzufügen, die vom jeweiligen Experten als angenehm und klanglich passend empfunden werden und deshalb genutzt werden.

8. Fazit

Im Rahmen dieser Arbeit wurde mithilfe leitfadengestützter Experteninterviews untersucht, ob, warum und wie erfahrene Musikproduzent*innen Distortion bei Drums einsetzen. Ziel war es, persönliche Herangehensweisen und individuelle Philosophien der Befragten bezüglich klangästhetischer Zielsetzung und konkreter technischer Umsetzung von Distortion auf Drums sichtbar zu machen und darauf aufbauend Gemeinsamkeiten, Unterschiede und übergeordnete Muster herauszuarbeiten.

Die Ergebnisse zeigen, dass alle interviewten Produzenten Distortion in ihren Produktionen nutzen, wobei sich der gezielte Einsatz auf Drums oft nur schwer von einer generellen Anwendung im Produktionsprozess abgrenzen lässt. Zwar lassen sich zentrale Gemeinsamkeiten feststellen, dennoch prägen persönliche Klangästhetik, genrebezogene Sozialisation und die jeweilige Rolle im Produktionsprozess die individuellen Ansätze maßgeblich. Übergeordnet dient Distortion vor allem dazu, die emotionale Intensität der Drums zu steigern – häufig durch subtile Obertonanreicherung, wie sie auch in Livedarbietungen entsteht. Zudem erfüllt Distortion die Funktion, Hörgewohnheiten zu bedienen, sei es durch den Einsatz historisch geprägter Geräte wie Bandmaschinen oder durch genretypische Effekte wie Clipping im Trap. Insgesamt wird Distortion von allen Befragten weniger als rein technisches Werkzeug verstanden, sondern vor allem als kreatives Mittel der Klanggestaltung.

Hinsichtlich des Workflows zeigt sich, dass Produzenten mit stark künstlerisch-kreativer Rolle Distortion gerne früh einsetzen, um den Sound zu prägen und als Fundament der weiteren Arbeit zu nutzen. Technisch orientierte Engineers hingegen bevorzugen es, Entscheidungen über Distortion erst im späten Produktionsstadium zu treffen, um maximale Flexibilität zu bewahren. Technisch dominieren dabei parallele Signalwege, die unter anderem eine flexible Automatisierbarkeit und ein gezieltes EQing zur präzisen Kontrolle über die Verzerrung einzelner Frequenzbereiche ermöglichen. Zwar herrscht überwiegende Einigkeit darüber, dass analoge Geräte zur Erzeugung von Verzerrungen tendenziell „besser“ klingen, in der Praxis überwiegt jedoch deutlich die Nutzung von Plugins. Hardware kommt meist nur in frühen kreativen Phasen oder in der finalen Veredelung im Mastering zum Einsatz.

Die vorliegenden Ergebnisse erlauben zwar wertvolle Einblicke in die Arbeitsweisen erfahrener Produzenten, sind jedoch aufgrund der begrenzten Stichprobe und der qualitativen Methodik nicht ohne Weiteres auf die gesamte Branche übertragbar. Für belastbare quantitative Aussagen wären größere Untersuchungen über verschiedene Gewerke und Genres hinweg notwendig. Dennoch bietet diese Arbeit einen fundierten ersten Überblick über Distortion als kreatives Werkzeug in der Drum-Bearbeitung. Sie eröffnet seltene Einblicke in klangästhetische Philosophien und konkrete Workflows etablierter Produzenten und liefert so Impulse für die Forschung ebenso wie Inspiration für die Praxis.

Für zukünftige Arbeiten wäre insbesondere eine Auseinandersetzung mit den Hörgewohnheiten von sowohl Produzent*innen als auch Konsument*innen von Bedeutung. Dabei könnte untersucht werden, ob die Faszination für verzerrte Klänge primär in der physischen Wirkung von Obertönen begründet liegt oder ob sie stärker durch kulturelle Prägung und wiederholte Hörerfahrung bestimmt wird. Eine solche Perspektive würde die hier gewonnenen Erkenntnisse vertiefen und neue Dimensionen für die Erforschung von Distortion in der Musikproduktion eröffnen.

Quellenverzeichnis

Literaturverzeichnis

- Alfred Smudits, *A Journey into Sound. Zur Geschichte der Musikproduktion, der Produzenten und der Sounds*, In: *Pop Sounds*, 65-94. Bielefeld: Transkript Verlag, 2003.
- Tony Bacon, *The Ultimate Guitar Sourcebook*, London: Race Point Publishing, 2012.
- Patrick Stäudle, *Die Musikalität unmusikalischer Artefakte*, Popakademie Baden-Württemberg, 2021.
- Clive Mead, Gary Bromham, and David Moffat: *A History of Distortion in Music Production*. In: Gary Bromham und Austin Moore (Hg.), *Distortion in Music Production: The Soul of Sonics*, London/New York: Routledge, 2003.
- Alfred Smudits: *A Journey into Sound. Zur Geschichte der Musikproduktion, der Produzenten und der Sounds*. In: Thomas Phleps und Ralf von Appen (Hg.), *Pop Sounds Klangtexturen in der Pop- und Rockmusik*, Bielefeld: Transkript Verlag, 2003.
- Julian Altrock, *Digital vs. Analog - Ein Vergleich von analogen 1176 Kompressoren und ihren digitalen Plugin-Nachbildungen*, Popakademie Baden-Württemberg, 2025.
- Wolfgang Ellermeier, Jürgen Hellbrück: *Hören – Psychoakustik – Audiologie*. In: Stefan Weinzierl (Hg.), *Handbuch der Audiotechnik*, Berlin Heidelberg: Springer, 2008.
- Dr. Tamás B. Bakó, *Nonlinear distortions in audio devices*, Budapest University of Technology and Economics, 2015.
- Simranjeet Singh Randhawa, *Distortion Effect Using Hard Clipping*, University of Regina, 2008.
- Louis Woods, *The Measurement of Audio Transformer Colouration*, School of Computing and Engineering, The University of Huddersfield, 2019.
- Andrew Bourbon: *Low Order Distortion in Creative Recording and Mixing*. In: Gary Bromham und Austin Moore (Hg.), *Distortion in Music Production: The Soul of Sonics*, London/New York: Routledge, 2003.

Austin Moore: *Non-linearity and Dynamic Range Compressors*. In: Gary Bromham und Austin Moore (Hg.), *Distortion in Music Production: The Soul of Sonics*, London/New York: Routledge, 2003.

Thomas Görne, *Tontechnik*, München: Carl Hanser Verlag, 2015.

Alexej C. Ogorek, „Eine kurze Geschichte der Tonaufzeichnung“, *DAS - Digitale Audio Systeme*, O.J., <https://digital-audio-systems.com/eine-kurze-geschichte-der-tonaufzeichnung/> [Zugriffsdatum: 24.08.2025].

Dr. Andreas Hau, „Der lange Weg zur DAW“, *Sound & Recording*, 2015, <https://www.soundandrecording.de/equipment/der-lange-weg-zur-daw/> [Zugriffsdatum: 24.08.2025].

Jasmine Mills, „How analog plugin emulations work (& are they better than digital?)“, *Producer Hive*, 2022, <https://producerhive.com/ask-the-hive/how-do-analog-plugin-emulations-work/> [Zugriffsdatum: 24.08.2025].

N.A., „Ampex ATR-102 Master Tape Recorder Manual“, *Universal Audio*, N.J., <https://help.uaudio.com/hc/en-us/articles/28281608779540-Ampex-ATR-102-Master-Tape-Recorder-Manual> [Zugriffsdatum: 17.09.2025].

Markus Gorski, „Das Obertonspektrum“, *lehrklänge.de*, N.J., <https://www.lehrklaenge.de/PHP/Akustik/Obertonspektrum1.php> [Zugriffsdatum: 05.08.2025].

Detlef Mietke, „Signalverzerrungen und der Klirrfaktor“, *elektroniktutor.de*, N.J., <https://www.elektroniktutor.de/elektrophysik/verzerrt.html> [Zugriffsdatum: 05.08.2025].

Klaus Burosch, „Audio-Technik Grundlagenwissen vom Spezialisten“, *burosch.de*, N.J., <https://www.burosch.de/audio-technik-blog/253-audio-verstaerkerschaltungen-verzerrungen.html> [Zugriffsdatum: 05.08.2025].

Carmen, „The problems with the intermodulation distortions“, *trinity-ed.de*, N.J., <https://trinity-ed.de/problems-with-intermodulation-distortions/> [Zugriffsdatum: 05.08.2025].

O. A., *Decapitator User's Guide*, Burlington: Soundtoys Inc., 2015.

O. A. *Devil-Loc Deluxe User's Guide*, Burlington: Soundtoys Inc., 2015.

O.A., *HEAT Option Guide*, Daly City: Avid, 2011.

O.A., *Invigorate User Guide*, O.O., Newfangled Audio, 2022.

Interviews

Interview mit Markus Born, geführt von Malte Appel, Online-Videokonferenz, 15.07.2025.

Interview mit Julian Maier-Hauff, geführt von Malte Appel, Online-Videokonferenz,
16.07.2025.

Interview mit Moses Schneider, geführt von Malte Appel, Online-Videokonferenz,
19.07.2025.

Interview mit Grischa Kursawe, geführt von Malte Appel, Online-Videokonferenz,
05.08.2025.

Interview mit Lucas Herweg, geführt von Malte Appel, Online-Videokonferenz, 26.08.2025.

Anhang

Anhang 1: Interviewleitfaden

Interviewleitfaden – Masterarbeit

Thema: Distortion als kreatives Tool in der Musikproduktion am Beispiel Drums

Disclaimer:

Das Gespräch wird aufgezeichnet, transkribiert und für meine wissenschaftliche Arbeit verwendet, die ggfs. auch veröffentlicht werden kann. Auf Wunsch kann ich deine Antworten aber auch anonymisiert verwenden.

Einleitung

1. Wie lautet deine Berufsbezeichnung?
2. Wie würdest du deinen musikalischen Stil und den Sound deiner Produktionen beschreiben?

Ästhetik und Kreativität

3. Setzt du Distortion bei Drums ein? (Wenn nicht, dann weiter zu Frage 7)
4. Was möchtest du klanglich damit bewirken? (z. B. Punch, Transient-Shaping, Lautheit, Aggressivität, historische Klangideale etc.)
5. Ist Distortion für dich eher ein künstlerisches Gestaltungsmittel, ein technisches Werkzeug – oder beides?
6. Falls eher technisches Werkzeug: Was willst du konkret damit erreichen?
7. Gibt es Fälle, in denen du bewusst keine Distortion bei Drums einsetzt?
8. In Bezug auf Frage 7: Warum (nicht)?

Workflow

9. Gibt es einen Zeitpunkt im Produktionsprozess, an dem du bevorzugt Distortion nutzt? (z. B. Recording, Producing, Mixing, Mastering)
10. Falls ja – warum genau in dieser Phase?
11. Wie ist dein technischer Workflow in der DAW beim Einsatz von Distortion auf Drums? (Einzelspuren, Busse, Parallelverarbeitung)
12. Nutzt du unterschiedliche Arten von Distortion für verschiedene klangliche Ziele?
13. Welche Arten nutzt du am häufigsten – und wofür? (z. B. Tape, Tube, Wavetable, Bitcrushing, Transistor)
14. Bevorzugst du analoge oder digitale Tools – und warum?
15. Welche spezifischen Plugins oder Hardwaregeräte nutzt du regelmäßig?

Anhang 2: KI Dokumentationstabelle

KI Dokumentationstabelle

Generative KI-Anwendung	Arbeitsschritt	Verwendung: Wie habe ich KI genutzt?	Kommentar zur Nutzung bzw. Ergebnis
ChatGPT (Version 5.0)	Ideenfindung und Inhalte für Expose	Dialog mit ChatGPT über mögliche inhaltliche Ausrichtungen für meine Arbeit	Gute Orientierung und Impulse für spezifischere Forschungsfragen und Teilbereiche
ChatGPT (Version 5.0)	Quellenrecherche	Anfragen für wissenschaftliche Quellen zu spezifischen Themenbereichen	Quellen oft unwissenschaftlich oder thematisch unpassend, aber auch einige gute Ergebnisse
ChatGPT (Version 5.0)	Erstellung des Interviewleitfadens	Anfrage zur Erstellung eines Interviewleitfadens ausgehend von meinen Forschungsfragen	Gute erste Impulse bzgl. Inhalt und Struktur, anschließend inhaltliche Überarbeitung vom Autor
ChatGPT (Version 5.0)	Vorschläge für Kategorien zur Analyse der Interviewtranskripte	Transkriptanalyse anhand von PDFs von ChatGPT, anschließend Vorschläge zur inhaltlichen Kategorisierung	Gute erste Impulse, inhaltliche Überarbeitung vom Autor. Es wurde mit Hilfe von ChatGPT lediglich ein Kodierungsraster erarbeitet, die daraufhin durchgeführte inhaltliche Analyse der Interviews inkl. Zitatfindung stammt vom Auto selbst.
ChatGPT (Version 5.0)	Sprachliche Glättung von Abstract, Einleitung und Fazit	Sprachliche, grammatikalische und orthographische Glättung von selbst geschriebenen Fließtexten	Ergebnis wurde zum Großteil übernommen

Anhang 3: Einverständniserklärungen zur Verwendung der Interviewtranskripte

Einverständniserklärung

Ich, **Markus Born**, erteile hiermit Malte Appel die Erlaubnis, das am **15.07.2025** geführte Interview im Rahmen seiner Masterarbeit mit dem Titel

„Distortion als kreatives Tool in der Musikproduktion am Beispiel Drums“

zu verwenden.

Die Zustimmung umfasst insbesondere:

- die Anfertigung und Nutzung eines schriftlichen Transkripts des Interviews,
- die wörtliche und sinngemäße Zitierung meiner Aussagen unter namentlicher Nennung,
- die Veröffentlichung der Arbeit einschließlich der genannten Inhalte in elektronischer Form (z. B. über die Hochschulbibliothek).

Mir ist bewusst, dass die Masterarbeit im Zuge der Abgabe und Archivierung in elektronischer und/oder gedruckter Form öffentlich zugänglich gemacht werden kann.

HA 16.9.25 M. B. (Ort, Datum, Unterschrift)

Einverständniserklärung

Ich, **Julian Maier-Hauff**, erteile hiermit Malte Appel die Erlaubnis, das am **16.07.2025** geführte Interview im Rahmen seiner Masterarbeit mit dem Titel

„Distortion als kreatives Tool in der Musikproduktion am Beispiel Drums“

zu verwenden.

Die Zustimmung umfasst insbesondere:

- die Anfertigung und Nutzung eines schriftlichen Transkripts des Interviews,
- die wörtliche und sinngemäße Zitierung meiner Aussagen unter namentlicher Nennung,
- die Veröffentlichung der Arbeit einschließlich der genannten Inhalte in elektronischer Form (z. B. über die Hochschulbibliothek).

Mir ist bewusst, dass die Masterarbeit im Zuge der Abgabe und Archivierung in elektronischer und/oder gedruckter Form öffentlich zugänglich gemacht werden kann.

_____ 

(Ort, Datum, Unterschrift)

Einverständniserklärung

Ich, **Moses Schneider**, erteile hiermit Malte Appel die Erlaubnis, das am **19.07.2025** geführte Interview im Rahmen seiner Masterarbeit mit dem Titel

„Distortion als kreatives Tool in der Musikproduktion am Beispiel Drums“

zu verwenden.

Die Zustimmung umfasst insbesondere:

- die Anfertigung und Nutzung eines schriftlichen Transkripts des Interviews,
- die wörtliche und sinngemäße Zitierung meiner Aussagen unter namentlicher Nennung,
- die Veröffentlichung der Arbeit einschließlich der genannten Inhalte in elektronischer Form (z. B. über die Hochschulbibliothek).

Mir ist bewusst, dass die Masterarbeit im Zuge der Abgabe und Archivierung in elektronischer und/oder gedruckter Form öffentlich zugänglich gemacht werden kann.



(Ort, Datum, Unterschrift)

Einverständniserklärung

Ich, **Grischa Kursawe**, erteile hiermit Malte Appel die Erlaubnis, das am **05.08.2025** geführte Interview im Rahmen seiner Masterarbeit mit dem Titel

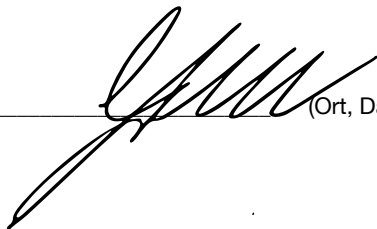
„Distortion als kreatives Tool in der Musikproduktion am Beispiel Drums“

zu verwenden.

Die Zustimmung umfasst insbesondere:

- die Anfertigung und Nutzung eines schriftlichen Transkripts des Interviews,
- die wörtliche und sinngemäße Zitierung meiner Aussagen unter namentlicher Nennung,
- die Veröffentlichung der Arbeit einschließlich der genannten Inhalte in elektronischer Form (z. B. über die Hochschulbibliothek).

Mir ist bewusst, dass die Masterarbeit im Zuge der Abgabe und Archivierung in elektronischer und/oder gedruckter Form öffentlich zugänglich gemacht werden kann.



(Ort, Datum, Unterschrift)

Einverständniserklärung

Ich, **Lucas Herweg**, erteile hiermit Malte Appel die Erlaubnis, das am **26.08.2025** geführte Interview im Rahmen seiner Masterarbeit mit dem Titel

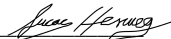
„Distortion als kreatives Tool in der Musikproduktion am Beispiel Drums“

zu verwenden.

Die Zustimmung umfasst insbesondere:

- die Anfertigung und Nutzung eines schriftlichen Transkripts des Interviews,
- die wörtliche und sinngemäße Zitierung meiner Aussagen unter namentlicher Nennung,
- die Veröffentlichung der Arbeit einschließlich der genannten Inhalte in elektronischer Form (z. B. über die Hochschulbibliothek).

Mir ist bewusst, dass die Masterarbeit im Zuge der Abgabe und Archivierung in elektronischer und/oder gedruckter Form öffentlich zugänglich gemacht werden kann.

Berlin, 02.09.2025  (Ort, Datum, Unterschrift)

Anhang 4: Transkripte der Experteninterviews

Alternativ als Download unter <http://www.malteappel.de/Masterarbeit>

Experteninterview Markus Born

Transkript

Recording in Progress. Gut. Wunderbar. Alles klar. Ja, also das Thema meiner Masterarbeit ist ja durchaus bekannt. Distortion als kreatives Tool, als Beispiel mit Drums. Und ich habe jetzt ein Interview-Leitfaden vorbereitet mit einigen Fragen. Da würden wir uns quasi einmal durchhangeln. Ich bin aber auch, also generell ist es natürlich gut, wenn ich möglichst pointierte Antworten auf diese Fragen habe, aber es ist auch kein Problem, mal rechts und links abzubiegen, wenn es interessant wird.

Okay. Lass dich nicht aus der Ruhe bringen.

Ich denke, dass es sich um die 30 Minuten plus minus handeln wird. Das kommt aber auch natürlich total darauf an, wie dann der Gesprächsfluss ist oder was.

Weil ich abschweif.

Genau, wie sehr man abschweif, wie sehr man da Lust entwickelt, noch reinzugehen währenddessen. Ja, hast du irgendwelche Fragen zu dem Vorgehen?

Bis jetzt noch nicht, ne.

Wenn welche kommen, schieß, hau einfach raus.

Ich bin mir schlüssig bisher.

Okay, super. Dann fangen wir direkt mal an. Wie lautet denn, oder wie würdest du sagen, lautet deine Berufsbezeichnung?

Wahrscheinlich am ehesten Producer-slash-Ingenieur.

Also du bist eher jemand, der mit anderen Künstlerarbeitern weniger selber künstlerisch schöpfend tätig ist.

Ja, es verlagert sich ein bisschen mehr, wieder mehr eigene experimentellere Sachen im Moment. Und ich bin schon sehr glücklich darüber über die Entwicklung. Aber jetzt aus dem professionellen Gesichtspunkt, womit ich hauptsächlich mein Geld verdiene, ist Künstler zu betreuen auf ihrem Weg zum fertigen Album.

Okay. Und wie würdest du deinen musikalischen Stil und den Sound deiner Produktion beschreiben? gibt es da irgendwie einen roten Faden?

Interessant, weil ich versuche eigentlich meinen eigenen Impuls oder Geschmack relativ soweit es geht rauszuhalten also ich finde immer Platten sind die Platten der Künstler und ich versuche das Potenzial zum Blühen zu bringen was die Künstlerinnen und Künstler mitbringen. Ich habe natürlich wie jeder andere auch durch meine musikalische Sozialisation bestimmte Bereiche, die mein Hören geprägt haben. Und von daher ist mein Hören wahrscheinlich, ich habe relativ viel akustische Musik aufgenommen in meinem Leben. Das heißt, ich habe wahrscheinlich eher ein Gespür auch für akustische Zusammenhänge, Levels, wie sie in der Natur auftreten. Obertonspektren, wie sie bei

natürlichen Instrumenten auftreten, sind mir wahrscheinlich im Vergleich zu Kollegen, die jetzt aus einem reinen elektronischen Background kommen, da habe ich das wahrscheinlich mehr. Auf der anderen Seite, ich bin halt auch Gitarrist, Das heißt, ich habe mit allen Verzerrungsprodukten aufgrund der E-Gitarre diese spezifischen Erfahrungen, die natürlich auch in Bezug auf Verzerrung sozusagen meine Wahrnehmung prägen. Und ich habe ein großes Fable für Synthies und experimentelle Musikformen. Von daher gibt es auf der anderen Seite auch eine Lust, brachial in Signale einzugreifen und was ganz Neues draus zu machen. Also das ist so ein bisschen die Range, in der sich mein Hören bewegt. Und klar, das ist natürlich immer auch stilabhängig. Und ich versuche immer so ein Stück weit die Benefits meiner musikalischen Sozialisation einzubringen, wenn sie passen. aber gleichzeitig auch das Bewusstsein zu haben, in der Produktion für mich auch Neues zu lernen und da einen Abstand zu gewinnen.

Und wenn du jetzt sagst, dass du eher aus dem Bereich der akustischen Aufnahme, akustischen Musik kommst, was ist das da für ein Genre, was da vielleicht am prägendsten war?

Ja, ich hatte halt jahrelang einen Mentor, der eigentlich aus dem Jazz kam und habe dann in meiner Ingenieurskarriere früh bei vielen Jazz-Produktionen assistiert und dann auch viele Arbeitsbereiche da übernommen. Von daher habe ich da wahrscheinlich eine höhere Erfahrung, die viele Pop-Producer oder Ingenieurs haben, vielleicht in der Form nicht haben. Und halt auch so, sagen wir mal, akustische, kammermusikalische Ensembles, Holzbläser, Streicher, solche Sachen.

Okay, also quasi eher so die natürliche Ecke.

Ja.

Okay, dann aber trotz natürlich hin oder her, setzt du denn Distortion bei Drums ein in deinen Produktionen?

Ja, schon.

Und warum? Was möchtest du damit klanglich bewirken?

Boah, da gibt es die ganze Bandbreite. Es ist immer noch rätselhaft, was es eigentlich mit unserer Wahrnehmung macht, weil es ja in der Natur eher selten vorkommt. Außer es schreit mich jetzt jemand an bei einer Stimme oder so. Ich finde, es erhöht die emotionale Intensität, es erhöht die Durchsetzungskraft im Mix und es verstärkt sozusagen den immanenten Style von dem Signal. Also das heißt, die Möglichkeit über Verzerrung Feinheiten im Signal nach vorne zu holen, im Sinne von einer Upward Compression, ist ein Bereich, wo ich es oft einsetze. Auch weil ich mehr und mehr merke durch die jahrelange Beschäftigung mit Kompression, dass das Prinzip Kompression da an Grenzen stößt oder Artefakte generiert, die mir oft nicht gefallen. Und da bietet Distortion nochmal einen Weg, gerade wenn man sie parallel einsetzt, bei den Drums, doch Raumanteile, also muss man nur mal ein Devilloc parallel auf eine Drums spur oder Raums spur machen, dann merkt man relativ schnell, was da an Excitement passiert. Also das mache ich oft, gerade auch mit Devilloc, Decapitator, Saturn, also die gängigen, the Oven auch öfters, mal die gängigen Verzerrungstools. Dann interessanterweise, was ich am Anfang bei der Gitarre gar nicht so das Gefühl hatte, weil ich da immer so in jungen Jahren Verzerrung mit erhöhter Aggression oder Bissigkeit assoziiert habe, kann man mit Verzerrung bei Drums auch sehr gut den Grundtonbereich oder den tiefen Mittenbereich so platzieren, dass er nichts zumulmt, aber einen guten Platz hat. Also gerade zum Beispiel bei Becken ist es oft so ein Ding, dass die halt so digital pingy, dünn, komisch, noisy sind, da hilft Verzerrung auch im richtigen Maß eingesetzt, dem ganzen Volumen und Gewicht zu geben. Das ist ein Einsatzbereich, der sozusagen mixmäßig mit der Platzierung der Drums und der Durchsetzungskraft der Drums zu tun hat. Wo ich es sehr gerne einsetze, ist mit Pultverzerrung, zum Beispiel mit so einem einfachen Mackey-

Pult oder einem Sans-Amp oder irgendeinem übersteuerten Pre-Amp bei Drum-Computern. Also gerade um sozusagen harmonische Strukturen in einem Drum-Pattern wirklich auch eine Melodie zu geben. Also ich denke oft an Drum-Patterns mit Toms, die so Elektro-Toms drin haben und die lassen sich sehr gut verzerren und damit quasi wirklich sozusagen den harmonischen Content im Sinne von Tonhöhen, Pitches, Melodien, die im Pattern sind, sozusagen verstärken.

Okay, also du würdest sagen, dass das für dich zwar im Grunde ein künstlerisches Gestaltungsmittel ist, wenn ich es richtig verstanden habe, aber eigentlich auch ein technisches Werkzeug, wenn du da so konkret schon eingreifst immer.

Ja, ich würde es als beides sehen. Also es ist jetzt auf der Mixing-Seite ist es ein tontechnisches Werkzeug letztendlich zur Oberton- und Dynamikbearbeitung und Hüllkurvenbearbeitung. Und klangästhetisch ist es halt einfach ein Werkzeug, um interessante Sounds zu erstellen. Ja.

Und gibt es auch Fälle, also die wird es wahrscheinlich geben, aber wie oft gibt es auch Fälle, in denen du bewusst keine Distortion bei Drums einsetzt, wo du es eigentlich versuchst, so clean wie möglich zu lassen?

Ja, gibt es schon, wenn es so ein ganz akustisches Umfeld ist. Also da ich ja relativ viel Jazz mache, also da setz ich es wirklich selten ein. Oder wenn, dann in sehr kleinen Dosen. Also parallel und wirklich ganz dezent dazu gemischt, sodass das Hirn auf keinen Fall diesen Impuls kriegt, an diesem Sound ist etwas manipuliert. Sondern es funktioniert psychoakustisch, glaube ich, funktioniert es schon so. Gerade jetzt bei Jazz ist so ein Ding, wenn ich Jazz von der Platte oder alleine zu Hause höre, ist es was anderes, als wenn ich es im Club höre. Und dieses Excitement in der Gemeinschaft, in einem Raum, der sozusagen aufgeladen ist, diese Musik zu hören, die bringt einen größeren Genuss. Und diese Aufladung von der Luft außenrum sozusagen, die lässt sich mit ganz leichten Verzerrungsprodukten so ein bisschen simulieren. Also im smoothesten Fall ist es, was ich bei Jazz eigentlich oft mache, ist, dass ich sowas wie ein Hardware-Röhrenkompressor, so ein Manley VariMu oder sowas, ohne dass der viel regelt, in der Summe habe, einfach um die Obertöne anzureichern. Da weiß ich nicht, wie es inzwischen ist mit neueren Plugins. Den Test müsste man mal machen. Ich habe mal im Zuge von einem Vortrag auf Schöps Microphone Days mal einen kleinen Vortrag erhalten über Kompression und in der Forschung dafür Hardwarekompressoren und Softwarekompressoren verglichen. Und habe festgestellt, dass wenn man quasi die gleiche Pegelabsenkung oder Kompressionshub betrachtet, dann meistens die Hardwarekompressoren mehr Obertöne generieren als Softwarekompressoren bei gleichem Kompressionshub. Das heißt, die Klanggestaltung mit einem Hardwarekompressor löst ein bisschen feiner auf in der Obertonstruktur, bevor er wirklich komprimiert. Und das mache ich mir zum Beispiel beim Jazz zunutze, um sozusagen, was ja im Grunde genommen Obertonanreicherung und letztendlich ist es ja Klirr von der Röhre, ist ein Verzerrungsprodukt, damit sowas zu generieren, was so eine natürliche, größere Nähe herstellt und ein bisschen mehr Intensität hat, ohne dass man mit dem Ohr jetzt herausfinden könnte, hier ist technisch was mit Verzerrungsprodukten gemacht.

Aber das bedeutet, dass du eigentlich wenig, letztendlich dann doch relativ wenig bis keine Fälle hast, wo du gar keine Distortion einsetzt.

Eigentlich schon, ja. Ja, okay. Ich benutze auch, was auch, es gibt ja so, also bei Pro Tools gibt es ja diesen HEAT-Algorithmus, der ja mehr oder minder ein analoges Summing simuliert, der ja auch im weitesten Sinne sowas macht, den habe ich eigentlich bei Mischen auch fast immer an.

Okay, interessant. Okay, dann würde ich jetzt mal ein bisschen mehr in deinen konkreten Workflow reingehen wollen.

Ja.

Die Frage ist, gibt es einen Zeitpunkt im Produktionsprozess, an dem du bevorzugt Distortion nutzt? Also nimmst du gerne schon direkt so auf, eher schon beim Producing irgendwie, Mixing, weil du jetzt auch gesagt hast, im Jazz eher auf der Summe nochmal. Hast du da irgendwie was Bevorzugtes, wo du es in der Kette quasi hast? Und wenn ja oder wenn nein, warum nicht oder warum?

Also allgemein so ganz kurz gibt es wahrscheinlich keine Antwort, weil es genreabhängig ist. Also ich glaube beim Produzieren von Pop oder im weitesten Sinne experimenteller Musik, dann mache ich zum Teil solche Treatments schon beim Aufnehmen. Also jetzt bei einem Drum-Recording oder Drum-Computer, wo einfach für den Style von der Nummer bestimmte Verzerrungsprodukte da sind, dann baue ich die schon und nehme die so auf oder ich nehme sie auf einem Extra-Kanal mit auf, damit ich es nachher im Mix noch ein bisschen in der Hand habe oder so. Ansonsten mache ich es eigentlich vor allem was Drums angeht oder die grundlegenden Instrumente im Mix, die davon profitieren, sind ja Bass und Vocals zum Teil auch. Da mache ich das relativ früh, einfach um diesen Druckpunkt und diesen Punkt der Nähe und des Excitements schon mal zu haben, weil der Rest vom Mix halt darauf aufbaut. Und alles, was man später da noch verändert, auch die Architektur vom Mix wieder ins Wanken bringen kann. Also das ist eigentlich was, was relativ früh passiert, genauso wie die Sachen in der Summe passieren, die mache ich relativ früh im Mix da rein, einfach weil das so Entscheidungen sind, die den ganzen Mix betreffen und dann möchte ich nicht, dass ich später nochmal was verschiebe.

Und bedeutet das, dass du auch eher, wenn du sagst, du gehst schon früh rein, eher in Einzelspuren? Du hast eben gesagt, dass du viel parallel benutzt. Also wie sieht da dein DAW-bezogenen Workflow aus? Gehst du da auf Einzelspuren oder sogar auf einzelne, ich meine, wenn du jetzt mehrere Mics für Snare hast, gehst du da auf einzelne Mic-Spuren drauf oder auf die Snare an sich? Oder eigentlich doch nur die Drums als solche parallel? Also wie sieht da dein Workflow aus?

Ich habe meistens bei den Drums so zwischen ein und drei Parallelbusse, die sowas wie Distortion oder Kompression, Distortion, wie auch immer, offen oder vorbereitet. Und je nachdem, wie jetzt der Beat funktioniert, oft ist es so, dass da nur Bass drum und snare reinlaufen. Wenn es eine Musik ist, die halt sehr stark Backbeat-zentriert ist. Wenn es was ist, wo das Drum an sich als Ganzes sozusagen polyrhythmisch funktioniert, dann schicke ich manchmal das ganze Drum rein oder Overhead-Space-Drums näher. Es gibt halt gerade mit Verzerrungsprodukten, muss man so ein bisschen bei Hi-Hats und so, sagen wir mal, hoher, groovbildender Percussion, muss man ein bisschen aufpassen, weil sich dadurch relativ schnell die Attacks und die Hüllkurve ändert, beziehungsweise die auch länger werden, wenn die halt so einen scharfen Attack und Dynamikabfall haben und dann zieht es zu viel von dem Release hoch und dann ändert sich sozusagen das Mikro-Timing in dem Beat, was man meistens nicht will, wenn der so aufgenommen ist, wie er wirken soll. Deswegen ist für mich diese Arbeitsweise, mit Parallelbussen zu arbeiten, die einfachste, weil da kann ich ganz schnell die Sends dahin muten und sagen, an der Stelle will ich auch mal nur die zwei Toms, die da kommen, da voll reinfahren. Dann habe ich das auch von der Busstruktur in der DAW, sodass ich schnellen Zugriff und Automatisierbarkeit habe.

Aber du bist dann nicht der, der eher noch mal prinzipiell auf dem Drumsbus quasi noch mal irgendwie Decapitator oder irgendwie ein Culture Vulture drauf macht?

Würde ich eher selten machen, weil ich einfach diese, man kann das ja mit Mixregler jetzt vom Culture Vulture oder vom Decapitator, kann man das ja gut machen, aber ich merke, ich verarsche mich da oft selbst, weil ich diesen Mixregler nicht mehr im Blick habe. Und wenn ich das über Sends

machte, dann sehe ich mit einem Blick auf mein Fenster, wie viel geht da hin und wo geht da was hin. Und ja, habe einen besseren Überblick über den Mix einfach.

Okay, du hast jetzt auch schon relativ viel über verschiedenste Plugins und Geräte und was du benutzt erzählt, aber benutzt du gezielt verschiedene Arten von Distortion für verschiedene klangliche Ziele? Also du nimmst den Manley eher für die Röhrengeschichten, Pult teilweise auch, also was würdest du sagen, was gibt da so deine, was gibt dein Farbkasten her und warum?

Ja, also ich denke, ich habe schon bestimmte Vorlieben. Also für Drums zum Beispiel Culture Vulture und Decapitator sind für alles, was so Natur drums sind und so. Also gut, jetzt im Bereich von so digitalen Bitcrushern und so bin ich gar nicht so weit jetzt in Pro Tools, weil das mache ich dann schon meistens beim Produzieren oder Aufnehmen und da bin ich eher in Ableton. Und da ist RAW zum Beispiel einfach ein Megatool, was Multiband tolle Gestaltungsmöglichkeiten bietet. Ja, ich habe so ein paar, soll ich sagen, ich arbeite wenig mit Presets, aber ich habe ein paar Geräte, SansAmp zum Beispiel auch, ganz klassische alte SansAmp, mit denen ich ein Gespür habe, was passiert und relativ schnell zum Ziel komme.

Okay, aber das würdest du eher an den konkreten Plugins oder Tools, Geräten festmachen, als dass du jetzt sagst, weil wenn du sagst, du benutzt gerne den Decapitator, der hat ja auch von Röhren bis Pultübersättigung, glaube ich, auch verschiedenste Modi drin. Gehst du gezielt, wenn du auf der Suche bist nach der Distortion, die du brauchst, gehst du da gezielt nach Tools, Plugins oder gehst du eher nach, ich brauche jetzt Tube, ich brauche jetzt Tape, ich brauche jetzt irgendwie...

Ich gehe nach Plugins, weil ich bin jetzt kein Experte in dem ganzen Background von Verzerrungen. Also ich habe mich natürlich mit Tape und Tubes, auch aufgrund meines Alters, weil ich noch mit Tape aufgenommen habe, natürlich schon eingehend damit beschäftigt und habe da eine Vorstellung davon, was technisch passiert. Aber im Mixprozess spielt die Parametrisierung eine große Rolle. Also mein Denkprozess ist eher, wo im spektralen Bild muss die Verzerrung ansetzen? Ist es eher im Grundtonbereich, ist es im Obertonbereich? Will ich eine Harshness, eine Aggressivität generieren? Möchte ich eine Weichheit generieren? Möchte ich eine kuschelige Nähe generieren oder möchte ich einen Impact generieren oder was zum Beispiel von der Parametrisierung noch gut auf die Hüllkurve wirkt. Da wäre der Saturn zum Beispiel mit dem Kompressor, der da drin ist und den vier Bändern, oder sind es drei, ich weiß gar nicht, drei oder vier, vier sind es glaube ich, bietet da einen anderen Zugriff als der Decapitator, der eigentlich nur diesen Tilt-Filter in der Mitte hat und ansonsten ja keine bandmäßigen Beeinflussungsmöglichkeiten bietet. Und das, glaube ich, spielt in dem Zugriff auf das Plugin, was ich dann wähle, glaube ich, spielt eine größere Rolle. Also auch beim Sans-Amp, da weiß ich einfach, welcher Knopf mir sozusagen eine Range gibt von bestimmten Sounds. Und wenn ich das Gefühl habe, das tut dem Signal gut, dann probiere ich den als erstes. Also da kommt es gar nicht zwingend auf die Art der Distortion an, sondern eigentlich auf dem, was in der Toolbox noch drin hängt, um es zu shapen letztendlich. Genau, genau. Und ich glaube, also sagen wir mal, da trennt es sich auch zwischen den subtilen Formen von der fast unhörbaren subtilen Form von Verzerrung. da denke ich schon mehr drüber nach. Ist es jetzt eine Tube, ist es eine Tape-Saturation? Also alles, was man noch unter dem Begriff Saturation sehen kann, da mache ich mir schon eher Gedanken drüber, in welche Richtung will ich grob gehen und wähle dann das Tool aus. Wenn es um Bandsättigung und Sachen geht, da ist es...

Hat du konkrete Beispiele, wann du da eher auf das und wann auf das gehst?

naja bei Sättigungs oder subtilen Sättigungssachen da geht es hauptsächlich drum den Sound zu enhancen und ihm eine Intensität zu geben, beziehungsweise auch was für den Sitz von dem Sound im Mix zu tun also jetzt zum Beispiel eine parallele Sättigung auf Vocals zu machen oder auf den Vocals

auch auf der Spur direkt, ist zum Beispiel der Ozone Exciter für mich eine ganz gute Wahl, weil der von der Parametrisierung schnellen Zugriff hat. Ich kann verschiedene Bänder generieren, ich kann eine Tube oder Sättigung einstellen und ich habe mit dem Mix und dem Intensity-Regler einen guten, kann es gut auspendeln. sozusagen. Aber auch da könntest du nicht sofort sagen, bei dem Fall brauche ich Tube, bei dem Tape. Das ist rausfinden und hinschieben und gucken. Genau. Also bei Tape-Sachen ist es so, wo ich definitiv sagen kann, ich brauche eine Tape-Simulation, das ist eher auf einem Bus oder einer Gruppe. Also auf einem Drumbus zum Beispiel, das passiert schon, dass ich dann mit dem UAD Ampex Tape oder was gibt es denn da noch? Dieser Phoenix gibt so ein Plugin von dem Crane Song, der auch diesen Heat-Algorithmus entwickelt hat für Pro Tools, gibt es nur für Pro Tools. Das ist ein gutes Plugin für sowas und auf der Summe je nach Style und Musikrichtung habe ich auch schon mal ein Tape laufen und das kann dann ein Satin sein oder ein Clive-Tape.

Was ist da der Unterschied vom Tape jetzt gegenüber einem Tube wie beim Manley zum Beispiel?

Naja gut, die Tube-Saturation, die generiert natürlich harmonische Obertöne und reichert das Obertonspektrum an. Tape macht ja noch eine viel komplexere Bearbeitung im Sinne von der Vormagnetisierung, Overbias vom Frequenzspektrum und dem Transientenverhalten. Also auch was jetzt im Gesamtmix oder auf einem Vocalbus die Aggressivität oder Smoothness von S-Lauten angeht, was die Feinheit von hoher Percussion, Hi-Hats, Shakers und so weiter angeht. Und auch die Sortierung von dem Low-Mid-Range, je nach Tape-Geschwindigkeit, von dem kompletten Mix ist halt ein viel komplexerer Vorgang als jetzt die reine Oberton-Anreicherung durch eine Röhre. Und die Komplexität, die spielt sich halt auf dem Mix-Bus oder auf einem Drum-Percussion-Bus oder sowas, gibt die mehr Farben und Möglichkeiten. Beziehungsweise, wenn es denn passt und dieser Tape-Algorithmus und der Overbias und die Tape-Speed und die Bandsorte und diese ganzen Parameter sozusagen genau zu dem passen, dann macht es im Mixbus nochmal eine Aufgeräumtheit und dreidimensionale Darstellung auch von den Obertönen der Ortung, die mir einfach mehr Platz beim Mischen bietet, beziehungsweise das auch emotional. Es gibt halt Musik, wie jetzt sagen wir mal Singer-Songwriter-Stuff, der sich wirklich an 70er, 80er orientiert, der profitiert einfach von diesem Processing oder auch jetzt eine Rockband, die sich an dieser Ära orientiert sozusagen, auch wenn sie sehr modern klingt, profitiert aber von dem Processing und der Hörgewohnheit, weil das einfach, als diese Musik entstanden ist, die gängige Technik war mit den Artefakten, gut und schlecht, die sie gemacht hat und die ist halt stilbildend. Und dann ist das das richtige Tool.

Du bist jetzt schon auch hier und da mal so ein bisschen drauf eingegangen, du benutzt Sansamp and Manley, die benutzt du auch tatsächlich als Hardware, oder? Also hast du irgendwie eine Bevorzugung, was jetzt, also im großen und ganzen lässt sich da natürlich wunderbar lange diskutieren, aber jetzt spezifisch Drums, Tools, die du benutzt, hast du da das Gefühl, du bevorzugst klar irgendwie analog gegen digital oder vice versa? oder ist es ein, es kommt drauf an, aber was wäre da so dein Take, abgesehen von der Compression, was du gerade eben schon angesprochen hast, hast du da auch irgendwie Gedanken zu?

Was sich die letzten Jahre herauskristallisiert hat, ist, dass ich beim Produzieren Hardware bevorzuge, also wenn ich einen Sound im Kopf habe, dann möchte ich eigentlich, also ist meine klassische Denkweise let's commit this to tape. Dann schalte ich halt den Sans-Amp an und jag das da durch und nehme das so auf. Im Mix ist es so, dass das analoge Processing die letzten Jahre relativ stetig abgesunken ist. Was mehrere Gründe hat. Also bis auf die Summe, da benutze ich eigentlich immer noch ein bisschen analoge Hardware. Manchmal auch für den Bass. Ganz selten beim Drumbus, weil es einfach inzwischen so viele digitale Tools gibt und die Routing-Möglichkeiten in der DAW an der Komplexität ja keine Wünsche mehr offen lassen. Ich will nicht ausschließen, dass es in Zukunft wieder so kleine Liebhaber Projekte gibt, wo man sagt, es ist eine kleine feine Band, die eigentlich, wo

man sagt, wir gehen zurück zu dem Mindset von einem A-Track-Recording und dann sozusagen das Drum-Stereo durch einen Outboard-Kompressor oder was schicke, einfach weil es mir in dem Fall besser gefällt. Und weil das Projekt sozusagen, das, was wir tun in dem Moment, ist das Richtige und wir-printen-das-und-fertig Philosophie hat und keine Recalls mehr erfordert. Aber letztendlich bei dem Business-Zweig, der ein erheblicher Teil meiner Arbeit ist, fremde Produktionen zu mischen, zu kriegen, ist es einfach so, dass die Leute nicht mehr dabei sind und man immer die ganze Produktion zusammen durchführt, ist es schon so, dass man sich diese Hintertür Recall dann doch offen hält, einfach um den Leuten auch ein gutes Gefühl zu geben. Und dann überlege ich mir schon zweimal mit der Hardware. Also man kriegt so ein bisschen dieses Chris-Lord-Algy-Syndrom mit der Hardware inzwischen, wo man sagt, wenn ich Hardware benutze, dann bleibt die fest eingestellt. Und das ist der Sound und das Preset und dann will ich auch nicht mehr. Also ich merke es auch bei meinem Manley, ich verändere vielleicht die Release-Zeiten mal noch und schreibe mir die auf, aber ich drehe da auch nicht mehr viel dran rum. weil einfach diese inzwischen auch das ganze Mixing Game so fein aufgelöst ist dass man einfach allein durch die ob der jetzt eine halbe Stunde an ist oder eine Stunde an ist oder zwei Stunden wie heiß der ist und ob der Regler einen halben Millimeter weiter links oder rechts steht, einfach das Gefühl hat oh Gott, oh Gott, mein Mix lockt nicht mehr ein dass ich da auch keinen Bock mehr drauf hab. Also deswegen ist es schon eher so, wenn analoges Zeug, dann mach entweder einen geilen Sound damit und nimm den auf. Oder es gibt halt im Mix doch noch, es ist im AB-Vergleich so viel besser, dass ich sage, ja, ich lasse den jetzt drin und schreibe mir den noch auf. Aber das kommt gar nicht mehr so oft vor.

Das heißt, du würdest eher sagen, die Pro-Argumente sind eigentlich Kreativität.

Eigentlich sind die Kreativität, das ist eigentlich kreatives Arbeiten. Also rein technische oder die Workflow-Vorteile liegen absolut beim Digitalen und die Sound-Vorteile sind gar nicht mehr so groß. Sound-Vorteile sind nicht mehr so groß, vor allem weil inzwischen ist der Unterschied so nah ist, dass der Effekt der Raus und Reinwandlung eine viel größere Rolle spielt als früher. Früher war es so, dass man das Gefühl hatte, die Hardware ist so viel geiler, dass egal wie ich raus und rein gewandelt habe, es war einfach geiler. Und heute ist es so, dass, also ich weiß zwischen dem zum Beispiel dem Manley-Plugin vom VariMU von UAD und dem echten ist immer noch dieser Unterschied, dass der echte früher Obertöne generiert bei weniger Kompressionshub. Und das ist genau, dafür setze ich ihn ein, dafür habe ich noch keinen Ersatz gefunden. Und ich habe auch, ich setze ihn eigentlich seither wieder mehr ein, seit ich quasi die Summe wieder AD wandle über einen Neve MBC, was ein sehr hochwertiger Wandler ist, der auch noch einen tollen Limiter drin hat und der auch ein sehr gutes Clocking hat. Das heißt, der clockt bei mir das System, der wandelt alles, was an Outboard benutzt wird, wieder rein ins System. Und dadurch habe ich einen relativ geringen Wandlungsverlust und kann den Benefit von dem Manley oder der Kette von dem Manly und dem Neve-Limiter, kann die wirklich kreativ nutzen und habe dafür auch noch keinen Ersatz gefunden in der digitalen Welt, der so einfach und schnell funktioniert. Und was auch noch dazu kommt, es gibt sowas wie eine, was mir beim Mixen gut tut, es gibt sowas wie eine externe Rückmeldung über den Status der Summe. Also ich gucke einfach einmal darüber und sehe, bewegt sich die Nadel beim Manley und wenn ja, wie viel und wie viel macht der Limiter bei dem Neve und ich weiß, ich bin im safen grünen Bereich und muss da nicht extra nochmal einen zweiten Bildschirm oder ein Plugin dafür aufmachen und so. In der Kombination ist es für mich sehr praktikabel. Aber die Klangunterschiede sind wirklich extrem. Also beim Einzelsignalprocessing und auch jetzt Drumbus oder so, verspüre ich fast nie den Druck oder den Wunsch, jetzt nochmal Analogzeug auszuprobieren.

Okay. Gut, dann war das quasi der Punkt zu deinem Workflow und zu deiner Arbeit. Jetzt interessiert mich noch, ob du das Gefühl hast, also ich meine, der Sound der Musikproduktion oder dem, was Popmusik kulturell los ist, hat sich ja über die Jahre immer extrem verändert, logischerweise, ist ja

auch gut so. Hast du das Gefühl, dass es in der Hinsicht, gerade jetzt vielleicht auch, weil du viel mischst, das Gefühl, dass es im Moment einen Trend gibt in der Szene oder in deinem Umfeld oder generell, einen klanglichen aktuellen Trend mit Verzerrung von Drums? Hast du das Gefühl, es geht da in irgendeine Richtung gerade? Oder es gibt irgendwie den aktuellen Drum-Sound?

Also das könnte ich jetzt... Es gibt so... Es ist auch wieder so genreabhängig. Also ich glaube, dass der... Dass dieser Trend, der vor ein paar Jahren war, wieder mehr zu Vintage-Drum-Kits zu gehen, wenn wir jetzt von akustischen Drum-Kits ausgehen, alte Ludwigsdrums, diese Gretsches, diese Ästhetik zu benutzen und eher dunklere Becken zu benutzen, größere Hi-Hats zu benutzen, dass der inzwischen fast ein generisches Ausmaß genommen hat. Also es gibt sozusagen diese Wahrnehmung, was ein stylisch, kredibles, authentisches, akustisches Drumset ist. Ich glaube, da bin ich gespannt, was bei deiner Umfrage rauskommt, aber ich glaube, da wird relativ große Übereinstimmung sein, dass das einfach ein schön und zum Teil mit Bändchenmikrofonen und einem schönen Raumeindruck und ein bisschen warm angeröstetes Vintage-Set ist da das Maß der Dinge. Und da wird es für mich dann popkulturell, wie soll ich sagen, gleichzeitig langweilig, weil ich denke, okay, weiß man jetzt, wie es geht, machen alle nett und aber auch wieder spannend, weil was ist die Alternative dazu? Und die Alternative dazu sehe ich halt eher in dem Beat-Processing, Programming, was zum Teil mit elektronischen, also mit wirklich drum machines, mit eigener elektronischer Klangerzeugung funktioniert und eben ganz vielen Samples. ich glaube, der Trend geht eher darum, Beats aus was zu bauen, was mal irgendwas war. Weil einfach der Zugriff, die Samplebarkeit der Welt ist so umfassend geworden. Also ich habe zum Beispiel gestern, gerade als ich rum experimentiert habe und an einem eigenen Ding rumgeschraubt, habe ich beim Gitarrenkabel rausziehen, den Finger aufs Gitarrenkabel gemacht und halt diesen Brumm und die Aufnahme lief noch. Und dann dachte ich mir, ist das super. Der Brumm ist eigentlich cool, lass den doch mal kurz prozessieren und schauen, was der als Percussion in diesem Beat macht. Und das war genau das, weil da halt auch so ein Verzerrungsprodukt reinkommt und sozusagen durch die Verzerrung sich auch mit dem Beat verbindet und der hatte auch so eine Art Pitch-Information noch, die man noch nutzen konnte und da dachte ich, ist das super, eigentlich der Sound, der macht jetzt den Beat komplett. Ich glaube, dass das eigentlich heute Gang und Gäbe ist, weil jeder in der DAW sofort Zugriff auf Verfremdungen hat und ich meine, ich weiß nicht, ob es irgendwo überhaupt noch einen Rechner gibt, wo nicht ein Sample von der eigenen Besteckschublade drauf ist. Weil das jeder irgendwann halt mal macht und dann in seiner Library rumfliegen hat. Ich glaube, das ist noch mehr die interessanteren Sounds für individuelle Musik, dass man, mein Paradebeispiel ist ja auch, was weiß ich, fällt mir jetzt gerade ein, Billie Eilish mit dem angestrichenen Streichholz. Das ist so, ich glaube, dass diese Sounds, die individuell und gesampelt sind und was auch mit der Geschichte von dem Song oder Künstlerinnen und Künstler zu tun haben, dass die wertvoller werden als jetzt generisch toll aufzunehmen.

Also du würdest sagen, es gibt quasi zeitgleich den Trend, Dinge zu machen, die es schon immer gab und aber auch gezielt davon auszubrechen und Dinge zu machen, die komplett authentisch sind.

Ich glaube, dass der Trend, Dinge zu machen, die es schon immer gab, auch schon eine interessante Entwicklung hat im Hinblick auf Plastizität und Intensität. Also wenn man zum Beispiel, was wir jetzt heute im Rockbereich mit Bonham Drums verbinden, mit hoch komprimiertem Raum und all diese Dinge, da sind jetzt, ich bin in dem Bereich jetzt nicht so aktiv, dass mir jetzt eine aktuelle Produktion einfällt, aber vielleicht, wenn du was Aktuelles hast und vergleichst es mit einer Originalaufnahme von Led Zeppelin, dann merkst du, dass natürlich das Spiel von Bonham mega energetisch und intensiv war und du einfach die Qualität dieses Drummers, die ist einfach über jeden Zweifel erhaben und hat die Jahrzehnte überdauert, aber der eigentliche Sound von der Aufnahme, wo du sagst, ah ja, das klingt halt jetzt wie ein akustisches Set, was im Treppenhaus steht und heute macht man da halt quasi ein Gewitter und Detonation von, was weiß ich, wie viele Tonnen TNT draus und verbinde das mit

dem Bonham-Sound. Und wenn man den Original-Sound hört, sagt man irgendwie, ah ja, aber es klingt ja eigentlich relativ klein. Wirkt aber in der Musik durch die Intensität und war damals halt groundbreaking. Aber die Möglichkeiten, die wir heute haben, jetzt Rauminformationen im Low-End darzustellen zum Beispiel, die gab es ja damals gar nicht. Das hast du auf dem Band ja gar nicht so untergekrigelt.

Hast du eine Theorie, wieso, also ich würde es mal auf diesen, Wie du es gesagt hast, dieser Vintage-Drum-Sound, dieses Tape-mäßige, angesättigte, ein bisschen zugemachte. Wenn du sagst, das ist ein Trend, würde ich auch zustimmen, der mittlerweile quasi normal geworden ist. Woher kommt das? Also warum hat sich das wieder dahin zurückentwickelt?

Gute Frage. Wir waren ja zwischendurch auch schon mal wieder woanders. Ja, ja, wir waren ja mit den ganzen, was weiß ich, DW-Drums und Fusion-orientierten und High-Fidelity und alles ganz offen und so und klar gezeichnet und so waren wir in einer anderen Ästhetik. Lässt sich ja sowieso auch auf Weiteres übertragen, also generell die ganze Hi-Fi-Geschichte. Es geht ja wieder viel mehr auf, oder gefühlt, wie du es auch sagst, mehr auf diese Tape-Geschichten zurück. Auch nicht nur die Drums als Instrument an sich, sondern auch generell der Sound von Produktionen.

Hast du irgendwie ein Gefühl, woran das liegen könnte?

Naja, ich habe schon so eine Idee, aber die müsste man natürlich wissenschaftlich mal wirklich untersuchen und untermauern. Also ich glaube, dass die Artefakte, die sozusagen analoges Prozessing macht, unserem biologischen Hören vielleicht näher sind, auch wenn sie messtechnisch die größeren Artefakte sind. Weil Band war ja eigentlich, mein Mentor damals hat gesagt, Band ist ein Effektgerät. Es ist kein Gerät, um Klang aufzunehmen und eins zu eins wiederzugeben. Es verbiegt alles. Und es tut es ja auch, aber es tut es in einer Form, die uns angenehm zum Hören ist. Und wir haben früher immer gekämpft mit dem Band hochfrequente Transienten quasi exakt draufzukriegen. Da gab es ja verschiedenste Philosophien von, wir nehmen alles, was hohe Drumanteile sind, nehmen wir bei minus 20 dB auf und arbeiten mit Rauschunterdrückung. Und dann je nachdem, was für eine Rauschunterdrückung du hattest, hat es gefaucht und war die Hüllkurve von dem HiHat eine ganz andere als eigentlich akustisch und dann lag das Band irgendwie ein halbes Jahr im Schrank rum, dann war es durchkopiert und ein Teil der Höhen waren weg und also all diesen Wahnsinn, den man sich heute nicht mehr vorstellen will und denkt halt, das war alles so toll, aber es war halt auch nur toll, wenn die Bandmaschine super eingemessen war und es eine frische Rolle Band war und man wusste, was man tat. Aber dann entspricht es unserem Hören vielleicht eher als eine rein digitale Reproduktion, von der zumindest in den niedrig auflösenden Inkarnationen, die wir jahrelang hatten, Dinge passieren, die unser Hirn sozusagen zwingen, zusätzlich noch zu arbeiten und es zu kompensieren. Also ich denke jetzt einfach 16 Bit, 44 Kilohertz, da sind die Filter bei 22 Kilohertz so steil, dass da phasenmäßig Dinge passieren, die wir als durchschnittlicher Normalhörer jetzt nicht beziffern können, aber die trotzdem dazu führen, dass unser Hirn sozusagen das permanent kompensiert und das macht das Hören anstrengender. Genauso MP3, ganz schlimme Phase, wo letztendlich die fehlenden Daten vom Hirn synthetisiert werden und deswegen sauanstrengend ist, das lange zu hören. Also ich glaube einfach, dass diese Forschungen von dem, wie wir als Bioform mit Klang in Resonanz gehen und den wahrnehmen, da weiß ich persönlich viel zu wenig drüber, das interessiert mich auch mehr, aber ich glaube, wir wissen generell zu wenig drüber. Es gibt ja auch Kulturen, die Klang als Heilung eingesetzt haben. Also ich glaube, dass die Wechselwirkungen oder so wie Klang in uns resoniert, so hochgradig komplex sind, dass wir einfach nur aus der Erfahrung im Nachhinein feststellen können, diese Art zu produzieren oder den Klang zu transferieren zur Hörerin, zum Hörer, scheint angenehmer zu sein als eine andere Form. Und ich glaube einfach, dass die, also für mich ist diese Vorliebe jetzt für eher ein bisschen gedecktere, weichere Obertöne in den Drums,

sowas wie der Ausdruck von sozusagen ein großer Durchschnitt der biologischen Hörfähigkeit der Bevölkerung, wo man sagt, ah, das tut offensichtlich dem Organismus Mensch besser als irgendwas anderes. Drei Stunden später sitzt du in der Straßenbahn, hast neben dir einen Typ, der brechend laut auf den Earbuds Trash Metal hört und sagst, naja, gut. I don't know.

Ja, finde ich sehr interessant. Da würde ich auch noch mal reingehen in das Thema. Vielleicht findet sich da noch was. Ja, cool. Dann finde ich eigentlich nur noch die letzte Frage, die ich einfach mal noch hatte, war, hast du eine Songreferenz, die deinen Umgang mit verzerrten Drums gut zeigt. Hast du da was, wo du sagen würdest, das ist mein Sound? Am besten von dir. Vielleicht hast du auch was anderes, was dich total geprägt hat, was du einfach sagen würdest, das würde sich jetzt in dem Kontext des Gesprächs irgendwie lohnen.

Oh, da erwischst du mich gerade kalt. Tue ich mich echt schwer, weil das, wie soll ich sagen, es liegt wahrscheinlich daran, dass ich generell wenig mit Referenzen arbeite weil wofür sollte es eine Referenz sein? Für den Song, der das ist also klar, wenn man generisch in bestimmten Styles arbeitet dann gibt es natürlich Referenzen, wo man sagt ein Heavy Metal Drum klingt so Reggae Drum am besten so.

Aber ich meinte auch eher, wenn es um dich geht.

Wenn es um mich geht.

Wenn es um jemand, keine Ahnung. „Ja, ich mische übrigens auch.“ "Ach cool, ja, hast du irgendwas? Wie klingen denn deine Drums?" Hättest du da irgendwie was, wo du sagen würdest, ah ja, das schicke ich dir mal. Jetzt im Pop-Kontext oder im... In dem, wo du dich am ehesten zugehörig fühlst.

Ja, gut, das ist halt... Es ist auch schwierig.

Also wenn du jetzt nix sofort parat hast, ist auch jetzt nicht die wichtigste Frage. Das ist eher noch so aus Interesse, um da nochmal reinzuhören.

Kann ich dir nachreichen. Ich gucke in meinem Archiv.

Ja. Also fände ich persönlich super interessant und es geht auch eher so drum, ja, vielleicht unter dem Vorbehalt, vielleicht höre ich dann Sachen, von denen du erzählt hast, nochmal anders.

Okay. Ja, ja, ich gucke mal, was ich finde und dann schicke ich dir was.

Ja, super. Danke. Ja, dann gibt es eigentlich noch die letzte Frage, ob du noch irgendwas hast, was du für wichtig erachtest, was du noch ergänzen würdest, was du das Gefühl hast, dass in dem Kontext Distortion of Drums irgendwie noch zur Sprache kommen sollte, über was wir gar nicht geredet haben?

Naja, es gibt einen Bereich, der glaube ich im Moment, ich weiß gar nicht, ob das in den Drums so stark ist, aber es wird ja mit Verzerrungsästhetiken jetzt der technischen Art, gerade auch, also im Gitarrensegment ist relativ viel Neues, Interessantes. Ich glaube, dass diese ganzen Bitcrusher und digitalen Verzerrungen. Also das sozusagen, worüber wir jetzt hauptsächlich geredet haben, sind ja quasi Verzerrungsanwendungen, die sich an quasi natürlichen oder analogen Prozessen orientieren. Und ich glaube, dass das im Moment auch Verzerrungsästhetiken auf dem Vormarsch sind, die sich eben an digitalen Prozessen orientieren. Also sowas wie Wandler-Clipping, Bit-Crushing, Sample-Rate-Reduction und so Sachen. Und das ist bestimmt auch nochmal ein interessantes Feld.

Ja, total. Da gehe ich auch ein bisschen rein. Aber es geht ja auch sowieso eher um deine Arbeit hier in dem Gespräch. Also wenn das deine Sachen sind... Guck mal, mir hat gerade jemand ein super

interessantes Wave-Table-Distortion-Plugin gezeigt. Das wollte ich mal auschecken, wo du einfach ganz wild irgendwie Wave-Tables drüber falten kannst. und da komplett ausrasten kannst.

Was? Wie heißt das?

Das heißt... Das finde ich jetzt auch nicht auf die Schnelle, aber ich kann es dir gerne auch nochmal schicken. Ja. Aber fand ich irgendwie interessant, da kam jemand auf mich zurück und meinte, den Sound hat er immer gesucht, weil er irgendwie mal was durch einen Synthesizer gejagt hat und das nie wieder so hinbekommen hat und jetzt gibt es dafür quasi Plugin was genau die Distortion macht.

Okay, geil.

Ja, cool. Vielen Dank.

Dann würde ich an dieser Stelle auf jeden Fall mal die Aufzeichnung beenden.

Ja, gerne. Ja.s

Experteninterview Julian Maier-Hauff

Transkript

Recording in progress. Wunderbar, alles klar. Also ich habe einen Themenkatalog, einen Interviewleitfaden vorbereitet. Den werden wir jetzt so ein bisschen durchgehen. Es sind relativ klare Fragen. Du darfst gerne pointiert antworten. Das ist aber auch kein Problem, wenn du mal irgendwie ausweichst, einfach weil du Bock hast oder es irgendwie interessant ist. Kein Thema. Das Thema meiner Masterarbeit ist distortion als kreatives tool in der musikproduktion am beispiel drums, das heißt wir werden viel über distortion reden aber es geht eigentlich hauptsächlich um drums aber auch über distortion an sich aber wir sollten mal versuchen irgendwie auf das thema drums zurückzukommen weil das eigentlich der springpunkt meiner arbeit ist

ja

hast du irgendwelche fragen zum prozedere? sehr gut dann würde ich direkt einsteigen und zwar einleitend einfach erstmal die Frage wie würdest du sagen lautet deine Berufsbezeichnung

Bühnenmusiker Musikproduzent Pädagoge Projektmanager

Allrounder

ja kann man auch sagen

Aber du machst Musik und du produzierst Musik.

Genau, ich bin freischaffender Musiker und in dem Bereich einfach allround aktiv von Veranstaltungsplanung über Musikproduktion, über Bühnenmusiker und lehrend auch.

Und wie würdest du deinen musikalischen Stil und den Sound deiner Produktion beschreiben?

Stark variabel. Ich würde schon sagen, es gibt vielleicht verschiedene Schwerpunkte. Ein Schwerpunkt ist, glaube ich, elektronische Musik und es gab mal diesen Begriff IDM, also Intelligent Dance Music, der gerade im französischen Bereich, den ich da kennengelernt habe. Genau, das fände ich einigermaßen passend und sonst gibt es auch hier und da mal Musik, die akustisch, Jazz ist. Also ich glaube so elektronische Musik und so Crossover könnte man sagen. Wenn Crossover ein Genre ist, dann wäre es Crossover.

Aber kannst du irgendwie auch den Sound, also ich meine, das war jetzt eher so die Genre-Einordnung, kannst du auch irgendwie den Sound der Musik, die du produzierst, hast du da irgendwie das Gefühl, das ist so ein Sound oder irgendwie was wäre, wie würdest du deinen Sound beschreiben?

Das ist sehr schwierig. Gibt es mögliche Kategorien? Also hast du ein Beispiel? Kannst du ein Beispiel machen?

Naja, elektronische Musik, ich meine, es ist eher ruhiger, sphärisch, brutal, aggressiv, drückend, seicht...

Okay, okay, Ich glaube, im elektronischen Bereich ist es tendenziell... Nee, das kann man nicht beschreiben. Ich glaube, das ist ganz schwer, weil das auch von Zeit des Sets auch variiert. Und auch vom Rahmen. Also dadurch, dass sehr viel improvisiert ist, zum Beispiel bei der Geschichte oder bei Bands Material total oft einen hohen Improvisationsanteil hat oder neu eigens komponiert wird für manche Veranstaltungsformate, ist es eher so, dass man versucht, den Rahmen, der gegeben ist,

musikalisch so zu füllen, dass es Sinn ergibt. Deswegen ist es, glaube ich, wenn man merkt, dass alles, was so Drums ist und laut ist oder so, funktioniert für den Rahmen nicht, dann ist der Schwerpunkt deutlich mehr auf atmosphärischeren Sounds als andersrum. Vielleicht ist das etwas, was man sagen kann, dass man versucht, also dass ich versuche, Musik dem Rahmen anzupassen und bestenfalls nicht andersrum. Und deswegen ist es total variabel, kann man da nicht so gut sagen. Ja, das ist gut.

Okay, dann wäre jetzt quasi der erste Block Ästhetik und Kreativität, wo es wirklich um das Thema geht. setzt du bei deinen Produktionen Distortion bei Drums ein?

Ja. Dadurch, dass ich auch viel mit Drumcomputern und Outboard arbeite oder auch Samples verwende, die schon processed sind, ist es glaube ich in der Elektronikmusik nahezu unmöglich nicht Distortion im Sound einzusetzen, weil es einfach immer Verzerrungen gibt. Und genau, also weil zum Beispiel hier und da auch mal Clipping voll so ein Thema ist, um Sachen quasi laut zu bekommen. Selbst wenn Menschen denken, sie würden keine Distortion einsetzen, ist es, glaube ich, in der elektronischen Musik nahezu unmöglich, keine eingesetzt zu haben.

Aber wenn du sie einsetzt, was möchtest du klanglich damit bewirken?

Das fängt allein schon mit der Wahl des Instruments an. Also wenn ich zum Beispiel allein schon überlege, ich möchte eine Bassdrum haben, die zum Beispiel 808-mäßig ist, hat dieses Gerät einfach irgendwelche Schaltungen drin verbaut, die halt einfach verzerren, also die quasi einen Oberturmreichtum generieren. Also wenn man sich zum Beispiel für analoge Drumcomputer entscheidet oder analoge Sampler, dann möchte man quasi natürlich einen gewissen Charakter eines Klangs und ein gewisses Obertonspektrum eines Klangs haben. Und je nachdem, wie reich, also wie enhanced man dieses Obertonspektrum haben möchte, wählt man dann auch seine Signalkette. Und versucht vielleicht das Ausgangsmaterial dann schon so final wie möglich zu generieren. Ich glaube, das wäre so der Einsatz von Instrumentarium oder Outboard. Warum man sich überhaupt in der aktuellen Zeit für analog oder Outboard entscheidet, ist, glaube ich, eigentlich größtenteils die Distortion.

Das heißt, du versuchst aber eigentlich schon eher vom Grundmaterial das irgendwie schon, also distorted oder irgendwie enhancedes Grundmaterial zu haben und weniger im Nachhinein noch Distortion drauf zu machen aus bestimmten Gründen?

Genau, also in einem gewissen Bereich. Also ich glaube, das variiert zum Beispiel bei mir extrem zwischen, okay, ich möchte es halt schon so distorten, dass ich denke, dass es cool ist und dann, also das variiert, glaube ich, so mit der Confidence, mit der ich quasi eine Produktion mache oder irgendwie was mische. Wenn ich denke, ich weiß genau, ich möchte es am Ende zermatscht haben und komplett distorted, dann gehe ich so eine Entscheidung ein. Aber ich halte mir dann bei Sachen, wo ich nicht so sicher bin, einfach so einen gewissen Headroom frei und denke so, okay, vielleicht wäre es irgendwie cool, aber ich vertraue mir nicht ausreichend, um zu sagen, ich gehe da all in, sondern ich bin dann bei 70 Prozent von dem, wo ich denke, ah ja, okay, fetzt, oder man gibt es voll drauf, denkt so, okay, so wäre es eigentlich cool, aber geht dann wie aus Sicherheitsgründen doch nochmal ein bisschen zurück, um halt einfach nochmal ein bisschen Spielraum zu haben, weil distortion einfach, glaube ich, was ist, was wenn es einmal drauf ist, kriegst es halt wieder nicht runter, das ist wie einfach ein Gewürz in der Soße, so, du kriegst halt einfach den Pfeffer nicht aus der Soße raus, so, wenn es einmal zu viel oder zu scharf ist. Genau, ich habe das in einem Workshop, habe ich distortion mal mit anbraten von etwas quasi verglichen, also dass man es erst irgendwie schneidet, und dann brätst du es irgendwie an und würzt es irgendwie und das ist dann quasi Kompression oder Distortion und das kriegst du halt nicht mehr weg, du kriegst ein Röstaroma halt einfach nicht mehr aus der Suppe, es sei denn du verdunst es halt so... genau.

Wenn du jetzt gerade gesagt hast, ja jetzt ist geil oder jetzt ist zu viel, also was sind denn die, also abgesehen, du hast gesagt, wie du es machst, also technische Workflow, aber was ist denn, also was bewirkt denn für dich klanglich Distortion? Was macht denn Distortion mit Drums für dich klanglich, wenn du es benutzt?

Ich würde sagen, also genau, Distortion ist wie so, man kann es vielleicht heutzutage mit so Instagram-Filtern vergleichen oder mit so grundsätzlich mit einem Filter, so. Ich würde sagen, dass es je nach Art der Zerrung triggert man, glaube ich, emotional verbundene Erinnerungen in der Musikgeschichte. Also wenn man jetzt zum Beispiel sagt, viele gehen auf Tape Distortion, das hat direkt, kriegt das direkt irgendwie so einen 70s-Vibe zum Beispiel, wenn man das irgendwie übertreibt oder halt vielleicht auch so ein 90er-Techno-Vibe irgendwie, wenn man Tape Distortion total übertreibt, weil das natürlich in den Zeiten dann so war, dass man gesagt hat, entweder man musste halt super laut aufnehmen, um den Noise-Floor halt unten zu halten im Verhältnis zum Nutzsignal oder es waren total dynamische Aufnahmen und man konnte es noch nicht so richtig shapen so oder die Technik war noch nicht so gut oder man hat halt diesen Lo-Fi-Charakter, also deswegen ist quasi das Übertreiben von Tape Saturation einfach für beide Zeiten quasi vielleicht das Extrem und irgendwie versus 80s irgendwie total cleaner Sound, wo man halt versucht hat, das so untape wie möglich vielleicht auch zu machen und genau da diese Klangfarbe nicht genommen hat und da vielleicht eher auch nochmal auf eine andere Verzerrung gegangen ist. Also ich glaube, das, genau, ich würde sagen, das sind dann so Filter oder halt Tube Distortion komplett übertreiben oder man hat einen Gitarren-Amp und überfährt den komplett da würde ich einfach sagen das sind, also wir triggern Hörgewohnheiten vom Spektrum und so würde ich das glaube ich auch einsetzen und genau, wenn ich jetzt halt will, dass das ein Acid-Track ist, dann muss ich halt wissen, dass ich einen 303 Bass-Synthesizer in irgendeine Distortion jagen muss, weil es sonst viel zu clean klingt und vielleicht einfach dann nicht dem Genre gleicht, dann ist es quasi inhaltlich dasselbe, aber der Filter liegt nicht drauf und deswegen checkt man es nicht. Und selbiges halt auch mit Drums zum Beispiel, wenn ich jetzt wüsste, okay, ich will es mehr Lo-Fi 90er-mäßig oder mehr 80s-mäßig so, dann weiß ich, dass ich wahrscheinlich durch ein, in Anführungszeichen, Consumer-Mischpult irgendwie aus der Zeit dann halt Sachen aufnehmen sollte, damit sie gleich schon diesen Charakter haben. Genau.

Ja, also würdest du sagen, dass Distortion für dich eher ein künstlerisches Gestaltungsmittel ist als ein technisches Werkzeug? Oder irgendwie beides?

Also da, wo man sie wahrnimmt, da, wo man sie am Ende wahrnimmt, würde ich schon sagen, dass es so ist. Ich meine, schlussendlich ist ja eine Wahl von einem Pre-Amp auch schon irgendwie eigentlich eine Wahl vom Obertonverhalten oder halt quasi von von der Musikproduktion, von der Ästhetik und ich glaube, wir haben uns einfach in der heutigen Studioteknik meilenweit davon entfernt, dass wir einen Preamp brauchen, einfach um ein Signal ohne Noisefloor laut zu machen. Deswegen ist, glaube ich, jegliches Equipment eigentlich eine Entscheidung von Distortion und weil sonst würden wir alle, glaube ich, mit Messmikrofonen irgendwie direkt ins Interface aufnehmen und dann eine gute Wandlung haben und gut ist und das auf jeden Fall nicht klappen. Genau, und alles andere ist ja einfach eine Entscheidung, welche Art spektrale Veränderung wir haben wollen und welchen Sound wir damit halt generieren möchten. Ich würde sagen, es ist rein künstlerisch und nicht, also kaum technisch. Also technisch, wenn dann halt so, Clipping, dass man es nicht hört, aber ja, da muss ich zum Beispiel auch nicht out of the box, also da muss ich jetzt nicht unbedingt Outboard machen.

Clipping, dass man es nicht hört für Lautheit, meinst du?

Genau, das wäre dann eher so eine, das wäre vielleicht auch wieder eine Genrefrage, aber so, das wäre was Technisches und ich glaube, so denke ich erst ganz spät im Produktionsprozess. Genau.

Okay, gibt es denn auch Fälle, wo du bewusst gar keine Distortion bei Drums einsetzt?

Nee. Also, das, wie gesagt, irgendwas distortet immer. Und wenn nicht, ist der Raum, also das ist die Luft. Also ich glaube so, ich glaube auch nicht, dass es das wirklich gibt, irgendwas in der Signalkette wird immer so ein bisschen was dazu machen. Und das wollen wir auch, weil schlussendlich ist es totaler Quatsch, das nicht zu machen, weil wir die Hörgewohnheit von einem Raum über zwei Lautsprecher halt faken. Und vor allem eine fiktive Lautstärke, die wir glaube ich brauchen, um uns überhaupt mit irgendwas zu identifizieren, können wir nur durch die Richness von einem Oberton-Spektrum darstellen. Selbst wenn man irgendwie Klassik... Also du nimmst ja... Sonst würde man immer in Anechoic Chambers aufnehmen mit Messmikrofon. Und die komplette Entscheidung, das nicht zu tun, ist halt eine bejahende Perspektive auf Distortion.

Sehr schön.

Und das ist ja selbst bei Klassikaufnahmen so, wo man sagt, oh Gott, nichts in die Signalkette rein. Erstens, ich glaube, die Sachen, die man sich am liebsten noch anhört, sind vielleicht die, bevor man alle Pulte gegen digital ausgetauscht hat. Und allein schon sich für Tube-Mikes zu entscheiden oder halt mehrere Mikrofone zu nutzen. So irgendein irgendein Gulasch passiert da immer im Spektrum, genau und wenn wir also, ja, wir faken einfach die Größe und die Größe kriegst du nur durch Spektrum und es ist total ungewohnt, einfach sich was anzuhören, was nicht enhanced ist so, was nicht vielleicht auch im Mastering dann nochmal irgendwie mit Obertönen angereichert ist, weil unsere psychoakustische Wahrnehmung, glaube ich, einfach so funktioniert und wir diese Information dann gar nicht bekommen, das was sozusagen laut ist, wenn es mehr Obertöne hat und groß.

Ja, nice. Wunderbar. Dann würde ich jetzt mal ein bisschen auf deinen Workflow eingehen wollen. Du hast es eben schon so ein bisschen angedeutet. Die Frage ist, gibt es einen Zeitpunkt im Produktionsprozess, an dem du bevorzugt Distortion nutzt? Du meinst ja eben, dass du eigentlich eher schon versuchst, das quasi durch Drumcomputer und so im Vorfeld schon zu haben.

Also bezüglich Drums, ja.

Ja, genau, eher bezüglich Drums. Für mich ist es auch generell interessanter, aber letztendlich auf jeden Fall bevorzugt Drums. Also gehst du da schon im Recording rein? Ist es so ein Producing-Ding, wo du hier und da was machst? Oder erst Mixing?

Ja, also genau, das variiert sehr. Also es variiert sehr. Es kommt immer so ein bisschen drauf an, was ich mir verspreche. Ich hab... also ich glaube... wenn ich also... ich habe jetzt ein paar Layer... also ich experimentiere jetzt gerade damit verschiedene Layer zu haben von Drums Percussions und so viel Recording Geschichten und da habe ich zum Beispiel versucht, alles, was so clicky ist und eben nicht im Bass oder Tiefmittenbereich stattfindet, so undistorted wie möglich zu machen, dass das eben sehr offen ist im Kontrast zu dem Rest, der halt so eher so ein bisschen Tape sein soll. Und da habe ich zum Beispiel versucht, das in einem realen Raum mit zwei kleinen Membran-Mikrofonen und so einem Sound-Devices-Interface aufzunehmen. Also schon in Anführungszeichen so Distortion-arm wie möglich. Den Raum jetzt mal weggedacht, da habe ich mir extra... Genau, das ist dann sehr clean und der Rest ist dann, da würde ich dann schon sagen, dass ich versuche, wenn ich gerade so Drum Loops oder so bastel oder, ja, sage ich mal, Sachen, die schnell statisch wirken können, so da finde ich Distortion total gut. Also da ist dann quasi eine Distortion oder halt quasi ein unpredictable Element in der Klanggestaltung ist total gut. Und Distortion kann man sonst vielleicht im elektronischen Produktionsprozess vielleicht auch verwenden, um verschiedene nicht miteinander verbundene Elemente zusammenzukitten. Also ich glaube, das ist was, was zum Beispiel im elektronischen Kontext sehr oft gemacht wird, weil sozusagen die Summierung vermeintlich komplexer ist.

Das bedeutet, das würde eher im Mixing-Prozess dann schon stattfinden, also eher ein bisschen später.

Genau, das wäre im Mixing-Prozess. Hätte ich, glaube ich, die Wahl und das würde das, glaube ich, also das ist wie gesagt, je nach Setup zum Beispiel. Ich habe auch mal mit einem Kumpel gespielt, wo wir halt alle, also den kompletten Bus am Ende quasi nochmal durch so eine Distortion-Einheit gepresst haben und das dann quasi rausgegeben. Da kommen halt dann solche Beschreibungen wie, wow, klingt gleich wie Platte, klingt gleich wie fertig. Also es hat quasi so dieses, man ist es scheinbar gewohnt, dass man sagt, okay, beim Finalisieren von Bussen oder von Summen ist eine Einheit drauf oder ist, sage ich mal, so eine Bus-Distortion, um quasi diese Einzelemente in irgendeiner Form zu verbinden. Das ist, glaube ich, was im elektronischen Rahmen gemacht wird, genau. das ist im Live-Set zum Beispiel immer ein bisschen schwierig so. Also ich gehe jetzt gerade total auf Portabilität. Aber zum Beispiel beim Mischen von Live-Sets oder beim Finalisieren oder so, wenn man jetzt irgendwas hochlädt, ist auf jeden Fall irgendeine Distortion Geschichte auf dem Aufgenommenen drauf.

Also du kannst das eigentlich gar nicht so richtig absetzen, dass du sagst, immer im Mixing, um die Wahl zu haben.

Genau, das geht auch schlecht. Das ist auch mit den Geräten einfach so ein bisschen schwierig. Ich glaube, diese Live-Set-Geräte, die ich jetzt für live verwende, die haben halt keine schöne Distortion. Das klingt dann so ein bisschen crappy und dann fehlen die Transienten und so. Und es wird dann so sehr digital pappig und dann nehme ich lieber keine. oder mach sie halt, also mach die Distortion, die ich haben möchte, schon quasi rein und geb dein Processed-Material irgendwie rein und spiel das nur ab sozusagen. Genau, aber sonst kann ich das jetzt nicht, nee, kommt drauf an. Also eigentlich immer da, also immer, wenn man es braucht, also keine Ahnung, hab ich jetzt irgendwie so Tapy-Drums, die eh schon processed sind, warum soll ich da nochmal was drauf machen? Also ich glaube, man verrennt sich da vielleicht auch manchmal ein bisschen oder gerade halt auch keine hässlichen Höhen zu kriegen oder so. Also es gibt auch Momente, wo man es dann ausprobiert und dann denkt so, ah nee, da macht man sich jetzt nochmal mehr Probleme auf, wenn man es jetzt verzerrt.

Und wenn man jetzt mal die Live-Setup-Geschichte weglässt und sich nur auf deine Arbeit in der DAW bezieht, also so in dem Kontext eher. Wie ist denn da dein technischer Workflow? Also wie benutzt du da Distortion? Hast du da einen Weg, Distortion zu benutzen? Also hast du es eher auf Einzelspuren, jetzt nur auf die Kick, oder bist du eher jemand, der die kompletten Drums als Bus dann irgendwie nochmal zusammen macht?

Das würde ich machen, aber dafür ist...

Oder hast du da irgendwie, wie ist so dein...

Genau, also... Hätte ich mein Studio schon so konfiguriert, wie ich damit arbeiten wollen würde, hätte ich die Möglichkeit, glaube ich, Busse auch auf Outboard zu packen. Dass ich das wenig mache, liegt an zwei Punkten. Das eine ist, dass Ableton meines Erachtens nach einfach maßlos instabil ist, was quasi die Einbindung von Outboard betrifft. Wenn ich das mit Bussen mache, dann behindert mich das. Wenn ich jetzt sagen würde, ich würde etwas Elektronisches von mir in Stems exportieren und es in Logic mischen, würde ich das größtenteils wahrscheinlich so machen, dass ich den Drum-Bus zum Beispiel in den Overstayer schmeißen würde, der auch eben parallel distorten kann. Und dann würde ich das so gucken, dass ich es irgendwie in der Eingangsstage cool einstelle und dann quasi auch parallel die Distortion dazu fahre, dass es für mich funktioniert. Genau.

Aber aktuell heißt es, bist du eher auf Einzelspuren unterwegs?

Aktuell mache ich es so, dass ich halt sage, also gerade in die Busse oder sowas. Also je nachdem, was ich halt summiert haben möchte. Wenn ich zum Beispiel mit den, aber ja, eigentlich Einzelspuren, also wenn ich sage, okay, ich check jetzt eine Kick, so dann ist es quasi, soll die Kick entweder mit dem Preamp und den EQ-Einstellungen und der Parallel-Saturation oder Saturation eigentlich schon so sein, wie ich mir das vorstelle. Ja, genau. Und dann, weil ich ja selber noch nicht weiß, was noch dazu kommt. Und ich glaube, das ist so ein bisschen das Ding, das ist, glaube ich, cooler, wenn man irgendwie Drums physisch recordet, dann weißt du, dass alles, was da gerade recordet wird, das Set ist. Und dann kannst du halt bestimmen, wie viel Oberton brauchst du gerade. Und genau, deswegen ist es bei mir eher so klangfärbend. Und ich halte mir aber noch so ein bisschen Platz und gucke dann, ob ich das Spektrum danach nochmal verdichten möchte oder nicht. Aber gerade bei elektronischen Drums hast du ja auch keinen Raum drauf und so. Also da kommen noch sehr viele Würzungen dazu, die einem, glaube ich, die Entscheidung von Saturation nicht immer vereinfachen. Aber genau.

Und wenn du jetzt da an deinen Einzelspuren arbeitest, hast du da irgendwie verschiedene Saturations oder verschiedene Distortions, die du benutzt für verschiedene klangliche Ziele? Also abgesehen von verschiedenen Tools, auch so gezielt, Tape, Tube oder was es auch immer gibt. Was sind da so deine Go-To-Sachen und warum?

Genau. Also, einfach Preamps überfahren ist, glaube ich, so ein Klassiker und das ist, glaube ich, auch also einfach, genau, da gibt es dieses SSL Mini, dieses X-Desk-Pult. Das würde ich, glaube ich, eher für so einen cleanen Sound nehmen. Und es reicht dann quasi schon, den Gain und das quasi mit dem Fader zu kompensieren. Da kann man rumprobieren. Dann Tube Distortion, glaube ich, in Anführungszeichen für diese Offenheit. Also irgendwie das so ein bisschen abgerundete S-Geschichten und so ein bisschen also dass es vom S eher zum F wird vom Sound her.

Formantshifting.

Genau, Formantshifting und irgendwie so High-Frequency-Limiting sozusagen fast schon ein bisschen. Da habe ich eben so ein, also da habe ich nur ein EQ. Da wünsche ich mir eigentlich auch noch, aber das ist einfach auf der Gear-Liste quasi etwas, wo ich quasi einstellen kann, wie heiß ich da reinfahre, um es danach wieder zu kompensieren, um halt quasi Gain-Staging zu betreiben. Daran scheitert das manchmal, aber der hat zumindest so ein Drive-Switch. Ja, aber genau, das vielleicht dafür und da ganz gerne mal ein bisschen überfahren. Sonst, genau, OBK Fatso für so Tape-Style-Sachen, wobei es dann doch nicht so richtig tapig ist. Aber genau, der hat so einen Tranny-Mode, wo man quasi dann so Transistoren reindrücken kann und dann wird es auch so ein bisschen muffliger. ja und sonst eben quasi noch diesen Overstayer Modular Channel, der einfach sehr sehr unterschiedliche Stages hat, wo man halt distorten kann.

Aber hast du das Gefühl, es geht dabei eher um die Art der Distortion, also du willst gezielt Transistor, Tape oder Tube oder geht es dir vielleicht eher um das Stück Gear? Also macht das Tool an sich da mehr aus, als, also, wenn du jetzt sagst, Overstay benutzt du, benutzt du den, weil du einen Sound vom Overstayer haben willst oder weil du Tube-Sound haben willst?

Ich glaube, mir hilft es ein bisschen zu wissen, was da drin ist. Würde ich den Nulltest bestehen, also, was heißt Nulltest, aber würde ich den Blindtest bestehen? Keine Ahnung. Ich glaube, und ich glaube, es ist auch entscheidend, dass halt der Workflow, wie man das erreicht oder wie sehr man das quasi rein dialen kann, sehr entscheidend ist. Also wenn ich halt weiß, ich möchte irgendwas parallel machen, dann ist für mich natürlich der beste Workflow, den Overstayer zu benutzen, weil der halt einen Parallelmix hat. So. Und wenn ich weiß, okay, ich möchte grundsätzlich schon mal das Signal relativ heiß pushen, so, dann werde ich das vielleicht mit einem Preamp machen, weil ich halt weiß, okay, cool, ich hab dann halt auch das Nutz-Signal irgendwie weit oben und dann kann ich mich halt

zwischen irgendwie dem Telefunken oder dem Neve-Preamp entscheiden und hab grundsätzlich schon mal irgendwie so einen Shape und wenn ich weiß, ich möchte irgendwie clean haben und ich möchte aber genau halt irgendwie einstellen, also ich möchte... also mir ist zum Beispiel Gain-Staging mega wichtig, so, mit einem Gerät und ich möchte genau an den Sweet Spot, wo ich halt irgendwie vielleicht denke, ah, da möchte ich jetzt mal gucken, wie der Drum Bus funktioniert, dann würde ich das wahrscheinlich mit dem SSL Six Desk machen, weil ich halt einfach da quasi so halt hochdrehen und runterziehen kann. Ich glaube, das ist, es ist sehr, also es kommt drauf an und gerade für Parallelsachen, wenn ich es jetzt out of the box machen würde, würde ich es wahrscheinlich, ja, kommt so ein bisschen auf die Farbe an. und halt auch was noch mit drin ist, klar, wenn ich es irgendwie durch einen Tube EQ packe, ich hab leider keine Tube Distortion Einheit oder ein Tube Preamp, so dann muss ich mich halt auch dafür entscheiden, dass es quasi auch noch durch den EQ durchgeht, so und dann, also so ist es nicht komplett losgelöst. Ob das was für die Zukunft wäre, ich weiß es nicht. Vielleicht. Es gibt ja solche Geräte, die einfach verschiedene Einschübe haben oder verschiedene Saturation-Einheiten, die man dann so durchswitchen kann, was ich total spannend finde. Genau. Also sowas passiert. Das vergleiche ich zum Beispiel einfach auf DAW-Seite mehr. Wenn es digital ist, beim Decapitator schaue ich schon, okay, welcher der Algorithmen bringt mir jetzt irgendwie was oder so. Oder wenn ich Plugins suche, dann hat man ja mehr Freiheit und denkt halt so, okay, ich gucke mal nach dem Enhancer oder ich gucke mal irgendwie, was auch immer, ich schmeiße eine Amp-Simulation drauf oder ich mache das mit Overdrive oder ich mache das mit Clipping oder ich mache es mit was auch immer. da hat man ja mehr Besteck.

Aber du hast ja jetzt eigentlich schon deine ganzen Tools, die normalerweise benutzt, aufgelistet. Das war eigentlich fast ausschließlich analoge Hardware. Ist das so dein Style oder benutzt du auch für Distortion Sachen Plugins?

Schon.

Also hast du keine Bevorzugung oder würdest du sagen...

ich glaube, ich würde es so halten, dass ich denke, wenn ich wenn ich, aber vielleicht bin ich da auch einfach ein traditionalist, so, wenn ich möchte, also wenn ich so funktionale Dinge machen würde, sprich so Gain eingrenzen, clippen, oder vielleicht nur in Anführungszeichen so unkomplexes Overdriven würde ich das wahrscheinlich softwareseitig machen also sprich irgendwas neben dem, was halt genau einen Oberton dazu gibt oder so oder so Psychoakustik oder so das würde ich wahrscheinlich wenn ich so sehr am Original sein möchte, dann werde ich das wahrscheinlich in the Box machen und so dieses, hey überrasch mich mal oder irgendwie so für mich langweiliges Material oder vielleicht für mich ein bisschen unlebendig geworden durch den Mix oder so, dann würde ich glaube ich entscheiden, das nochmal durch Outboard zu schicken, aber halt auch nicht immer und es kommt meines Erachtens immer mit einem Trade-Off, den man also so auf den man Bock haben muss, so also es ist auch nicht so, hey und dann schicke ich es genau durch mein Outboard und dann ist alles geil, das ist halt Quatsch so, also das ist...

also würdest du aber schon sagen, das hat also Outboard hat da im Vergleich zu digital, was so die Komplexität oder was auch immer distortion der Harmonics angeht, ein Vorteil gegenüber dem Digitalen? Also du hast es ja jetzt quasi ausgedrückt, wenn es spannend werden soll, würdest du es analog machen?

So ungefähr. Genau, ich glaube, wenn es so ein bisschen rumpeln soll, dann würde ich es, glaube ich, analog machen. Genau, und rumpeln trifft es aber ganz gut, weil es klar, es ist halt viel schwieriger, das dann irgendwie zu trennen oder so. Ich glaube, dann ist es halt so ein bisschen diese Friss oder Stirb-Einstellung, also dann ist es halt so, okay, entweder magst du es oder du magst es nicht, aber du

hast halt deutlich weniger, also ich würde mir, glaube ich, jetzt die Ehrenrunden nicht geben, da mir fünf Parallelbusse zu bauen und die dann so genau mir abzuschalten, nur damit ich es unbedingt benutzen kann, aber genau da ist es dann so ein Ausprobieren, hey, möchte ich das oder möchte ich das nicht und ich glaube, grundsätzlich sich zu entscheiden, mit Outboard Sachen schon aufzunehmen, finde ich, ist gerade für mich im Workflow irgendwie cool, weil dann kann ich es mir, also es ist einfach schon weiter in eine Richtung und ich muss mich so ein bisschen mehr committen und ich glaube das hilft dann schon zu sagen, hey, ich möchte es dann auch vielleicht schon angedickt aufnehmen oder irgendwie so, dann fliegt auch der Mix nicht so krank auseinander. Wenn es schon eine gewisse Materialdichte hat, würde ich sagen und ich glaube das natürlich irgendwie, gerade bei Drums, die halt sehr viele Transienten haben, macht es natürlich Sinn, einen Sound besser vorhören zu können. Wenn du halt sagst, okay, du clipst da schon mal so ein bisschen oben was weg oder so, dann ist das Material halt einfach so, also näher an dem Endergebnis, weil, glaube ich, wir sind immer noch nicht in Zeiten, wo man irgendwie Material mit minus 14 Lufs abgibt und sagt so, oh, guck mal, die Dynamik, das ist doch alles so super. Und irgendwie, da habe ich ganz, ganz viele tolle Transienten in meiner Musik drin. und in der Regel hat man eher zu viel Transienten als zu wenig, deswegen macht natürlich Saturation total viel Sinn.

Okay, nice. Dann hätte ich noch einen kurzen Punkt und zwar hast du das Gefühl, es gibt vielleicht auch in der Musik oder in der Szene, der unterwegs bist, aktuelle Trends im Umgang mit Drum Sound hinsichtlich Distortion?

Clipping.

Clipping.

Also bei der Musik, in der ich unterwegs bin, in Anführungszeichen, also das ist sehr schwierig, weil es sind so sehr verschiedene Genres, aber ich glaube, wenn man EDM nehmen würde, oder halt quasi grundsätzlich elektronische Musik, könnte man vielleicht sagen, so im aufgeräumten, offenen Sound, das ist glaube ich Clipping, in so diesem Hardstyle-Techno, Hardhouse, was auch immer Genre, ist es, glaube ich, immer noch Tape und so Desk Saturation, so Mixing Desk Saturation. So, da gibt es auch immer noch Leute, die einfach drauf schwören, durch so einen Mackie-Mixer halt Sachen aufzunehmen, weil das einfach, das ist, wie man das gemacht hat, die letzten 30, 40 Jahre so. Und so, also in diesem Technobereich ist es auf jeden Fall einfach so übersteuern. Also wirklich so ein „Clip, was du clippen kannst“ und irgendwie wer noch einen Transienten sieht, der hat halt verloren.

Aber würdest du sagen, da geht es um das Technische, ums Lautkriegen oder ist es eher, wie du es irgendwann gesagt hast, so historische Klangreferenz?

Ich glaube beides. Genau, es ist eine Win-Win-Situation natürlich. Du kriegst auf der einen Seite, ist es glaube ich so, genau, es ist so dieses, also mehr Obertöne heißt einfach, wir sind physikalisch näher dran oder es ist einfach lauter so, das ist eigentlich das, was du mit Obertönen versuchst zu generieren und wenn da eh nicht viel Material ist, also zum Beispiel, dass es einfach nur eine Bassdrum ist, irgendwie und in den Mitten da so ein Synthi rumflirrt und dann sind es halt irgendwie drei, vier Hi-Hat-Loops oder ein Shaker und das soll so dich komplett irgendwie in den Sound reinstellen, dann überfährst du es halt maßlos und dann ist da auch, und dann kriegst du halt einfach eher so diese spannenden Interaktionen zwischen so der Tom, der Kick und dem Synthesizer und dann irgendwie dem Synth, irgendwie vielleicht den Obertönen vom Synthi und den Hi-Hats und so, weil es halt einfach alles so dicht in dein Gesicht reingepresst wird, so. Da ist es, glaube ich, schon einfach so sehr in die Richtung. Ich glaube, viele gehen so, was so dieses ästhetische vielleicht aus dem Downtempo kommende und jetzt irgendwie schneller gewordene Produzieren betrifft gehen da eher so auf so einen Tape-Sound, habe ich zumindest das Gefühl, weil es so dieses Lasche, also so sehr fluffige, aber

trotzdem lebendige und so halt. Also wenn man sagt, man macht so organischen Sounds, dauert es, glaube ich, nicht lang, bis du so ein Tape siehst irgendwie oder so eine Tape-Emulation, weil sich da auch was bewegt und es ist ja auch ganz schön und dann dreht sich da was im Plugin und so. Genau. Und ja, ich glaube, das ist so ein bisschen und ich glaube irgendwie so in diesem ich würde auch sagen, dass ich Menschen auch im Jazz-Bereich oder halt so in diesem im coolen so Bereich zwischen Popmusik und Jazz und irgendwie so sehr positive Music, würde ich sagen, so in dem Bereich ist es halt irgendwie so sehr tapeig einfach geworden, so ähm, genau.. so dieses... es gibt auch glaube ich eine Million Sample also niemand würde glaube ich eine Sample-Library verkaufen, auf der Clipped Drums draufsteht sondern ich glaube du würdest sehr viel mehr Geld damit machen, einfach Tape-Drums oder so Vintage-Drums und so irgendwie anzubieten genau ja

okay, nice, dann sind wir eigentlich schon fast am Ende.. die Frage ist, das ist jetzt ein bisschen schwierig weil du ja gesagt hast, du kannst deinen Sound gar nicht so richtig definieren, aber hast du irgendwie eine Songreferenz oder irgendwas, was du mal gemacht hast, was man sich quasi jetzt retrospektiv von dem Interview anhören könnte, um mal zu hören, was du da so erzählt hast? Hast du irgendwie das Gefühl, es gibt eine Produktion, die im besten Fall von dir vielleicht aber auch nicht ist, die irgendwie so nen Drum Sound zeigt, wie du ihn dir eigentlich vorstellst oder wie du sagen würdest, das ist so dein... Wenn jetzt jemand fragt, so, ah, du machst Mucke, geil, wie klingen denn deine Drums? Ich schick dir mal was. was wäre es denn, was du ihm schicken könntest?

Ich würde sagen, ich produziere da schon seit zwei Jahren irgendwie nicht mehr viel, dass ich nicht dazu komme, weil ich nur live spiele aber ich glaube zu diesen ja ja vielleicht ist es jetzt auch gerade für dieses Live-Set ist es schon ich glaube immer wieder ist bei mir so Stimming eine Referenz

Stimming. genau, Martin Stimming Dynamic Label Stimming und ich finde auch so OY ist richtig gut also O slash Y genau die so ein bisschen so diesen Hybriden also die so sehr Stimming hat, also Martin hat sehr fundamentale unaufgeregte Bassdrums so 808-Shape und dann finde ich so sehr schöne Textur-Drums, die da so drüber liegen, die nicht, also auch Field-Recordings, die nicht so unbedingt ein Snare sein müssen oder so, also da passiert es auch hier und da mal, dass dann irgendwie ein Schlag auf den Karton irgendwie zur Snare wird und das aber irgendwie so processed ist oder so, also es ist dann irgendwie so zwischen processed und original, also zwischen echt und irgendwie artifiziell und das finde ich eigentlich eine schöne Referenz und da versuche ich schon auch immer wieder hinzukommen. Genau, ansonsten ist jetzt irgendwie gerade noch, also abseits davon gerade so viel so Breakbeat Salat, wo man halt, wo ich mich durchgerungen habe, auch einfach äh, ja, Breakbeats aufzunehmen, mitzunehmen für Live-Sets und die halt abzufeuern, die halt genau auch durch ihre Verdichtetheit irgendwie einen Sound haben.

Okay, nice. Alles klar. Ja, letzte Frage. Einfach nur allgemein, hast du irgendwie noch irgendwas loszuwerden in dem Kontext? Hast du das Gefühl, es gibt noch irgendwas, worauf wir nicht eingegangen sind, was du interessant findest, noch zu erwähnen im Themenfeld Distortion of Drums? Oder würdest du sagen, da war das Wichtigste schon dabei?

ja vielleicht schon also ich glaube so vom workflow ist es gerade bei mir so dass ich jetzt anfangen viel mehr parallel linear gut gefiltert sachen zu processen also das ist glaube ich irgendwie was, was man oft so ein bisschen vergisst, dass so gerade Saturation und so total hilfreich sein kann, wenn man das so linear, also so erstmal das Band trennt und dann sagt so, und ab da mache ich jetzt Obertonkram drauf. Obertonmäßig. Genau, weil ich glaube, das ist auch was, was man, so da komme ich jetzt erst dazu, das mehr zu machen, weil meistens irgendwie, wenn ich mit Referenzen arbeite, mein Lowend eigentlich okay ist, und wenn du dann Overdrive drauf machst und so sind wir glaube ich durch Metering voll gewohnt, dass wir denken, okay so obwohl unser Metering einen Slope hat so ist es quasi das Spektrum aber es sieht halt eigentlich so aus so und wenn du da halt anfängst auf alles

immer Obertöne drauf zu machen, dann wird es meistens so ein bisschen quatschig... genau, ich glaube das ist irgendwie so ein... sowas findet man finde ich auch wenig in Plugins irgendwie also klar es gibt so ein Lowcut und ein Highcut manchmal irgendwie, aber so dieses ich finde auch gerade, ah ja, das kann man vielleicht auch noch sagen, ich finde, dass gerade Overdrive Plugins total auf diesen Vibe und auf die GUI irgendwie einsteigen, also das ist irgendwie so, das ist vielleicht auch was, ein sehr starkes Augenmerk so, das ist im Verhältnis zu anderen Geräten, die so sehr technisch sind, finde ich, haben so Overdrive Plugins und so Distortion Saturation Plugins häufig so einen Look, der so magic ist. Und ich glaube, so wird es manchmal auch gehandhabt und es deckt sich vielleicht auch mit der Art, dass es so ein Filter ist. Und ich glaube, da passiert halt sehr, sehr viel unter der Box, also unter der Hülle. Genau. und wenn man sich dann irgendwie mit Plug-in-Doktor anguckt, ist dann doch nicht mehr so viel. Und ich glaube, das ist gerade so bei so Saturation-Plugins, das ist schon oft so, dass so dieses Marketing von diesen Plugins auch so voll and you put it on the bus and it's amazing und du bist halt so dieses so dieser klassische Better-Maker ist. spannend. Ich glaube, es löst viele Probleme, aber es kann auch viele Probleme so generieren. Aber ich glaube, das ist so sehr besonders bei so Saturation-Sachen. Die sind so voll auf Vibe getrimmt.

Da gebe ich dir recht.

Also wenn du noch Fragen hast?

Nö, also für mich bin ich eigentlich mit allem durch. ja, ne, wunderbar. Du hast mir sehr viele gute Antworten geliefert. Dann würde ich, wenn du jetzt nichts mehr hinzuzufügen hast, die Aufzeichnung an dieser Stelle mal beenden. Und mich recht herzlich bedanken.

Sehr gerne.

Experteninterview Moses Schneider

Transkript

Erstmal simpel anfangen. Wie lautet denn deine Berufsbezeichnung?

Oh, ich habe ja nichts Richtiges gelernt.

Ja, was du so machst.

Ich bin ein ungelernter Musikproduzent und Ton-Ingenieur.

Und wie würdest du deinen musikalischen Stil und den Sound deiner Produktion beschreiben?

Da mache ich so viele verschiedene, den Sound meiner Produktion. Naja, also erst mal versuche ich, dass die Produktion niemals glatt ist, sondern dass sie Haken hat und auch Haken, die einen wachrütteln sollen. Also es muss immer in der Produktion, eigentlich in jedem Lied, das ich mache, muss es einen Moment geben, wo man nicht dran vorbeihören kann. Also man quasi sagt so, krass, was war denn das gerade? Das sollte eigentlich in jedem Lied dabei sein. Wenn es zu glatt ist, dann flutscht es durch. Im wahrsten Sinne des Wortes. Und dann bleibt auch nichts hängen. Im Gegensatz mit einem Widerhaken oder einem Haken und was kratzt, Ecken und Kanten und so, das bleibt halt, das bleibt eher in Erinnerung. Das haben sie alle gemeinsam, diese Produktion, egal ob das Hip-Hop ist oder Punk-Rock.

Ja, schön, wunderbar. Das ist ja sehr passend für das Thema. Und dann würde ich auch hier direkt reingehen. Es geht jetzt eher so die nächsten Fragen um Ästhetik und Kreativität. Das ist so der Block, den ich so getauft habe. Die grundsätzliche Frage bezogen auf das Thema ist natürlich setzt du Distortion bei Drums ein?

Ja.

Und was möchtest du klanglich damit bewirken? Warum machst du das?

Ja, also Drums haben viele Transienten im Sinne von am Anfang ist ganz viel Pegel, dann kommt eine Weile gar nichts. Im Gegensatz zu einer Violine vielleicht oder einer Trompete. Und mit der Verzerrung oder mit Distortion senke ich oder minimiere ich so ein bisschen die Transienten, schneide sie ab, sie werden runder. Und es kommen, je nachdem wie stark die Verzerrung einsetzt, natürlich immer mehr Obertöne hinzu, Sättigung kommt hinzu. Das heißt, alles, was hinter dem Transient stattfindet, wird deutlicher, größer, lesbarer. Und dafür mache ich das sozusagen. Und für mich ist immer so dieses Ding, hört man, ob der Schlagzeuger oder die Schlagzeugerin, ob die schwitzt beim Spiel. Für mich ist es immer so, weil wenn man nur Crashbecken hört und so weiter, dann denkt man so, ja, ist vielleicht locker gespielt, ist ja auch alles sauber aufgenommen und so weiter. Und in dem Moment, wo man mit der Wurst zum Beispiel arbeitet und dann halt überkomprimiert und verzerrt, dann merkt man so, krass, da hat jemand geschwitzt beim Spielen. Also insofern hilft mir die Verzerrung, hilft mir quasi das, was gemeint ist, in den Drums hervorzuheben. Also eben, weil wenn etwas laut sein soll, wenn etwas gemein sein soll, fies sein soll und ja, dann gibt es halt auch eine fiese Distortion oben drauf, damit sich das eben erfüllt. Und so habe ich ja damals, das ist auch mit der Wurst, das ist ja auch mittlerweile 30 Jahre die Wurst. Das war dann quasi der Hauptgedanke, dass eben alle haben immer so ein kleines Pedal auf der Erde liegen und dann drücken sie drauf im Refrain und dann klingt es besser, weil verzerrt halt. Drummer haben ja nicht die Möglichkeit und deswegen

kam der Gedanke auf die Wurst, quasi als Verzerrerpedal für die Leute, die Drums spielen, dass sie so eine Möglichkeit haben.

Okay, geil. Aber du hast jetzt quasi, also erstmal so Transient Shaping, das ist ja eigentlich relativ technisch und hinten raus auch so fies und also würdest du sagen, es ist eher ein künstlerisches Gestaltungsmittel oder ein technisches Werkzeug für dich oder beides?

Letzteres, also künstlerisches Gestaltungsmittel, wollte ich eigentlich sagen. Rein technisch gibt es andere Möglichkeiten. Clipper, Limiter und so, wenn es nur um die Transienten ginge, das ist dann rein technisch so, ja. Das ist für mich klanglich jetzt nicht wichtig, ob da ein Clipper ist, der die schärfsten Transienten quasi abschneidet, weil an dem eigentlichen Klang ändert sich ja nichts.

Also dir geht es eigentlich um das künstlerische Gestaltungsmittel, um den Sound.

Genau, genau.

Und gibt es auch Fälle, in denen du ganz bewusst gar keine Distortion bei Drums einsetzt?

Ja, keine. Wow, das weiß ich nicht. Weil ich das immer mache, ich mache auch Jazz. Und da ist es natürlich dann eher, dann ist es nicht so laut und so auffällig. Aber alles, was Länge braucht. In dem Moment, wo Länge hinzukommt, arbeite ich quasi immer mit Überkompression oder eben mit Verzerrung. Und die Verzerrung muss ja nicht so eine beißende Verzerrung sein, die in den Höhen total wehtut. Man kann ja auch im unteren Bereich sozusagen erst mal dafür sorgen, dass aus so einem Bub eben Wuuuh wird. Das hat weniger mit Höhen zu tun, aber dann gehen die Bässe in die Zerrung oder in die Sättigung. Ich sage auch immer Sättigung bewusst, und irgendwann ist die Sättigung so stark, dass wir sie als Verzerrung wahrnehmen. Also für mich ist es immer so, ich gehe nicht so ran, muss immer gleich voll die Verzerrung geben, sondern ich gehe erst mal in die Sättigung. Und es gibt viele Bereiche, es gibt den Preamp, es gibt ganz viele Bereiche, wo man mit Sättigung arbeitet. Da bleibt am Ende etwas übrig, was eine Verzerrung ist. Verzerrung ist ja auch das Wort quasi. Es kommt ja daher, dass alles, was nicht verzerrt ist, entspricht quasi der Natur. So soll es klingen. Das ist quasi eins zu eins. Und das hat natürlich mit der Musik dem Kopfkino und nicht so viel zu tun. Und deswegen verzerren wir die Natur, damit sie etwas Eigenständiges wird. So würde ich das übersetzen. Verzerrung, Sättigung.

Okay, cool. Also du würdest sagen, der Unterschied zwischen Sättigung und Verzerrung, weil das ist auch aufgefallen, das ist super schwer, da wissenschaftliche Definitionen zu finden.

Ja, exakt.

Wenn da drei Leute, also Ingenieure, sonstwas Mixer, miteinander reden, dann tun immer alle so, als würden sie die gleiche Sprache sprechen, aber Sättigung ist quasi das, wo es noch seicht ist oder vielleicht sogar wenig hörbar und ab dem, wo es wirklich deutlich hörbar ist, sprichst du von Verzerrung.

Ja, genau.

Und es ist natürlich ein fließender Übergang. Also ganz klar.

Okay, cool. Dann Themenblock Workflow. Und zwar würde mich interessieren, gibt es einen Zeitpunkt in deinem ich sag mal üblichen meistgenutzten Produktionsprozess, an dem bevorzugt Distortion für Drums nutzt? Also direkt bei Recording, beim Producing so hier und da, erst im Mixing oder erst ganz am Ende im Mastering?

Wenn es analoge Geräte sind, wenn ich in einem Studio bin mit analogen Geräten, mache ich das natürlich vor dem Wandler schon. Es gibt auch kein Undo, es gibt kein Apfel-Z oder was weiß ich. Ich kann es da nicht rückgängig machen, das ist eine Tatsache und eine Entscheidung. Das ist jetzt so. Und das ist ja das Schöne, weil natürlich versuchen diese Plugins natürlich immer zu emulieren oder eben nachzuahmen, was es in der richtigen Welt gibt. Ich mache das zum Glück schon so lange, dass ich viele Geräte auch wirklich kenne. Nicht nur als Plugin, sondern eben auch in echt. Und dann ist es auch klar, dann kennt man die Geräte insofern, dass man weiß, ja, die sind dafür da, dass man sie auf 11 dreht, diese Geräte. So ein 1176 steht schon in der Zahl drin, 11. der darf da schon mal ran.

Du hast in deiner Vorlesung an diesem Workshop-Tag den Satz geprägt Rot heißt an.

Rot heißt an, ja. Der grüne Bereich kann jeder und bei Rot verlässt man die Comfortzone und dann wird es lustig und damit trennt man sich auch von allen anderen. Weil grün kann jeder.

Okay, also du nutzt die Möglichkeit quasi schon beim Recording vom Wandler. Ist es für dich eher ein Sound, also geht es dir da eher um den Sound, dass du möglichst viel vor der Wandlung schon haben willst, um nicht irgendwie digital arbeiten zu müssen, oder ist das für dich so eine Art künstlerisches Commitment?

Nö, ich sehe das eher so, wenn ich nicht die Möglichkeit habe, wenn es keine analogen Geräte gibt, die man verzahnen kann, dann mache ich es halt danach am Rechner. Es ist aber, ich sage mal so, egal wie ich es digital oder analog mache, ich mache es relativ früh. Relativ früh um, weil so eine Verzerrung ist ein Charakter und der Charakter sollte, wenn man den früh setzt, den Charakter, dann kann man sich alles andere danach so quasi danach richten, einschwingen und es ist auch vermittelt auch den Musikern das Gefühl, dass wenn sie gespielt haben und dann eben in die Regie zurückkommen, dass es gleich nach etwas klingt, weil eben schon mit Sättigung und Verzerrung gearbeitet wird. Ja. Und ich mache das ja auch nicht auf allen Spuren, sondern ich mache das auf ausgewählten Spuren. Also es gibt den Droom, es gibt Snareo, Wurst 1, Wurst 2, da sind sie alle dabei. Und alles andere ist eher, sage ich mal, so grün.

Wurst 1, Wurst 2? Ich kenne es nur als die eine Wurst, die quasi zwischen den Kesseln in der Mitte ist. Ja, es gibt die Dreckswurst und die Hi-Fi-Wurst, würde ich das mal nennen. Das sind verschiedene Verzerrungsgrade mit verschiedenen Funktionen.

Gleiche Mic, nur unterschiedlich hart?

Nö, zwei Mics, zwei Mics, aber dann direkt an derselben Stelle, dass es auch phasenmäßig sozusagen alles cool ist. Dann gibt es eine, eins davon ist wahrscheinlich gegatet und zwar ziemlich heftig, dass wirklich nur Bassdrum und Snare dann durchkommt. Da ist wahrscheinlich auch die volle Verzerrung drauf. Und die HiFi-Wurst ist weniger gegatet, weniger das Gate schließt nicht 100%, sondern lässt, senkt einfach nur 10 dB ab, was alles, was danach kommt. und damit kann ich immer entscheiden, was geht in die Zerrung. Also mit dem Gate kann ich entscheiden, was geht in die Zerrung. Weil ich kann quasi Bassdrum und Snaredrum voll verzerrern, gaten und dann das Gate langsam wieder hochdrehen, den Threshold, oder nee in die Reduktion, also das er dann nicht ganz so viel reduziert hoch und wenn ich dann merke, jetzt geht die Hihat auch in die Verzerrung, dann sage ich, nee, das will ich aber nicht. Ich will Bassdrum, Snare-Drum ist mir wichtig, aber Hihat sollte nicht in die Verzerrung gehen, dann dreh ich es wieder ein bisschen zurück. Also die Verbindung Gates mit Verzerrung ist bei mir gang und gäbe. Die gehören richtig zusammen. Und ich nenne die ja auch nicht mehr Noise Gates, sondern Groove Gates, weil damit hat man große, entscheidende Möglichkeiten, die richtigen Möglichkeiten, Entscheidungen zu treffen. Da geht einiges.

Geil. Die Hifi-Wurst, sehr gut.

Ja, Hifi und Dreckswurst. Wurstsalat auch genannt. Es gibt hier heute Wurstsalat.

Geil. Okay, aber wenn wir jetzt in die DAW gehen, wenn du da, also wenn du jetzt nicht die Möglichkeit hast, oder Mixing irgendwie doch irgendwie was machst, wie ist denn da dein technischer Workflow? Gehst du da, also machst du da viel parallel, Busse, Einzelspuren oder sogar einzelne Mics oder Snare-Gruppen oder hast du da irgendeinen Approach?

Ja, also wenn es keine Wurst gibt, dann quasi die Einzelsignale auf einen Zerr-Kanal, auf einen Bus zu legen, wo der Zaun drauf ist. Wenn ich keine anderen Möglichkeiten habe, mache ich auch das. Aber ansonsten, ehrlich gesagt, mache ich das dann, wenn ich das nicht habe, dann kopiere ich mir die Snare-Drum auf eine extra Spur. Weil wenn man die Snare-Drum, da ist doch genug Hihat drauf, da ist eigentlich genug Bleed drauf, um eigentlich das ganze Drum, also so wurstmäßig, so ein bisschen in die Richtung zu kriegen. Es ist aber nicht zu vergleichen mit ner Wurst, weil eben dann doch zu weit weg ist, und so weiter. Und auch der Workflow in der DAW ist nicht anders. Ich arbeite erst mit Gates, mit Groove-Gates und dann mit Verzerrungen. Das ist quasi egal, ob in der digitalen oder analogen Welt. Es gibt immer noch den Equalizer, den gleichmacher, das ist auch so ein schönes Wort. Vorher ist etwas ungleich und mit dem Equalizer macht man etwas gleicher. Das kommt aus dem Film, Anfänge des Tonfilms, weil man den Schauspieler, die Schauspielerin, die da 20 Meter da hinten stehen, die man eigentlich gar nicht mehr richtig erkennt, damit man die auch hört, diese Person, hat man den Equalizer erfunden mit einer Höhenanhebung. Damit man dann klar, jetzt verstehe ich auch diesen Menschen da hinten und so. Also gleichgemacht sozusagen, man hört beide jetzt. Und es ist wichtig, wenn man... Bei mir ist wichtig, wo der Equalizer sitzt. Er sitzt meistens vor dem Verzerrer noch, damit ich entscheiden kann, welche Frequenzen sollen in die Zerrung gehen. Manchmal nehme ich alle Höhen raus und bei 800 Hertz alles rein und dann kann man sich schon vorstellen, wie das klingt. Moin, moin. Und also klar, je heftiger die Verzerrung, desto mehr Kontrolle brauche ich vor der Verzerrung. Das ist also das Groovegate und der Equalizer.

Okay, geil. Und nutzt du unterschiedliche Arten von Distortion für verschiedene klangliche Ziele? Also gehst du so gezielt auf Tape, Tube, Transistor, whatever?

Da lasse ich mich ehrlich gesagt inspirieren. Ich kann nicht sagen, ich muss hier unbedingt Triode haben oder was weiß ich, sondern mal sehen, was das macht. Ach, guck mal, ich lasse mich auch noch überraschen. Ich gehe da nicht so ran und sage, es muss das sein, es muss das sein.

Aber hast du da irgendwie rauskristallisiert, was du am häufigsten nutzt? Oder ist das wirklich immer so ein...?

Das ist total unterschiedlich. Ich höre mir das einfach an und sage, so okay, wenn man schon mal auf 11 ist, dann kann man jetzt nochmal entscheiden. Viele machen ja auch das Angebot, dass du unterscheiden kannst, ob eben hier Pentode, Triode und wie das alles heißt. Und deswegen machen wir das auf 11 und dann umsteigen. Ah, guck mal, was das macht, was das macht, was das macht.

Also das Ergebnis zählt, was dahinter passiert ist eigentlich egal.

Richtig, richtig. Da gibt es keine Regeln. Also würde ich nicht sagen.

Und da bist du eben schon so ein bisschen drauf eingegangen. Du bevorzugst eher die analoge Variante?

Ja.

Im Gegensatz zu digital. Warum?

Na, analog kann ich so lange überfahren, bis das Gerät in die Knie geht. Digital passiert überhaupt nichts, wenn ich da was überfahre. Da ist rot, da ist drüber, da ist dann klingt es auch nicht mehr. Das ist der Riesenunterschied. Bei digital habe ich keinen Headroom. Da ist einfach Schluss bei null. Und analog habe ich ganz viel je nach Gerät. Und solange man die Möglichkeit hat, eben ein Gerät voll auszulasten und du hast da immer noch ein Output, einen regelbaren, damit wenn du vor dem Wandler bist, dann nochmal runterregelst, damit du halt nicht die Wandlerzerrung hast, weil die klingt nicht so gut die Wandlerzerrung.

Okay, du hast jetzt schon gesagt, dass du eigentlich nicht irgendwie spezifische Distortion nutzt, aber hast du spezifische Geräte oder Plugins, die du viel nutzt? Also wenn du jetzt gerade von dem Rumswitchen erzählt hast, hat sich für mich schon nach Decapitator angehört?

Ich weiß nicht. Ich habe den, aber es muss nicht sein. Also es ist... also, erst mal geht es darum, den Input so zu erhöhen, weil egal was man macht, da geht es los sozusagen. Und dieses Decapitator ist für mich so, Ich will ganz bewusst ganz viel Verzerrung haben, obwohl man natürlich da auch einfach nur Sättigung erreichen kann. Aber ja, doch, benutze ich schon ziemlich oft. Aber übrigens nicht so oft, wie du jetzt denkst. Also okay, der hat das jetzt quasi immer an. Nee, hat er nicht.

Aber hast du sonst deine drei, vier Plugins oder deine drei, vier Geräte, die du eigentlich, wenn du Distortion willst, dann drauf wirfst?

Ja, beim 1176 ist es natürlich der Input, weil der Input ist ja nicht nur Input, sondern dann verändert sich ja auch die Kompression. Das ist ja die Threshold. Und das nutze ich sehr oft. Ja, Input. 1176, was noch. Fairchild, als Plugin. Auch da den Input. Da entsteht die Zerrung. Aber sonst... Nope.

Ja, cool. Interessant. Ich gucke gerade mal. ist das meistens schon angesprochen worden. Okay, dann habe ich noch einen kurzen Block Trends. Da würde es mich interessieren, ob du das Gefühl hast, also Drum Sound, Distortion auf Drums, hast du da das Gefühl, in der Szene oder in deinem Umfeld gibt es einen bestimmten Trend gerade, wo der Sound hingeht oder was im Moment gerade stattfindet? Hast du das Gefühl, hat sich irgendwie was verändert, was irgendwie gerade, wo man sagen würde, das ist irgendwie der 2025er Drum Sound?

Ja, ich versuche gerade am Trend zu arbeiten. Also für mich ist das Snareo halt ein Game Changer, genauso wie Droom. Da kriegt man nochmal eine andere Perspektive auf Drums. Da würde ich mich freuen, wenn das ein Trend werden würde. Oder genau..

Wie meinst du das klanglich, was ist da der Sound von, wie würdest du den beschreiben?

Snareo ist quasi das trockenste, die trockenste Möglichkeit und dichteste Möglichkeit ein Schlagzeug abzubilden, also wenn du hast die Overheads, das sind manchmal so 85 cm oder mehr und das ist im Hip-Hop schon zu viel, da ist die Rauminformation unbrauchbar und ein Snareo.. Du hast es schon mal gesehen, das Snare?

Das kenne ich. Mich interessiert nur was du sagen würdest, was den Sound davon ausmacht.

Genau, und das ist quasi, da habe ich ein Stereo-Bild, was halt ohne Rauminformationen ist und komme an unfassbar krasse Frequenzen ran, wie zum Beispiel Bässe. Und ich habe keine Becken, die im Weg sind und kann also richtig Gas geben und richtig krasse Sachen machen, weil die Becken sind ganz weit weg. Also bei den Overheads sind die Becken dazwischen. Und wenn man das von unten aufnimmt, gibt es keine Becken mehr. Man kann also mehr verzerren. Ich habe jetzt bei dem aktuellen Kapatult-Album, was ab nächster Woche gemischt wird, da ist es sehr, sehr laut, das Snareo. Und es ist echt eine sehr trockene 3D-Aufnahme geworden. Wir haben jetzt die Gesänge gemacht letzte Woche.

Alle, die reinkamen, die ins Studio kamen, meinen, was ist das für ein Sound? Das ist Snareo, wenn man es richtig anwendet.

Das heißt, du würdest sagen, der Trend, oder zumindest den, du versuchst zu shapen, ist eher nicht auf große Drums mit großen Räumen und sonst was, sondern eher auf kompakt.

Große Räume habe ich mein Leben lang gemacht. Ist ja auch cool. Das Droom ist ja auch ein Ergebnis davon. Und macht immer noch Spaß. Ist aber.. Es macht weniger Spaß, laut zu hören, wenn man viel mit Raum und Zerrung arbeitet. Wenn man dazu tanzen möchte, dann mache ich auch den Raum eher weniger laut. Es hat eher was mit der Musik zu tun. Ich bin es auch so ein bisschen nicht drüber, das stimmt ja nicht. Ich liebe immer noch große Räume. Das mache ich wirklich gerne. das ist, sagen wir mal, einfach. Wenn du einen gut klingenden Raum hast, alles einfach. Schwierig wird es dann, wenn du keinen gut klingenden Raum hast. Und was kannst du jetzt dem Drums Gutes tun? Daher die Wurst, daher das Snareo. Und ich hasse es nach wie vor mit Samples zu arbeiten. Also das mach ich so ungerne, da muss schon wirklich viel kaputt gegangen sein bei der Aufnahme selbst, dass man mit Samples arbeiten muss. Ich mische gerade noch die Antilopen-Gang das Live-Album. Und da habe ich genau das Problem. Da ist quasi das, da hat man das, genau das Snare-Mikrofon, genau das wichtigste Mikrofon ist da die ganze Zeit am Abkacken. Es krisselt, es knackst und was weiß ich, kann ja mal passieren. Und da sitze ich natürlich da und dann muss ich das alles dann halt sampeln oder eben. Ja, aber das ist quasi nur letzte Möglichkeit, um Fehler zu korrigieren. Richtig, richtig, genau. Zum Glück gibt es ja noch sowas wie Overheads und so, also man hat immer noch genügend Informationen, was eigentlich die Snare mal gemeint war.

Aber das ist geil, also ich fühle es voll, aber der Trend ist ja eher teilweise Drums zu recorden, nur um sie komplett mit Samples zu ersetzen und quasi nur das Flow vom Drummer zu nehmen.

Ja, das ist ja im Metal schon lange so.

Ja, genau.

Das ist ganz lange. Also ab 2008 habe ich Creator gemacht. Da waren wir in London beim Mischen. Und dann hat mir der System Engineer mal gezeigt, wie man vernünftig Metal aufnimmt. Und da ging es nur um Transienten. Also wie gut kann ich triggern danach? Das ist schon abgefahren. Und dann sagt man ja, wegen des menschlichen Gefühls. Danach kommt alles ins Grid. Warum habt ihr das nicht gleich programmiert, das Schlagzeug? Also was ist das für sinnlos? Ja, toll.

Jawoll, geil dann sind wir schon fast am Ende. Ich hätte noch die Frage, ob du eine Songreferenz hast die deinen Umgang mit verzerrten Drums gut zeigt. Am besten irgendwas, was schon released ist. Einfach, dass man das mal retrospektiv nochmal sich anhören kann in Verbindung mit dem, was wir gerade besprochen haben

Lass mich mal durchgehen zum aktuellen das ist ja immer, also das ist ja, wenn ich das ja immer mache, das ist eigentlich jede aktuelle Scheibe. Aber wenn es jetzt darum geht, dass man sagt so, boah, das ist jetzt wirklich krass verzerrt und deutlich verzerrt.

Ja, also dein Approach, würdest du sagen, wenn ich Drums verzerre, dann klingen die so.

Ja, weil es sind ja nicht die Drums, sondern ich verzerre ja nur wenige Elemente, also Elemente da drin. Und sie, das in einem fertigen Drum-Kit kommen dann halt diese Obertöne dazu, durch die Wurst und so. Deswegen, dass man das Drums einfach völlig verzerrt sind. Warum soll ich die Becken verzerren? Zum Beispiel. Aber es gibt tatsächlich ein Album, wo ich offensiver mit Verzerrung gearbeitet habe. Das ist schon ein bisschen länger. Auch 2008. Und zwar von der Band T. Raumschmiere. T. Raumschmiere. Und das Album heißt I Tank You. Also so wie Thank, aber ohne H.

I Tank You. und da ist das ist ein super Album und da sind auch Deichkind dabei, also die T. Raumschmiere kommt ja aus dem DJ Bereich, aber das rockt auch und da sind die Drums halt auch sehr oft verzerrt und krass gegatet und das ist so Rock, Rock meets Elektroniker das ist ein ganz guter.. das kann man das ganz gut machen, finde ich

Okay, dann werde ich das mal auschecken.

Ja. Tank you.

Okay, cool. Dann sind wir eigentlich auch schon soweit. Die letzte Frage ist, gibt es sonst noch Aspekte zu dem Thema Drums, Distortion oder von mir aus auch generell Distortion, die jetzt irgendwie nicht zur Sprache gekommen sind, die du aber total wichtig findest, wo du das Gefühl hast, das ist...

Ich glaube, wir haben alles gesagt.

Ja, geil.

Ich kann natürlich immer nur sagen, mehr davon.

Ja, mehr geht immer.

Mehr geht immer.

Fett. Okay, cool. Dann würde ich an dieser Stelle mal die Aufnahme beenden.

Okay.

Experteninterview Grischa Kursawe

Transkript

So okay wunderbar, alles klar also ja, Thema habe ich dir ja schon erzählt ich habe so einen Interviewleitfaden vorbereitet da würden wir uns einfach durcharbeiten, das sind so Fragen, die ich quasi vorbereitet habe, auf die ich hinaus will... es hilft mir natürlich auf der einen Seite, wenn du möglichst pointiert auf die Frage antwortest, wenn du was nicht beantwortest, dann würde ich auch nochmal nachhaken aber es ist auch kein Thema, wenn man mal wenn es interessant wird, mal abbiegt

Ja, du machst quasi qualitative Interviews sozusagen.

Genau, qualitativ, ja. Also mich interessiert einfach die, meine Forschungsfrage ist quasi, ob, warum, wie, Producer Drums verzerren. Also..

Super.

Mich interessiert einfach der Workflow von den Leuten, wie machen die das und was wollen sie damit erreichen.

Mega geil, ich lese deine Arbeit, wenn ich darf.

Ja klar, ich schicke dir gerne. Ja, genau, okay, und dann fangen wir da einfach direkt mal mit an. Wie lautet deine Berufsbezeichnung?

Also ich glaube in erster Linie oder das, was für mich am wichtigsten ist, ist Mixing Mastering Engineer. Ich bin auch Drummer in einer Band und produziere auch eigene Sachen. Aber eigentlich ist es Mixing Mastering.

Und wie würdest du deinen musikalischen Stil und den Sound deiner Produktion beschreiben?

Ich glaube, ich bin wirklich ganz Dienstleister und habe eigentlich immer den Approach, das, was dem Projekt dienlich ist, beziehungsweise der Artist Vision am ehesten widerspiegelt, zu machen. Und habe irgendwie das Gefühl, dass ich mit 99 Prozent der Sachen, die an mich herangetragen werden, auch connecten kann. Deswegen habe ich keinen speziellen Sound. Also innerhalb von Genres bestimmt, aber so generell glaube ich nicht, dass ich da eine spezielle Richtung habe.

Was sind so die Genres, in denen du dich hauptsächlich bewegst mit deiner Arbeit?

Naja, man kann eigentlich sagen Pop und Hip-Hop, Rap, Beats, Reggae, aber auch alles drumherum.

Okay, ja.

Ja, genau. Also es ist so ein bisschen...

Zumindest schon mal nicht Klassik. Genau, nee, das nicht. Jazz... Klassik ist raus. Und Rock ist auch raus. Und ich habe auf meiner Website Urban Music stehen, weil man soll sich ja spezialisieren. Das ist mein Versuch. Also schon Indie, also keine krassen hardcore kommerziellen Sachen. Okay, und... Dolby Atmos Mixing Engineer.

Ah, okay. Okay, cool. Da mache ich tatsächlich mein Masterprojekt drin. Da können wir uns vielleicht auch später nochmal drüber unterhalten.

Ach, geil.

Aber wir bleiben erstmal hier. Ja, dann natürlich die Main-Frage. Setzt du Distortion bei Drums ein? Bei deiner Arbeit.

Ja, ich setze Distortion überall ein. Und bei Drums auf jeden Fall. Und ich weiß noch nicht, wie deine, ob du abgrenzt zur Saturation oder ob das quasi leichte Distortion dann ist und auch mit reinfällt, weil dann würde ich auf jeden Fall sagen, immer und überall.

Ja, ich würde sagen, ja, aber das ist tatsächlich auch schwierig zu definieren, weil es da einfach keine wissenschaftliche Definition gibt und die jeder einfach unterschiedlich hat. Distortion ist auf jeden Fall, Saturation ist auch eine Form von Distortion, würde ich sagen.

Also ja, immer gerne.

Warum? Was möchtest du damit klanglich bewirken?

Ja, also ich glaube, es gibt ganz verschiedene Bereiche, wo Distortion-slash-Saturation sinnvoll sind aus meiner Sicht. Wenn ich mal anfangs aus der eher Mastering-Sichtweise, dann ist es für mich, dass ich das Peak-Level runterkriege, Crest-Faktor verringere, Density erzeuge und dabei im Idealfall den Sound nicht verändere und ihn sogar eher nicer mache auf eine Art. Und genau, ich glaube, das ist so das typische Beispiel Snare. Man sieht es am Peakmeter, wo der Peak ist. Ich mache meine Saturation drauf und sie ist danach halt 4 dB leiser und klingt besser und setzt sich genauso oder besser durch. Deswegen ist es für mich in der Hinsicht erstmal ein Tool, um diese Dinge zu erreichen, Loudness, Density.

Okay, also ist das in erster Linie dann erstmal ein technisches Werkzeug eigentlich?

Genau, also aus der Perspektive auf jeden Fall. Und das ist, würde ich sagen, für mich auch der relevanteste oder das, was ich sozusagen, was für mich wichtig ist. Und dann geht es in eine kreative Richtung. Ich glaube, jetzt gerade so, wenn ich jetzt aus dem Dub-Kontext spreche, dann ist es schon viel eher Distortion als Saturation. Und dann ist es eigentlich auch meistens parallel. Und dann ist es schon einfach, um zu smashen. Also um einfach aufs Maul zu klingen. Genau, weiß ich jetzt gerade nicht, wie ich das anders formulieren soll, aber genau. Die Aggressivität im Sound. Genau, ja. Ich setze Distortion tendenziell nicht in den Bässen ein, also weniger auf der Kick, aber schon auch mal. Dann, was so bei mir standardmäßig eigentlich ist, ist, dass ich, wenn ich Distortion auf Kicks einsetze, dann mit einem Highpass-Filter in den Parallelweg der Distortion, das heißt eigentlich dann auch nicht in den Bässen, genau. Ja, also quasi den Bassanteil nicht, aber dafür den Highanteil der Kick. Genau. Um es ein bisschen organischer zu kriegen oder so, ja. Genau, und ich bin auch, also ich setze, also ich glaube Saturation vielmehr natürlich eigentlich schon auf den allermeisten Elementen irgendwo ein. Einfach weil ich immer das Gefühl habe, dass es alles zusammenklebt, dass es schöner, wärmer, es klingt mehr wie ein Record. Also "It sounds like a record", ich weiß gar nicht, wie ich das in Deutsch sagen soll. Genau, es klingt einfach abgeschlossener, schöner und ich mache zum Beispiel auch immer oder was ich oft benutze, diese subtileren Sachen, die dann halt so Channel-Emulationen, was es da auch immer gibt. Genau, bin ich auch großer Freund von. Tapesättigung sowieso, genau. Ja, ich weiß nicht, ob es jetzt ein bisschen random war, aber ja.

Nö, ist ja geil. Gibt es denn auch Fälle, in denen du bewusst gar keine Distortion einsetzt, also wo du das Material, also bezogen auf Drums jetzt, wo du das Material wirklich roh lässt. Gibt es so Fälle?

Ja, ich würde sagen, auf den Cymbals, Hi-Hats und so weiter setze ich es nur ein, wenn es einen Grund dafür gibt und das ist vielleicht auch eine Anwendung, ich weiß nicht, ob das dann eher in die Frage vorher noch mit rein spielt, dass ich eigentlich die Erfahrung gemacht habe, dass es auch ein Tool sein kann, um Harshness zu reduzieren und dann kann es auch mal vorkommen, dass ich auch auf einer Hi-Hat oder auf dem Ride-Becken Distortion einsetze, subtiler natürlich, aber mit dem Ziel

dann die Harshness zu reduzieren, aber eigentlich lasse ich die Becken und Hi-Hats und Rides und so weiter eigentlich unangetastet, was Distortion betrifft.

Wie meinst du das mit Harshness reduzieren? Weil man würde ja eigentlich denken, dass das Hinzufügen von Obertönen eher es harsher macht.

Richtig, das ist eine sehr gute Frage. Aber es ist einfach, für mich ist es eher ein Erfahrungswert. Also ich habe zum Beispiel, wenn irgendwie die Ridebell krass durchknallt und einfach alles tötet, dann habe ich die Erfahrung gemacht, dass eine ganz, ganz leichte Zerre, sprich Obertöne hinzufügen, das verweichlichen kann. Technisch erklären kann ich das nicht. Es ist eher ein Erfahrungswert und ein Tool, das ich einsetze, so wie andere Tools. Wenn die nicht funktionieren, probiere ich halt das aus, manchmal funktioniert es.

Ja, okay. Und du sagst, also bei Cymbals oft gar nicht.

Ja.

Weil?

Ja, weil, weiß ich nicht, das ist ein... weil die einfach das nicht brauchen. Sorry.

Alles gut.

Genau, ich habe halt einfach, also es hat ja eigentlich immer auch was mit Kompression zu tun, mit diesem Punch, mit dieser Fülle und Analog-Sound. Und das ist bei mir, bei Kicks, ja, Toms ist es wichtig und cool und bei Becken habe ich den Grund einfach nie gehabt in meiner Erfahrung einfach.

Dann geht es jetzt ein bisschen mehr um den Workflow nochmal, um deinen persönlichen. Gibt es bei dir nen Zeitpunkt im Produktionsprozess, also ich will jetzt mal davon ausgehen, wenn du Musik produzierst, gibt es da im Produktionsprozess einen Zeitpunkt, an dem du bevorzugst Distortion einsetzt? Also zum Beispiel, bist du jemand, der schon beim Recording versucht, direkt das mitzunehmen oder erst im Mixing oder erst irgendwie ganz am Ende?

Ja, ich bin auf jeden Fall, ich glaube, was Distortion betrifft, würde ich sagen, erst beim Mixing. Auch wenn ich bei allen anderen Sachen beim Recording gar keine Probleme habe, Entscheidungen schon zu treffen, aber genau, das ist mir zu heikel, das ist mir zu filigran. Es ist einfach immer so ein, ich glaube, der Punkt, wo es noch geil ist, ist halt einfach, da bin ich lieber alleine und habe nicht tausend Leute da und bin im Recording-Stress. wenn ich entscheide, wo ist der Sweet Spot der Distortion. Das ist für mich auf jeden Fall eher was Postproduktionmäßiges.

Und wie ist in der DAW dein konkreter technischer Workflow? Also bist du jemand, der auf Einzelspuren oder sogar auf einzelnen Mics von Einzelkanälen distortet oder eher so Bus parallel? Hast du da einen Way to go?

Ich würde sagen, dass ich distorte auf den Einzelspuren, auf den Bussen und auf den Master. Jeweils sehr subtil, natürlich. Aber genau, ich habe es wirklich überall, Saturation ist für mich ein sehr guter Freund.

Ja, okay. Und was für Arten von Distortion verwendest du da? Also hast du das Gefühl, du benutzt spezifisch für spezifische Klangvorstellungen, gezielt Tube, gezielt Tape, Transistor, Preamp, whatever. Also hast du da konkrete Ziele? Hast du das Gefühl, Tube ist das, Tape ist das?

Ja, habe ich. Aber das, also genau, ich habe das, das ist aber auch, ich glaube, ich bin generell nicht so, ich habe generell nicht so einen krass technischen Approach. Also ich profitiere sozusagen eher von Dingen, die bei mir oft funktioniert haben und dann gehe ich halt bei Snare oft zu dem Ding, Plug-in

in dem Fall dann und bei, was weiß ich, Kick eher zu dem. Das ist jetzt nicht so, dass ich dann technischen, theoretischen Überbau habe. Aber ja, ich habe auf jeden Fall go-to Arten der Sättigung, die ich bei bestimmten Sachen einsetze. Also zum Beispiel bei Snares. Was ich oft mache, ist einfach ein 1176er zu überfahren. Blue Version. Und, genau, ich glaube, auf dem Drum Bus habe ich meistens am Ende ein Tape. Das hat dann eher diesen Glue, Kompressions, es wird zu einem Instrument Approach. Und weniger dieses Peak Level und Punch und so. Genau, was gibt es noch? Ja, ich glaube, bei den anderen Elementen würde ich sagen, ist es eher so, dass ich in dem Moment dann das Gefühl habe, okay, da könnte das und das passen und dann probiere ich es aus. Also so Go-To-Rezept-mäßig würde ich sagen, bei Snare bin ich eigentlich fast immer ganz, ganz schnell schon bei diesem 1176er-Ding, weil es einfach fast immer funktioniert. Genau. Und ich habe sonst auch, wie ich schon gesagt habe, auf den meisten Spuren, die irgendwie relevant sind oder so einen Grundmix mitbestimmen, habe ich irgendwie immer irgendwas drauf, ob es Waves NLS ist, also so Konsolen-Emulation. und da bin ich auch eher direkt auf 100. Und Slate, diese Console-Collection da, die benutze ich auch viel. Decapitator ist für kreativere Dinger auf jeden Fall mein Lieblingstool. Benutze ich oft auf Kicks, auf Snares, Toms, alles, Vocals.. aber genau, wir reden von Drums. Was gibt es noch? ja ich habe also was genau analog benutze ich meinen Pultec eigentlich immer gerne der ist... der hat ja auch eine sättigung, röhren sättigung, der ist auch ohne irgendeine veränderung an den eq-parametern schon geil also benutze ich eigentlich auch immer ist bei mir halt auf Master dann meistens oder auf dem Drum-Bus. Ja, habe ich die Frage beantwortet? Ich weiß es nicht.

Du hast auch gleich die nächsten drei beantwortet. Sehr gut. Deswegen habe ich dich einfach mal reden lassen.

Eine Frage noch, wenn du sagst, du benutzt sehr oft Tape bei Drums. Was benutzt du da für ein Plugin?

Ich habe ganz lange immer nur den Slate Virtual Tape Machines benutzt und zwar nicht die Master-Version, also die Two-Track-Version ist mir zu subtil immer diese, ich weiß nicht, wie es sich nennt, 16-Track oder keine Ahnung, auf jeden Fall nicht die Master, da gibt es einen Switch für Master und Einzelspur sozusagen und da mache ich immer auf Einzelspur und da auch immer das Tape, wenn ich wüsste, wie es heißt, man kann da zwischen zwei Tapes wählen und ich nehme immer das obere, das untere gefällt mir nicht. Und dann habe ich jetzt in letzter Zeit ganz arg den Universal Audio, ja, wie heißt es? Ich kann schnell gucken, wenn es nicht schlimm ist. Ja, Studer, genau, ich bin mir nicht sicher, die haben ja zwei. Es ist Studer A800, Tape Recorder. Der ist drastischer und ich mag auch den EQ, der da drin ist, aber passt natürlich nicht immer, weil es halt schon eher hart ist. Aber mag ich voll gerne, ja.

Okay, du hast es gerade eben schon angesprochen, dass du den Pultec gerne analog benutzt. Ich meine, wir müssen das Feld jetzt nicht komplett aufmachen, aber bezogen auf Distortion in dem konkreten Feld. Hast du dann das Gefühl, du bevorzugst analog oder digital? Hast du einen Unterschied oder eine Meinung zu dem Thema?

Ich habe dazu eine Meinung, die ist vielleicht ein bisschen, die kann immer nur sehr subjektiv sein bei der Frage. und ich kriege den Sound, den ich analog hinkriege, nicht digital hin. So viel kann ich sagen. Das heißt, ich komme ohne die analogen Sachen nicht klar. Das ist auf jeden Fall so. Und es ist so, dass ich beim Mixing viel mittlerweile am Laptop mache, auch wenn ich unterwegs bin mit denen, ich habe diese Slate VSX Kopfhörer und habe es einfach für mich so beschlossen, dass ich beim Mixing einfach prinzipiell versuche, nichts analog zu machen und wenn, printe ich es gleich rein, weil ich einfach mobil sein will und auch nicht jedes Mal Analog-Recall machen will. Aber beim Mastering, ja, es ist für mich unverzichtbar und ich kann nicht ohne. Genau. Also ich habe auch was, weil der Pultec-EQ, den ich hier habe, das ist sozusagen mein Begleiter, seit ich angefangen habe. Ich

hatte den schon, bevor ich überhaupt wusste, was das ist. Und der ist bei mir auf allem drauf und ich kenne ihn einfach so gut und ich habe alle Plugins oder sehr, sehr viele Plugins, die das emulieren, mir auch gekauft, in der Hoffnung, dass ich es irgendwann auch mal digital hinkriege und es ist einfach nicht...

Ist das ein echter Pultec oder ist es...?

Nee, es ist ein Eigenbau, also ja, aber nein. Genau.

Okay, nice.

Es ist ein EQP1A Stereo von Gustav Goly ist es, glaube ich, damals gewesen.

Ja, da habe ich mir mal den SSL gebaut.

Ja, den habe ich auch, genau.

Okay, cool. Ich check gerade mal ganz kurz, aber ich glaube, wir sind haben ziemlich alles durch davon. Okay, dann hätte ich noch die Frage. Hast du das Gefühl, in deinem Umfeld, in der Szene, beobachtest du einen Trend im Umgang mit verzerrten Drums? Irgendwie ein Sound, der gerade aktuell ist oder sein könnte. Hast du das Gefühl, da gibt es einen Trend, der auszumachen ist?

Gute Frage, ich glaube nicht. Also auf Drums glaube ich es nicht ich habe eher das Gefühl, dass die Sachen die hier bei mir über den Tisch gehen die brauchen das noch die haben das nicht das heißt es ist eher was, was ich mit den Sachen mache und selten habe ich das Gefühl okay da muss ich das nicht mehr machen das heißt

Ja gut, dann... Gut, du hast jetzt gesagt, dass du keinen super spezifischen Sound hast für deine Produktion, aber trotzdem habe ich noch die Frage: Hast du eine Songreferenz, die deinen Umgang mit verzerrten Drums gut zeigt? Hast du irgendwas, wo du das Gefühl hast, dass es so... Wenn dich jemanden fragen würde: "Ey, geil, du mixt, wie klingen deine Drums?" Hättest du dann irgendwas, wo du sagen würdest: "Ah, ich kann dir mal hier das schicken, das ist so der Sound, den ich mache mit Drums?"

Ja, ich glaube nicht. Ich glaube wirklich nicht, weil ich bin da einfach zu arg Dienstleister. Ja.

Ja, ist ja auch cool. Okay, dann ist eigentlich die letzte Frage. Hast du noch irgendwelche Aspekte zum Thema, die dir wichtig erscheinen, die ich nicht abgefragt habe oder die wir jetzt gar nicht angesprochen haben? Willst du noch irgendwas loswerden?

Nee, ich glaube nicht. Nee, ich finde es mega interessant. Und es ist natürlich ein absolutes Lieblingsthema. Also ich würde diese Arbeit auch gerne schreiben.

Ja, geil. Okay. Dann bedanke ich mich erst mal bei dir.

Ja, voll gerne. Ich hoffe, es bringt dir was.

Ja, es bringt mir auf jeden Fall was. Ich würde auf jeden Fall mal an dieser Stelle die Aufzeichnung beenden, weil ich alle Antworten habe, die ich brauche.

Experteninterview Lucas Herweg

Transkript

Let's go.

Let's go, okay.

Alles klar.

Also ich habe einen Interview-Leitfaden vorbereitet.

Cool.

Ein paar kleine Themenblöcke und jeweils dazu Fragen. Da würde ich einfach mal so ein bisschen entlanghangeln. Wenn es zu sehr in eine andere Richtung abgrätscht, würde ich vielleicht versuchen, das aufzufangen. Aber im Prinzip, wenn es mal irgendwo abbiegt, finde ich es auch interessant. Das ist total cool. Also hau gerne raus, was du so denkst, was irgendwie passen könnte zu den Fragen.

Ja.

Und ja, dann würde ich einfach mal anfangen.

Yes.

Mit dem simplen Einstieg, wie lautet denn deine Berufsbezeichnung?

Meine Berufsbezeichnung lautet ich würde sagen Musikproduzent und Songwriter. Ja, alles in allem. Musikproduzent, Songwriter, Artist, Engineer eigentlich auch, wenn es sein muss. Ja.

Und wie würdest du deinen musikalischen Stil und den Sound deiner Produktion beschreiben?

Uff, das ist natürlich immer die Killerfrage. Ich glaube, ich versuche ziemlich versatile zu sein. Dementsprechend bin ich in verschiedenen Genres unterwegs. Aber man kann auf jeden Fall schon, sag ich mal, eine Hip-Hop-Lastigkeit raushören. Ich bin viel in so, ja, New-Schooligen Gefilden unterwegs, also ja, zwischen Trap und Alternative R&B, also es ist aber wirklich alles dabei, also es gab auch letztes Jahr irgendwie ein paar Rock angehauchte Projekte, manchmal ist es Garage, also es ist bunt gemischt, ich hoffe, dass es nicht zu wirr.

Nö, alles gut, alles gut, es gibt Leute, die haben auch gar keine Antwort. Ja, aber trotzdem so aus der also elektronisch produzierten Richtung?

Ja genau ich denke da also vor allem wenn man mich jetzt mit so einem Moses Schneider vergleicht dann würde man schon sagen okay er ist wahrscheinlich eher der klassische Band Producer von back in the days so und ich bin da aber wobei ich das auch nicht weiß wie er mittlerweile produziert und ich bin da sehr... am ende schon mehr an ja elektronischer Musikproduktion dran, aka Ableton halt und FL und so. Genau.

Okay, das war das Einstieg. Und dann natürlich die Killerfrage passend zum Thema. Setzt du Distortion bei Drums ein?

Ja.

Sehr gut.

Die Antwort ist ja. Das wäre jetzt bitter gewesen.

Ja, dann wäre es ein kurzes Interview geworden. Aber ja, dann natürlich die daraus schlussfolgende Frage, warum? Was möchtest du damit klanglich bewirken?

Das ist natürlich immer ein bisschen unterschiedlich, aber wahrscheinlich, alles in allem möchte ich Dichte erzeugen und ja, wie sagt man, ja, Aggression, Forwardness irgendwie, ja, wie ist das Wort dafür? dass es halt hypt, dass es bockt, Dinge aufpumpen, Dinge durch die Speaker knochen lassen per se. Ich glaube, das ist ja gerade im Trap irgendwie ein großes Ding, dass du halt irgendwie durch diese Distortion oder durch das Clipping, was du benutzt, irgendwie so, ja, versuchst so was rauszuholen, ja, was vielleicht sonst ein bisschen dahinter zurückbleibt und ein weiteres Thema ist natürlich auch einfach, wie es sich translated auf verschiedene Speaker, auf verschiedene Systeme, auf denen man Sachen hört irgendwie, ja, dass es auch auf dem Handy fett klingt, dass es auch auf kleineren AirPods geil klingt oder also halt Druck macht. Ob es geil klingt, ist dann immer die andere Frage, aber ja, genau. Ja, ich glaube deswegen benutze ich Distortion.

Okay, also wenn du jetzt so von Dichte und so redest, geht das auch in Richtung Lautheit und Dynamikbegrenzung und so? also ist das dann für dich..

auf jeden Fall auch, ja.

Also ist es für dich dann eher, weil dieses Dichte, das geht ja eher in die Richtung auch technisches Werkzeug. Also würdest du sagen, dass Distortion für dich da klar abgrenzbar ein künstliches Gestaltungsmittel oder ein technisches Werkzeug sein kann oder beides? Oder wie gehst du damit um?

Es kann auf jeden Fall beides sein. Also ich glaube, ich würde mich jetzt einfach mal für das Interview auf vor allem so hiphopigen Stuff wahrscheinlich jetzt mal fokussieren mit dem, was ich jetzt erst sage. Und zwar halt diese ganze Trap-Welt. Das ist ja natürlich, also meines Wissensstandes her, wo das alles herkommt, ist ja wirklich, dass halt irgendwann Leute angefangen haben, auf FL Beats zu machen. Und der hat halt diesen Soft-Clipper eingebaut und Leute wissen es nicht besser und fahren da halt tierisch rein. Und dann klingt es halt geil. Irgendwas passiert, was halt krass ist so. Und das ist erstmal, glaube ich, einfach ein Stilmittel, was irgendwann natürlich auch einfach Hörgewohnheit wird. wo du, wenn du irgendwie also einerseits wird das dann auch zu meinem eigenen Geschmack, den ich dann natürlich versuche in Musik wieder umzusetzen und gleichzeitig ist es auch einfach eine Art Industry Standard, also wenn ich natürlich irgendwie mit Trapbeats competen will und ich der einzige Dully wäre, der nicht clippt, dann würde ich einfach nicht mithalten können, loudnessmäßig, was halt aber ja, glaube ich, von der Herangehensweise eher so ein Nebeneffekt erstmal ist, weil die Leute, glaube ich, in dem Sinne, viele Beatmaker, glaube ich, technisch da nicht unbedingt so ein fundiertes Wissen haben, dass sie sich über Loudness erstmal Gedanken machen in erster Linie. Und dadurch, dass ich aber auch viel von meinem eigenen Kram mische, gibt es schon auch Momente, wo ich halt versuche, das bewusst als technisches Mittel einzusetzen, um wirklich Dynamik zu begrenzen und mehr Headroom zu kriegen in einer Art und Weise, die jetzt vielleicht nicht so hörbar ist. Und ja, das mischt sich aber halt ziemlich bunt. Und ja, gerade bei der Hip-Hop, in der Hip-Hop-Geschichte, ist es wirklich oft so, dass auch ich einfach mit einem Clipper auf dem Master anfangen und von Anfang an da voll Sachen reinfahre. Weil nur so dieser Sound dann zustande kommt irgendwie.

Also, würdest du sagen, so da in dem Bereich ist das einfach eine Frage des Styles, des Genres?

Ja, auf jeden Fall. Also wahrscheinlich 80% Style, 20% technisch. Beziehungsweise kommt es dann einfach an, welchen Hut man gerade aufhat. Ob man jetzt den Beatmaker-Producer-Hut aufhat oder den Engineer-Hut, den Shit am Ende auch wirklich fertig machen muss und dafür sorgen muss, dass es auch ein Mix ist und nicht nur eine Demo.

Ja, voll. Gibt es denn auch Fälle, in denen du bewusst keine Distortion bei Drums einsetzt?

Ja, mit Sicherheit, beziehungsweise ich glaube, es ist eher andersrum, dass ich dann manchmal merke, wenn Sachen zu sehr reinfahren, dass ich gar nicht will, dass dieses Element jetzt clippt. Also weil die Art und Weise, ich weiß nicht, ob ich da jetzt vorweg greife mit deinem Fagenkatalog, aber die Art und Weise, wie ich da arbeite, ist oft, also gerade im Hip-Hop-Bereich, oft wirklich sogar auf dem Master oder auf der Drumgroup. Das bedeutet halt natürlich, dass ich jetzt nicht einfach die Kick clippe, weil ich die clippen will, sondern was dadurch hat passiert, ist, dass halt eben Elemente miteinander funktionieren, dass irgendwie die 808 die Hi-Hat wegdrückt oder halt solche Geschichten passieren und da kann es dann natürlich sein, dass mir solche Geschichten dann irgendwann zu viel werden oder so, dass ich dann merke, okay, ich muss den Headroom anders einstellen, dass da nicht irgendwie alles jetzt klippt, sondern dass wirklich nur clippt dann, wenn die Kick irgendwie hittet zusammen mit der 808. Solche Entscheidungen gibt es auf jeden Fall.

Okay, aber das ist ja eher eine Frage, des weniger Distortion als des gar nicht Distortion.

Ja, beziehungsweise, also ich glaube, was man wirklich sagen muss, ist, ich benutze halt in dem Sinne, und da muss ich sagen, das habe ich mit Sicherheit irgendwann mal gewusst, aber ich kann es dir gerade jetzt nicht mehr erklären, was genau die ganzen Unterschiede zwischen Distortion, Saturation und Clipping sind. für mich ist das alles so ein bisschen der gleiche Pool, beziehungsweise Clipping heißt für mich halt ich schneide ab, so dann habe ich halt Hard Clipping und Soft Clipping und da arbeite ich mit einer Mischung oft aber es ist wirklich viel halt Clipping, dementsprechend wenn die Hi-Hat halt nicht clippt, dann wird da ja auch nichts distorted so, das ist mein Wissensstand, vielleicht lege ich damit auch falsch, aber genau, die in dem Sinne ist es für mich halt eigentlich dann immer die Frage, okay, was fahre ich jetzt rein oder benutze ich halt Soft-Clipping, dann affecte ich natürlich wirklich alles, aber wenn es für mich einfach nur ums Abschneiden geht, quasi oben abschneiden, dann mache ich das halt einfach über die Lautstärke so und dann gibt es da halt Elemente, die sollten eher nicht clippen oder andere, die sollen halt eher clippen, ja.

Okay, du hast gerade eben schon das kurz angeschnitten, die nächste Frage, also da wird es bisschen auch um workflow gehen, womit du gerade schon angefangen hast und zwar ist da die erste Frage gibt es für dich einen Zeitpunkt im Produktionsprozess an dem du bevorzugt Distortion einsetzt also so in der ganzen Kette von Producing Recording Mixing Mastering.. Du hast jetzt gesagt auf der einen Seite haust du das natürlich in der Produktion schon drauf auf der anderen Seite hast du es auch immer im Master Bus gibt es irgendwie ein Approach den du hast wann du wie arbeitest?

Das hängt und ich glaube auch nochmal zu deiner Frage davor. Gibt es Sachen, wo ich das nicht distorten will? Das hängt für mich, glaube ich, ein bisschen von der Stilrichtung ab dann immer nochmal. Also auch vom Subgenre. Es gibt ja im Hip-Hop allein ja, also allein im Trap gibt es ja irgendwie 500.000 verschiedene Subgenres, wo du halt, sag ich mal, vom so Archetyp cleaner Drakebeat so, der einfach so clean klingen soll oft, bis hin zu halt so US-Underground-Trap-Shit, der halt einfach nur gottlos clippt irgendwie. Und ja, ich glaube, dementsprechend hängt das auch ein bisschen davon ab, im Produktionsprozess und im Workflow, wie ich drangehe, weil ich hatte jetzt witzigerweise, die letzten zwei, drei Wochen habe ich so Beats gepitcht, wo wirklich die Prämisse ist, das ist eigentlich alles nur noch Glitch-Sounds und es clippt wirklich also so viel habe ich noch nie Clipping benutzt, sag ich jetzt mal und da ist halt wirklich das Ding, okay da ist halt 20 dB ins Clipping rein oder so und das muss von Anfang an einfach drauf sein, weil sonst kommt dieser Sound gar nicht zustande, sonst kann ich gar nicht die Entscheidung treffen ob ich diesen Sound jetzt da gut finde oder nicht und ja, dementsprechend versuche ich das für mich immer so aufzuspalten, halt diese zwei Prozesse. Und das, ich mein, das ist jetzt natürlich Beatmaking.. Wenn es jetzt um sowas wie alle anderen Instrumente geht, also nicht Drums, aber das ist ja glaube ich eben dann nicht das Thema der Masterarbeit. Bei Vocals ist es dann schon eher so, dass ich in der Regel da einfach clean recorde und

dann halt später schaue, wie ist der Sound, den ich rein drehen will. Liegt aber auch einfach ein bisschen an meinen technischen Begrenzungen. Wenn ich jetzt krank geiles Outboard-Gear hätte und krank geiles Monitoring, mit dem würde ich jetzt hören, dass es die Distortion an der Stelle geil ist, dann würde ich es auch so aufnehmen. Bin ich eigentlich immer Fan von, aber bei mir ist es halt einfach so ein bisschen so okay, TLM 103, ich muss irgendwie schauen, dass es einfach clean ist und dass ich dann irgendwie schaue, dass ich das reinfite in die Production. Und dementsprechend geht mir das auch so mit anderen Soundquellen, sei es jetzt eine Gitarre, sei es jetzt ein Bass, da ist es 50-50, ob ich es halt direkt den Sound so schraube oder ob ich es danach drauf mache, um halt nochmal was zu machen. Es ist leider wirklich einfach komplett wirr, merke ich gerade. Je mehr ich drüber nachdenke, der ganze Workflow ist bei mir sehr, sehr wirr, deswegen kann ich da gar nicht so pauschaler antworten.

Nee das ist das klassische „kommt drauf an“, aber das war auch die Antwort tatsächlich. Man kann auf jeden Fall festhalten, bei dir ist es eher eine Frage der kreativen Entscheidungen, die halt früh beim Entstehen der Musik quasi passiert.

Ja.

Und weniger ein im Nachhinein nochmal shapen, sondern eher schauen, dass der Sound steht und die Musik da ist.

Ja.

Okay, und da bist du eben auch kurz drauf eingegangen, vielleicht frage ich es trotzdem mal, dein technischer Workflow in der DAW.. Du meinstest, also du arbeitest gar nicht großartig auf Einzelspuren, sondern du schaust, dass du einfach den Bus oder gleich die ganze Summe clipst irgendwie. Und auch viel Clipping oder bist du auch irgendwie mit Parallel Distortion oder mit so Sachen am Start?

Also, genau. Ein weiteres kommt drauf an. Wenn es jetzt wirklich um Hip-Hop-Beats geht, dann ist es wirklich oft so, dann sehen die Projekte extrem simpel aus und es ist wirklich, die Drum Samples werden also es geht komplett um die Sample Selection und darum, wie die dann klingen im Zusammenspiel. Und da ist eben das Clipping dann auf der Summe, weil es einfach quasi eigentlich schon so kulturell so vorgegeben wird. Weil ich habe das früher, also ich bin eben auch, ich bin gar nicht über Hip-Hop in die Musik gestartet, sondern über Rock und über sich selber aufnehmen und ganz viele verschiedene Genres. Und deswegen habe ich früher auch immer sehr viel so rumexperimentiert und auch so versucht, mir das Rad neu zu erfinden. Und ja, witzigerweise konnte man dann immer nicht competen, weil am Ende der härteste Sound ist natürlich einfach, wenn du diese kompromisslose Lautheit dadurch gewinnst, dass du einfach den Master clippst und dass der Sinn der Sache eben ist, dass bestimmte Sachen im Zusammenspiel dann clippen. Und da ist es sehr, sehr straightforward. Es gibt aber auch natürlich verschiedene so Kreativtechniken, ein paar so Chains, die ich mir gebaut habe, die ich dann auch manchmal parallel fahre, das sind dann aber oft, dann sind es schon wirklich so extreme Soundveränderungen. Also dann ist es wie so ein, keine Ahnung, Multi-Effekt-Gerät auf was draufklatschen und wirklich was ganz anderes draus zu machen. Oder irgendwie, keine Ahnung, so eine Granulated Drum Layer, die dann aber noch distorted wird, die dann halt mitfährt. Wo es aber quasi nicht der Sinn der Sache ist, dass das irgendwie Dichte erzeugt, wie jetzt mit Parallelkompression oder einfach nur paralleler Distortion, sondern wo es wirklich darum geht, ja quasi eigentlich nochmal den Sound ganz neu zu denken, so als wären es andere Drum Samples fast. Es gibt ab und zu die Momente, dass ich so Tools wie, also ich meine, Decapitator ist natürlich ein Klassiker, den benutze ich manchmal parallel. Im Hip-Hop-Bereich sehr, sehr selten. Aber gestern habe ich zum Beispiel so einen Drum-and-Bass-mäßigen Breakbeat-Garage, so UK-mäßigen Track an

so einem gearbeitet, der so ein bisschen Punk-Attitude hatte. Und da war zum Beispiel so ein bisschen so, okay, wir brauchen mehr Dichte in den Drums und wir brauchen müssen die sollen irgendwie aggressiver rüberkommen und da ist auf jeden Fall habe ich mit parallel distortion gearbeitet und Decapitator halt reingedreht und sonst Invigorate, ich weiß nicht ob das plugin kennst? ist auch so ein... ist ganz cool hat so drei sections compression limiting und saturation oder distortion und dann kannst du in dieser matrix deinen Punkt so auswählen, wo der ist. Das heißt, der ist entweder zwischen Limiting und Distortion oder zwischen Compression und Limiting. Und das kannst du dann parallel noch dazu fahren.

Wie heißt das Plugin?

Invigorate. Warte mal, ich schreibe es in den Chat. Ich muss mal in den Chat schreiben,

Dann checke ich das mal aus. Invigorate.

Ja. Genau.

Warte. Okay. Was ich gerade ganz interessant fand, wo ich mal kurz reingehen würde, du hast gesagt, wenn du jetzt im Hip-Hop-Trap-Bereich bist, dann bist du einfach quasi, weil dir das ein bisschen das Genre vorgibt, einfach im Clipping. Also du benutzt einfach viel Soft-Clipping und Hard-Clipping. Das ist das meiste, was du da benutzt. Wenn du jetzt gerade gesagt hast, du versuchst irgendwas punkig zu denken, dann bist du bei Decapitator gelandet, wo es ja quasi die ganzen klassischen Pre-Amp-Emulations-Überfahrungs-Geschichten gibt, glaube ich, oder wo du jetzt in den verschiedenen Sachen switchen kannst. Also würdest du sagen, es ist auch so ein bisschen so historische Klangideale, die man da einfach hinterhergeht und dahingehend quasi seine Distortion oder den Style seiner Distortion aussucht, oder?

Ja, glaube ich schon. Ja, also, ja. Auf jeden Fall. Mir ist gerade noch ein Tool aufgefallen, eingefallen, was ich benutze, was ich tatsächlich doch ab und zu auch mal auf den Drums im Hip-Hop-Bereich benutze. Oder zwei, wo es eher so um Exciting geht. Also, es gibt einmal Fresh Air, das benutze ich manchmal super, super, super sparsam, aber um nur so 1-2% irgendwie nochmal die Höhen zu pushen, was ja, ich glaube, es ist parallel excitement, aber nobody actually knows...

Glaube ich auch, Irgendwie so eine Oberton Anreicherung.

...und Spectre. Ich weiß nicht, ob du das kennst. Eins meiner favourite plugins. Schreibe ich dir auch mal in den Chat. Kann ich dir auch gerade zeigen, wenn du willst. im Bildschirm teilen. Das ist ganz interessant und das ist generell auch ein Tool, was ich viel benutze, weil es ist aufgebaut wie ein EQ, der aber nur added und jedes Band ist aber hat halt verschiedene Modi von Bitcrush bis hin zu Tape halt Ractify ist so, auch so ein bitcrushiges Ding, was so aufbröseln. Und das ist standardmäßig auch auf 50% parallel eingestellt und das ist oft der Modus, in dem ich das auch einfach benutze und dann benutze ich sowas manchmal, um zum Beispiel in einer 808, die man ja durchaus noch zu Drums zählen kann, zum Beispiel, was manchmal passiert ist, dass zum Beispiel zu wenig irgendwo zwischen 80 und 200 Hertz hat, um halt irgendwie auf kleineren Speakers auch gut zu funktionieren oder so. Also das ist, glaube ich, dann auch nochmal so ein Ding, wo es dann eher sozusagen technischer wird, wo es schon eher ins Mixing reingeht.

So ein bisschen wie Saturn von Fab Filter, da kann man auch mit so quasi einzelne Bänder setzen.

Ja, genau, nur das es halt irgendwie mir persönlich von der UI irgendwie ein ganz anderes Gefühl gibt, weil es einfach sich mehr surgical anfühlt, mehr wie ein EQ aussieht und natürlich auch mit dem Q-Point und so, man das relativ klar und nicht so in quasi einfach so ein Band unterteilt hat, sondern das so gefühlt relativ klar setzen kann. Genau. Das ist auf jeden Fall ganz cool. Ich kann sonst gerade mal,

wo ich das offen hab, auch hier nochmal gucken, was hier sonst so ist. Ja, so eine, ah ja, das hier ist Invigorate, by the way. Das Tool, von dem ich geredet habe.

Sieht auch sophisticated aus.

Ja, es ist eigentlich, also es ist so ein bisschen, es hat sehr viele Möglichkeiten. Ich benutze auch nicht so super viel, weil es, ja, so ein bisschen zu viel Möglichkeiten hat für so einen schnellen Workflow, aber manchmal ist es ganz cool, du kannst hier halt relativ extrem also hier plus 36 db reinfahren und hast dann halt nen mixnob kannst aber auch noch mal so gate mäßig quasi das das signal shapen also dass du dass du das signal noch mal so ein bisschen transient mäßig irgendwie die transienten voll pushst und das dadurch viel abgehackter alles klingt und du dann das drivest und dann hast du halt nochmal Vor- und Nachstufe ja Exciter, beziehungsweise EQ und kannst quasi EQen, wie du reingehst oder wie du rausgehst, auch mit welcher Sensitivity, sowas ist ganz cool ja und dann zum Beispiel also ich weiß nicht

nee, hau raus, die nächste Frage wäre, welche plugins benutzt du also ja

Ja okay zum Beispiel ne random Kreativtechnik die ich manchmal mache ist so 808s einfach parallel und dann einmal durch einen gitarrenamp simulator jagen um so einen bestimmten sound dann irgendwie zu kriegen also das gibt es das gibt es dann schon auch ähm äh sonst genau, also das ist einer... Decapitator klar äh Decapitator, ja, aber irgendwie relativ also jetzt nicht so, Decapitator ist so kein Standard-Tool für Drums jetzt für mich ähm, außer es geht wieder in eine andere Stilrichtung, also sobald es von Hip-Hop weggeht, von Trap benutze ich es viel öfter und da ist es, wie du es vorher gesagt hast, so ein bisschen diesen Soundidealen irgendwie hinterherjagen oder versuchen die auch natürlich zu erfüllen. Gleichzeitig natürlich auch, ja, it's trusted to work. Genau, Devilloc ähnlich, ist natürlich sehr extrem so, deswegen entweder man hat was, wo man wirklich alles zerstören will oder halt nicht.

Dann Mix auf 0,5.

Genau. Und selbst dann wird noch alles überfahren. Das hier benutze ich ganz

Oh, ja, die kenne ich.

Ja, diese Freakshow Industries. Und ja, ich mag die Distortion einfach hier raus. Der Bitcrusher ist auch geil irgendwie.

Ja, die haben sehr crazy Zeug.

Ja, absolut. Also sau nice. Was gibt es noch? Ja, Standardclip ist eigentlich mein Standard Clipping. Wie der Name schon sagt. Den benutze ich oft auf diesem Softclip Pro Modus und da mag ich auch sehr den Softclip Saturator und da kommt das, da experimentiere ich immer rum, je nach Beat, je nachdem, was es da braucht.

Nutzt du noch andere Clipper oder ist das einfach der?

Das ist in der Regel einfach der tatsächlich. Ja, ich, keine Ahnung, wenn da irgendwann mal ein Deal drauf ist, wird ja immer von diesem Goldclip, der wird immer empfohlen, aber den habe ich nicht der ist so das funktioniert für mich so far so gut ja ich meine sonst gibt es halt noch so bandmaschinen emulation das passiert aber dann auch wieder deutlich seltener auf drums und ja ab und zu kann es mal passieren wobei das jetzt nicht wirklich das eigentlich keine saturation halt mit so Subfilter. Das ist ja eher so ein EQ-Filter-Ding, was dann nochmal dazu gefahren wird oder so. Keine Ahnung, was da actually unter der Haube passiert, wo man halt nochmal irgendwie den Grundton im Sub-Bereich pushen kann, wenn du bei der Kick irgendwie was vermisst oder so.

Also ein bisschen RBass mäßig, ne?

Ja, genau. Aber das ist auch immer, also ich meine, ja, also gerade jetzt im Hip-Hop-Trap kommt alles dann immer wieder eigentlich zurück auf die Sample-Choice und eigentlich ist immer die Antwort so, wenn es nicht ballert, dann halt ein anderes Sample nehmen und nicht halt zehn Plugins drauf machen. Und dementsprechend ist das da sehr, sehr spartanisch. Aber genau in den ganzen anderen Musikrichtungen, die ich produziere, kommt es deutlich mehr vor, dass ich dann halt verschiedene Sachen benutze. Und da habe ich dann durchaus auch mal Tape Emulation auf den Drums irgendwie. Also sobald es einfach akustischer wird. Und da ist es dann, ja, finde ich schon interessant, wie es halt jeweils den Tone affectet. also so ich habe immer das gefühl dass ich trotzdem keine ahnung habe davon aber mittlerweile natürlich mach ichs so lange dass ich ein bisschen unterschiede mehr höre als es jetzt irgendwie vor zehn jahren getan habe und ja

Das geht tatsächlich allen so leute die die krassesten technischen ahnung haben sagen eigentlich am ende ist mir scheißegal was das für eine distortion ist wenn der filter in diesem plugin dazu noch geil ist dann benutze ichs

ja ja absolut so und das ist halt eben das ding also bei mir hat glaube ich so einfach eingebürgert oder das hat sich herauskristallisiert dass das wichtigste immer workflow ist so und i don't care what gets me there also ich will eigentlich einfach möglichst keine zeit verlieren auf dem weg von der idee zur umsetzung und wenn ich keine ahnung wenn ich da kurz rumprobieren muss und fünf verschiedene ausprobieren muss weil ich nicht genau weiß ob ich jetzt tape brauche oder nicht, dann muss das halt passieren, I guess. Und manchmal weiß man halt irgendwie natürlich auch schon aus Erfahrung so, ey, ich hab doch bei dem letzten Song, bei der letzten Produktion irgendwie dieses Tool benutzt und das hat voll geil funktioniert für diesen Sound und dann benutzt man das.

Ja, aber du bist, wenn ich das richtig sehe, eigentlich komplett in the box, oder? Oder benutzt du auch irgendwie mal analoge Gerätschaften, um zu sättigen, distorten?

Also ich hab ein studio was ich mir teile und da gibt es halt also was was manchmal passiert ist es gibt einen preamp den wir da haben so ein warm audio wie heißt er warte mal also vielleicht ist es auch nicht wichtig aber...

ach hau raus

Warm audio hier ist er wa2 mpx... Der hat so zwei Kanäle und ja warte mal ich schicke den Namen. Ja, den benutzen wir oder benutze ich oft als Gitarren Input oder als Bass Input und der kann schon auch richtig Sound machen. Also wenn man den überfährt, dann macht er schon auch einiges. Es ist durchaus auch schon vorgekommen, wir haben da auch so ein paar Gitarren-Effektpedale und so. Ja, aber das ist dann halt alles so dieses, okay, ich shape jetzt diesen Sound für das Instrument, was ich aufnehme und dann nehme ich das so auf. Was selten passiert, ist, dass ich wirklich noch mal was rausschicke und dann durch irgendwas printe. Also dafür ist unser Studio, das funktioniert grob, aber das ist alles viel zu sketchy irgendwie. Wir gehen da aus einem Focusrite raus in Audiofuse, Arturia. Also das ist halt irgendwie so, bis das erstmal alles also das Setup irgendwie gerade steht und man das gepatcht hat und so ist es je nach Fallbeispiel halt schon so, dass ich lieber ausprobiere, außer ich hab jetzt grad irgendwie Bock einfach, ja, halt rumzuprobieren.

Also bei dir ist quasi die Entscheidung fürs Digitale eigentlich eine reine Workflow-Frage.

Ja.

Workflow-Entscheidung.

Ja, auf jeden Fall. Also wenn ich jetzt irgendwie ein geile equiptes Studio hätte, in dem Dinge einfach, wo das Setup einfach ready ist, ist es natürlich, kann das natürlich geil sein irgendwie an Nobs rumzudrehen. Wobei natürlich auch dann eben einfach ein Faktor ist, okay, also wenn ich halt Clipping im Hip-Hop haben will, dann it's gonna be digital. Also das ist einfach ein bisschen, also alles andere ist Zeitverschwendung halt leider, sozusagen. Kann man da natürlich nochmal in der Mixing-Stage wenn man da irgendwie mit irgendwelchen Wandlern spielt und so, kann das interessant sein so, aber das mache ich halt nicht im Produktionsprozess. Dann muss es halt nochmal aufgerollt werden und dann kann der Mixing Engineer schauen und so, aber also ob er das Clipping recreaten will mit seinen Wandlern oder so und ob das irgendwie geiler ist, aber ja, im Prozess muss es einfach schnell gehen. Ja. Genau.

Okay, geil. Fett. Das zum Workflow. Dann noch einfach zwei kurze Sachen. Einmal, beobachtest du gerade aktuell, also was so deine Szene und deinen Bereich angeht, beobachtest du da irgendwie gerade einen Trend im Umgang mit verzerrten Drums? Gibt es irgendwie einen Style, der gerade aktuell ist oder der sich gerade entwickelt? Irgendwas, was du da beobachtest?

Ja, immer mehr. Immer mehr Clipping einfach. Ja, also das ist auf jeden Fall mein Trend. Und das ist der Trend, den ich in den Subgenres sehe, dass es teilweise einfach übertrieben clippt. Wobei das auch einfach das ist, wofür ich mich interessiere. Irgendwie, ich feiere das. Es gibt ja auch Musikrichtungen. Ich habe zum Beispiel so nebenbei so ein Phonk-Projekt. Ich weiß nicht, ob du die Musikrichtung was sagst. Also mit P-H-O-N-K geschrieben. Ist so ein, ja, auf TikTok irgendwann aufgeblowt. Also für mich ist es so ein Money-Projekt on the side wie Lo-Fi quasi. Aber ist halt komplett anders als Lo-Fi, weil es halt auch vollkommen, also vollkommen über die Maße verzerrt und das ist halt so irgendwie. Sonst im Hip-Hop, es gibt halt immer wieder so Strömungen, aber die beziehen sich nicht unbedingt aufs Clipping. Das sind dann eher so Sachen wie, boah, jetzt höre ich gerade sehr viele Beats, die keine Kick verwenden oder sehr viele Beats, die keine oder weniger HiHats verwenden oder halt solche Sachen.

Aber ja. Dieses übertriebene Clipping, also den Trend kenne ich auch. Hast du ein Gefühl, woran das liegen könnte? Also du sagst irgendwie, finden die Leute es plötzlich geil, dass es halt übertrieben clippt alles. Hast du ein Gefühl, woran das liegt?

Also ich meine, es ist halt natürlich exciting und dadurch, dass es immer mehr zu einem Ding wird, zu clippen oder geworden ist, das ist mittlerweile natürlich vollkommen etabliert, ist es auch immer mehr, würde ich behaupten, zu einer Kunstform geworden, damit umzugehen. Also, weil du kannst, also, ich würde sagen, vor 20 Jahren hätten halt alle gesagt, wenn es clippt, so hätten sie die Hände über den Kopf zusammengeschlagen und gesagt, oh mein Gott, das klingt ja schrecklich. Aber mittlerweile kann man halt schon sagen, so ja, okay, du kannst halt clippen auf eine Art und Weise, die halt einfach whack klingt. Oder du kannst halt Dinge damit erzeugen, die du so nicht hättest erzeugen können, die halt mega interessant klingen. Wenn du halt einen bestimmten 808-Sound nimmst und der irgendwie mit dem Sample zusammenclippt an der Stelle und es klingt halt mit 808-Sample A mega langweilig oder einfach nur schlecht und mit 808-Sample B klingt es halt mega interessant, weil auf einmal irgendwelche Harmonics entstehen, die vorher nicht da waren. Und ich glaube, dass der Fakt, dass halt Leute sich so sehr mittlerweile damit beschäftigen, dass es so viele Leute gibt, die solche Beats machen, führt natürlich auch dazu, dass Leute immer gecheckter werden, wie sie mit Clipping umgehen und wie sie es schaffen, dass halt 15 dB Clipping trotzdem noch interessant klingt. Und darüber hinaus glaube ich einfach, dass natürlich Songs werden immer kürzer. Das heißt, der Fakt, dass halt die Songs über die Strecke hinaus weniger Dynamik haben, wird immer egal, weil es halt immer mehr Fast-Food mäßig konsumiert wird und einfach der Song darf keine Längen haben und der

Song muss einfach die ganze Zeit ballern und mehr ist mehr, I guess, so denken sich dann die Leute beziehungsweise gibt die Hörgewohnheit vor. Und das ist einfach ein Thema.

Und dann der Konsumstyle unserer konsumorientierten mehr ist mehr, rein damit Gesellschaft.

Genau, der Konsumstyle und glaube ich auch darüber hinaus vielleicht, weil es gibt ja eben schon mittlerweile halt so diese von Spotify und Tidal, dass sie halt quasi die gemessene Lautheit irgendwie anpassen und so. Aber was es halt nicht gibt, ist das in Studios und wenn halt ein Producer mit einem Rapper da ist und zwei Beats spielt und der eine ist halt 10 dB lauter, so beziehungsweise clippt einfach viel mehr und ballert dadurch mehr, dann ist es oft auch die Erfahrung, dass das halt natürlich mehr Excitement im Moment macht und dafür sorgt, dass dieser Beat dann halt gepickt wird und dann ja, dass dann halt sich über die Zeit natürlich die Releases anhäufen, die halt alle gepickt worden sind, die halt immer die sind, die halt im Studio die Lauteren sind oder die, die mehr ballern und es ballert halt in der Regel einfach mehr, wenn es halt einfach clippt so und da ist es sehr, sehr schwer da überhaupt mitzuhalten, wenn man es nicht tut und auf der anderen Seite auch eben die Frage, so ja, okay, also was ist der, was ist in bestimmten Fällen, was ist denn der Benefit von, dass es nicht clippt, so und wenn ich halt will, dass es nicht clean klingt, dann also, ja, dann muss ich natürlich da meine Wege finden, so. Genau.

Also eine Mischung aus Style und Loudness War, letztendlich.

Ja, ja, ja, glaube ich.

Okay, nice. Dann sind wir eigentlich schon direkt am letzten Block. Ich mir fiel eigentlich so die Frage, hast du eine Songreferenz, die deinen Umgang mit verzerrten Drums zeigt? Also irgendwas von dir, wo du sagen würdest, also wenn dich jetzt so jemand fragt, geil, du produzierst, wie klingen so deine Drums? Oder irgendwie was?

Boah, lass mich mal gucken. Also ich glaube so per se nicht, weil ich wirklich mich eigentlich gar nicht so in so eine Box einordnen möchte, weil ich wirklich ganz, ganz viele verschiedene Sachen mache. Ich kann dir halt Private Links ein, zwei schicken, dann kannst du da mal reinhören irgendwie, weil ich habe, glaube ich, von den Sachen, die raus sind, keine Ahnung, das ist halt immer hinterher. Ja, und das ist wirklich, wirklich super, super unterschiedlich. Also ich könnte jetzt halt eine Akustikballade auf Spanisch zeigen von diesem Jahr, die rausgekommen ist und gleichzeitig halt einen Song, der halt einfach so gottlos klippt, dass du nicht mehr weißt, wo vorne und hinten ist. Deswegen kann ich das so pauschal nicht beantworten. Also ich glaube, was interessant ist, ich schicke dir mal einen Private Link, wo ich halt die letzten, das hatte ich eben erwähnt, die letzten zwei, drei Wochen für so einen französischen Rapper gepitcht habe und wo es wirklich so darum geht, dass wirklich alles aus den Angeln fliegt und das hat wirklich dann auch noch mal ein bisschen meinen Umgang Clipping verändert oder nochmal meine Sichtweise drauf so geshapet von so, ah ok krass, ja man kann halt auch so weit gehen und ja, dann gibt es mit Sicherheit auch Beispiele, wo es irgendwie so ein bisschen normaler ist, ja

Ja easy, schick gerne mal rum, also das ist tatsächlich auch eine Frage, auf die einfach keiner antworten kann, was aber auch eine Erkenntnis ist

Ja, weil es glaube ich, je nachdem wenn du wenn du fragst, glaube ich wirklich auch ich glaube schon, dass es Leute geben wird also wenn du die fragen würdest dann hätten die darauf eine Antwort, weil ich auch Leute kenne und das bin ich halt eben nicht aber Leute, die halt wirklich reine Beatproducer sind so und die machen halt, aber selbst bei denen wird es wahrscheinlich so sein, dass die halt sagen, ja, aber ich mache halt solche Beats und ich mache halt auch solche Beats und deswegen und da ist dann immer wieder neu beeinflusst von was will der Artist, was ist gerade die Wave, für die ich gerade

produziere. Und da passt man sich ja schon auch dann ein Stück weit an halt oder lässt sich dann inspirieren vom jeweiligen Subgenre. Und was da halt gang und gäbe ist.

Okay, nice. Dann hast du noch irgendwelche Aspekte zum Thema Distortion of Drums, irgendwas, was du das Gefühl hast, wo du nicht angesprochen hast, erwähnenswert?

ne ich glaube nicht ja ich glaube also ja es ist interessant weil es natürlich so ein allgegenwärtiges Thema ist aber gleichzeitig sozusagen in meinem Alltag so ein bisschen so gar nicht so wild ist weil es halt eigentlich oder gar nicht so kompliziert ist, weil es halt wirklich einfach in der Regel ist es das eine Tool, für die einen ist es der Fruity Loops Clipper, für mich ist es halt Standard Clip, weil ich halt auf FL nicht viel bin und dann ist es halt immer da rein. Manchmal mehr und manchmal weniger und manchmal halt auch nicht. Aber am Ende immer, wenn es geil klingt, klingt es geil.

Das ist genau das Ding.

Ich bin immer down to experiment und wer weiß, vielleicht ja, vielleicht verändert sich das auch wieder in ein, zwei Jahren, vielleicht habe ich dann auch eine Phase, wo ich so bin, boah, gar kein Bock mehr auf diesen geclippten Sound, ich will mal was anderes machen, so ähm, ja aber genau, das ist halt immer anders natürlich aber...

Ja cool, alles klar, warte dann würde ich mal die Aufnahme beenden.

yes.

Eidesstattliche Erklärung

Hiermit versichere ich, dass ich diese Arbeit selbständig und nur mit den angegebenen Hilfsmitteln angefertigt habe. Ebenso versichere ich, dass diese Arbeit oder Teile daraus weder von mir selbst noch von anderen andernorts als Prüfungsleistung eingereicht wurden.

Wörtliche oder sinngemäße Übernahmen aus anderen Schriften und Veröffentlichungen in gedruckter oder elektronischer Form sind gekennzeichnet. Sämtliche Sekundärliteratur und sonstige Quellen sind nachgewiesen und in der Bibliografie aufgeführt.

Das Gleiche gilt für graphische Darstellungen und Bilder sowie für alle Internet-Quellen. Wurden Verfahren oder Instrumente, die auf künstlicher Intelligenz basieren (so genannte KI gestützte Verfahren) für die Arbeit eingesetzt, so ist dies durch Nennung dieses Verfahrens und dessen Umfang des Einsatzes kenntlich gemacht.

Ich bin ferner damit einverstanden, dass meine Arbeit zum Zwecke eines Plagiatsabgleichs in elektronischer Form anonymisiert versendet und gespeichert werden kann. Mir ist bekannt, dass von der Korrektur der Arbeit (z.B. im Falle von einem Plagiat) abgesehen werden kann.

22.09.2025

A handwritten signature in black ink, consisting of a stylized 'M' followed by a period and a large, flowing 'R'.

Datum

Unterschrift