

Bachelorarbeit

Im Studiengang Audiovisuelle Medien

Experimentelle Produktionsansätze in der zeitgenössischen Popmusik

am Beispiel von

Dijon & Mk.gee

Vorgelegt von Gian Luca Masur

An der Hochschule der Medien Stuttgart am 10.02.2026

Zur Erlangung des akademischen Grades eines Bachelor of Engineering

Erstprüfer: Prof. Oliver Curdt

Zweitprüferin: Maja Lorenz-Merz

Ehrenwörtliche Erklärung

Hiermit versichere ich, Gian Luca Masur, ehrenwörtlich, dass ich die vorliegende Bachelorarbeit mit dem Titel: „Experimentelle Produktionsansätze in der zeitgenössischen Popmusik – am Beispiel von Dijon & Mk.gee“ selbstständig und ohne fremde Hilfe verfasst und keine anderen als die angegebenen Hilfsmittel benutzt habe. Die Stellen der Arbeit, die dem Wortlaut oder dem Sinn nach anderen Werken entnommen wurden, sind in jedem Fall unter Angabe der Quelle kenntlich gemacht. Ebenso sind alle Stellen, die mit Hilfe eines KI-basierten Schreibwerkzeugs erstellt oder überarbeitet wurden, kenntlich gemacht. Die Arbeit ist noch nicht veröffentlicht oder in anderer Form als Prüfungsleistung vorgelegt worden.“

Ich habe die Bedeutung der ehrenwörtlichen Versicherung und die prüfungsrechtlichen Folgen (§ 24 Abs. 2 Bachelor-SPO, § 23 Abs. 2 Master-SPO (Vollzeit)) einer unrichtigen oder unvollständigen ehrenwörtlichen Versicherung zur Kenntnis genommen.



Gian Luca Masur

Hinweise zur Sprache

Gendern

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird in dieser Arbeit das generische Maskulinum verwendet. Sämtliche Personenbezeichnungen beziehen sich gleichermaßen auf alle Geschlechter.

Anglizismen

In der Tontechnik und Musikproduktion ist die Verwendung englischsprachiger Begriffe internationaler Standard. Auch wenn deutsche Wörter existieren, werden in dieser Arbeit englische Bezeichnungen entsprechend der gängigen Fachsprache als Synonyme verwendet.

Zentrale Schlüsselbegriffe und spezifische Fachbegriffe werden bei erster Verwendung gekennzeichnet und in den entsprechenden Fußzeilen erläutert. Im weiteren Verlauf der Arbeit werden diese als eingeführt vorausgesetzt. Auf die Erläuterung bekannter Grundbegriffe (z. B. Verse, Chorus, Drums oder Sample) wurde zugunsten der inhaltlichen Fokussierung verzichtet.

Zitate

Alle Zitate aus englischsprachigen audiovisuellen Medien sowie englischsprachiger Fachliteratur wurden als eigene Übersetzungen ins Deutsche übertragen.

Zusammenfassung

Diese Arbeit untersucht experimentelle Produktionsansätze in der zeitgenössischen Popmusik am Beispiel der Künstler Dijon und Mk.gee. Im Zentrum steht die Analyse ihrer Arbeitsweisen und Prinzipien, um die Entstehung ihrer genreübergreifenden und innovativen Produktionen nachvollziehbar zu machen. Nach einer Einordnung des aktuellen Stands des Popmusik-Genres erfolgt eine detaillierte Analyse ausgewählter Produktionen. Aufbauend auf diesen Analysen werden eigene Produktionsexperimente durchgeführt. Diese dienen dem tieferen Verständnis der herausgearbeiteten Prinzipien und dem Testen ihrer Übertragbarkeit. Ein Schwerpunkt liegt auf der Adaption der analog geprägten Produktionstechniken auf ein zugängliches digitales Produktionsumfeld.

Abstract

This thesis examines experimental production approaches in contemporary pop music using the artists Dijon and Mk.gee as examples. The focus is on analyzing their workflows and production principles in order to make the creation of their cross-genre and innovative productions comprehensible. After classifying the current state of the pop music genre, a detailed analysis of selected productions is carried out. Based on these analyses, adapted production experiments are conducted. These serve the purpose of deepening the understanding of the principles identified and of testing their transferability. An emphasis is placed on adapting analog-driven production techniques to an accessible digital production environment.

Inhaltsverzeichnis

Ehrenwörtliche Erklärung

Hinweise zur Sprache

Zusammenfassung / Abstract

Inhaltsverzeichnis

Abbildungsverzeichnis

Audioverzeichnis

1 Einleitung.....	1
1.1 Kontext und Problemstellung.....	1
1.2 Forschungsinteresse und Zielsetzung	1
1.3 Forschungsfragen.....	2
1.4 Methodik und Aufbau der Arbeit	2
2 Genre- und Kontextanalyse: Zeitgenössische Popmusik	3
3 Methodik der Songanalyse.....	4
4 Case Study 1: Dijon.....	6
4.1 Künstlerischer Hintergrund	6
4.2 Albumanalyse: <i>Baby</i>	8
4.3 Songanalysen	11
4.3.1 Songanalyse: „Another Baby!“	11
4.3.2 Songanalyse: „Yamaha“	15
4.3.3 Songanalyse: „Automatic“.....	19
4.4 Vertiefung: Jamming then Chopping.....	23
5 Case Study 2: Mk.gee	24
5.1 Künstlerischer Hintergrund	24
5.2 Albumanalyse: <i>Two Star & The Dream Police</i>	25
5.3 Songanalysen	26
5.3.1 Songanalyse: „How many miles“	26
5.3.2 Songanalyse: „Rylee & I“	30
5.3.3 Songanalyse: „I Want“	35

5.4	Vertiefung: Gitarre.....	40
6	Vergleich und Einordnung	42
7	Eigene Produktionsexperimente	43
7.1	Dijon	44
7.2	Mk.gee	52
7.3	Eigene Produktion	60
8	Fazit.....	65
	Literatur- und Quellenverzeichnis.....	68

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: Videostill aus Dijons Absolutely	9
Abb. 2: Rückseite der Vinylveröffentlichung von Dijons Baby	9
Abb. 3: Inoffizielle Visualisierung Dijons Eurorack-Setups	10
Abb. 4: Isolierter Drum-Stem aus Dijons "Another Baby!"	11
Abb. 5: Strukturelle Analyse: Dijon - "Another Baby!"	15
Abb. 6: Visualisierung der Waveform von Dijons "Yamaha"	18
Abb. 7: Strukturelle Analyse: Dijon - "Yamaha"	18
Abb. 8: Piano-Akkorde aus Dijons "Automatic"	20
Abb. 9: Bassline aus Dijons "Automatic"	20
Abb. 10: Synth-Akkorde aus Dijons "Automatic"	20
Abb. 11: Strukturelle Analyse: Dijon - "Automatic"	22
Abb. 12: Isolierter Drum-Stem aus Mk.gees "How many miles"	27
Abb. 13: Lead-Melodie des Gitarrenriffs aus Mk.gees "How many miles"	27
Abb. 14: Vocal-Melodie-Motiv aus Mk.gees "How many miles"	28
Abb. 15: Strukturelle Analyse: Mk.gee - "How many miles",	30
Abb. 16: Isolierter Drum-Stem aus Mk.gees "Rylee & I"	31
Abb. 17: Gitarrenmotiv aus Mk.gees "Rylee & I"	32
Abb. 18: Strukturelle Analyse: Mk.gee - "Rylee & I"	34
Abb. 19: Visualisierung des ersten Drum-Schlags in Mk.gees "I Want"	36
Abb. 20: Visualisierung eines melodischen Akzentes in Mk.gees "I Want"	36
Abb. 21: Zentrales melodisches Motiv in Mk.gees "I Want"	37
Abb. 22: Strukturelle Analyse: Mk.gee - "I Want"	39
Abb. 23: Videostill aus Mk.gees "Dream police"	41
Abb. 24: Foto von Mk.gees Setup auf der Bühne	41
Abb. 25: Visualisierung der unregelmäßigen Halfbahnen der Snare.....	45

Abb. 26: Direkt am Raster ausgerichtete Drum-Sounds	46
Abb. 27: Visualisierung des Jamming-Setups	47
Abb. 28: Visualisierung des Kurations-Prozesses nach der Improvisationsphase	47
Abb. 29: Visualisierung des Setups zur Annäherung an Dijons modulares Effekt-Setup	48
Abb. 30: Visualisierung der Waveforms des Pianos vor und nach Reamping	49
Abb. 31: Strukturelle Analyse: Dijon Experiment	50
Abb. 32: Signalfluss der parallelen Prozessierung in Anlehnung an Mk.gees Effekt-Setup...	54
Abb. 33: Darstellung der Synth-Akkorde aus dem Mk.gee Experiment	57
Abb. 34: Strukturelle Analyse: Mk.gee Experiment, eigene Darstellung	58
Abb. 35: Signalfluss der parallelen Prozessierung im eigenen Experiment	61
Abb. 36: Strukturelle Analyse: eigenes Experiment	64

Audioverzeichnis

A0 - Finales Instrumental des Dijon Experiments	52
A1 - Drums ohne Gated-Reverb auf der Snare	45
A2 - Drums mit Gated-Reverb auf der Snare	45
A3 - Gitarre ohne Effekte.....	48
A4 - 'gefärbte' Gitarre	48
A5 - Gitarre nach randomisiertem Slicing.....	49
A6 - Gitarre nach extremem Time-Stretching und randomisiertem Slicing	49
A7 - Kuratierte Momente der Gitarrentextur	49
A8 - Bass-Motiv	49
A9 - Bass-Motiv mit Übersteuerung	49
A10 - Piano direkt aus dem VST	49
A11 - Piano nach Reamping.....	49
A12 - Kombination des direkten und gereampften Pianos mit Degradierung	50
B0 - Finales Instrumental des Mk.gee Experiments	60
B1 - Gitarre ohne Effekte.....	55
B2 - Gitarre mit Effekten.....	55
B3 - Gitarre mit Layers	56
B4 - Drums ohne Degradierung	56
B5 - Drums mit Degradierung.....	56
B6 - Synth-Keys Layer 1	57
B7 - Synth-Keys Layer 2	57
B8 - Gereampfte Textur Layer	58
C0 - Finales Instrumental des eigenen Experiments.....	65
C1 - Gitarre ohne Effekte	62
C2 - Gitarre mit Effekten.....	62
C3 - Gitarre mit Effekten Reamped	62
C4 - Finale Gitarre, mit Effekten, direktes und gereampfte Signal kombiniert.....	62
C5 - Piano ohne Effekte	62
C6 - Piano nach Prozessierung.....	62
C7 - Drums	63

1 Einleitung

1.1 Kontext und Problemstellung

Die Geschichte der populären Musik ist untrennbar von der Evolution ihrer Produktionstechnologien. Jede Dekade wird durch einen spezifischen klanglichen Fingerabdruck charakterisiert, der unmittelbar aus den technischen Innovationen und Limitationen seiner Zeit resultiert, wie beispielsweise die warme Sättigung analoger Bandmaschinen der 1970er- oder die ikonischen Synthesizern der 1980er-Jahre (vgl. Théberge, 1997, S. 198). Musikalische Stile werden dabei maßgeblich durch die Eigenschaften der populären modernen Instrumente und Produktionstechniken beeinflusst.

In der heutigen Ära der Musikproduktion scheint es solch einen dominanten Stil durch die vollständige Digitalisierung kaum noch zu geben. Durch die allgegenwärtige Verfügbarkeit von Digital Audio Workstations (DAWs) und virtuellen Instrumenten (VSTs) sind die physischen und finanziellen Einstiegshürden nahezu aufgehoben worden. Diese Demokratisierung der Produktionsmittel führt jedoch zu einer paradoxen Entwicklung: Während theoretisch unbegrenzte Gestaltungsmöglichkeiten bestehen, mündet die Praxis häufig in einer klanglichen Standardisierung. Ein Großteil zeitgenössischer Popmusik ist durch eine „polierte“ digitale Ästhetik geprägt. Dieser technische Fortschritt zielt auf klangliche Perfektion ab, läuft jedoch Gefahr, die Unmittelbarkeit emotionalen Ausdrucks und den imperfekten Charme zu verlieren.

Im Kontext algorithmisch geprägter Social-Media-Plattformen verstärkt sich dieser Eindruck, da populäre Musikformate vermehrt auf kurze, prägnante und unmittelbar zugängliche Strukturen sowie eine hohe klangliche Qualität ausgerichtet sind. In diesem Spannungsfeld fungieren experimentelle, innovative Künstler als Gegenbewegung. Sie wenden sich von einem ausschließlich digitalen Ansatz ab und produzieren nicht mit dem Ziel maximaler Sauberkeit, sondern mit Fokus auf unmittelbaren Ausdruck von Emotionen, Intimität und ohne imaginäre Genre-Grenzen.

1.2 Forschungsinteresse und Zielsetzung

Die Künstler Dijon und Mk.gee gehören zu dieser Art von Musikern. Das Forschungsinteresse dieser Arbeit liegt in der Dekonstruktion ihrer experimentellen Ansätze. Ziel ist es, ein tieferes Verständnis ihrer Klangästhetiken zu erlangen und die dahinterliegenden Produktionsprinzipien herauszuarbeiten. Dabei steht nicht nur die rein technische Analyse im Vordergrund, sondern auch die Frage nach der methodischen Übertragbarkeit.

Es soll untersucht werden, ob und wie diese oft auf Hardware und speziellen Setups basierenden Ansätze innerhalb eines zugänglichen, digital basierten Bedroom-Studio-Setups¹ nachvollzogen werden können. Die Arbeit zielt darauf ab, Erkenntnisse zu erlangen, die über eine bloße Imitation der Referenzkünstler hinausgehen. Es geht um die Abstraktion von Prinzipien, die auf den persönlichen Stil, andere Genres und moderne digitale Workflows angewendet werden können, um trotz technischer Perfektion eine eigenständige und charakterstarke Klangidentität zu formen.

1.3 Forschungsfragen

Diese Arbeit zielt darauf ab, zentrale produktionstechnische Prinzipien und Arbeitsweisen von Dijon und Mk.gee praktisch zu untersuchen. Der Fokus liegt dabei auf der Übertragbarkeit für andere Produzenten.

Aus diesem Grund werden folgende Forschungsfragen formuliert:

Welche produktionstechnischen Prinzipien und Arbeitsweisen prägen die Klangästhetik von Dijon und Mk.gee, und inwiefern lassen sich diese innerhalb eines digitalen Bedroom-Studio-Setups praktisch nachvollziehen?

Welche Unterschiede und Limitationen ergeben sich bei der digitalen Emulation analoger, hardwarebasierter Produktionsansätze in Bezug auf Workflow und klangliche Kontrolle?

Inwiefern lassen sich die aus den Analysen gewonnenen Produktionsprinzipien abstrahieren und in eine eigenständige Produktion übertragen, ohne den spezifischen Stil der Referenzkünstler zu imitieren?

1.4 Methodik und Aufbau der Arbeit

Die Arbeit folgt einem qualitativ-analytischen und praxisbasierten Forschungsansatz, der analytische Untersuchung und eigene Produktionspraxis miteinander verknüpft. Ziel ist es, produktionstechnische Prinzipien nicht nur theoretisch zu beschreiben, sondern deren Anwendung, Übertragbarkeit und Limitationen im praktischen Kontext zu erproben.

Im ersten Teil der Arbeit werden ausgewählte, aktuelle Produktionen von Dijon und Mk.gee analysiert, um zentrale musikalische Merkmale, Arbeitsweisen und produktionstechnische

¹ „Bedroom-Studio“ bezeichnet ein simples, privates Musikproduktions-Setup im eigenen Zuhause. Durch einen einfacheren Zugang zur Musikproduktion wird diese Produktionsform immer verbreiteter und etablierter.

Strategien herauszuarbeiten. Diese Analysen bilden die theoretische Grundlage für die anschließenden praktischen Experimente.

Darauf aufbauend werden eigene Produktionsexperimente durchgeführt, die sich zunächst bewusst an den analysierten Produktionen der beiden Künstler orientieren. In einem weiteren Schritt werden die gewonnenen Erkenntnisse abstrahiert und in einer eigenständigen Produktion angewendet, um deren genre- und kontextübergreifende Übertragbarkeit zu untersuchen.

Die Arbeit schließt mit einer vergleichenden Auswertung der analytischen und praktischen Ergebnisse, in der die gewonnenen Erkenntnisse in Bezug auf Workflow, Klanggestaltung und kreative Prozesse zusammengeführt und kritisch reflektiert werden.

2 Genre- und Kontextanalyse: Zeitgenössische Popmusik

Um die experimentellen Ansätze von Dijon und Mk.gee einordnen zu können, müssen zunächst die Konventionen der zeitgenössischen Popmusik betrachtet werden. Populäre Musik folgt etablierten Strukturen, die sich über Jahrzehnte hinweg gefestigt haben.

Die populäre Musik folgt weitgehend standardisierten formalen Schemata. In der Musikwissenschaft werden vor allem einfache Strophenformen, AABA-Strukturen und die klassische Verse-Chorus-Form als grundlegende Formtypen beschrieben (vgl. Covach, 2005, S. 69f.). Die fundamentale Gemeinsamkeit der verschiedenen Strukturen ist das Prinzip der Wiederholung sowie die funktionale Trennung in einen narrativen Teil (Verse) und einen stabilen Refrain (Chorus).

Diese Strukturen haben sich über Jahrzehnte in das kollektive Gehör eingeprägt und sorgen für eine spezifische Hörerwartung. Die Wahrnehmung von Musik und besonders derer Strukturen basiert auf erlernten Mustern. Hörer vergleichen musikalische Passagen unterbewusst mit bereits bekannten Titeln und ordnen sie nach bestimmten Merkmalen ein. So werden beispielsweise gesteigerte Lautheit und Textwiederholung als typische Attribute für einen Chorus wahrgenommen (vgl. De Clercq, 2017). Formale Konventionen fungieren also nicht nur als Werkzeuge zur Komposition, sondern auch als Orientierungspunkte und Erwartungshaltungen für den Hörer, welche bestimmen wie musikalische Momente wahrgenommen werden.

Parallel zu diesen strukturellen Erwartungen entwickelte sich ein klangliches Ideal der Transparenz. Seit den 1930er-Jahren gilt die „transparente Vermittlung“ als der „Heilige Gral“ der Tonaufnahme (vgl. Zagorski-Thomas, 2014, S. 70). Das Ziel ist eine möglichst unmittelbare Abbildung, bei der die Technik hinter dem musikalischen Ereignis verschwindet. Mit technischem Fortschritt in der Tontechnik wurde dieses Ideal zunehmend perfektioniert. Moderne Produktionen ermöglichen eine nahezu uneingeschränkte Kontrolle über Klangfarbe, Dynamik, Timing und mehr, wodurch die Annäherung an die klangliche Perfektion möglich wird. Dies

scheint auf den ersten Blick eine positive Innovation zu sein, kann aber in der Praxis zu einer unangenehmen Klarheit und Direktheit führen, die im Kontrast zu den wärmeren distanzierten Klangbildern früherer Epochen steht (vgl. Zagorski-Thomas, 2014, S. 20).

Frühere Produktionsweisen waren durch technische Begrenzungen geprägt, die den Sound bestimmter Epochen maßgeblich beeinflussten. Die spezifischen Eigenschaften von populären Instrumenten und Technologien formen nicht nur klangliche Ergebnisse, sondern beeinflussen auch die musikalische Praxis selbst, indem sie bestimmte Spielweisen und kompositorische Entscheidungen nahelegen (vgl. Théberge, 1997, S. 198). Mit moderner Technik sind diese Limitationen in der heutigen digitalen Produktionspraxis weitgehend aufgehoben.

In einer Umgebung nahezu unbegrenzter Möglichkeiten stellt sich daher zunehmend die Frage, wie klangliche Eigenständigkeit und Ausdruckskraft sowie eine distinktive Klangästhetik erreicht werden können, wenn das Streben nach klanglicher Perfektion der Standard ist. Während die Industrie auf maximale Kontrolle und Eindeutigkeit setzt, nutzen Dijon und Mk.gee die bewusste Abweichung von diesen strukturellen und klanglichen Normen als zentrales künstlerisches Werkzeug. Ihre Produktionen stechen dadurch heraus, dass sie diese etablierten Erwartungshaltungen oft unterlaufen und so ihren eigenständigen Stil prägen.

3 Methodik der Songanalyse

Die songanalytischen Untersuchungen in dieser Arbeit konzentrieren sich ausschließlich auf die Produktionsebene der Instrumentals. Aspekte des Songwritings sowie der Vocal-Aufnahme und deren Processing² werden bewusst ausgeklammert, um den Fokus auf die klangästhetische Gestaltung der musikalischen Basis zu legen.

Die Dekonstruktion der ausgewählten Werke folgt der von Philip Tagg vorgeschlagenen und in den Popular Music Studies etablierten Checkliste musikalischer Parameter. In seinem Werk *Analysing popular music: theory, method and practice* macht Tagg klar, dass eine rein notationale, auf Tonsatz basierende Analyse für populäre Musik unzureichend ist, da die Wirkung maßgeblich durch eine Vielzahl klanglicher Parameter bestimmt wird (vgl. Tagg, 2015, S. 4). Tagg unterteilt diese in sieben Kategorien: *Aspects of time*, *Melodic aspects*, *Orchestrational aspects*, *Aspects of tonality and texture*, *Dynamic aspects*, *Acoustical aspects* sowie *Electromusical and mechanical aspects*.

² „Processing“ ist das englische Wort für „Prozessierung“ / „Prozessieren“, welches in dieser Arbeit als Bezeichnung für die Bearbeitung von Audiosignalen durch Effekte verwendet wird.

Unter Berücksichtigung dieser theoretischen Grundlage werden die Werke in dieser Arbeit anhand der folgenden, für die Produktionspraxis modifizierten Parameter analysiert:

- **Rhythmik:** Bezugnehmend auf Taggs *Aspects of time* werden hier Tempo, Rhythmusstrukturen, Timing und die Interaktion der perkussiven Elemente untersucht.
- **Harmonie:** Diese Kategorie fasst Taggs *Melodic aspects* und *Aspects of tonality and texture* zusammen. Analysiert werden Akkordfolgen, melodische Motive, harmonische Strukturen sowie deren Entwicklung im Songkontext.
- **Instrumentation:** Hier werden die Kategorien *Orchestrational aspects*, *Acoustical aspects* und *Electromusical and mechanical aspects* gebündelt. Der Fokus liegt auf der Auswahl der Instrumente, deren Spielweise, aber vor allem der spezifischen Prozessierung, Signalverarbeitung und der daraus resultierenden Klangfarbe.
- **Songstruktur:** Dieser Parameter wird hinzugefügt, um die formale Organisation der Werke (z. B. Verse-Chorus-Schemata) sowie gezielte Abweichungen von konventionellen Strukturen aufzuzeigen.
- **Dynamik:** In Anlehnung an Taggs *Dynamic aspects* wird hierbei insbesondere die zeitliche Entwicklung der energetischen Dichte und Wahrnehmung innerhalb der Produktion untersucht.

Die Kategorien werden dabei nicht gleichgewichtet, sondern entsprechend ihrer Relevanz für die jeweilige Produktion betrachtet.

Hinweise zu Herangehensweisen und Darstellungen

Für die Beschreibung von Rhythmik durch genaue Zählzeiten wird im Sinne struktureller Klarheit das „1 e & a“ System verwendet. Somit würde die 16tel Aufteilung eines Viervierteltaktes folgendermaßen benannt werden: 1, 1e, 1&, 1a | 2, 2e, 2&, 2a | 3, 3e, 3&, 3a | 4, 4e, 4&, 4a

Bei Darstellungen zu Harmonie- oder Melodiebeispielen, etwa von Schlüsselmotiven oder ähnlichem, werden anstatt klassische Notationen produktionsorientierte Darstellungen durch Piano-Roll-Noten³ in der DAW FL Studio verwendet. Der Grund dafür ist die so größere Zugänglichkeit dieser Arbeit für moderne Musikproduzenten, ohne den Anspruch zu erheben, eine vollständige Transkription zu ersetzen.

Die Kategorien „Songstruktur“ und „Dynamik“ überschneiden sich und werden unter anderem zusammenhängend betrachtet. Hier wird nicht nur strikt die Form der Songs im Sinne von simplen Unterteilen in verschiedene Sektionen, sondern die Zusammenhänge und inneren

³ Eine „Piano-Roll“ ist ein Werkzeug in DAWs zur Darstellung und Bearbeitung von MIDI-Noten.

Dynamiken dieser Sektionen analysiert (vgl. Edlund, 2020, S. 53). Zur Visualisierung der Struktur im Zusammenhang mit der Energieentwicklung (Dynamik) der Songs dienen selbsterstellte Schaubilder wie beispielsweise Abb. 5. Wichtig hierbei ist, dass die Darstellung der Dynamik nicht auf messbaren Werten wie Lautstärke oder Dichte des Instrumentals basiert, sondern auf dem wahrgenommenen Energielevel der Komposition.

Die songanalytischen Untersuchungen dieser Arbeit basieren auf hochqualitativen digitalen Audioquellen. Sämtliche analysierte Werke wurden als kostenpflichtige digitale Downloads in einem verlustarmen Audioformat (.flac) bezogen, um eine möglichst unverfälschte klangliche Grundlage für die Analyse sicherzustellen. Die analysierten Titel sind aus urheberrechtlichen Gründen nicht im Anhang dieser Arbeit enthalten. Sie können auf Streamingplattformen gefunden werden und sind im Quellenverzeichnis verlinkt.

Zur tieferen Untersuchung einzelner musikalischer Ebenen wurden ergänzend Stem-Separationen⁴ der Originalaufnahmen eingesetzt. Mithilfe aktueller KI-basierter Verfahren zur Quellentrennung wurden aus den jeweiligen Songs separate Spuren für Instrumental, Gesang, Schlagzeug und Bass generiert. Diese separierten Audiomaterialien dienten ausschließlich als analytisches Hilfsmittel, insbesondere zur genaueren Betrachtung rhythmischer Strukturen, der funktionalen Rolle des Basses sowie der internen Balance einzelner Produktionselemente.

Es ist zu berücksichtigen, dass KI-basierte Stem-Separationen technisch bedingte Artefakte und klangliche Verfälschungen mit sich bringen können. Diese Effekte wurden im Analyseprozess reflektiert und bei der Interpretation der Ergebnisse bewusst ausgeklammert. Die separierten Spuren wurden nicht als eigenständige musikalische Quellen, sondern als unterstützendes Werkzeug zur Ergänzung des aktiven Hörens verwendet. Die primäre Grundlage der Analyse bildete weiterhin das kritische, kontextualisierte Hören der Originalmischungen.

4 Case Study 1: Dijon

4.1 Künstlerischer Hintergrund

Dijon Duenas, bekannt unter dem Künstlernamen Dijon, ist ein US-amerikanischer Singer-Songwriter und Musikproduzent, dessen Werke schwer zu einem klaren Genre zuordnungsbar sind. Während sie in der musikjournalistischen Rezeption häufig im Neo-Soul- oder R&B-Kontext verortet werden (vgl. Nelson, 2025), lassen sich ebenso Einflüsse aus Soul, Folk und elektronischer Musik identifizieren. Seine Musik ist gekennzeichnet durch eine experimentelle Herangehensweise, bei der eine konsequent intuitive und prozessorientierte Arbeitsweise im

⁴ „Stem-Separation“ / Quellentrennung ist ein Verfahren, bei dem der Gesamtmix eines Songs in seine Hauptbestandteile (Stems) aufgeteilt wird (Vocals, Drums, Bass, etc.).

Vordergrund steht. Dijon versteht sich nicht primär als Vertreter eines bestimmten Genres, sondern als Künstler, der musikalische Mittel situationsbezogen und funktional einsetzt (vgl. Lowe, 2025).

Bereits in jungen Jahren kam Dijon über seine Familie intensiv mit Musik in Berührung. Hip-Hop stellte dabei den ersten bewussten Zugang zu Musik dar und prägte nachhaltig sein musikalisches Denken. Auch nachdem sich sein Hörverhalten im Laufe der Jahre auf zahlreiche weitere Genres ausgeweitet hatte, blieb die ästhetische Logik des Hip-Hops ein konstanter Referenzrahmen seiner Arbeit, insbesondere beim Umgang mit Sampling.

Im Jugendalter begann Dijon mit der eigenständigen Musikproduktion. In Interviews beschreibt er rückblickend eine frühe Frustration im Hinblick auf seine technische Präzision und klangliche Perfektion, insbesondere im Vergleich zu anderen Produzenten (vgl. Brydon, 2020, 27:15). Diese Selbstwahrnehmung führte dazu, dass er sich zunehmend vom rein instrumentalen Produzieren entfernte und begann, Gesang als integralen Bestandteil seiner Musik einzusetzen.

Anstelle technisch ausdifferenzierter Songproduktionen entwickelte Dijon zunächst experimentelle Vocal-Loops, aus denen sich schrittweise ein eigener Songwriting-Ansatz bildete. In diesem Kontext erlernte er das Spielen der Gitarre, welche sich als sein zentrales kompositorisches Werkzeug etablierte. Besonders charakteristisch ist hierbei seine Affinität zu offenen, aus Country- und Folktraditionen inspirierten Akkord-Voicings, die er klassischen popmusikalischen Ansätzen vorzieht (vgl. Brydon, 2020, 01:20:44). Schon hier zeigt sich, dass Dijon sich nicht in Genregrenzen zwingt.

Diese Haltung kulminierte im Jahr 2021 in der Veröffentlichung seines Debütalbums *Absolutely*. Das Album zeichnet sich durch eine rohe, intime Klangästhetik aus, die durch informelle Produktionssettings und kollektives Musizieren geprägt ist. Imperfektionen, Nebengeräusche und performative Unschärfen werden nicht als Fehler verstanden, sondern als ästhetische Mittel zur Erzeugung von Nähe, Räumlichkeit und emotionaler Glaubwürdigkeit.

Insgesamt lässt sich Dijons künstlerischer Werdegang als kontinuierlicher Prozess der ästhetischen Selbstverortung beschreiben, in dem intuitive Improvisation und bewusste Imperfektion zentrale Rollen einnehmen. Mit seinem 2025 erschienenen Album *Baby* radikalisierte Dijon diese Ansätze weiter. Die Produktion ist experimenteller und weniger an traditionellen Songstrukturen orientiert. Klangliche Brüche, abrupte Übergänge und stilistische Kontraste treten deutlicher hervor und spiegeln Dijons fortgesetzte Suche nach einer eigenständigen musikalischen Sprache wider. Während *Absolutely* noch stark von Intimität und Nähe geprägt ist, zeigt *Baby* eine bewusste Destabilisierung etablierter Erwartungen an Form, Klang und Narration.

4.2 Albumanalyse: *Baby*

Dijons *Baby* entzieht sich nicht nur einer eindeutig genrebezogenen Zuordnung, sondern wendet sich auch von klaren Kategorisierungen im Hinblick auf Instrumentation, räumliche Verortung oder konventionelle Produktionslogiken ab. Die Klangästhetik des Albums ist geprägt von experimentellen Texturen, stark ausgeprägtem Processing und einem bewusst risikoreichen Umgang mit klanglichen Artefakten. Verzerrungen, Übersteuerungen und technische Unsauberkeiten werden nicht kaschiert, sondern gezielt als gestalterische Mittel eingesetzt. Trotz dieser ausgeprägten Experimentierfreude wirkt das Album nicht beliebig oder rein abstrakt, sondern folgt einer inneren Logik, die die einzelnen klanglichen Brüche in einen sinnhaften musikalischen Zusammenhang überführt. Die Musik fordert Aufmerksamkeit und kann stellenweise herausfordernd wirken, hält sich jedoch noch genug an konventionelle Strukturen, um nie die Grenze zur Unzugänglichkeit zu überschreiten. Es entsteht eine Balance zwischen Irritation und Eingängigkeit, bei der selbst stark verfremdete Klangereignisse eine emotionale Funktion erfüllen.

Die Produktion des Albums basiert auf einem überschaubaren Set wiederkehrender Instrumente – insbesondere Gitarre, Synthesizer und Klavier. Diese Instrumente werden jedoch nicht stabilen Rollen zugeordnet, sondern in wechselnden Funktionen eingesetzt. Ein Klavier kann in einem Kontext als harmonisches Fundament dienen, und in einem anderen als Quelle dissonanter Akzente oder kaum identifizierbarer Texturen auftreten. Das gleiche gilt für Gitarren- und Synthesizer-Sounds, welche je nach Kontext unterschiedliche musikalische Zwecke erfüllen.

Im Zentrum der Produktion steht nicht die Erfindung neuer Klangquellen oder synthetisches Sounddesign, sondern die Verfremdung und Neukontextualisierung der vertrauten Instrumente, welche durch Prozessierung und Chopping⁵ in neue musikalische Zusammenhänge überführt werden. Dijon verwendet nicht nur herkömmliche Instrumente für seine Produktionen, sondern arbeitet auch mit komplexen analogen Effektmodulen, wie sie unter anderem in seinem Film für *Absolutely* zu sehen sind (vgl. Abb. 1).

⁵ Ein „Chop“ ist ein kurzes Audiofragment, welches aus einem größeren Audiokontext extrahiert wurde. „Chopping“ ist dementsprechend das Zerschneiden von Audio zum Erzeugen von Chops.



Abb. 1: Videostill aus dem Kurzfilm zu Dijons Absolutely (Dijon, 2021, 06:37), eigene Darstellung (Hervorhebung der analogen Effektmodule)

Auf der Rückseite der Vinylveröffentlichung von *Baby* listet Dijon unter anderem die verwendeten Instrumente und generelles Equipment auf. Außerdem beinhaltet es eine Auflistung seines Eurorack-Setups⁶ (vgl. Abb. 2), welches er zum Verfremden seines harmonischen Ausgangsmaterials verwendet.

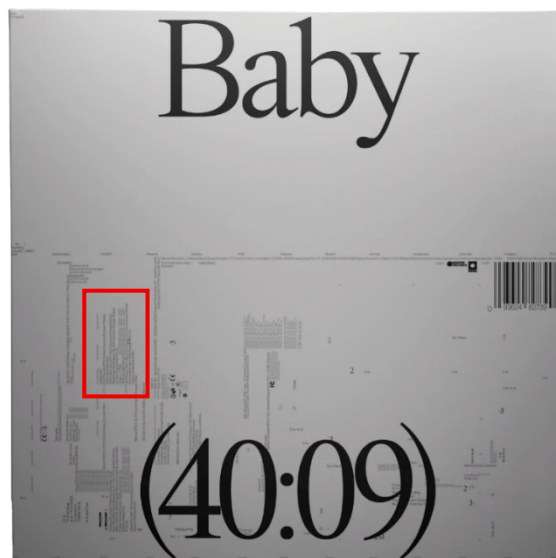


Abb. 2: Rückseite der Vinylveröffentlichung von Dijons Baby (Dijon, 2025), eigene Darstellung (Hervorhebung seines Eurorack-Setups)

⁶ „Eurorack“ ist ein standardisiertes Format für den Bau von Modulen für modulare Synthesizer und Effekteinheiten.



Abb. 3: Inoffizielle Visualisierung Dijons Eurorack-Setups, erstellt von einem Reddit-Nutzer auf Basis der Angaben der Vinyl-Rückseite (u/prefabdoubt, 2025)

Hierbei ist nicht die eigentliche Auflistung und das genaue Equipment (vgl. Abb. 3) von Bedeutung, sondern die Konzepte zur Audibearbeitung hinter Dijons Setup, was im späteren Experiment genauer beschrieben und auf digitaler Ebene angewandt wird.

Für viele der Songs in *Baby* gibt es kein Gefühl einer festen instrumentalen Besetzung. Sie leben von der Präsenz von kurzen Samples und musikalischen Chops, welche zu einem kohärenten, aber fragmentierten Gesamtbild zusammengesetzt werden. Durch diese Mehrdeutigkeit entsteht der Eindruck einer klanglichen Kollage, bei der einzelne Fragmente wie unabhängig voneinander existierende Bausteine wirken, die erst durch ihre kuratorische Anordnung Bedeutung erhalten.

Dieses kollagenhafte Prinzip verweist unmittelbar auf Dijons Nähe zu Hip-Hop-geprägten Sampling-Ästhetiken. Charakteristisch ist dabei nicht das klassische Zitieren fremden Materials, sondern die Übertragung der Sampling-Logik auf selbst erzeugte Aufnahmen. Klangereignisse wirken häufig wie aus einem größeren Pool an Ideen extrahiert und neu zusammengesetzt.

Harmonisch bleibt *Baby* meist reduziert. Die Akkordstrukturen sind in vielen Stücken simpel gehalten und treten selten als eigenständiger Fokus in den Vordergrund. Vielmehr fungiert die Harmonik als atmosphärischer Träger, der einen emotionalen Rahmen bereitstellt, innerhalb dessen sich die stark verfremdeten Klangtexturen entfalten können. Diese Zurücknahme harmonischer Komplexität schafft Raum für klangliche Experimente und verstärkt den Eindruck, dass Emotion und Ausdruck primär durch Textur, Dynamik und Prozessualität vermittelt werden anstatt durch ausgeprägte harmonische Entwicklungen.

Rhythmisch schreckt das Album nicht vor experimentellen Ansätzen zurück, sowohl durch den Einsatz interessanter Drum-Machine-Sounds und -Patterns als auch durch die rhythmisch komplexe Platzierung der melodischen Chops.

Insgesamt entsteht in *Baby* eine kohärente, in sich geschlossene Klangwelt, die sich durch ihre Fragmentierung, ihre bewusste Imperfektion und ihren kuratorischen Ansatz definiert. Die einzelnen klanglichen Brüche, Artefakte und Verfremdungen sind nicht Selbstzweck, sondern dienen der präzisen emotionalen Ausgestaltung der Musik.

4.3 Songanalysen

4.3.1 Songanalyse: „Another Baby!“

Rhythmik

„Another Baby!“ hat ein Tempo von 98 BPM im 4/4-Takt. Der rhythmische Charakter des Stücks weicht jedoch deutlich von konventionellen Pop- oder R&B-Grooves⁷ ab und ist stark durch ungewöhnliche Akzentuierungen, überlagerte Perkussionselemente, sowie fragmentierte melodische Ereignisse geprägt. Ein zentrales Merkmal im Drum-Groove bildet die konstante Platzierung der Snare-Drum nur auf der Zählzeit 4, wodurch die übliche Backbeat-Struktur aufgebrochen wird (vgl. Abb. 4). Diese Reduktion erzeugt eine Irritation der metrischen Erwartungen, bei der eine spürbare Antizipation zur markanten Snare erzeugt wird.

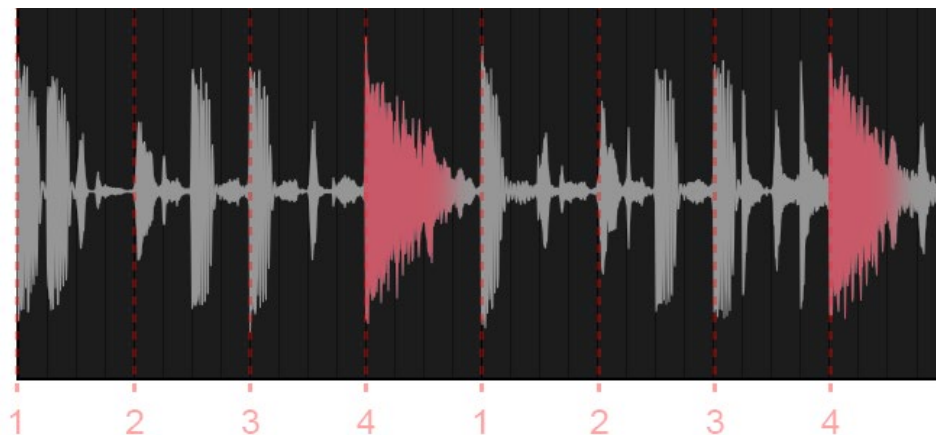


Abb. 4: Isolierter Drum-Stem aus Dijons "Another Baby!" mit roter Hervorhebung der Snare-Drum, eigene Darstellung

Kick- und Snare-Drum fungieren dennoch als grundlegende rhythmische Orientierungspunkte, ergänzt durch einen gleichmäßig durchlaufenden Shaker, der die Funktion einer Hi-Hat übernimmt. Zusätzlich treten vereinzelt perkussive Akzente wie Rimshots oder kurze Percussion-Hits auf, die für synkopische Variationen sorgen. Im weiteren Verlauf des Stücks wird die rhythmische Textur verdichtet, insbesondere durch das Hinzufügen eines komplexeren, offenbar gesampelten Percussion-Loops mit tonalen Elementen und ausgeprägter Synkopierung.

⁷ „Groove“ / „Drum-Groove“ wird in dieser Arbeit weitestgehend als Synonym für Drum-Pattern verwendet.

Dieser Loop erhöht die rhythmische Dichte signifikant und verstärkt den unkonventionellen Charakter der Rhythmik.

In späteren Abschnitten wird diese Verdichtung wieder reduziert. Die Snare-Drum wird zeitweise durch einen Rimshot ersetzt, der nicht mehr konsequent auf der Zählzeit 4 erscheint, sondern gelegentlich auf Offbeats wie die Zählzeit 3a verschoben wird. Gegen Ende des Stücks treten stark gesättigte und verzerrte Schlagzeugelemente in den Vordergrund, deren Transienten verwaschen sind. Diese klangliche Destabilisierung erzeugt den Eindruck rhythmischer Auflösung.

Neben der Perkussion tragen nahezu alle melodischen Instrumente in erheblichem Maße zur Rhythmik bei. Melodische Fragmente erscheinen überwiegend in Form kurzer, isolierter Chops, die unabhängig voneinander rhythmisch platziert sind. Dadurch entsteht ein komplexes rhythmisches Geflecht, in dem keine einzelne Stimme eindeutig als rhythmischer oder melodischer Hauptträger fungiert. Charakteristisch sind zudem gezielt eingesetzte Pausen, die einzelne Ereignisse akzentuieren und die fragmentierte Struktur weiter betonen.

Harmonie

„Another Baby!“ ist in der Tonlage C#-Dur konzipiert. Die harmonische Struktur ist durch das Verwenden vieler verschiedener kurzer Chops schwer eindeutig zu erfassen. Harmonie wird beispielsweise durch Bassbewegungen, einzelne Stabs⁸ oder tonale Fragmente häufig nur angedeutet. Zu Beginn bewegt sich das Stück harmonisch zwischen den Akkorden G#-Dur und F#-Dur. In späteren Abschnitten etabliert sich eine Pendelbewegung zwischen C#-Dur und F#-Dur, bevor im zweiten Chorus ein markanter harmonischer Bruch erfolgt.

Besonders hervorzuheben ist der plötzliche Wechsel von C#-Dur nach f-Moll. Dieser Tonartwechsel stellt einen deutlichen harmonischen Kontrast innerhalb des Stücks dar und erzeugt eine starke klangliche Verschiebung. Die neue Tonart wird hauptsächlich durch Akkorde mit neuer Instrumentierung etabliert. Nach diesem Chorus kehrt das Stück wieder zu vorherigen harmonischen Bezugspunkten zurück.

Insgesamt steht Harmonie in „Another Baby!“ nicht im Vordergrund der Wahrnehmung. Sie dient hauptsächlich der Erzeugung wechselnder tonaler Räume, die durch Chops, Bassbewegungen und klangliche Texturen angedeutet werden. Die harmonische Uneindeutigkeit verstärkt den fragmentierten Charakter der Produktion und unterstützt den Eindruck ständiger Transformation.

⁸ Ein „Stab“ ist ein kurzer, prägnanter musikalischer Akzent.

Instrumentation

Die Instrumentation von „Another Baby!“ ist uneindeutig und unterliegt einer kontinuierlichen Veränderung. Drum-Sounds stammen überwiegend aus Drum-Machines und sind klanglich relativ schlicht gehalten, wobei die Snare-Drum durch Reverb räumlich erweitert wird. Auffällig ist die stark variierende Lautstärke einzelner Snare- und anderer Percussion-Hits, die teilweise abrupt in den Vordergrund treten. Ergänzend werden gesampelte Percussion-Loops eingesetzt, die eine chaotisch wirkende, texturale Ebene hinzufügen.

Der Bass erscheint in unterschiedlichen klanglichen Ausprägungen. Neben eher zurückhaltenden, tiefen Basslines treten stark verzerrte, obertonreiche Bass-Sounds auf, die zeitweise fast melodischen Charakter annehmen. Diese wechselnden Bassklänge tragen erheblich zur formalen und energetischen Gliederung des Stücks bei.

Melodische Elemente bestehen überwiegend aus kurzen Chops. Dazu zählen Piano-Hits, Gitarrenfragmente sowie unterschiedlich gefärbte Synthesizer-Klänge. Besonders hervorzuheben ist der Einsatz eines tiefen, organähnlichen Synthesizers in Verbindung mit dem zuvor beschriebenen Tonartwechsel. Dieser Klang etabliert eine deutlich weichere, beinahe atmosphärische Klangfläche und bildet einen starken Kontrast zu den zuvor stark gehoppten Texturen.

Insgesamt lässt sich die Instrumentation weniger als klar definierte Besetzung verstehen, sondern als das Ergebnis eines umfangreichen Sampling- und Chopping-Prozesses. Funktional betrachtet könnte man die Ausgangsbasis als Bandbesetzung aus Gitarre, Klavier, Synthesizer und Bass beschreiben, deren gemeinsames Spiel jedoch vollständig zerschnitten und neu angeordnet wurde. In diesem Sinne fungiert der Sampler als zentrales Instrument der Produktion.

Songstruktur

Die formale Struktur von „Another Baby!“ ist stark von Dijons Vocals geprägt und lässt sich auf instrumentaler Ebene nur bedingt eindeutig abbilden. Auf Ebene der Vocals lässt sich eine Abfolge aus Verse-, zwei verschiedenen Chorus-Abschnitten, einer Bridge und einem Breakdown identifizieren (vgl. Abb. 5). Diese Abschnitte variieren jedoch in Länge und klanglicher Ausgestaltung, sodass sich keine symmetrische oder klar wiederholende instrumentale Form ergibt.

Instrumental betrachtet spiegelt sich diese Struktur nur eingeschränkt wider. Abschnitte, die auf vokaler Ebene als Chorus erscheinen, unterscheiden sich klanglich teilweise deutlich voneinander. So ist beispielsweise ein Chorus instrumental stark reduziert und von weichen Orgel- und Pad-Klängen geprägt, während ein anderer Chorus durch dichtere Perkussion und

stärkere Fragmentierung gekennzeichnet ist. Eine andere eingängige sich wiederholende Passage könnte außerdem als alternativer Chorus (vgl. Abb. 5 „Chorus 2“) bezeichnet werden.

Ein markanter Breakdown bricht die bis dahin etablierte Klangästhetik vollständig auf und führt ein neues, verzerrtes Klangbild, welches durch Übersteuerung und Verwaschen des Drum-Grooves gekennzeichnet ist. Darauf folgt eine Rückkehr zum davor etablierten alternativen Chorus, welcher jedoch weiter reduziert erscheint. Das Outro entfernt sich schließlich erneut vom bisherigen Material und beendet das Stück mit stark fragmentierten Texturen.

Diese Struktur unterstützt den Eindruck, dass „Another Baby!“ nicht als linearer Song mit klarer Wiederholung konzipiert ist, sondern als Abfolge kuratierter musikalischer Momente, die lose miteinander verbunden sind.

Dynamik

Die dynamische Entwicklung von „Another Baby!“ ist insgesamt flach, jedoch von kontinuierlichen strukturellen Veränderungen geprägt. Bereits das Intro weist eine hohe Grunddynamik auf, da Drums, Chops und Vocal-Fragmente unmittelbar präsent sind. Ein moderater Anstieg der energetischen Dichte erfolgt bis zum zweiten Vers, der durch chaotischere Perkussion und erhöhte Fragmentierung gekennzeichnet ist.

Im zweiten Chorus wird diese Dichte wieder reduziert, insbesondere durch den Rückzug komplexer rhythmischer Ebenen. In den alternativen Chorus-Abschnitten steigt die Dynamik erneut leicht an, vor allem durch den Einsatz zusätzlicher Percussion-Loops.

Gegen Ende des Stücks wird die Dynamik noch einmal gesteigert, insbesondere im Breakdown, durch die Verzerrung der Drums. Der darauffolgende alternative Chorus weist zwar weniger rhythmische Elemente auf, erhält ihre energetische Wirkung jedoch durch eine intensivere Vocal-Performance. Insgesamt entsteht eine dynamische Struktur, die auf einem ständigen Wechsel zwischen Verdichtung und Reduktion basiert.

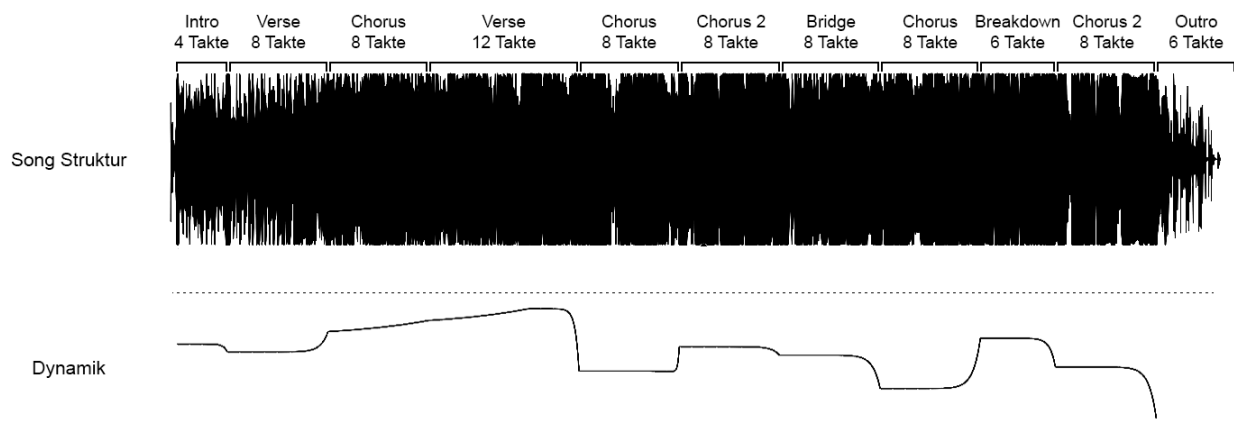


Abb. 5: Strukturelle Analyse und wahrgenommener Dynamikverlauf: Dijon - "Another Baby!", eigene Darstellung

Zwischenfazit

„Another Baby!“ ist eines der Extrembeispiele in *Baby*, wenn es um Dijons Chopping-Ansatz geht. Der Rhythmus wirkt durch das Einbringen vieler verschiedener melodischer Chops in Verbindung mit bewussten Abweichungen von konventionellen Drum-Patterns komplex und chaotisch. Um nicht noch mehr Komplexität in die Produktion einzubringen und den Hörer nicht zu überfordern, bleibt die harmonische Information des Stücks klar im Hintergrund. Die Struktur und Dynamikentwicklung des Songs ist ähnlich unkonventionell und wirkt wie das Ergebnis einer freien, ungebundenen Herangehensweise.

4.3.2 Songanalyse: „Yamaha“

Rhythmik

„Yamaha“ ist in einem Tempo von 84 BPM im 4/4-Takt angelegt und basiert auf einem reduzierten, klar strukturierten Drum-Machine-Groove. Die Snare-Drum ist klassisch auf den Zählzeiten 2 und 4 positioniert und die Kick-Drum setzt primär auf den Zählzeiten 1 und 3 ein, wodurch eine stark geankerte, stabile Basis für den Rhythmus der Produktion entsteht.

Ergänzend kommen vereinzelte Offbeat-Perkussionselemente zum Einsatz, die insbesondere in Übergangs- und Post-Chorus-Passagen kurzzeitig den Rhythmus verdichten. In späteren Songabschnitten, insbesondere im finalen Chorus, wird das rhythmische Gefüge durch zusätzliche perkussive Elemente erweitert, darunter synkopierte Snare-Akzente und ein Rim-shot, wodurch der Groove eine gesteigerte, energetische Unruhe erhält.

Ein zentrales rhythmisches Element stellt zudem ein vokalisch klingender Synth-Pluck dar, der bereits im Intro etabliert wird und in verschiedenen Abschnitten wiederkehrt. Dieser Klang erzeugt durch seine gleichmäßige achtnotenbasierte Wiederholung eine spannungsvolle

rhythmische Konstante, die aufgrund ihres Timbres und der Konstanz eine latente Nervosität vermittelt und den formalen Verlauf des Stücks strukturiert.

Im Vergleich zu anderen Dijon-Produktionen tragen die melodischen Instrumente hier weniger zur rhythmischen Komplexität bei. Der Rhythmus wird primär durch Drums, Bass und den genannten Pluck getragen, während Synth-Akkorde und -Flächen vorrangig atmosphärische Funktionen übernehmen.

Harmonie

Das Stück steht in der Tonart B-Dur und zeichnet sich durch eine überwiegend funktionale, konventionelle Harmonik aus. Die Verses basieren auf einem reduzierten Akkordwechsel zwischen B-Dur und E-Dur, wodurch ein stabiler, offener Klangraum entsteht. Im Pre-Chorus wird die Harmonik durch die Abfolge A-Dur – G $\sharp$ -Moll – A-Dur – G $\sharp$ -Moll – F $\sharp$ -Dur erweitert, welche durch den aus der Tonart E-Dur ausgeliehen Akkord (A-Dur) eine Spannungserhöhung hin zum Chorus erzeugt.

Der Refrain verwendet eine zyklische Progression aus F $\sharp$ -Dur – G $\sharp$ -Moll7 – E-Dur, die mehrfach wiederholt wird und durch eine anschließende Rückführung über A-Dur – E-Dur – B-Dur aufgelöst wird. Die harmonische Sprache bleibt dabei bewusst eingängig.

Melodisch steht das Instrumental klar im Dienst der Vocals. Abgesehen von dezenten Synth-Bell-Akzenten und einer zurückhaltenden melodischen Figur im Refrain verzichtet die Produktion auf ausgeprägte instrumentale Leitmotive. Die Harmonie fungiert primär als tragender Hintergrund, der den Ausdruck der Vocals unterstützt, ohne selbst in den Vordergrund zu treten.

Instrumentation

Die Instrumentation von „Yamaha“ greift gezielt auf klassische 80er-Jahre-Klangreferenzen zurück. Zum Einsatz kommen Drum-Machine-Sounds mit einem charakteristischen Gated-Reverb⁹ auf der Snare, transparente Synth-Pads, glockenartige Synths sowie E-Piano-ähnliche Akkordinstrumente.

Der bereits im Intro eingeführte vokalische Synth-Pluck übernimmt eine zentrale dramaturgische Rolle und fungiert als spannungserzeugendes Leitelement. Ergänzt wird das Klangbild durch sanfte Synth-Swells und teilweise rückwärts abgespielte Synth-Elemente. Hinzu kommen hochfrequente schimmernde Texturen, scheinbar aus prozessierten Triangeln, die insbesondere in den Refrains ein zusätzliches energetisches Layer bilden, ohne deutlich hervorzutreten.

⁹ „Gated-Reverb“ ist ein Audioeffekt, welcher durch einen großen Hall mit nachgeschaltetem Noise-Gate erreicht wird. Dadurch wird die Hallfahne abrupt beendet. Dieser Effekt ist besonders in Musik der 80er-Jahre vertreten.

Der Bass ist stark verzerrt und überwiegend auf den Downbeats platziert. Seine Funktion ist weniger melodisch als energetisch. Er verstärkt den Groove und trägt maßgeblich zur wahrgenommenen Dichte der Refrains bei. In späteren Songteilen nähert sich sein Klangcharakter stellenweise einer verzerrten Gitarre an.

Vokale Ausrufe werden punktuell für erhöhte Energie im Arrangement eingesetzt und erinnern an Hip-Hop-inspirierte Sampling-Techniken. Im finalen Refrain werden nahezu alle Instrumente zusätzlich gesättigt und in ihrer Lautheit verdichtet, was zu einer bewussten Übersteuerung führt.

Songstruktur

Die formale Struktur von „Yamaha“ orientiert sich an einer konventionellen Pop-Form, wird jedoch durch unregelmäßige Übergänge und zusätzliche Zwischenabschnitte leicht aufgebrochen. Nach einem kurzen Intro mit dem spannungsvollen Synth-Pluck folgt ein Verse, bei dem das vollständige rhythmische Fundament erst nach vier Takten einsetzt. Darauf schließt sich ein Chorus an.

Ein kurzer zweitaktiger Breakdown reduziert anschließend die Dichte und ermöglicht ein kurzes energetisches Innehalten. Nach einem zweiten Verse und zwei aufeinanderfolgenden Chorussen mit zunehmender Intensität folgt eine Bridge, die durch reduzierte Energie und gesteigerte Spannung gekennzeichnet ist. Der darauffolgende Chorus stellt den energetischen Höhepunkt des Stücks dar. Ein hauptsächlich instrumentaler Post-Chorus sowie ein experimentelles Outro schließen den Song ab.

Dynamik

Die dynamische Entwicklung von „Yamaha“ ist klar auf kontinuierliche Steigerung ausgelegt. Das Intro ist stark reduziert und spannungsgeladen, bevor im Verse durch das Hinzufügen von Drums und Harmonieelementen eine erste Dynamikstufe erreicht wird. Die Refrains erhöhen die wahrgenommene Energie primär durch Dichte und Klangfülle.

Nach temporären Rücknahmen in Post-Hook- und Bridge-Passagen steigert sich die Dynamik im finalen Refrain erneut signifikant. Dieser Effekt wird nicht durch neue melodische Inhalte erzeugt, sondern durch Verdichtung, Übersteuerung und erhöhte Lautheitswahrnehmung. Visuell lässt sich diese Dynamik in der Waveform des Songs nachvollziehen: Die drastische Reduktion der dynamischen Bandbreite verdeutlicht, dass das Signal bewusst über die Clipping-Grenze hinaus angesteuert wurde. Das Resultat ist ein nahezu einziger Block in der Wellenformdarstellung, der eine maximale Lautheitswahrnehmung bei minimaler transients Information erzeugt (vgl. Abb. 6).

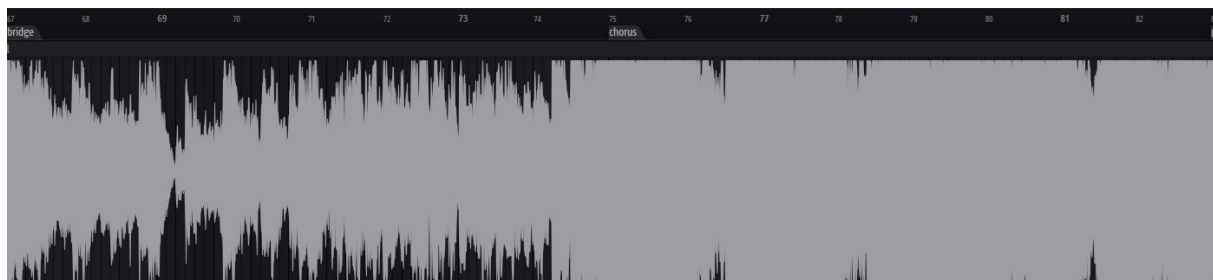


Abb. 6: Visualisierung der Waveform von Dijons "Yamaha", eigene Darstellung

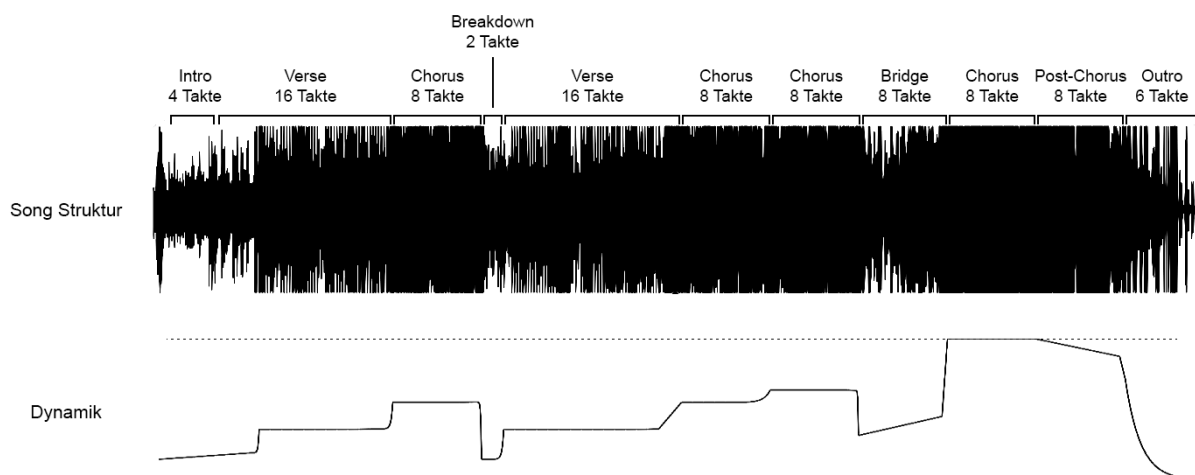


Abb. 7: Strukturelle Analyse und wahrgenommener Dynamikverlauf: Dijon - "Yamaha", eigene Darstellung

Zwischenfazit

„Yamaha“ nimmt innerhalb von Dijons Werk eine Sonderstellung ein, da der Song konventionelle Popstrukturen und eingängige Harmonik mit Dijons charakteristischer Produktionsästhetik verbindet. Man könnte den Song als den „Hit“ des Albums mit der größten Eingängigkeit und höchsten kommerziellen Erfolgswahrscheinlichkeit bezeichnen, was sich auch in den Spotify Streamingzahlen des Albums widerspiegelt.

Am auffälligsten ist die immer weiter steigende Energie des Stücks. Schon in der zweiten und dritten Wiederholung des Chorus scheint der Song am energetischen Höhepunkt zu sein, was aber durch den Einsatz von bewusster Übersteuerung im finalen Chorus noch einmal stark überboten wird.

Im Vergleich zu fragmentierteren Stücken wie „Another Baby!“ tritt das kuratorische Prinzip hier zugunsten einer klareren formalen Kohärenz zurück. Dennoch bleibt der Song durch gezielte Übersteuerung und experimentelle Übergänge eindeutig als Teil von Dijons ästhetischem Gesamtansatz erkennbar. „Yamaha“ zeigt exemplarisch, wie Dijon auch innerhalb eines zugänglichen Formats mit Imperfektion, Energieeskalation und kontrolliertem Kontrollverlust arbeitet.

4.3.3 Songanalyse: „Automatic“

Rhythmik

„Automatic“ ist in einem Tempo von 95 BPM im 4/4-Takt angelegt. Die rhythmische Organisation des Stücks ist durch eine ausgeprägte Zurückhaltung der Drums in weiten Teilen des Arrangements gekennzeichnet. Vollständig ausformulierte Drum-Grooves treten erst nach über der Hälfte des Songs auf und werden zuvor nur stellenweise oder gar nicht eingesetzt.

Im Intro dominieren weiche, gefilterte Hi-Hats, ein modulierter Percussion-Loop sowie vereinzelte akzentuierende Schläge. Die klassische Schlagzeugfunktion wird hier bewusst unterlaufen. Rhythmische Orientierung entsteht primär durch die Platzierung melodischer und perkussiver Einzelereignisse. Erst in späteren Abschnitten etablieren sich Kick- und Snare-Drum klarer, wobei die Snare konventionell auf den Zählzeiten 2 und 4 liegt und die Kick-Drum auf 1, 2&, 3 sowie 3a platziert ist. Dieser simple Groove wird durch Beatbox-Sample-Chops energisiert.

Besonders prägend ist die Tatsache, dass rhythmische Impulse nicht exklusiv von den Drums ausgehen. Klavierakkorde, Basslines, synthetische Akzente und gesampelte Vocals übernehmen gleichberechtigt rhythmustragende Funktionen. Die im Intro platzierten Klavierakkorde auf den Offbeats (2&, 3a) erzeugen einen groove-orientierten, beinahe House-artigen Puls. In den Verses wird dieser durch eine Bassline ersetzt, die durch ihre kontinuierliche Bewegung deutlich mehr Vorwärtsbewegung erzeugt als die zuvor verwendeten Perkussionselemente.

In der Übergangssektion kommen ungewöhnliche tonale Percussion-Sounds in einer schnellen 16tel-Figur zum Einsatz, die als spannungsaufbauendes Übergangselement fungieren. Mit dem späteren Einsatz vollständiger Drums wird der Groove schließlich deutlich verdichtet und erhält einen stark vorwärtstreibenden Charakter.

Harmonie

Das Stück ist in der Tonlage F#-Dur geschrieben. Die harmonische Gestaltung ist insgesamt stark repetitiv und funktional reduziert. Im Intro dominiert eine kurze, loopbasierte Klavierfigur (C#/F# zu F#-Dur), die über einen längeren Zeitraum unverändert wiederholt wird und primär als rhythmisch-harmonisches Fundament dient (vgl. Abb. 8).

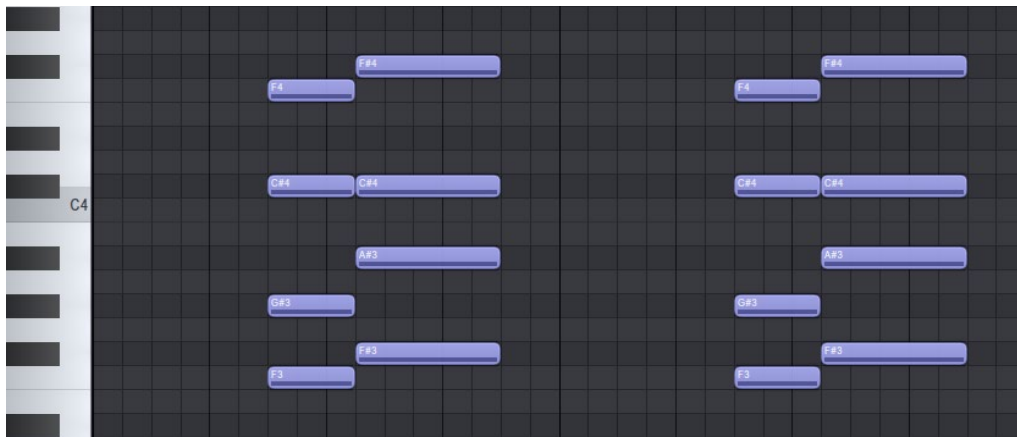


Abb. 8: Piano-Akkorde aus Dijons "Automatic", eigene Darstellung

In den Verses tritt die Harmonie deutlich in den Hintergrund und wird überwiegend durch die Bassline impliziert. Diese Bassfigur enthält eine größere melodische Varianz als die Klavierakkorde und deutet eine Bewegung zwischen den Akkorden F#-Dur und D#-Moll an (vgl. Abb. 9).

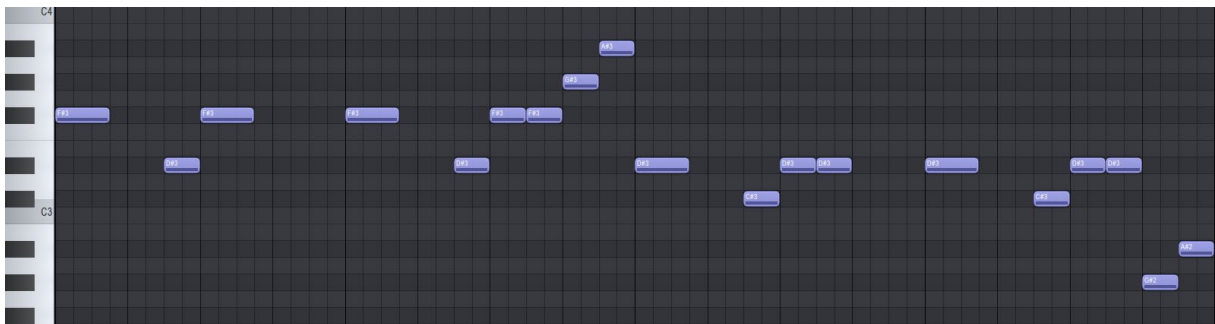


Abb. 9: Bassline aus Dijons "Automatic", eigene Darstellung

Der synthetisch geprägte Mittelteil des Stücks führt eine neue harmonische Ebene ein. Hier kommen simple, euphorisch wirkende Synthesizer-Akkorde zum Einsatz. Die Progression bewegt sich hier zwischen G#-Moll und A#-Moll, wobei der chromatische Akkord A-Moll dazwischen als Übergangssakkord verwendet wird (vgl. Abb. 10).

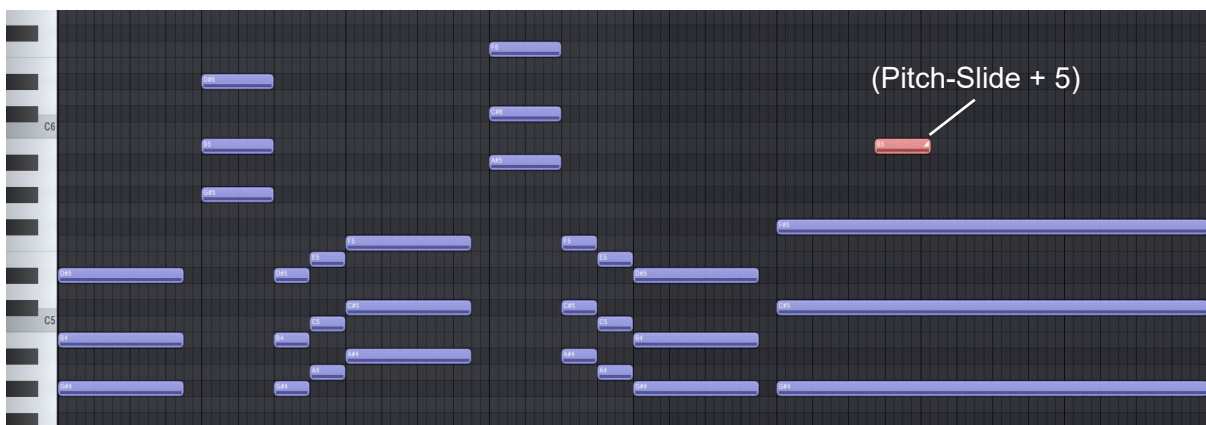


Abb. 10: Synth-Akkorde aus Dijons "Automatic", eigene Darstellung

Insgesamt basiert die Harmonik von „Automatic“ nicht auf komplexen Progressionen, sondern auf der Gegenüberstellung weniger, klar abgegrenzter harmonischer Motive (Klavier-Loop, Bassmotiv, Synthesizer-Sektion), die jeweils eigenständige formale Funktionen übernehmen.

Instrumentation

Die Instrumentation von „Automatic“ ist in den einzelnen Sektionen reduziert, zeichnet sich jedoch durch eine hohe klangliche Vielfalt und Variation aus. Zentrale Instrumente sind Klavier, Bass, Synthesizer, Drums, verzerrte Gitarrentexturen sowie gesampelte Vocals.

Das Klavier fungiert als rhythmisch-harmonisches Loop-Element. Die Perkussion besteht aus einer Kombination aus Drum-Machine-Sounds, gesampelten und stark bearbeiteten akustischen Drums. Besonders markant ist der Einsatz eines stark gesättigten Basses. Hierfür wurde ein Bass aus einem Moog-Synthesizer verwendet und gereamp¹⁰, um ihm einen räumlichen, verzerrten Charakter zu geben (vgl. Dead Wax, 2025, 19:20).

Wiederkehrend tritt ein markanter Synthesizer-Stab auf, der als identitätsstiftendes Klangsymbol fungiert. Ergänzt wird das Klangbild durch kleinere Synthesizer-Akzente, Glitches und Übergangseffekte. In späteren Abschnitten kommen schwere, stark gesättigte Drums in Verbindung mit den Beatbox-Vocal-Samples hinzu.

Die Verwendung gesampelter Vocals aus älteren Hip-Hop-Aufnahmen verstärkt den Kollage-ähnlichen Charakter der Produktion und spiegelt erneut Dijons Hip-Hop-Affinität wider. Diese Samples übernehmen sowohl rhythmische als auch texturale Funktionen und tragen wesentlich zur eigenständigen ästhetischen Identität des Stücks bei.

Songstruktur

Die formale Organisation von „Automatic“ ist unkonventionell und verzichtet auf ein klar definiertes Verse-Chorus-Schema. Stattdessen besteht das Arrangement aus einer Abfolge unterschiedlich langer Sektionen, deren Taktzahlen stark variieren und von einer konventionellen acht- oder 16-taktigen Aufteilung abweichen.

Zentral ist der Wechsel zwischen zwei Hauptzuständen (vgl. Abb. 11 „Sektion 1“ und „Sektion 2“): Längere durch Gesang geprägte Abschnitte, die funktional sowohl als Verse als auch als Chorus interpretiert werden könnten („Sektion 1“), und kontrastierende Synthesizer-Sektionen, die als energetische Umschaltpunkte fungieren („Sektion 2“). Übergänge werden durch kurze, eigenständige Zwischentakte oder ungewöhnliche Übergangselemente markiert.

¹⁰ „Reamping“ ist ein Verfahren, bei dem ein aufgenommenes Signal durch einen Verstärker (Amp) oder Lautsprecher abgespielt und wieder aufgenommen wird.

Diese freie Formgestaltung vermittelt den Eindruck eines intuitiven Arrangements, das sich weniger an formalen Konventionen als an klanglicher Logik und dramaturgischem Empfinden orientiert.

Dynamik

Die dynamische Entwicklung von „Automatic“ folgt einer klaren Steigerung. Das Intro und die erste Sektion sind vergleichsweise zurückgenommen und durch große Pausen sowie eine reduzierte Instrumentierung geprägt. Diese Zurückhaltung erzeugt ein ausgeprägtes Spannungsfeld, welches sich schrittweise verdichtet.

Der Breakdown hilft dem Spannungsaufbau, bevor die Energie in der Synthesizer-Passage deutlich ansteigt. Der spätere Einsatz vollständiger, stark gesättigter Drums stellt den energetischen Höhepunkt des Stücks dar. Die Energie ebbt gegen Ende des Stücks allmählich ab, ohne in eine klassische Auflösung zu münden, wodurch der experimentelle Charakter des Arrangements unterstrichen wird.

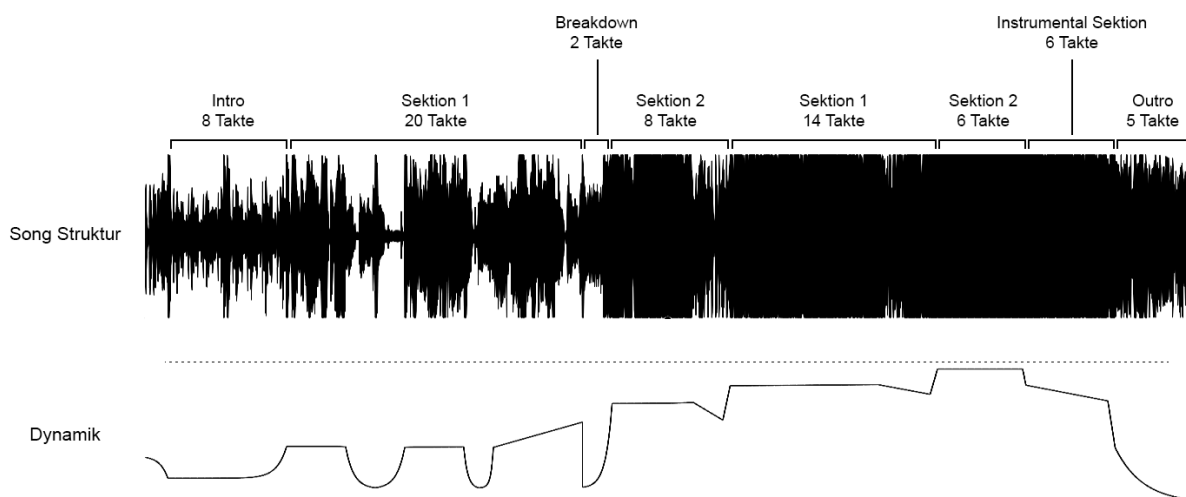


Abb. 11: Strukturelle Analyse und wahrgenommener Dynamikverlauf: Dijon - „Automatic“, eigene Darstellung

Zwischenfazit

„Automatic“ ist ein Beispiel für Dijons Freiheit beim Aufbau und Arrangement seiner Songs. Die gesamte Struktur des Stücks ist unkonventionell und erscheint fast schon zufällig. Durch ungewöhnliche Längen von Passagen und abrupten Wechseln zwischen Klangwelten bleibt „Automatic“ durchgehend unberechenbar.

Die Produktion verdeutlicht Dijons Verständnis von Dynamik als Resultat von Kontrast, Reduktion und zeitlicher Platzierung. „Automatic“ fungiert damit als Schlüsselsong für das Verständnis seiner Arbeitsweise, bei der intuitive Formgestaltung, Sampling-Ästhetik und klangliche Kuratierung im Vordergrund stehen.

4.4 Vertiefung: Jamming then Chopping

Der in diesem Kapitel beschriebene Produktionsansatz wird im Rahmen dieser Arbeit vereinfachend als „Jamming-then-Chopping-Prinzip“ bezeichnet. Wie sowohl aus der Songanalyse als auch aus einem Interview mit Tommy King, einem Kollaborator im Song „Automatic“, hervorgeht, basiert Dijons Arbeitsweise auf einer bewussten Zweiteilung des Produktionsprozesses (vgl. Dead Wax, 2025, 03:35). Dieser gliedert sich in eine Phase der offenen, wertungsfreien Ideenfindung und eine nachgelagerte Phase der Organisation und Selektion des entstandenen Materials. Dieser Ansatz kann als das Sammeln von Informationen in Form roher musikalischer Ideen, gefolgt von deren Strukturierung zu einem sinnhaften musikalischen Ganzen beschrieben werden.

Die erste kollaborative Phase ist durch freies Musizieren geprägt. Ziel ist es, einen Zustand ungehemmter Kreativität zu ermöglichen, in dem musikalische Entscheidungen nicht durch analytische Bewertung, technische Optimierung oder formale Erwartungen eingeschränkt werden. Durch das bewusste Ausblenden klassischer Produktionsschritte, wie das unmittelbare Abhören, Editieren oder visuelle Kontrollieren in der DAW, wird der Fokus vollständig auf das gemeinsame Musizieren und die spontane Interaktion der Beteiligten gelegt. Dieses Vorgehen begünstigt eine intuitive, „kindliche“ Herangehensweise, bei der Experimentieren, Risiko und das Zulassen von Fehlern zentrale Bestandteile des kreativen Prozesses sind.

Die zweite Phase verschiebt die Rolle Dijons deutlich: Vom aktiven Performer und Impulsgeber hin zum kuratierenden Produzenten. Erst im Nachhinein erfolgt eine analytische Auseinandersetzung mit dem aufgezeichneten Material. Einzelne Takes und Klangereignisse werden selektiert, aus ihrem ursprünglichen Kontext gelöst und neu zusammengesetzt. Dieser Schritt stellt die eigentliche kompositorische Arbeit dar und führt zu der für Dijons Produktionen charakteristischen fragmentierten und Kollage-ähnlichen Struktur. Die Musik entsteht somit weniger aus der linearen Entwicklung einer Idee, sondern aus der Rekontextualisierung zuvor ungefiltert erzeugten Materials.

Dieses Vorgehen weist deutliche Parallelen zur Sampling-Ästhetik des Hip-Hop auf, überträgt deren Logik jedoch auf selbst erzeugte Aufnahmen. Anstatt fremdes Audiomaterial zu zitieren, wird das eigene improvisatorische Spiel zum Ausgangspunkt eines samplebasierten Produktionsprozesses.

Das beschriebene Prinzip erklärt zentrale klangästhetische Merkmale in Dijons Werk, wie sie in den vorangegangenen Songanalysen herausgearbeitet wurden. Die wahrnehmbare Fragmentierung, das Nebeneinander heterogener Klangideen sowie die bewusste Sichtbarkeit von Brüchen und Übergängen lassen sich unmittelbar auf diese methodische Trennung von Generierung und Selektion zurückführen. Das Jamming-then-Chopping-Prinzip fungiert somit

nicht nur als Produktionsstrategie, sondern als zentrales ästhetisches Paradigma, das Dijons Musik nachhaltig prägt und eine Grundlage für die später beschriebenen eigenen Produktionsexperimente bildet.

5 Case Study 2: Mk.gee

5.1 Künstlerischer Hintergrund

Michael Todd Gordon, bekannt unter dem Künstlernamen Mk.gee, ist ein US-amerikanischer Songwriter und Musikproduzent, der in New Jersey aufwuchs. Seine frühen musikalischen Einflüsse war geprägt von einem breiten Spektrum an Stilen, das von Jazz über Rock bis hin zu populärer Musik reichte. Bereits in jungen Jahren sammelte er Erfahrung als Gitarrist in verschiedenen Bands, spielte Jazz- und Rockkonzerte und entwickelte parallel ein zunehmendes Interesse an eigenen kompositorischen Ansätzen. Inspirationen, die Mk.gee in Interviews benennt, sind unter anderem Bruce Springsteen, Pat Metheny, Lyle Mays sowie regionale Rockbands aus New Jersey (vgl. Benji B, 2024).

Ein zentraler Aspekt in Mk.gees künstlerischer Entwicklung ist seine frühe Hörerfahrung mit stark komprimiertem digitalen Audiomaterial. Er beschreibt die Nutzung des Streamingdienstes Pandora als prägend für seine Wahrnehmung von Klang. Pandora war ein in den 2000er-Jahren verbreiteter algorithmischer Radioservice mit stark datenreduzierter Audioqualität. Mk.gee gewöhnte sich an diese klanglich eingeschränkte Wiedergabeform, ohne sie zunächst zu hinterfragen. Erst beim späteren Hören hochauflösender Audioformate, beispielsweise beim Abspielen einer CD von Jay-Z, nahm er den Kontrast als unangenehm und übermäßig direkt wahr (vgl. Garel, 2024). Diese Erfahrung führte zu einer nachhaltigen Präferenz für reduzierte Dynamik und verwaschene Klangtexturen, die sich bis heute in seinen Produktionen widerspiegeln. Diese Präferenz spiegelt ein Phänomen der unangenehmen Klarheit in modernen Musikaufnahmen wider (vgl. Zagorski-Thomas, 2014).

Neben dieser Präferenz hebt Mk.gee Künstler wie Sly Stone und The Black Keys als prägend hervor. Insbesondere deren Umgang mit klanglicher Imperfektion, Übersteuerung und nicht standardisierten Aufnahmesituationen wird von Mk.gee als Ausdrucksmittel anstatt als technischer Mangel verstanden (vgl. DIY, 2020). Diese Haltung spiegelt sich auch in seiner eigenen Arbeitsweise wider, die bewusst auf den Einsatz von technisch limitiertem oder qualitativ minderwertigem Equipment setzt. Er beschreibt diese Einschränkungen als produktive Rahmenbedingungen, die ihn zwingen, musikalische Ideen über Ausdruck, Performance und Klanggestaltung zu entwickeln, statt sich auf technische Optimierung zu verlassen (vgl. Garel, 2024).

Ein weiterer zentraler Bestandteil von Mk.gees künstlerischer Haltung ist die bewusste Ablehnung perfektionistischer Produktionsprozesse. In Interviews betont er, dass übermäßiges Überarbeiten und das Streben nach technischer Perfektion häufig zu Selbstzensur und Verlust spontaner Ausdruckskraft führen. Stattdessen verfolgt er einen schnellen, intuitiven Produktionsansatz, bei dem musikalische Ideen zügig umgesetzt werden, um deren „Spirit“ möglichst unverfälscht einzufangen (vgl. Garel, 2024). Diese Arbeitsweise bildet eine grundlegende Voraussetzung für den Stil seines Debütalbums *Two Star & The Dream Police*.

5.2 Albumanalyse: *Two Star & The Dream Police*

Mk.gee beschreibt sein Album selbst als „liminales Bilderbuch“ (Benji B, 2024, 01:31). Liminalität ist ein Begriff, der nicht aus der Musik stammt, aber im Zusammenhang mit Mk.gee Sinn ergibt. Das Konzept stammt aus der Ethnologie (lat. *limen* für „Schwelle“) und beschreibt einen Zustand im Zwischendrin. Liminale Räume sind „immateriell, schwer greifbar und obskur“ (Preston-Whyte, 2004, S. 350) und erfordern das Überschreiten eines „imaginären Schwellenwerts“ (Preston-Whyte, 2004, S. 351). Um dieses Gefühl in seinem Album zu vermitteln, verwendet Mk.gee wiedererkennbare Elemente: eingängige Gitarrenmotive, harmonische Progressionen mit deutlichen Bezügen zur Popmusik der 1980er-Jahre sowie nostalgische Synthesizer-Klänge. Diese werden mit experimentellen Produktionsansätzen kombiniert, die zu einer bewussten Verfremdung führen. Das Ergebnis ist eine liminale Ästhetik, die zugleich retrospektiv und zukunftsorientiert wirkt. In diesem Spannungsfeld entfaltet sich das von Mk.gee beschriebene Ziel, Musik zu schaffen, die erkennbar, aber nicht einzuordnen (vgl. Benji B, 2024, 02:21) ist. Das Album klingt wie sich Leute aus den 80er Jahren wahrscheinlich Musik aus der Zukunft vorgestellt hätten.

Eine weitere Motivation hinter dem Album ist Mk.gees Ablehnung von erzwungener Nahbarkeit und Menschlichkeit in Musik, etwa durch das Einfügen von Artefakten im Nachhinein. Aus diesem Grund wollte er ein Album schreiben, das „so fremdartig wie möglich“ (Benji B, 2024, 06:13) klingt, um eine direkte Gegenhaltung von künstlich eingefügten Texturen wie Vinylkratzen, welches mittlerweile zum „Standardrepertoire einer Pop-Produktion“ (Walter, 2003, S. 156) gehört, zu verdeutlichen. Mk.gee beschreibt eine solche Herangehensweise sogar als „böse“ (Benji B, 2024, 6:10) und erreicht die Textur seiner Produktionen durch echte Artefakte analoger und experimenteller Vorgehensweisen anstatt durch nachträgliches Überlagern.

Produktionstechnisch manifestiert sich diese Ästhetik in einer stark texturalen Ausrichtung. Gitarren übernehmen rhythmische, räumliche und atmosphärische Funktionen. Synthesizer werden weniger als klar definierte Klangquellen eingesetzt, sondern als flächige, teilweise diffuse Schichten, die den Gesamtklang verdichten. Die Drums erscheinen häufig weich,

zurückgenommen und organisch eingebettet, wodurch sie nicht als treibendes Element, sondern als Teil der klanglichen Umgebung wahrgenommen werden.

Außerdem beschreibt Mk.gee seine Songs mit dem Konzept von implizierter Größe (vgl. Benji B, 2024, 08:44). Gemeint ist eine Wahrnehmung von Größe und Breite, die nicht durch explizite Klangfülle oder maximale Dichte entsteht, sondern durch Reduktion, Andeutung und das bewusste Offenlassen von Räumen, in denen Größe lediglich impliziert wird.

Die klangliche Gestaltung des Albums lässt sich damit als Umsetzung des liminalen Prinzips verstehen: *Two Star & The Dream Police* bewegt sich konsequent zwischen etablierten Popstrukturen und experimenteller Klanggestaltung, ohne sich eindeutig einem dieser Pole zuzuordnen. Diese ästhetische Strategie bildet die Grundlage für die folgenden detaillierten Songanalysen sowie die anschließende vertiefende Betrachtung der Gitarrenproduktion als zentrales Gestaltungsmittel des Albums.

5.3 Songanalysen

5.3.1 Songanalyse: „How many miles“

Rhythmik

„How many miles“ ist in einem 4/4-Takt bei 138 BPM angelegt. Der Drum-Groove ist insgesamt stark reduziert und konstant gehalten. Die Kick-Drum ist primär auf der Zählzeit 1 sowie auf der Offbeat-Zählzeit 2& platziert, während die Snare regulär überwiegend auf der Zählzeit 3 erscheint. Ergänzt wird dieses Grundmuster durch eine gleichmäßig gespielte Hi-Hat auf allen Zählzeiten, die dem Pattern eine stabile Struktur verleiht.

Ein zentrales rhythmisches Element stellt ein tonales Percussion-Element dar, das bereits im Intro eingeführt wird und den gesamten Song nahezu unverändert begleitet. Dessen rhythmische Struktur basiert auf den Zählzeiten 1, 2& und 4 und fungiert weniger als klassische Perkussion, sondern mehr als melodischer Anker. Dieses Element prägt die zeitliche Wahrnehmung des Songs maßgeblich und erzeugt eine hypnotische Wirkung.

Übergänge zwischen Abschnitten werden punktuell durch einen Drum-Fill markiert. Dieser ist scheinbar von einer Liveaufnahme gesampelt, da man Geräusche und eine Menschenmenge im Hintergrund hört, was zu einer einzigartigen Textur führt. In späteren Songabschnitten treten zusätzliche perkussive Elemente wie Bongos hinzu, die rhythmisch eng an das tonale Percussion-Motiv gekoppelt sind, ohne dessen Dominanz zu unterbrechen.

Wie in Abb. 12 zu erkennen ist, bleibt die Rhythmik über den gesamten Verlauf des Songs bewusst konstant. Die Drums setzen kaum aus und fungieren als rhythmischer Anker des Songs. Sie fügen sich in die Atmosphäre des Titels ein, ohne aufdringlich zu werden oder wie konventionelle Drums aus dem Mix rauszustechen.

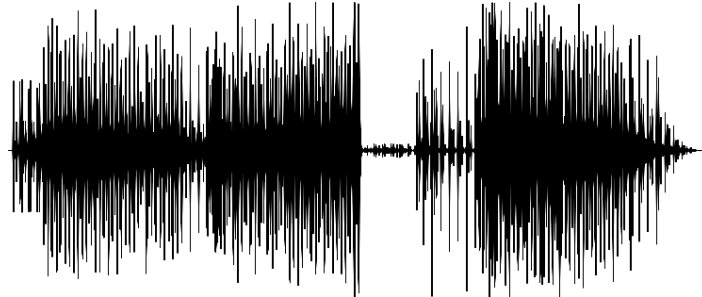


Abb. 12: Isolierter Drum-Stem aus Mk.gees "How many miles" über den gesamten Songverlauf, eigene Darstellung

Harmonie

Die Tonart des Songs ist F-Dur. Die zugrunde liegende Akkordprogression bewegt sich im Kern zwischen F-Dur, B $\flat$ sus2 und D-Moll. Die Progression lautet im Wesentlichen: F-Dur – B-sus2 – d-Moll – B-sus2.

Harmonische Bewegung steht dabei nicht im Vordergrund der Wahrnehmung. Stattdessen fungiert die Akkordstruktur als statisches Fundament für melodische und texturale Elemente. In einzelnen Songabschnitten, insbesondere im Verse, verweilt die Harmonik über längere Zeit auf dem F-Dur-Akkord, wodurch der Eindruck harmonischen Stillstands entsteht.

Die melodische Identität des Songs wird nicht durch Akkordwechsel, sondern durch das markante Gitarrenriff definiert. Dieses übernimmt sowohl melodische als auch rhythmische Funktionen und prägt die tonale Wahrnehmung stärker als die zugrunde liegende Akkordfolge. Das Gitarrenriff besteht im Grunde aus einem eingänglichen, aber ausgeschmückten Leitmotiv, welches in Abb. 13 visualisiert ist.

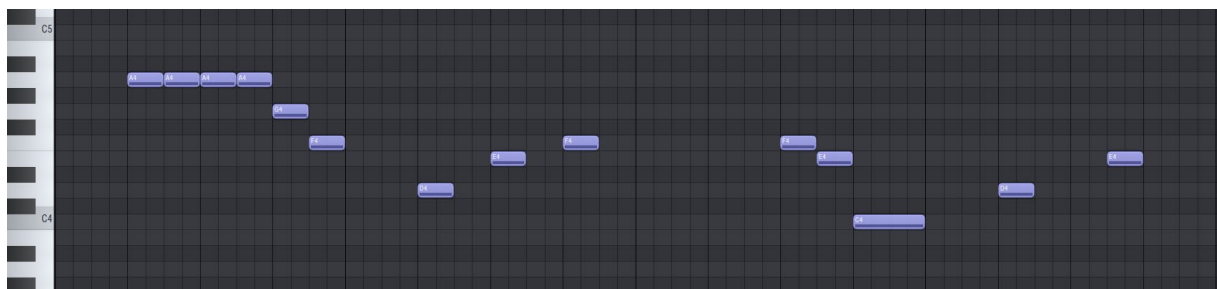


Abb. 13: Lead-Melodie des Gitarrenriffs aus Mk.gees "How many miles", eigene Darstellung

Charakteristisch ist zudem, dass die zentrale gesungene Melodie der Worte „How many miles“ häufig von Instrumenten aufgegriffen oder antizipiert wird. In instrumentalen Passagen wird diese Melodielinie vollständig von Gitarre und Synthesizern übernommen (vgl. Abb. 14).

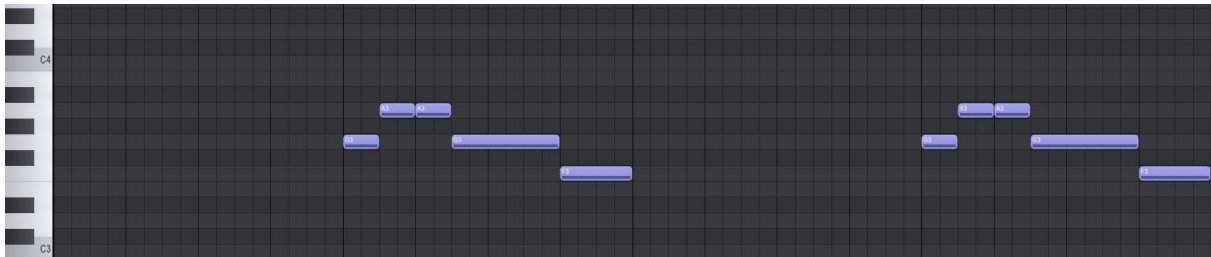


Abb. 14: Vocal-Melodie-Motiv aus Mk.gees "How many miles", eigene Darstellung

Instrumentation

Die Instrumentation ist reduziert und stark auf klangliche Textur ausgerichtet. Die Drum-Sounds wirken akustisch, sind jedoch hörbar gesampelt und weisen keine hohe Auflösung auf, wodurch sie nicht stark präsent sind und in den Hintergrund rücken. Die Kick-Drum besitzt einen weichen, raumhaltigen Charakter mit verlängertem Abklingverhalten, während ein gedämpfter Rimshot mit Reverb als Snare verwendet wird. Die Hi-Hat klingt organisch und unaufdringlich.

Besonders prägnant ist das bereits erwähnte tonale Percussion-Element, das über den gesamten Song hinweg präsent bleibt und eine fast melodische Funktion übernimmt. Es bildet ein konstantes klangliches Bezugssystem, das den Hörer unmittelbar in die Atmosphäre des Stücks hineinzieht.

Die Bariton-Gitarre stellt das zentrale Gestaltungselement der Produktion dar. Das Hauptgitarrenriff ist klar und direkt verarbeitet, mit stark gedämpften Höhen und nur moderater Prozessierung. Dadurch bleibt die rhythmische und melodische Artikulation deutlich wahrnehmbar. In späteren Songabschnitten treten zusätzliche Gitarren-Layer mit stärkerer Effektbearbeitung hinzu, die vor allem akzentuierend eingesetzt werden.

Neben der Gitarre erscheinen punktuell weitere Klangquellen: ein weiches, bläserähnliches Instrument oder Synth-Patch, tiefe, flächige Synthesizer-Akkorde sowie vereinzelte synthetische Lead- und Effektklänge. Diese Elemente treten meist in sekundärer Funktion auf und dienen der klanglichen Erweiterung und dem Ausfüllen des Frequenzspektrums.

Der Bass ist durchgehend präsent, nimmt jedoch eine strikt untergeordnete Rolle ein. Er unterstützt das Gitarrenriff rhythmisch und tonal, ohne jemals als eigenständiges Element hervortreten. In atmosphärischen Passagen scheinen die tiefen Frequenzen teilweise eher aus Synthesizer-Flächen als aus einem klar identifizierbaren Bassinstrument zu bestehen.

Vocals werden durch starke Prozessierung für eine Passage in die Produktion des Instrumentals miteingebunden und als klangliche Akzente eingesetzt. Das Wort „away“ wird durch modulierte Effekte hervorgehoben und als Akzent im Instrumental verwendet. Zusätzlich treten in ruhigeren Passagen diffuse Noise-Anteile auf, die den Klangraum erweitern und eine umhüllende Atmosphäre erzeugen.

Songstruktur

Die formale Struktur des Songs lässt sich annähernd in klassische Verse- und Chorus-Abschnitte unterteilen. Der Ablauf folgt grob einer Abfolge aus Intro, Hook, Verse und Outro, jedoch verschwimmen die funktionalen Rollen dieser Abschnitte deutlich.

Nach einem Intro, das primär durch das tonale Percussion-Element und eine reduzierte klangliche Dichte geprägt ist, folgt ein Abschnitt mit dem markanten Gitarrenriff, der als Chorus wahrgenommen werden kann. Daran schließt sich ein Verse an, der melodisch und energetisch kaum weniger präsent ist als der Chorus und daher auch als zweiter, alternativer Chorus interpretiert werden könnte.

Ein weiterer Verse erscheint instrumental, wobei die stark bearbeiteten Vocal-Effekte eingesetzt werden. Der Song endet in einem Outro, welches das zentrale Gitarrenmotiv erneut aufgreift und allmählich ausblendet.

Die formale Wahrnehmung wird somit weniger durch klare funktionale Abgrenzungen bestimmt als durch das sukzessive Auftreten und Verschwinden bestimmter Klangtexturen. Eingängige Elemente und Passagen folgen aufeinander, ohne eindeutig hierarchisiert zu sein.

Dynamik

Die energetische Entwicklung des Songs ist insgesamt zurückhaltend. Der Grundenergielevel bleibt über weite Strecken niedrig, wodurch eine kontinuierliche, fließende Atmosphäre entsteht.

Spannung wird bereits im Intro durch die konstante Wiederholung des tonalen Percussion-Motivs aufgebaut. Mit dem Einsetzen des Hauptgitarrenriffs steigt die wahrgenommene Energie an, ohne jedoch in einen Höhepunkt zu münden. In Abschnitten, in denen die Gitarre temporär aussetzt, flacht die Dynamik leicht ab, wird jedoch durch Vocal-Effekte, zusätzliche Texturen und Noise-Anteile kompensiert.

Auffällig ist, dass der Wegfall der Drums im zweiten Chorus nicht zu einem drastischen Energieverlust führt. Stattdessen wird die Dynamik durch eine Verdichtung der Instrumentation aufrechterhalten.

Intuitiv würde man denken, dass die Energie des Songs abflacht, sobald Mk.gee nicht mehr singt. Allerdings stellt der instrumentale Verse am Ende des Songs den energetischen Höhepunkt dar. Dafür sind eine klangliche Verdichtung, atmosphärische Effekte sowie das Interpolieren des Gesangsmotivs durch die Gitarre verantwortlich.

Das Outro führt schließlich zu einer allmählichen Reduktion der Energie und lässt den Song ohne klaren Abschluss ausklingen.

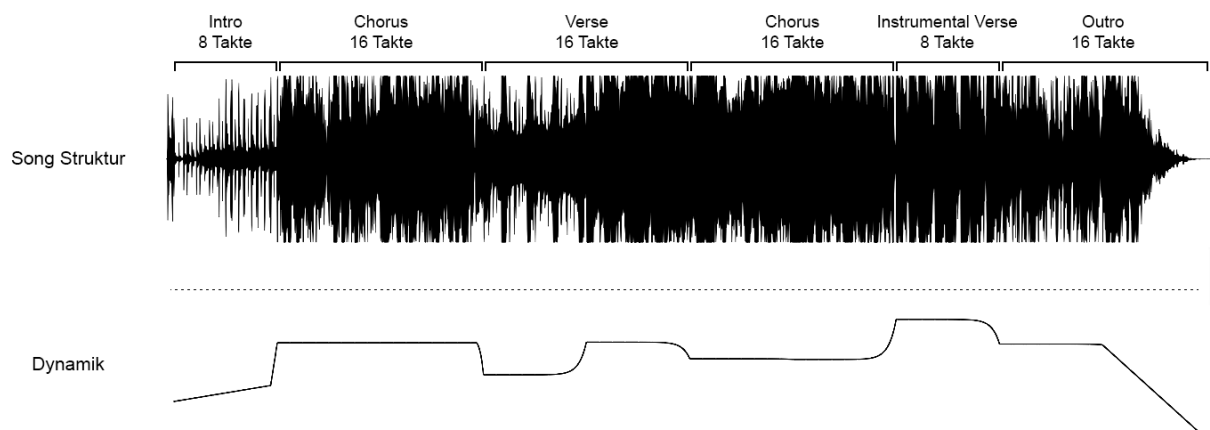


Abb. 15: Strukturelle Analyse und wahrgenommener Dynamikverlauf: Mk.gee - "How many miles", eigene Darstellung

Zwischenfazit

Die Produktion von „How many miles“ zeichnet sich vor allem durch das einprägsame Gitarrenriff aus. Der Song zeigt eine Produktionsästhetik, in der Rhythmik, Harmonik und Instrumentation nicht hierarchisch organisiert sind, sondern gleichberechtigt zur Erzeugung einer liminalen, schwebenden Klangwelt beitragen.

5.3.2 Songanalyse: „Rylee & I“

Rhythmik

Der Song hat ein Tempo von 117 BPM im 4/4-Takt. Auffällig ist, dass der rhythmische Antrieb des Stücks nahezu vollständig durch die melodischen Instrumente erzeugt wird. Abb. 16 zeigt, dass Drums in „Rylee & I“ hauptsächlich eine texturale Rolle einnehmen und erst gegen Ende fragmentiert als Drum-Fills eingesetzt werden.

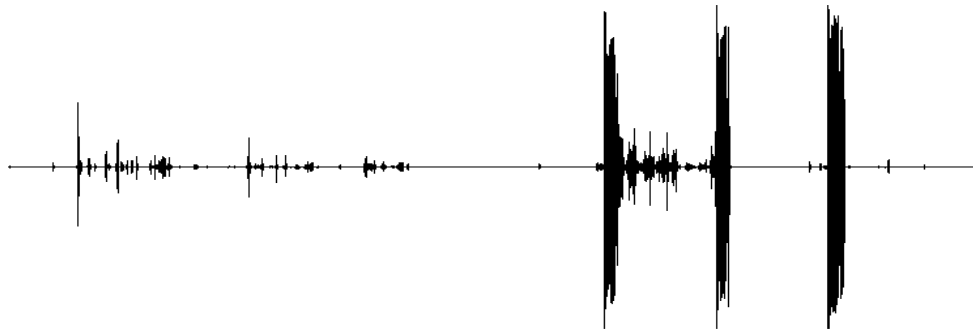


Abb. 16: Isolierter Drum-Stem aus Mk.gees "Rylee & I" über den gesamten Songverlauf, eigene Darstellung

Das zentrale rhythmische Fundament bildet eine stark prozessierte Rhythmusgitarre. Diese spielt überwiegend gleichmäßige Achtelnoten, die dem Song einen konstanten Vorwärtsdrang verleihen. Innerhalb dieses kontinuierlichen Pulses treten regelmäßig kurze melodische Ausbrüche auf, insbesondere auf den Zählzeiten 3, 3& und 4. Diese akzentuierten Passagen unterbrechen die monotone Rhythmik minimal, bleiben jedoch in ihrer Platzierung konsistent, wodurch sich ein stabiler, wiedererkennbarer Groove etabliert.

In späteren Abschnitten treten zusätzliche Synthesizer-Akkorde hinzu, die eine zweite rhythmische Ebene einführen. Diese sind zunächst auf den Zählzeiten 1 und 2 positioniert und erscheinen zyklisch alle vier Takte. In einer späteren Wiederholung verdichtet sich dieses Pattern mit zusätzlichen Anschlägen auf Offbeats. Dadurch entsteht eine gesteigerte rhythmische Aktivität, obwohl weiterhin keine Drums eingesetzt werden.

In der Bridge bricht der rhythmische Puls vollständig weg. Hier dominieren lang ausgehaltene, tonale Texturen ohne rhythmische Elemente. Erst in der zweiten Hälfte des darauffolgenden Chorus treten erstmals Drum-Elemente auf, zunächst in Form eines gesampelten Drum-Fills, später durch sehr zurückhaltende, gefilterte Drums, die den Groove subtil verstärken, ohne ihn zu dominieren.

Das Outro kehrt erneut zu einer primär texturalen Rhythmik zurück, bevor der Song in einem klanglich verwaschenen, rhythmisch instabilen Schlussabschnitt endet.

Harmonie

„Rylee & I“ ist in Db-Dur angelegt, wobei die harmonische Struktur stark reduziert bleibt. Die zentrale, implizierte Akkordbewegung der Gitarre besteht aus einem Wechsel zwischen b-Moll und Gb-Dur, welche über weite Strecken des Songs nahezu unverändert wiederholt wird. Diese Akkordstruktur erzeugt eine statische, kreisende Harmonik, die auf klangliche Kontinuität ausgerichtet ist.

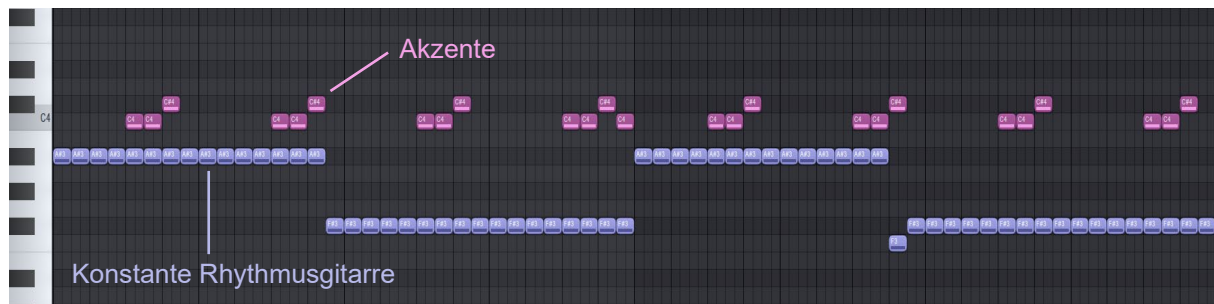


Abb. 17: Gitarrenmotiv aus Mk.gees "Rylee & I", eigene Darstellung

Ergänzend treten in bestimmten Abschnitten weitere Akkorde auf, insbesondere Ab-Dur und erneut b-Moll. In verdichteten Passagen erweitert sich die Progression zeitweise um zusätzliche harmonische Stationen wie Db-Dur/F und Gb-Dur. Diese Erweiterungen bleiben jedoch episodisch und dienen primär der klanglichen Variation, nicht der strukturellen Neuorientierung.

Charakteristisch ist zudem die Platzierung einzelner Akkordwechsel auf Offbeats, insbesondere der Übergang von b-Moll zu Gb-Dur auf der Zählzeit 4& (vgl. Abb. 17). Diese zeitliche Verschiebung erzeugt eine subtile Irritation innerhalb des ansonsten gleichförmigen Pulses.

Melodische Elemente treten insgesamt in den Hintergrund. Die Harmonie wird überwiegend durch blockhafte Akkorde und repetitive Muster vermittelt, während melodische Variationen nur punktuell auftreten, beispielsweise wenn Synthesizer oder Gitarre Teile der Vocal-Melodie andeuten.

Instrumentation

Die Instrumentation des Songs ist stark reduziert und auf wenige, bewusst ausgewählte Klangquellen fokussiert. Dominierend sind zwei Elemente: die Rhythmusgitarre und die Synthesizer-Akkorde.

Die Rhythmusgitarre ist stark prozessiert, sodass ihr Klangbild nur noch entfernt an ein konventionelles Gitarrensinal erinnert. Sie besitzt eine ausgeprägt perkussive Qualität und übernimmt sowohl rhythmische als auch harmonische Funktionen. Die regelmäßig auftretenden melodischen Akzente innerhalb des Rhythmusgitarren-Patterns sind deutlich stärker verzerrt und räumlich bearbeitet, wodurch sie sich als expressive Einsprengsel vom Grundpattern abheben. Zusätzlich treten vereinzelt weitere Gitarren-Layer auf, die klassischer und trockener klingen, jedoch mehr in den Hintergrund gemischt sind.

Die Synthesizer-Akkorde werden mit einem klanglich an ein klassisches E-Piano erinnernden Sound realisiert, der durch ein schimmerndes Hochfrequenzspektrum gekennzeichnet ist. In früheren Abschnitten sind diese Klänge stark gefiltert und wirken gedämpft. In späteren

Passagen wird der Filter geöffnet, wodurch das volle, glänzende Obertonspektrum hörbar wird. Diese Veränderung trägt maßgeblich zum Dynamikverlauf des Songs bei.

Ein weiteres prägendes Element ist ein flötenähnlicher Synthesizer-Sound, der für ornamentale Texturen sorgt. Diese Klänge besitzen kaum melodische oder harmonische Funktion, sondern dienen primär der räumlichen Füllung und atmosphärischen Erweiterung. In der Bridge stehen diese Texturen nahezu allein im Vordergrund und erzeugen eine kurzzeitige, spannungsgeladene Leere.

Die Drum-Elemente sind äußerst sparsam eingesetzt. Der zentrale Drum-Fill wirkt gesampelt und enthält artefaktartige Qualitäten, die auf eine bewusst reduzierte Klangqualität hindeuten. Die nachfolgend eingesetzten Drums bleiben tief gefiltert und subtil, sodass sie eher als energetische Unterstützung anstatt als eigenständige rhythmische Instanz wahrgenommen werden.

Insgesamt zeichnet sich die Instrumentation durch eine radikale Reduktion aus. Die Gitarre füllt durch ihre klangliche Breite und rhythmische Aktivität einen Großteil des Frequenz- und Wahrnehmungsraums, sodass nur wenige zusätzliche Elemente erforderlich sind.

Songstruktur

Die formale Struktur von „Rylee & I“ weicht deutlich von klassischen Songmodellen ab. Der Song besteht im Kern aus der wiederholten Präsentation einer zentralen Idee, die durch instrumentale Variationen interessant gehalten wird.

Ein kurzes Intro geht direkt in einen Chorus über. Daran schließt sich ein Post-Chorus an, in dem die zusätzlichen Synthesizer-Akkorde eingeführt werden. Die folgende Bridge ist unregelmäßig gestaltet und umfasst insgesamt sieben Takte, von denen ein Großteil ausschließlich aus atmosphärischen Texturen besteht.

Darauf folgt ein erneuter Chorus, der jedoch durch veränderte Instrumentation und rhythmische Gewichtung deutlich anders wahrgenommen wird als der erste. Das Outro ist mit insgesamt 13 Takten vergleichsweise lang und wird durch eine eintaktige Pause sowie einen abschließenden, stark klanglich verfremdeten Abschnitt ergänzt.

Die funktionale Unterscheidung zwischen Verse und Chorus ist dabei kaum eindeutig möglich. Der Song wirkt vielmehr wie eine Abfolge unterschiedlich gewichteter Varianten derselben musikalischen Kernidee, unterbrochen von instrumentalen Ruhe- oder Übergangsphasen.

Dynamik

Die dynamische Entwicklung des Songs ist vor allem in der ersten Hälfte fast konstant. Bereits zu Beginn ist ein hohes Maß an Energie präsent, das primär durch die kontinuierliche Rhythmusgitarre erzeugt wird. Diese sorgt für eine permanente Bewegung, ohne dass sich die Lautstärke oder Dichte drastisch verändert.

Im Post-Chorus steigt die wahrgenommene Energie leicht an, bedingt durch das Hinzufügen der Synthesizer-Akkorde. In der Bridge hingegen fällt die Dynamik nahezu vollständig ab, da rhythmische Elemente fehlen und nur noch flächige Texturen verbleiben. Diese Phase fungiert als deutlicher Kontrastpunkt.

Der anschließende Chorus wirkt zunächst zurückhaltender als der erste, da die treibende Rhythmusgitarre fehlt. Erst mit dem Einsatz des Drum-Fills und der späteren Rückkehr der Gitarre steigt die Energie erneut an. Der energetische Höhepunkt liegt entsprechend im zweiten Teil des zweiten Chorus, in dem mehrere zuvor getrennte Elemente zusammengeführt werden.

Das Outro führt die Energie schrittweise zurück und endet in einem instabilen, klanglich deformierten Schlussabschnitt, der die zuvor etablierte Ordnung auflöst.

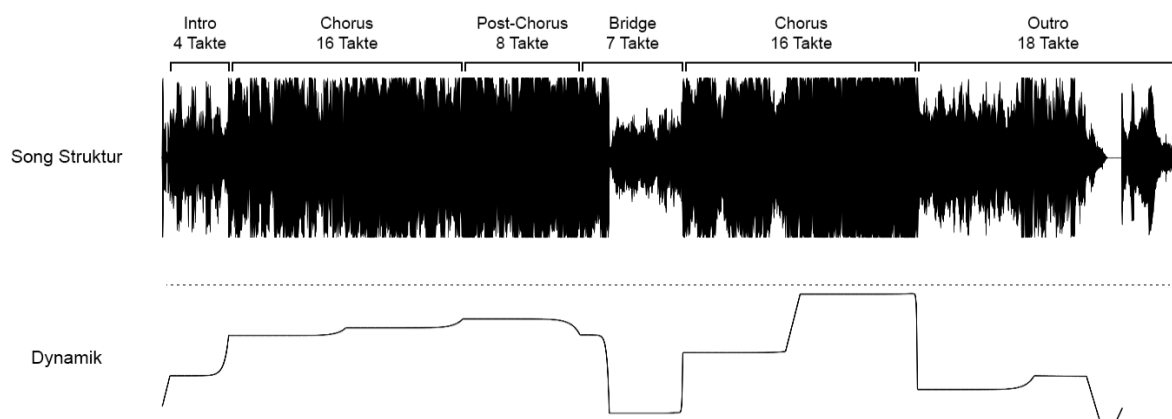


Abb. 18: Strukturelle Analyse und wahrgenommener Dynamikverlauf: Mk.gee - "Rylee & I", eigene Darstellung

Zwischenfazit

„Rylee & I“ demonstriert eine minimalistische Produktionsästhetik, in der Rhythmus, Harmonie und Form nahezu vollständig von wenigen, präsenten Klangquellen getragen werden. Die Gitarre übernimmt hierbei eine zentrale Doppelfunktion als rhythmisches und harmonisches Fundament, während Synthesizer primär für klangliche Kontraste und Auflösung sorgen.

5.3.3 Songanalyse: „I Want“

Rhythmik

„I Want“ ist in einem 4/4-Takt bei 97 BPM angelegt. Auf den ersten Höreindruck wirkt der rhythmische Aufbau sehr schlicht und gleichmäßig, entfaltet jedoch bei genauerer Analyse eine ungewöhnliche, ambivalente Wirkung. Diese entsteht primär durch die Platzierung melodischer und harmonischer Elemente, die das metrische Empfinden verschieben und die Wahrnehmung der Zählzeit 1 bewusst unterlaufen.

Die Drums basieren auf einem durchgehend gleichmäßigen Puls. Die Kick-Drum artikuliert nahezu alle Achtelnoten, während die Snare überwiegend konventionell auf den Zählzeiten 2 und 4 platziert ist. Dieses kontinuierliche Raster erzeugt eine konstante, unaufdringliche Bewegung, die über lange Zeit kaum variiert wird. Am Ende vieler viertaktiger Phrasen treten minimale Fills auf, die den Groove leicht strukturieren, ohne ihn aufzubrechen. Vereinzelt ergänzen dezente Hi-Hat- oder perkussive Offbeat-Elemente das Pattern.

Die Drums sind nicht strikt quantisiert, sondern weisen leichte zeitliche Schwankungen auf, die dem Groove eine organische, schwebende Qualität verleihen. In der ersten instrumentalen Bridge wird die rhythmische Energie durch das Hinzufügen von Shaker- oder Tamburin-Elementen erhöht, die insbesondere die Snare-Akzente unterstützen. Zusätzlich tritt ein weiteres, stark verhalltes Snare-Layer hinzu, welches die rhythmische Dichte subtil erhöht.

In der zweiten instrumentalen Bridge verändert sich der rhythmische Charakter deutlich. Die zuvor gleichmäßige Achtelbewegung wird aufgebrochen und durch weiter auseinanderliegende Akzente ersetzt, auf den Zählzeiten 1, 2& und 4. Diese Reduktion der Impulsdichte wird durch stark verzerrte, prozessierte Drum-Fills am Ende jeder zweiten Taktphrase kontrastiert, was zu einer deutlichen Steigerung der wahrgenommenen Energie führt.

Ein zentrales Merkmal der Rhythmik liegt jedoch weniger in den Drums selbst als in der kaum auffallenden Unregelmäßigkeit des wahrgenommenen Downbeats. Diese Verwirrung entsteht schon von der ersten Sekunde des Songs, da der erste Schlag der Drums nicht auf die 1, sondern auf die Zählzeit 4& kommt (vgl. Abb. 19).

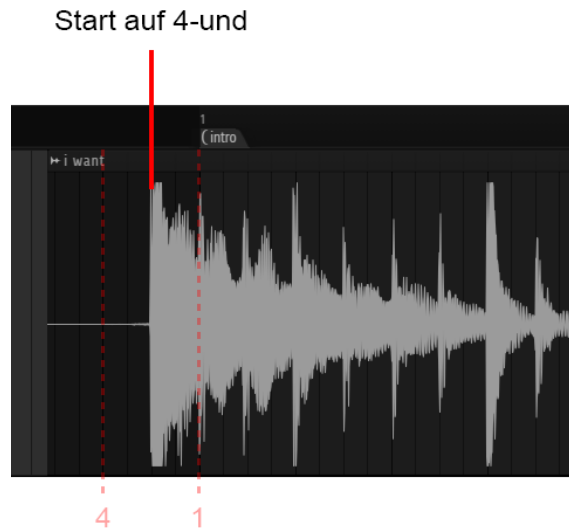


Abb. 19: Visualisierung des ersten Drum-Schlags in Mk.gees "I Want", welcher vor dem Downbeat einsetzt, eigene Darstellung

Außerdem sind viele Gitarren- und Synthesizer-Akzente auf Offbeats platziert und betonen häufig wie der erste Drum-Schlag die Zählzeit 4& (vgl. Abb. 20). Dadurch ergibt sich der Eindruck, der Groove beginne nicht auf der metrischen 1. Teilweise entsteht das Gefühl, das rhythmische Zentrum sei um einen halben Beat verschoben.

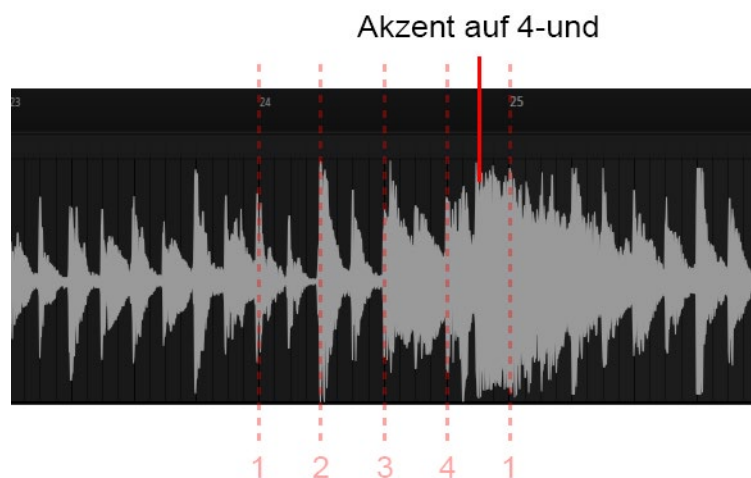


Abb. 20: Visualisierung eines melodischen Akzentes auf die Zählzeit 4& in Mk.gees "I Want", eigene Darstellung

Diese Irritation wirkt jedoch nicht störend, sondern verstärkt den hypnotischen Charakter des Songs und eröffnet neue rhythmische Wahrnehmungsräume. Es ist so subtil, dass es beim einfachen Anhören des Songs kaum auffällt. Erst bei genauer Analyse wurde die rhythmische Besonderheit klar.

Harmonie

Die Tonart des Songs ist G-Dur, wobei die Stimmung mikrotonal um etwa +50 Cents¹¹ verschoben ist. Die Harmonik ist stark reduziert und wird meist nur angedeutet, nicht explizit formuliert.

Zentrale harmonische Stationen sind G-Dur, e-Moll9, C-Dur6/9 sowie eine kurze Bewegung zwischen D-Dur und e-Moll. Diese Akkorde erscheinen selten als vollständig ausgeführte Akkorde, sondern werden durch Bassbewegungen und fragmentarische Gitarren- oder Synthesizerstimmen impliziert. Der harmonische Eindruck entsteht somit aus der Summe mehrerer sparsamer Elemente.

Ein wiederkehrendes melodisches Motiv, das sowohl als Gesang als auch instrumental präsentiert wird, fungiert als zentrales Wiedererkennungsmerkmal des Songs. Dieses Motiv wird mehrfach von der Gitarre unterstützt oder variiert, bleibt jedoch stets zurückhaltend eingebettet und dominiert nie den Gesamtklang (vgl. Abb. 21).

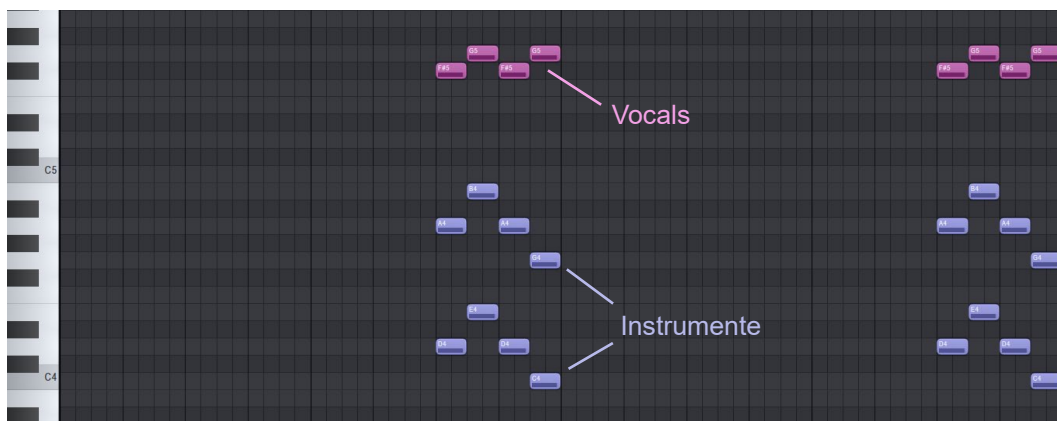


Abb. 21: Zentrales melodisches Motiv in Mk.gees "I Want", eigene Darstellung

In der Bridge kommt es zu einer deutlichen harmonischen Abweichung. Hier tritt ein temporärer Tonartwechsel zu d-Moll auf, der sich hauptsächlich über Akkorde wie A $\sharp$ -Dur, C-Dur, F-Dur und d-Moll vollzieht. Diese harmonische Verschiebung markiert einen klaren formalen Einschnitt und dient als Ausflug in eine unbekannte harmonische Welt, bevor der Song wieder in das ursprüngliche tonale Umfeld zurückgeführt wird.

Bis auf den prägnanten Tonartwechsel steht die Harmonik nicht im Vordergrund der Wahrnehmung, sondern fungiert als ruhiges, offenes Gerüst, das Raum für texturale und rhythmische Feinheiten lässt.

¹¹ Das „Cent“ ist eine Maßeinheit zur Beschreibung von sehr kleinen Tonhöhenunterschieden. 100 Cents entsprechen einem Halbton.

Instrumentation

Die Instrumentation von „I Want“ ist äußerst reduziert und folgt dem Prinzip maximaler Wirkung bei minimaler Mittelverwendung. Die wenigen eingesetzten Klangquellen sind sorgfältig ausgewählt und übernehmen jeweils klar definierte Funktionen.

Die Drums bestehen aus sehr weichen, akustischen Klängen. Kick und Snare erinnern eher an hohlklingende Tom-Schläge als an klassische Drum-Sounds. Die Snare ist mit einem dezenten Hall versehen, während die Kick weder besonders tief noch durchsetzungsstark ist. Diese zurückhaltende Klanggestaltung unterstützt die weiche, intime Grundästhetik des Songs.

Die Rhythmusgitarre bildet das zentrale harmonische und rhythmische Element. Ihr Klang ist klar, tief und zurückgenommen, mit nur moderater Prozessierung. In einzelnen Fills werden Flageoletts eingesetzt, die zusätzliche klangliche Feinheit erzeugen. Modulations- und Reverb-Effekte tragen zur räumlichen Einbettung bei, ohne das Signal zu stark zu verwaschen.

Ergänzend treten flötenartige Synthesizer-Sounds auf, die vor allem als ornamentale Fills fungieren. Diese besitzen keine tragende harmonische Funktion, sondern füllen den Raum zwischen den rhythmischen und melodischen Ereignissen. Daneben erscheinen vereinzelt hochfrequente, glitzernde Synthesizer-Sounds sowie tiefer liegende, flächige Synth-Akkorde, die punktuell für zusätzliche Tiefe sorgen.

In den Bridge-Abschnitten verändert sich die Instrumentation deutlich. Hier treten eine höhenreichere, präsentere Gitarre sowie verstärkte Synthesizer-Texturen in den Vordergrund. Die Vocals werden in diesen Passagen nicht als erzählerisches Lead-Element eingesetzt, sondern als harmonische Fläche und atmosphärische Schicht genutzt. In der zweiten Bridge verschwindet die Gitarre nahezu vollständig. Stattdessen übernehmen Synthesizer-Leads und -Akkorde eine deutlich melodischere Rolle, während die Drums stark verzerrt werden.

Der Bass ist durchgehend präsent, tritt jedoch nie in den Vordergrund. Er folgt meist den Grundtönen der angedeuteten Harmonik und verschmilzt klanglich mit den tiefen Frequenzanteilen der Gitarre und der Synthesizer.

Songstruktur

Die formale Struktur von „I Want“ weicht deutlich von klassischen Pop-Schemata ab. Der Song folgt keinem klaren Verse-Chorus-Wechsel, sondern ist eher als episodische Abfolge von gesangstragen Passagen und instrumentalen Zwischensektionen organisiert.

Das Intro etabliert unmittelbar die ruhige, schwebende Grundästhetik. Darauf folgt eine lange Sektion, die funktional als Verse verstanden werden kann. Eine erste Bridge unterbricht diesen

Fluss und sorgt durch instrumentale Verdichtung und den Tonartwechsel für eine komplett neue Klangwelt.

Anschließend kehrt der Song zu einer Variante der vorherigen Versesektion zurück, bevor eine zweite Bridge folgt. Diese weist eine deutlich höhere energetische Dichte auf als die erste. Das Outro führt den Song wieder in eine reduzierte, ruhige Klangwelt zurück.

Die Struktur wirkt erzählerisch und zyklisch. Die gesangstragen Passagen dienen nicht als klassische Refrains, sondern eher als kontinuierlicher Erzählraum, der durch instrumentale Pausen rhythmisiert wird.

Dynamik

Die dynamische Entwicklung des Songs ist zurückhaltend. In den gesangstragen Abschnitten bleibt die Energie konstant niedrig, geprägt von einer gleichmäßigen Bewegung und weichen Klangfarben. Es gibt kaum abrupte Lautstärkeänderungen oder plötzliche Verdichtungen.

Die erste Bridge erhöht die Dynamik leicht durch zusätzliche perkussive Elemente und eine dichtere Textur. Die zweite Bridge stellt hingegen den klaren energetischen Höhepunkt des Songs dar. Hier verdichten sich sowohl die Instrumentation als auch die klangliche Aggressivität, insbesondere durch verzerrte Drums und stärker hervortretende Synthesizer-Leads.

Nach diesem Höhepunkt fällt die Energie im Outro wieder deutlich ab und kehrt zu der intimen, schwebenden Atmosphäre von zuvor zurück.

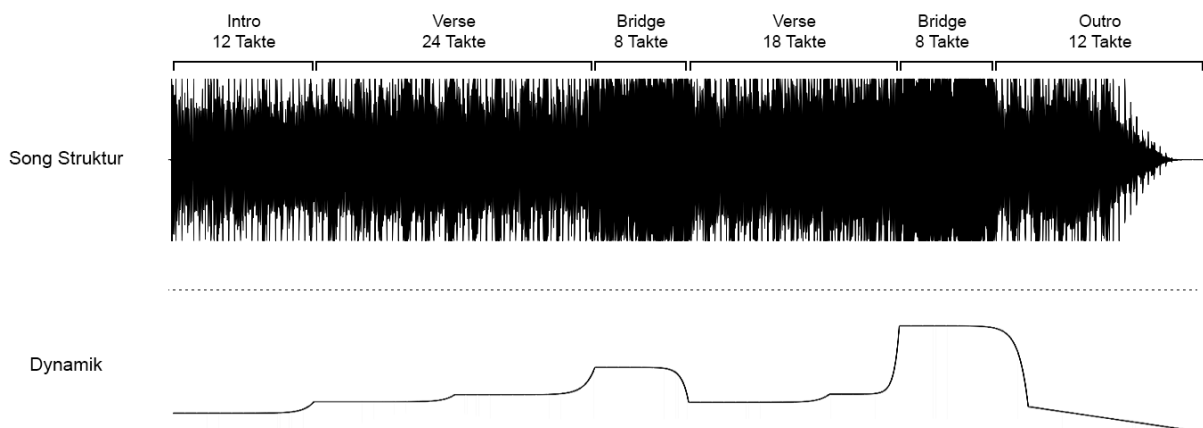


Abb. 22: Strukturelle Analyse und wahrgenommener Dynamikverlauf: Mk.gee - "I Want", eigene Darstellung

Zwischenfazit

„I Want“ verdeutlicht Mk.gees Fähigkeit, mit einer begrenzten Anzahl an Elementen eine vollständige, in sich geschlossene Klangwelt zu erschaffen. Die Wirkung des Songs entsteht nicht durch harmonische Komplexität oder formale Dramaturgie, sondern durch subtile rhythmische

Verschiebungen, sorgfältige Klangwahl und minimale, aber gezielte dynamische Veränderungen. Besonders charakteristisch ist das Spiel mit metrischer Ambiguität, bei dem die Wahrnehmung des rhythmischen Zentrums bewusst verändert wird, ohne die Zugänglichkeit des Songs zu beeinträchtigen.

5.4 Vertiefung: Gitarre

Die Gitarre nimmt innerhalb der Produktionen von *Two Star & The Dream Police* eine zentrale Rolle ein. Mk.gee nutzt die Gitarre nicht nur als melodieführendes Instrument, sondern als vielseitige Klangquelle, die zwischen Rhythmus, Textur und Raum vermittelt. Diese funktionale Neudefinition der Gitarre ist ein wesentlicher Bestandteil der Klangidentität des Albums.

Ein grundlegender Aspekt dieser Ästhetik ist der Einsatz einer Bariton-Gitarre (vgl. Mk.gee, 2024, 0:43), deren tieferer Tonumfang eine klangliche Ambiguität zwischen Gitarre und Bass erzeugt. Dadurch verschwimmt die traditionelle Rollenverteilung innerhalb des Arrangements, da die Gitarre sowohl harmonische als auch tieffrequente Funktionen übernehmen kann.

Zentral für Mk.gees Gitarrensound ist zudem eine parallele Signalführung¹², bei der mehrere Ausgangssignale derselben Gitarre unabhängig voneinander bearbeitet und anschließend miteinander kombiniert werden. Ein Signal basiert auf dem regulären magnetischen Tonabnehmer der Gitarre und wird mit simplen Effekten wie beispielsweise Modulationseffekten prozessiert. Die klangliche Besonderheit entsteht hierbei nicht durch die Effekte selbst, sondern durch die anschließende Übersteuerung durch eine analoge Eingangsstufe, bei der der Gain bewusst hoch eingestellt wird. So wird eine dynamische Übersteuerung erreicht, bei der lauter gespielte Passagen in hörbare Verzerrung übergehen, während leisere Signale weitgehend unbeeinflusst bleiben (vgl. Mk.gee, 2024, 01:00). Diese eingangsabhängige Verzerrung erzeugt nicht nur eine charakteristische klangliche Wärme, sondern betont zugleich die expressive Dimension des Spiels.

Ergänzend zu den simplen Effekten setzt Mk.gee gezielt Effektbearbeitung ein, die der Erzeugung von Textur und Raum dient. Eine große Rolle spielt der Einsatz eines Gitarrenpedals, welches einen verzerrten Reverb erzeugt (vgl. Mk.gee, 2024, 0:25). Dieser atmosphärische Effekt erzeugt eine künstliche Raumwahrnehmung, die sich deutlich von konventionellen Reverb-Anwendungen unterscheidet. Auffällig ist dabei, dass diese stark bearbeiteten Signale meist nicht auf der primären Gitarrenspur eingesetzt werden, sondern oft auf ergänzenden Layern, die dem Gesamtsound zusätzliche Tiefe und Fremdheit verleihen.

¹² Bei der „parallelen Signalführung“ wird ein Signal in mehrere Pfade aufgeteilt, die unterschiedlich prozessiert und am Ende wieder zusammengeführt werden.

Ein zweites Signal wird über einen hexaphonischen Tonabnehmer abgegriffen (vgl. Abb. 23), der jede Saite der Gitarre separat erfasst. Dieses Signal wird in einem Gitarrensynthesizer-System weiterverarbeitet (vgl. Abb. 24), wodurch die Gitarre ihre traditionelle klangliche Identität verliert. Durch die Möglichkeit der individuellen Prozessierung jeder Saite entstehen neue Möglichkeiten für kreative Pitch-Manipulation, Modulationseffekte sowie den Einsatz von Reverb- und Delay-Strukturen. Die Gitarre fungiert hier als Ausgangsmaterial für flächige, atmosphärische Klangtexturen und hybride Klanglandschaften.



Abb. 23: Videostill aus Mk.gees "Dream police" Musikvideo (Mk.gee, 2024, 02:19), eigene Darstellung (Hervorhebung des hexaphonischen Tonabnehmers)

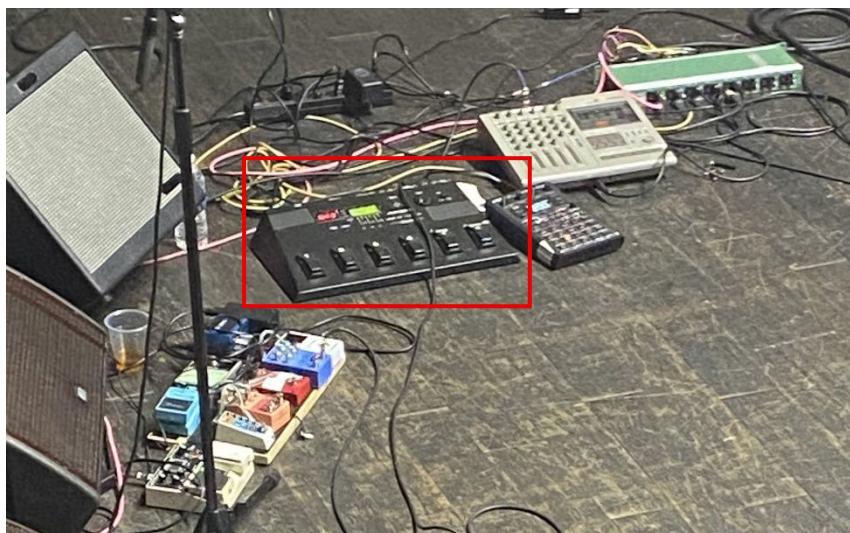


Abb. 24: Foto von Mk.gees Setup auf der Bühne ([deleted], 2024), eigene Darstellung (Hervorhebung des Roland VG8 Guitar-Synths)

Durch die Kombination dieser parallelen Signalpfade wird die Gitarre zum Träger jener liminalen Klangästhetik, die das Album prägt. Sie ermöglicht es Mk.gee, den artikulierten, klaren Charakter des ursprünglichen Gitarrenspiels beizubehalten und gleichzeitig mit stark

verfremdeten, ambienten Klangschichten zu überlagern. Das Ergebnis ist ein vielschichtiger Gitarrensound, der sowohl rhythmische Klarheit als auch klangliche Unschärfe in sich vereint. Diese einzigartige Prozessierung und Anwendung der Gitarre sollen vor allem in den folgenden Experimenten berücksichtigt werden.

6 Vergleich und Einordnung

Die Analysen der Case Studies verdeutlichen, dass sowohl Dijon als auch Mk.gee eine hochgradig eigenständige Klangästhetik verfolgen, die sich konsequent von den Standards zeitgenössischer Pop-Produktionen abhebt. Während beide Künstler immersive, in sich geschlossene musikalische Umgebungen erschaffen, unterscheiden sich die technischen und prozessualen Wege zu diesem Ergebnis deutlich.

Rhythmus

Der rhythmische Umgang beider Künstler folgt unterschiedlichen funktionalen Prinzipien. Mk.gee verwendet vor allem Drums überwiegend zurückhaltend und reduziert als weichen, stabilisierenden Anker, der sich in die Gesamtatmosphäre einfügt. Dijon hingegen setzt Rhythmus deutlich präsenter ein und schreckt nicht vor komplexen, unregelmäßigen oder abrupt akzentuierten perkussiven Strukturen zurück. Eine Gemeinsamkeit besteht darin, dass Rhythmus bei beiden Künstlern nicht ausschließlich durch Drums erzeugt wird. Während Mk.gee rhythmische Impulse häufig über Gitarrenpatterns etabliert, nutzt Dijon vor allem gechoppte und rekontextualisierte Melodien als rhythmustragende Elemente.

Harmonie

Harmonisch verfolgen beide Künstler einen reduktiven Ansatz. Diese Herangehensweise deckt sich mit einem Trend, der aus modernen Produktionstechniken hervorgeht, und vor allem Timbre und Textur über Harmonien priorisiert (vgl. Nobile, 2022). Akkordprogressionen dienen primär als klangliche und emotionale Basis, nicht als Fokus der Komposition. Komplexe oder funktional ausdifferenzierte harmonische Modelle treten zugunsten atmosphärischer Wirkung und experimentellen Sounds in den Hintergrund. Trotz gelegentlicher Variationen oder harmonischer Verschiebungen bleibt die Harmonik in beiden Fällen bewusst einfach gehalten, um Raum für klangliche Textur, Sounddesign und experimentelle Prozesse zu schaffen.

Instrumentation

In der Instrumentation zeigen sich deutliche Unterschiede bei gleichzeitig ähnlicher Grundhaltung. Dijon arbeitet stark mit der Zerstörung, Fragmentierung und Umnutzung von Klangmaterial. Mk.gees Ansatz ist stärker auf die Gitarre als hybrides Instrument fokussiert, das

zugleich rhythmische, harmonische und texturale Funktionen übernimmt. Trotz der unterschiedlichen klanglichen Resultate verfolgen beide Künstler ein vergleichbares Prinzip: Ausgangspunkt sind einfache, konventionelle Instrumente, die durch experimentelle Bearbeitung in komplexe, vielschichtige Klangwelten transformiert werden.

Struktur und Dynamik

Beide Künstler halten sich wenig an konventionelle Songstrukturen und gestalten Form und Dynamik primär nach ästhetischen Kriterien. Dijon arbeitet häufig mit einem kontinuierlichen Aufbau von Energie, der durch zunehmende Layer-Dichte, gesteigerte Lautheitswahrnehmung und plötzliche, explosive Momente erreicht wird. Mk.gee hingegen erzeugt Dynamik weniger durch additive Verdichtung als durch Kontraste und implizite Größenwirkungen, bei denen Reduktion und Zurückhaltung die Wahrnehmung späterer Intensität beeinflussen.

Zusammenfassung

Obwohl Dijon und Mk.gee unterschiedliche Produktionsprozesse, Klangästhetiken und technische Ansätze verfolgen, führen diese Wege zu vergleichbaren Ergebnissen hinsichtlich emotionaler Direktheit, experimenteller Offenheit und der Entwicklung neuer produktionstechnischer Denkweisen. Beide positionieren sich damit jenseits genretypischer Konventionen und nutzen Klang, Struktur und Prozess als zentrale musikalische Ausdrucksmittel.

7 Eigene Produktionsexperimente

Das Ziel der eigenen Produktionsexperimente besteht in der praktischen Anwendung der zuvor in den Künstler- und Songanalysen herausgearbeiteten Produktionstechniken, Prinzipien und Arbeitsweisen. Die Experimente dienen dazu, theoretisch und analytisch beschriebene Ansätze in einen konkreten Produktionskontext zu überführen und deren klangliche sowie prozessuale Auswirkungen nachvollziehbar zu machen.

In einem ersten Schritt werden zwei Instrumentalproduktionen realisiert, die jeweils an die Produktionsästhetik von Dijon beziehungsweise Mk.gee angelehnt sind. Ziel dieser beiden Experimente ist eine bewusste Annäherung an den jeweiligen Klangstil der Künstler. Dabei werden zentrale Produktionstechniken und Arbeitsweisen möglichst genau rekonstruiert und innerhalb eines Bedroom-Studio-Setups mit überwiegend digitalem Workflow umgesetzt. Dieser imitierende Ansatz ermöglicht ein vertieftes Verständnis der zugrunde liegenden Produktionsprinzipien und macht zugleich die spezifischen Stärken, Grenzen und Abhängigkeiten dieser Techniken sichtbar. Darüber hinaus erlaubt er eine kritische Auseinandersetzung mit der Übertragbarkeit analog geprägter oder hardwarebasierter Workflows in eine zugängliche digitale Produktionsumgebung sowie mit den daraus resultierenden Limitationen.

Aufbauend auf diesen beiden stilnahen Experimenten folgt ein drittes Produktionsexperiment, dessen Ziel nicht die klangliche Imitation der Künstler ist. Stattdessen werden die zuvor identifizierten Produktionsprinzipien bewusst in einen neuen musikalischen Kontext übertragen. Die hier entstandene Produktion orientiert sich nicht unmittelbar am Sound von Dijon oder Mk.gee, sondern nutzt deren grundlegende Ansätze – etwa im Umgang mit Dynamik, Arrangement oder Signalverarbeitung – als gestalterische Werkzeuge innerhalb einer eigenständigen Klangästhetik. Dieser transferierende Ansatz soll verdeutlichen, inwiefern die analysierten Produktionsprinzipien über den spezifischen Künstlerkontext hinaus für andere Produzenten anwendbar sind.

Zusammenfassend folgt das Kapitel einem zweistufigen Vorgehen: Auf die analytische Untersuchung der Werke von Dijon und Mk.gee folgt zunächst eine Phase der Imitation zur praktischen Durchdringung der Produktionsansätze, bevor diese in einem weiteren Schritt abstrahiert und in einen eigenständigen Produktionskontext übertragen werden. Sämtliche Experimente werden innerhalb der Digital Audio Workstation FL Studio realisiert.

In den folgenden Experimenten referenzierte Audiobeispiele (z.B. „A1“) sind im Anhang in den entsprechenden Ordnern zu finden.

7.1 Dijon

Zielsetzung

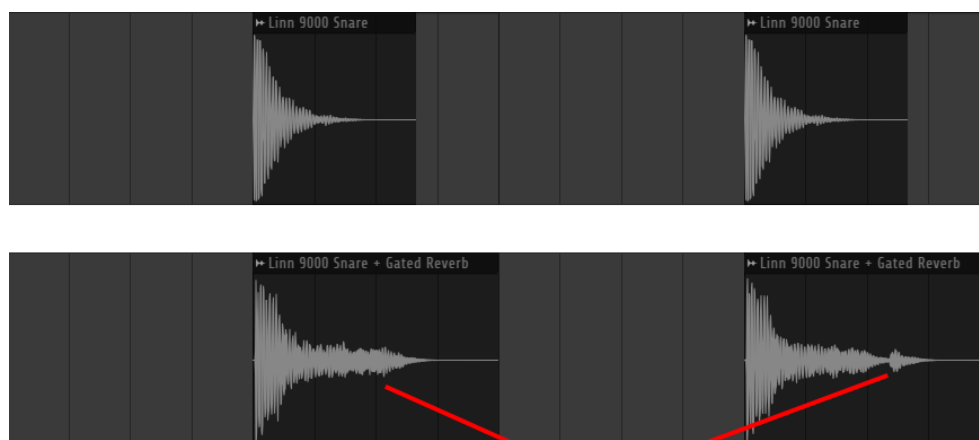
Zielsetzung dieser experimentellen Produktion war vor allem die praktische Erprobung des von Dijon angewandten Jamming-then-Chopping-Ansatzes sowie dessen Übertragung auf die Arbeitsweise eines Einzelproduzenten. Des Weiteren stand die Integration experimenteller und modularer Effektstrukturen in die digitale Arbeitsumgebung im Fokus, um das während des Improvisationsprozesses entstandene Audiomaterial zu verarbeiten.

Die Übertragung von Dijons kollektivem, improvisationsbasierten Produktionsansatz auf die Arbeitsweise eines Einzelproduzenten stellt eine grundlegende methodische Herausforderung dar. Da die simultane Performance mehrerer Instrumente nicht möglich ist, erfordert dieser Ansatz eine gezielte Vorbereitung, um dennoch eine Jam-ähnliche Situation zu ermöglichen. Zu diesem Zweck wurde zunächst ein stabiles musikalisches Grundgerüst entwickelt, welches als konstante Referenz während der improvisatorischen Phase fungierte. Dieses Fundament besteht aus einem Drum-Pattern sowie einer pianobasierten Akkordprogression.

Rhythmisches und Melodisches Fundament

Die Drum-Sounds orientieren sich an der für Dijon typischen Verwendung von Drum-Machine-Sounds, insbesondere an „Yamaha“. In Ermangelung entsprechender Hardware wurden Einzelsamples klassischer Drum-Machines als Ausgangsmaterial verwendet, um die ästhetische Referenz innerhalb des digitalen Produktionsumfelds zu wahren.

Der entwickelte Drum-Groove basiert auf einer reduzierten Kombination aus Kick- und Snare-Drum. Die Kick-Drum etabliert den rhythmischen Anker durch Platzierungen auf der Zählzeit 1 sowie auf der Offbeat-Zählzeit 3&. Die Snare-Drum ist überwiegend standardmäßig auf den Zählzeiten 2 und 4 positioniert. Der Snare-Sound basiert auf der Klangästhetik der Linn-Drum und wurde durch einen Gated-Reverb-Effekt erweitert, wie er in Dijons Titel „Yamaha“ Anwendung findet. Die Umsetzung erfolgte durch die Kombination eines Reverbs mit einem nachgeschalteten Noise-Gate auf dem Snare-Bus. Durch eine bewusst kurz gewählte Release-Zeit des Gates entstehen Unregelmäßigkeiten im Abklingverhalten der Hallfahne (vgl. Abb. 25, A1, A2). Diese artefaktartige Klangerscheinung wurde als ästhetisches Gestaltungselement als produktive Fehlbedienung akzeptiert.



unregelmäßige Hallfahnen

Abb. 25: Visualisierung der unregelmäßigen Hallfahnen durch die kurze Release-Zeit des Noise-Gates, eigene Darstellung

Ergänzt wurde das Pattern durch eine offene Hi-Hat auf der Zählzeit 1 sowie ein zurückhaltendes Closed-Hi-Hat-Muster. Um den Charakter einer Drum-Machine konsistent nachzubilden, wurden alle Drums genau am Raster ohne mikrozeitliche Verschiebungen ausgerichtet (vgl. Abb. 26).

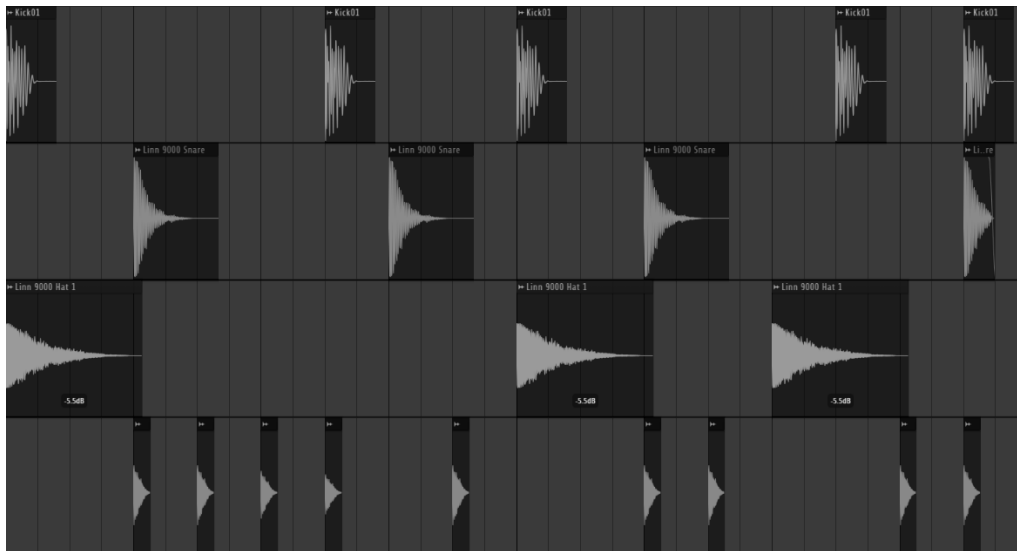


Abb. 26: Direkt am Raster ausgerichtete Drum-Sounds, eigene Darstellung

Als harmonische Grundlage wurde eine pianobasierte Akkordprogression in B-Dur entwickelt, die sich funktional an Dijons „Automatic“ orientiert. Die Progression besteht aus den Akkorden H-sus2, c $\sharp$ -Moll und E-Dur7. Diese werden rhythmisch versetzt artikuliert und das Pattern wird in jeder vierten Wiederholung durch einen g $\sharp$ -Moll-Akkord ergänzt.

Außerdem wurde eine zweite Sektion ausgearbeitet, die als harmonischer und formaler Kontrast dient. In dieser Variante werden die Akkorde ausschließlich auf der Zählzeit 1 platziert, was die rhythmische Komplexität reduziert. Die Harmonik wird hierbei durch tonartfremde Akkorde sowie einen Durchgangsakkord erweitert. Diese Struktur ist von Dijons „Yamaha“ inspiriert und eignet sich funktional als Bridge innerhalb des Arrangements.

Das erarbeitete harmonisch-rhythmische Fundament diene als funktionale Basis für die anschließende Improvisationsphase.

Improvisationsphase

Um ein analoges Instrumenten-Setup abzubilden, wurden verschiedene Klangquellen vorbereitet: eine Instanz eines virtuellen Synthesizers, ein Piano-Preset sowie physische Eingänge für einen analogen Hardware-Synthesizer, eine E-Gitarre und einen E-Bass. Sämtliche Signale wurden auf einen gemeinsamen Mixer-Channel geroutet, auf dem ein Sampler-Plug-in zur kontinuierlichen Aufzeichnung geladen war (vgl. Abb. 27).

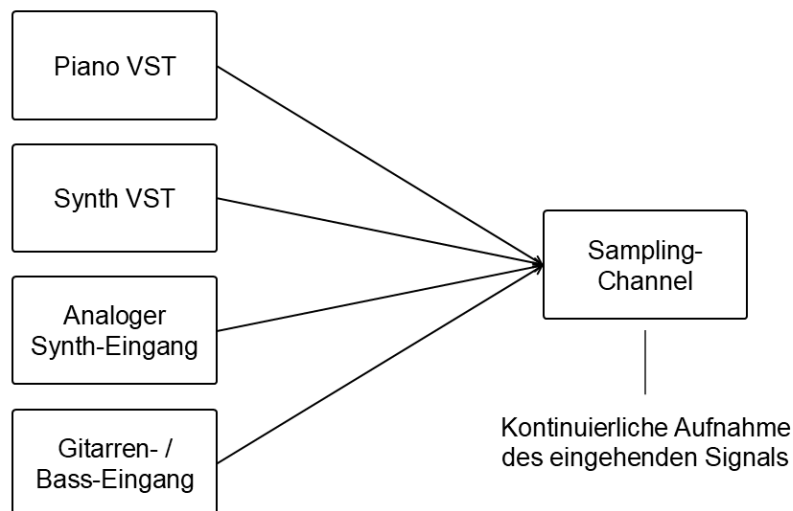


Abb. 27: Visualisierung des Jamming-Setups, eigene Darstellung

Dieser Aufbau ermöglichte eine intuitive kreative Entfaltung, da der Fokus ausschließlich auf der musikalischen Performance und Improvisation lag, während produktionstechnische Entscheidungsprozesse während des Einspielens vernachlässigt werden konnten.

Die Aufnahme erfolgte über einen längeren Zeitraum, um den Prozess der Ideenfindung umfassend zu dokumentieren. Dabei wurde bewusst ein Ansatz verfolgt, der spontane Impulse priorisierte und einen übermäßigen Fokus auf Details oder Fehler der musikalischen Beiträge vermied.

Nach Abschluss der Aufnahmephase erfolgte der methodische Wechsel von der wertungsfreien Generierung zur analytischen Selektion. Dieser Schritt ist durch eine strikte Bewertung des Materials gekennzeichnet, bei der das Rohmaterial kritisch aussortiert wird. Während ein Großteil der Aufzeichnung verworfen wurde, blieben verschiedene verwertbare Fragmente für die weitere Produktion bestehen: Ein prägnantes, repetitives Bassmotiv, diverse improvisierte Gitarrenakzente, synthetische Texturen sowie harmonische Schichten und Akzente (vgl. Abb. 28).

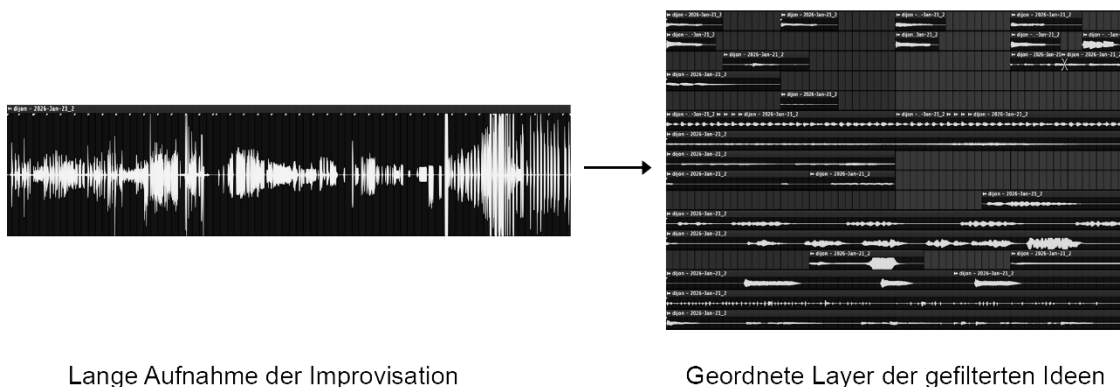


Abb. 28: Visualisierung des Kurations-Prozesses nach der Improvisationsphase, eigene Darstellung

Nach der Generierung des Ausgangsmaterials durch die Improvisationsphase stand die Integration der etwa 15 Layer in das Arrangement im Fokus. Hierzu wurde das Ziel verfolgt, das von Dijon genutzte Eurorack-Setup innerhalb der digitalen Arbeitsumgebung zu emulieren. Da eine identische Reproduktion dieser komplexen Hardwaresysteme in der Software-Domäne technisch nur bedingt realisierbar ist, wurde primär die konzeptionelle Herangehensweise übertragen.

Signalverarbeitung

Das Eurorack-Setup ist hierbei nicht als Instrument im klassischen Sinne zu verstehen, sondern als Werkzeug zur gezielten Destabilisierung und klanglichen Transformation von Audiosignalen. Durch die Kombination aus Übersteuerung, Modulation und zeitbasierten Effekten entsteht unvorhersehbares Ausgangsmaterial, welches erst durch die anschließende Auswahl, den Schnitt und das Arrangement musikalisch strukturiert wird. Dieser Produktionsansatz erzeugt zunächst instabiles, texturreiches Rohmaterial für den nachgelagerten kuratorischen Prozess der Rekontextualisierung.

Der angewandte Prozess orientierte sich an einem iterativen Prozess aus klanglicher Färbung, experimentellen Effekten, Resampling und Slicing (vgl. Abb. 29).

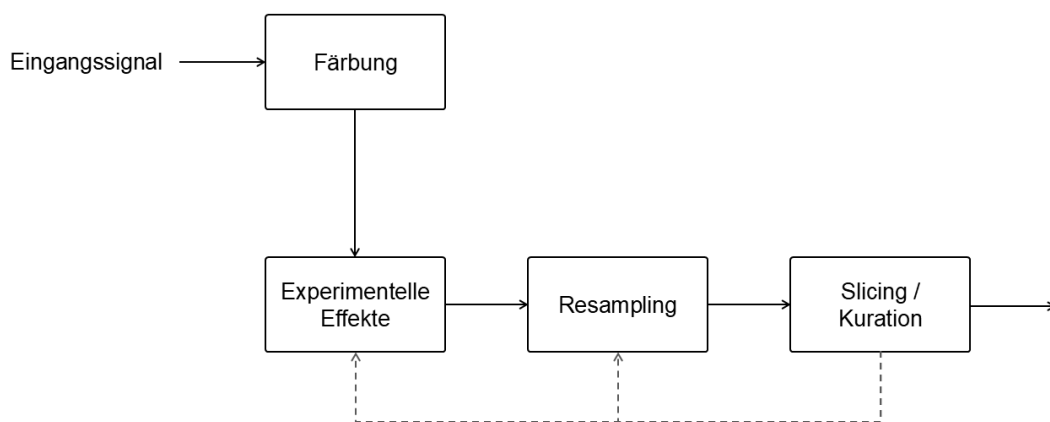


Abb. 29: Visualisierung des Setups zur Annäherung an Dijons modulares Effekt-Setup, eigene Darstellung

Dieser Ablauf lässt sich exemplarisch an der Bearbeitung der Gitarrenmelodien verdeutlichen:

Als Basis diente simples melodisches Ausgangsmaterial ohne komplexe harmonische Informationen (vgl. A3). Im ersten Schritt erfolgte eine Bearbeitung mittels Tape-Emulations- und Tape-Echo-Plug-ins. Insbesondere der Einsatz eines rein auf den Effektanteil reduzierten Tape-Echos erzeugte eine instabile, diffuse Vintage-Textur (vgl. A4).

Das bearbeitete Signal wurde anschließend einem Resampling-Prozess unterzogen. Dabei kam ein Plug-in zum Einsatz, welches das Audiomaterial basierend auf Frequenzbändern in separate Teilbereiche aufteilt und diese zeitlich randomisiert. Diese Form des Slicings führt zu

einer Entkopplung der Frequenzanteile, wodurch das ursprüngliche Signal in eine rein melodische Textur transformiert wird (vgl. A5).

Bei weiteren Layern wurde zusätzlich extremes Time-Stretching in Kombination mit spektraler Modulation angewandt. Die resultierenden flächigen Strukturen wurden analog zum beschriebenen Verfahren erneut fragmentiert und randomisiert (vgl. A6).

Dieser Prozess wurde durch den Einsatz von Granular-Effekten¹³ ergänzt, um eine hohe Dichte an unkonventionellen Klangereignissen zu generieren. Aus dem so entstandenen Material wurden gezielt „Momente“ extrahiert, die eine hohe klangliche Attraktivität aufwiesen, und kompositorisch zusammengefügt (vgl. A7).

Nicht alle Elemente wurden diesem destruktiven Prozess unterzogen. Das Bass-Motiv fungierte als statischer melodischer Anker und blieb in seiner Struktur erhalten. Zur Erzeugung einer explosiven, aggressiven Klangcharakteristik in bestimmten Abschnitten wurde jedoch ein kreativer Overdrive-Effekt eingesetzt, der das Signal massiv verzerrte (vgl. A8, A9).

Das Hauptpiano erfuhr eine gesonderte Behandlung, um die für Dijon typische Räumlichkeit und Intimität abzubilden: Ein Tape-Emulations-Plug-in mit erhöhtem Eingangs-Gain sorgte für eine dynamikabhängige Verzerrung in den Spitzenpegeln. Um eine natürliche Raumantwort zu simulieren, wurde die Klaviermelodie über Lautsprecher wiedergegeben und mittels Mikrofonierung erneut aufgezeichnet. Das Mikrofon wurde hierfür mit einem Abstand von ca. 60cm in Mitte der Lautsprecher positioniert. Die resultierende Aufnahme enthielt natürliche Raumhallanteile sowie subtile Hintergrundgeräusche, was die Lebendigkeit des Signals steigerte (vgl. A10, A11).

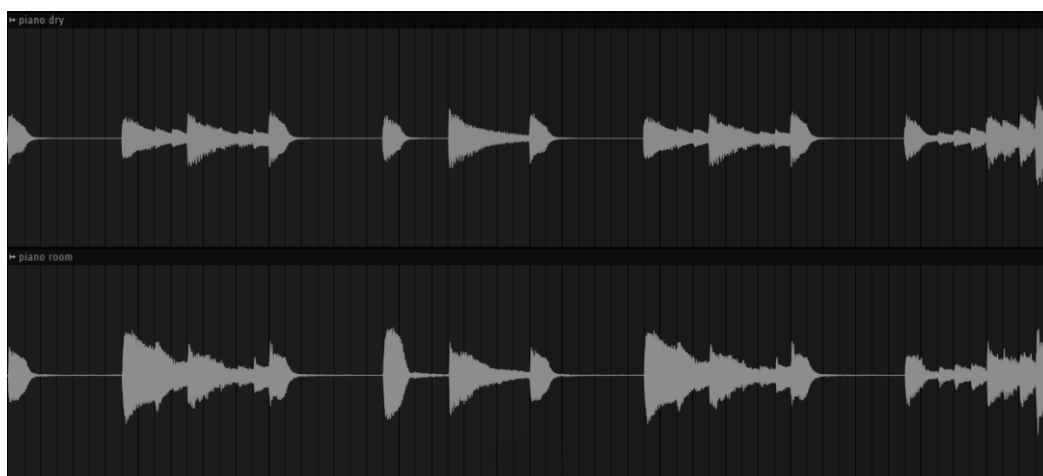


Abb. 30: Visualisierung der Waveforms des Pianos vor (oben) und nach (unten) dem Reampingprozess, eigene Darstellung

¹³ „Granular-Effekte“ zerteilen Audiosignale in kleine Fragmente (Grains) und verändern diese durch zeitbasierte Effekte.

Durch das Layering der Aufnahme mit dem originalen VST-Signal wurde eine Balance zwischen klanglicher Direktheit und räumlicher Tiefe erreicht. Zur finalen Texturierung wurde ein Plug-in zur qualitativen Degradierung mit extremen Einstellungen verwendet. Durch eine hohe Fehlerrate in der Datenpaket-Anordnung wurde das Signal klanglich dekonstruiert. Durch einen sehr geringen Wet-Anteil blieb diese Zerstörung als subtiles, knisterndes Artefakt im Hintergrund wahrnehmbar (vgl. A12).

Weitere Begleit-Layer, wie beispielsweise Synthesizer-Akkorde, wurden lediglich durch klassische Verfahren wie Chorus, Sättigung und Reverb klanglich geformt.

Arrangement

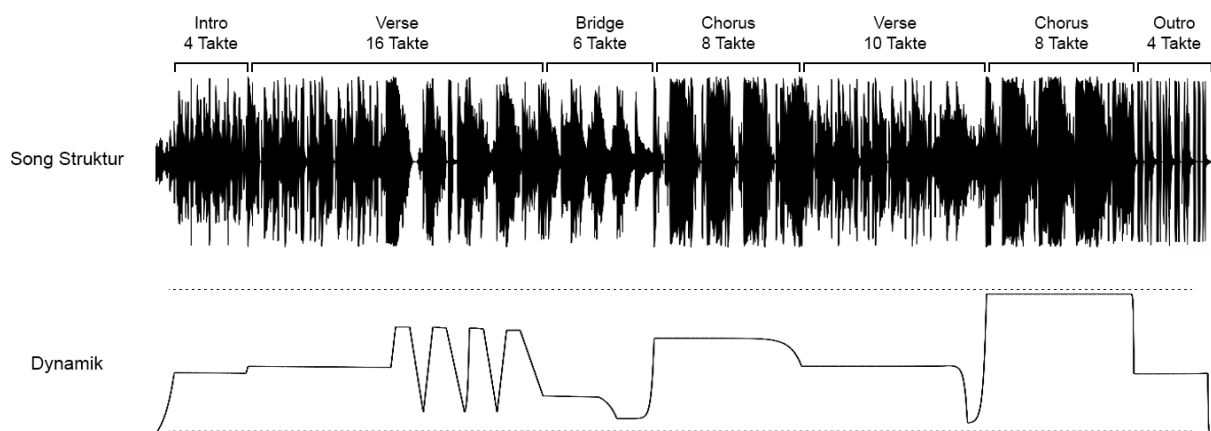


Abb. 31: Strukturelle Analyse und wahrgenommener Dynamikverlauf: Dijon Experiment, eigene Darstellung

Das Arrangement der Produktion folgt einer erweiterten Verse-Chorus-Struktur, die gestalterische Merkmale aus Titeln wie „Yamaha“ und „Automatic“ adaptiert, um eine Balance zwischen formaler Kohärenz und improvisatorischer Freiheit zu schaffen.

Die Intro-Sektion besteht aus alternativen, Hip-Hop inspirierten Drums und einem unbearbeiteten Synthesizer-Layer. Letzterer basiert auf einer repetitiven Note, die durch ihre bewusste Abweichung vom strengen rhythmischen Raster den Hip-Hop-Charakter stützt. Die Einleitung wird durch kurze gesampelte Hip-Hop-Vocal-Fragmente ergänzt. Um eine klangliche Distanz zum Hauptteil zu erzeugen, wurde auf dem Master-Bus eine Automation angewandt, die mittels einem Bandpassfilter und einer Tape-Emulation eine frequenzbeschnittene gesampelte Ästhetik simuliert. Diese Struktur des Intros basiert direkt auf Dijons Hip-Hop inspirierten Elementen in „Automatic“.

Die erste Sektion führt die zentralen musikalischen Motive ein, darunter Drums, Klavier und das unverzerrte Bassmotiv. Der darauffolgende zweite Abschnitt bricht den konventionellen Klang und führt experimentellere Gestaltungsmittel ein. Während die Drums fast komplett aussetzen, erfährt die Bassmelodie durch die intensive Verzerrung eine signifikante Steigerung

der energetischen Dichte. Das Hauptklavier wird reduziert, indem nur die Akkorde auf die Downbeats gespielt werden, was zu spannungsreichen Pausen führt. Diese Leerstellen werden durch komplexe Drum-Fills aus bearbeiteten Drum-Loops, synthetischen Impulsen und einem Vocal-Akzent gefüllt. Die resultierende Spannung wird durch die Integration der fragmentierten Gitarrentexturen harmonisch abgerundet.

In der Bridge kommen die alternativen Akkorde des Klaviers zum Einsatz. Als tiefes Fundament dient hier eine im Improvisationsprozess entstandene Synthesizer-Ebene, die durch modulare Bearbeitung in einen resonanten Bass-Sweep transformiert wurde. Das Verlängern dieser Sektion über zwei Takes ist von Dijons „Automatic“ inspiriert und sorgt für einen Spannungsaufbau vor dem Chorus.

Der vierte Abschnitt stellt den ersten Chorus dar, in dem das Hauptklavier und die Drums wieder zusammengeführt werden. Zur Unterstützung des Fundaments wurde eine Moog-Synthesizer-Basslinie integriert, die in Anlehnung an das Klangideal von „Automatic“ vorrangig für klangliche Dichte sorgt. Außerdem wurden ausgewählte Piano-Akkorde für eine höhere Dynamik mit analogen Synthesizer-Akkorden gelayert.

Die fünfte Sektion orientiert sich strukturell am ersten Abschnitt, wurde jedoch um zwei Takte auf insgesamt zehn Takte verlängert, um einen dynamischen Aufbau zum finalen Chorus zu ermöglichen. Der Abschnitt schließt mit rhythmischen Klavier-Stabs und einer eintaktigen Pause ab, in der eine stark bearbeitete Gitarrentextur als Überleitung fungiert. Im sechsten Abschnitt werden viele Elemente für eine maximale energetische Ausprägung kombiniert. Fast alle zuvor eingeführten Ebenen kommen zu einem dichten Gesamtgefüge zusammen. Das Outro ist identisch zum Intro und schließt so die Form der Produktion konsistent ab.

Evaluation und Erkenntnisse

Die Erkenntnisse der experimentellen Produktion verdeutlichen, dass die Adaption kollektiver Improvisationsansätze für die Arbeitsweise eines Einzelproduzenten ein methodisch ergiebiges Verfahren darstellt. Obwohl der ursprüngliche Ansatz auf Gruppeninteraktionen basiert, lässt sich eine vergleichbare kreative Dynamik durch eine gezielte technische Vorbereitung und die Schaffung einer stabilen Referenzbasis auch individuell nachempfinden.

Als wesentliche Schwachstelle innerhalb der digitalen Domäne erwies sich jedoch die Emulation modularer Effektsysteme. Im Gegensatz zur unmittelbaren physischen Interaktion mit analoger Hardware erfordert der digitale Workflow ein signifikant höheres Maß an Vorausplanung und Strukturierung, was die Intuition im Prozess einschränken kann. Im digitalen Umfeld müssen modulare Effektprozesse von der Improvisationsphase getrennt und nachgelagert realisiert werden, was eine zusätzliche Iteration des Kuratierens erfordert und die Unmittelbarkeit

des Prozesses reduziert. Die prozessuale Bearbeitung einer Vielzahl von Elementen wird dadurch zeitaufwendig. Dennoch stellt die Phase der Kuratierung und Rekontextualisierung einen besonders produktiven Teil des Prozesses dar, da hier aus instabilem Rohmaterial musikalisch wertvolle Momente extrahiert werden können.

Eine zentrale Erkenntnis des Experiments liegt unter anderem in der Bedeutung einer minimalistischen Grundidee. Die strukturelle Einfachheit des rhythmischen und harmonischen Grundgerüsts, die in frühen Produktionsstadien als unzureichend erscheinen mag, bildet die notwendige Basis für die spätere Wirkung der experimentellen Schichten. Das Experiment unterstreicht die Notwendigkeit eines eingängigen musikalischen Ankers, wie in diesem Experiment beispielsweise das einprägsame Bass-Motiv. Solche repetitiven Elemente dienen der Orientierung des Zuhörers inmitten komplexer klanglicher Texturen.

Zudem bestätigen die Ergebnisse den Wert einer formalen Offenheit innerhalb des Arrangements. Die Freiheit, strukturelle Entscheidungen jenseits starrer Raster und nach rein ästhetischem Empfinden zu treffen, unterstützt den experimentellen Charakter der Produktion maßgeblich.

Abschließend lässt sich die Wirksamkeit von Reamping-Verfahren hervorheben. Die Einbeziehung natürlicher Raumantworten verleiht synthetischen Klangquellen eine akustische Tiefe und einen individuellen Charakter, der über rein digitale Bearbeitungen kaum zu realisieren ist. Obwohl diese klanglichen Nuancen oft nur unterschwellig wahrgenommen werden, tragen sie wesentlich zur atmosphärischen Dichte und zum immersiven Charakter der Produktion bei.

Das finale Ergebnis des Experiments kann im Anhang unter A0 gefunden werden.

7.2 Mk.gee

Zielsetzung

Ziel dieser Produktion ist die klangliche Annäherung an die atmosphärische Liminalität, die Mk.gee maßgeblich durch das spezifische Processing seiner Gitarre erzeugt. Im Fokus steht dabei die Verbindung einfacher, an Pop- und Rockharmonien der 1980er-Jahre orientierter Strukturen mit unkonventionellen produktionstechnischen Ansätzen. Das Experiment dient der praktischen Untersuchung, wie Mk.gees charakteristische Gitarrenklanggestaltung und sein Umgang mit Textur, Dynamik und Signalverarbeitung innerhalb eines digitalen Produktionsumfelds nachvollzogen und umgesetzt werden können.

Gitarre – Harmonie

Als Basis der Produktion wurde wie bei Mk.gees Songs die Gitarre gewählt. Ziel war es, eine bewusst reduzierte Akkordprogression zu finden, die einerseits eingängig wirkt, andererseits jedoch ausreichend internes Variationspotenzial besitzt, um über längere Zeiträume interessant zu bleiben. Dabei fungiert die Gitarre nicht als rein akkordisches Begleitinstrument, sondern übernimmt durch ein wiederkehrendes Fingerpicking-Pattern mit leichten rhythmischen Variationen, Hammer-Ons und spielerischen Akzenten die Funktion eines motivischen Riffs, ähnlich der Gitarre in Mk.gees „How many miles“.

Die Hauptidee des Gitarrenriffs basiert auf einer Akkordprogression in h-Moll. Ausgangspunkt ist der Grundakkord h-Moll, welcher durch e-Moll7 und D-Dur ergänzt wird, welche eine Rückführung zum Ausgangsakkord nahelegen. Diese Struktur erzeugt eine zyklische, in sich ruhende Harmonik, die den Eindruck eines schwebenden, nicht zielgerichteten Zustands vermittelt.

Um innerhalb dieser einfachen Progression zusätzliche Spannung und besondere Momente zu erzeugen, wurden zwei Abwandlungen eingeführt. In einer ersten Variation wird der letzte Akkord rhythmisch vorgezogen und auf die Zählzeit 4& platziert. Eine zweite Variation übernimmt diese rhythmische Verschiebung und ersetzt den letzten Akkord durch einen G-sus2-Akkord.

Durch die Kombination aus rhythmischer Verschiebung und gezielter Akkordsubstitution wird die ursprünglich vier Takte lange Progression zu einer 16-taktigen Struktur erweitert. Obwohl sich die harmonischen Elemente wiederholen, sorgt die interne Variation dafür, dass jede Wiederholung vertraut wirkt, jedoch leicht verändert wahrgenommen wird.

Gitarre – Aufnahme und Signalverarbeitung

Die Gitarre wurde direkt in die DAW aufgenommen, um maximale Flexibilität im nachgelagerten Processing zu ermöglichen. Als einziges analoges Zwischenglied wurde ein Chorus-Pedal eingesetzt, um bereits im Aufnahmesignal eine modulierte Klangbasis zu erzeugen, welche ein zentrales Merkmal von Mk.gees Gitarrensound darstellt.

Für die klangliche Gestaltung der Gitarre wurde eine parallele Signalverarbeitung realisiert, die Mk.gees analoges Setup innerhalb eines digitalen Produktionsumfelds möglichst präzise nachbilden soll. Zu diesem Zweck kamen insgesamt fünf separate Mixerkanäle zum Einsatz, die unterschiedliche Funktionen innerhalb der Signalführung übernehmen (vgl. Abb. 32):

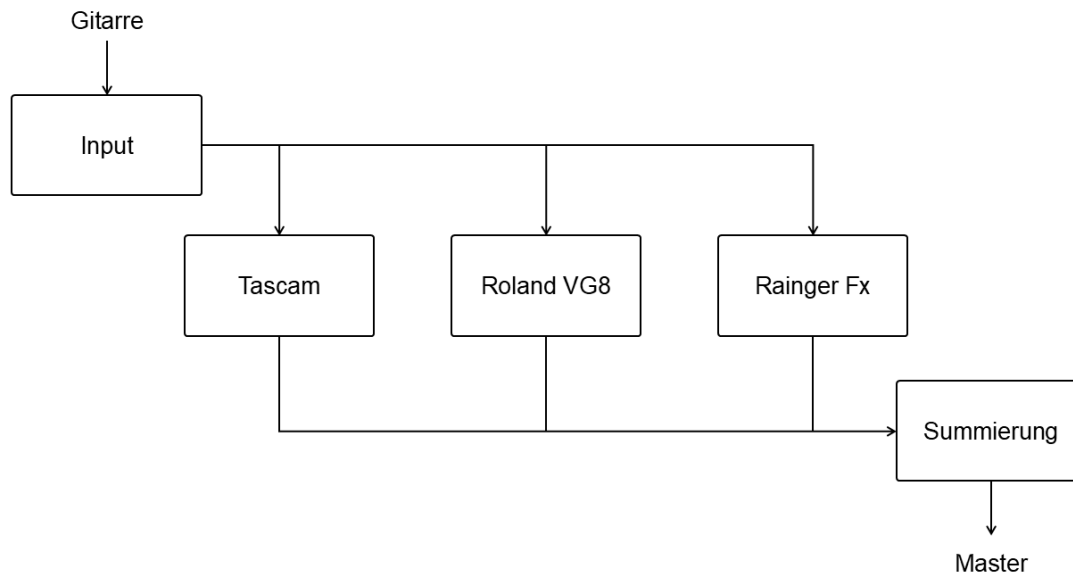


Abb. 32: Signalfluss der parallelen Prozessierung in Anlehnung an Mk.gees Effekt-Setup, eigene Darstellung

- „Input“: Dieser Mixerkanal dient als Input- und Verteilerkanal für das Gitarrensignal und fungiert als Ausgangspunkt für sämtliche weitere Signalpfade. Auf diesem Kanal wird lediglich ein Pitch-Shifter eingesetzt, der das eingehende Signal um sieben Halbtöne nach unten transponiert. Ziel dieser Maßnahme ist die klangliche Annäherung an Mk.gees Bariton-Gitarre. Vom Input-Kanal aus wurde das Signal anschließend parallel auf drei weitere Effektkanäle geroutet. Diese drei Kanäle fungieren als digitale Emulation unterschiedlicher analoger Verarbeitungsstufen aus Mk.gees Setup.
- „Tascam“: Dieser Kanal ist für die dynamische Verzerrung des Signals zuständig. Als Referenz dient hierbei Mk.gees Einsatz seines Tascam-Tonbandgeräts. Entsprechend wird eine Plugin-Emulation dieses Geräts verwendet, bei der der Input-Gain bewusst erhöht und der Output-Gain abgesenkt wurde. Diese Konfiguration bewirkt eine wie in 5.4 beschriebene eingangsabhängige Übersteuerung.
- „Roland VG8“: Dieser Kanal ist für ein stark ambientes Processing vorgesehen, das sich an dem von Mk.gee verwendeten Gitarrensynchronisierer orientiert. Die hexaphonische Bearbeitung des originalen VG-8 ist mit einem regulären Tonabnehmer und digitalen Effekten kaum realisierbar. Dennoch lassen sich bestimmte charakteristische Eigenschaften dieses Systems digital approximieren. Ein zentrales Merkmal sind sehr weiche Transienten. Um diesen Effekt zu emulieren, kommen zwei Transient-Shaper zum Einsatz, deren Attack-Parameter vollständig reduziert wurden. Dadurch verlieren die Noten nahezu vollständig ihren perkussiven Anschlag und erhalten einen schwelenden, flächigen Charakter. Ergänzend werden Distortion, Saturation, Modulationseffekte und Reverb eingesetzt. Während die Verzerrung dem Klang eine raue, synthetische Qualität verleiht, erzeugen kurze Delay-Strukturen, leichte Modulation und Hall

eine räumliche Distanzierung und verstärken den ambienten Charakter dieses Signalfads.

- „Rainger Fx“: Der dritte Effektkanal sorgt wie Mk.gees Rainger-FX-Reverb-Pedal für großflächige, verzerrte Hallfahnen. Um die dynamische Spielweise auch in diesen Effektpfad einzubinden, wurde dem Reverb ein Noise-Gate vorgeschaltet. Dadurch werden nur Signalanteile über einem bestimmten Threshold durchgelassen und verarbeitet. Der nachgeschaltete Reverb wird vollständig auf Wet-Anteil betrieben und anschließend durch Distortion weiter verfremdet.
- „Summierung“: Alle drei Effektkanäle wurden schließlich auf einen gemeinsamen Summenkanal geroutet, der für das abschließende klangliche Feintuning sorgt. Hier erfolgt ein moderates finales Shaping mittels eines dezenten Phasers zur zusätzlichen Modulation, eines Reverbs zur leichten räumlichen Einbettung sowie eines Equalizers zur tonalen Balance.

Durch diese Struktur nähert sich das digitale Setup einem analogen Workflow mit paralleler Signalführung an. Die einzelnen Mixerkanäle lassen sich funktional als Bestandteile einer analogen Effektkette verstehen, bei der das Stummschalten eines Kanals dem Bypass eines Effektgeräts entspricht und die Lautstärkeregelung der Kanäle die Funktion eines Dry/Wet-Reglers übernimmt.

Für das Haupt-Riff wurden der Verzerrungs- und Synth-Pfad kombiniert, während der Reverb-Pfad deaktiviert blieb. Dadurch entstand eine Kombination aus klar artikulierter Grundstruktur, dynamiksensitiver Verzerrung und einem breiten, atmosphärischen Hintergrund-Layer, ohne den Gesamtklang übermäßig zu verwaschen (vgl. B1, B2).

Gitarre – Layering

Aufbauend auf dem Haupt-Gitarrenriff wurden zwei weitere Gitarrenspuren als zusätzliche Lead- und Textur-Layer aufgenommen. Ziel dieser Layer war es, die Grundidee klanglich weiter zu verfremden und ungreifbarer zu gestalten. Durch die Überlagerung mehrerer ähnlich gestalteter, jedoch unterschiedlich bearbeiteter Gitarrensignale entsteht eine erhöhte klangliche Komplexität, bei der die einzelnen Ebenen miteinander verschmelzen, ohne als eigenständige musikalische Elemente wahrgenommen zu werden.

Die Layer verzichten auf das „Tascam“ Signal und fungieren primär als atmosphärische Texturen. Gegensätzliche Stereopositionierung dieser Layer verstärkt die diffuse Raumwirkung. Einer der beiden Layer wurde zusätzlich mit einem nahezu vollständig auf Wet-Anteil eingestellten, raumhaltigen Convolution-Reverb bearbeitet. Diese Maßnahme verstärkt die diffuse

räumliche Wahrnehmung und trägt dazu bei, die Gitarrensignale weiter zu entmaterialisieren (vgl. B3).

Ergänzend wurden zwei weitere Gitarrenspuren aufgenommen, die gezielt als akzentuierende Elemente eingesetzt werden. Diese dienen nicht der kontinuierlichen Klangverdichtung, sondern setzen punktuelle Impulse in ausgewählten Abschnitten des Arrangements und unterstützen so die dynamische Gliederung der Produktion.

Drums

Die Drums orientieren sich an Mk.gees charakteristischem Umgang mit Perkussion, bei dem die Drums nicht als dominierendes, vorantreibendes Element fungieren, sondern bewusst in den Hintergrund des Gesamtklangs rücken.

Ausgehend von diesem Ansatz wurde ein einfach gehaltener, repetitiver Rhythmus entwickelt. Der grundlegende Groove basiert auf der Kick-Drum als rhythmischer Anker auf den Zählzeiten 1 und 2&. Die Basis wird durch ein simples Hi-Hat- und konventionelles Snare-Pattern ergänzt. Ein dezent eingesetzter Hall auf der Snare trägt dazu bei, deren Transienten zu entschärfen und sie stärker in den Gesamtklang einzubetten. Sporadisch eingesetzte Akzente, etwa in Form offener Hi-Hats oder anschwellender Geräuschanteile, dienen der subtilen Variation und Strukturierung des Patterns.

Für die Drums wurden akustische Drum-Samples als Ausgangsmaterial verwendet, um eine organische Klangbasis zu gewährleisten. In Anlehnung an Mk.gees Vorgehen in „How many miles“ wurde zudem ein kurzer Drum-Fill verwendet, der ursprünglich aus einer Live-Aufnahme stammt und Hintergrundgeräusche enthält. Dieses Material wurde leicht gechoppt und am Ende des Patterns platziert.

Die klangliche Bearbeitung der Drums verfolgte das Ziel, deren Präsenz gezielt zu reduzieren und sie stärker in die Gesamttextur der Produktion zu integrieren. Die qualitative Degradierung aller Drums-Sounds sorgt für eine gezielte Reduktion der Auflösung und somit Abschwächung der hohen Frequenzen. Diese Maßnahme orientiert sich an Mk.gees Affinität zu qualitativ eingeschränkten digitalen Audioformaten. Um trotz dieser Reduktion eine minimale Durchsetzungsfähigkeit im Gesamtmix zu erhalten, wurde der degradierende Effekt nicht vollständig, sondern mit einem Wet-Anteil von ca. 95% verwendet (vgl. B4, B5).

Weitere melodische Elemente

Als ergänzendes melodisches Element wurden Synthesizer-Sounds eingesetzt, welche den Synthesizer-Akkorden in „Rylee & I“ nachempfunden sind und primär die harmonische Struktur der Gitarre unterstützen. Rhythmisch orientieren sich die Synthesizer an den zentralen

Impulspunkten des Schlagzeuggrooves, wodurch sie die grundlegende Struktur verstärken, ohne diese zu dominieren.

Harmonisch erzeugen die Synthesizer eine gezielte Spannung innerhalb des Akkordverlaufs. Der auf der Zählzeit 1 platzierte Akkord weicht von der zugrunde liegenden Gitarrenharmonie ab und erzeugt dadurch eine kurzzeitige harmonische Irritation. Diese Spannung wird im unmittelbar folgenden Akkord aufgelöst, wodurch ein zyklischer Spannungs- und Entspannungsverlauf entsteht, der die repetitive Struktur der Progression belebt, ohne sie grundlegend zu verändern (vgl. Abb. 33).

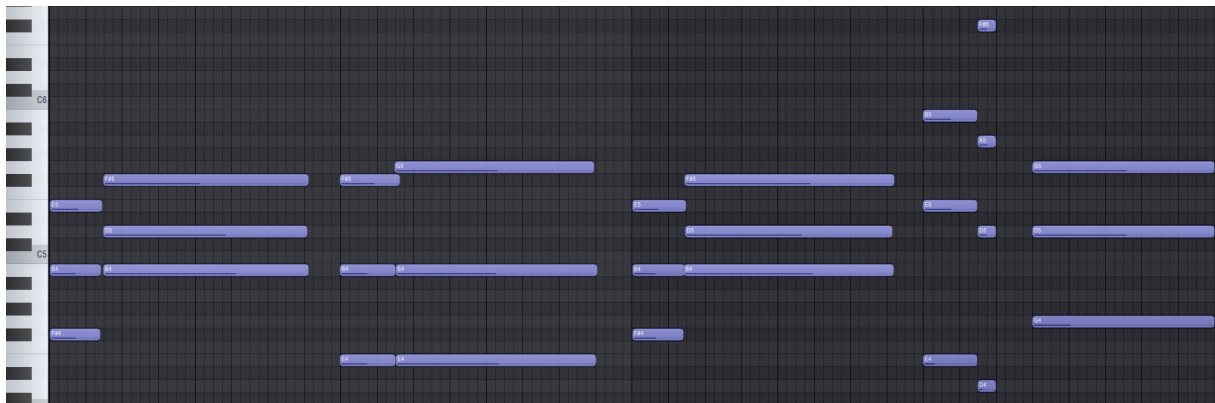


Abb. 33: Darstellung der Synth-Akkorde aus dem Mk.gee Experiment, eigene Darstellung

Klanglich wurden zwei verschiedene Synth-Sounds gelayert: Ein tiefer, weicher Sound (vgl. B6) sowie ein Layer mit ausgeprägterem Obertonspektrum für zusätzliche Präsenz und Klarheit (vgl. B7).

Der Bass übernimmt innerhalb der Produktion, wie bei Mk.gee, keine exponierte oder eigenständig hervortretende Rolle. Während bei Mk.gee oft die Bariton-Gitarre auch die Rolle des Basses übernimmt, musste hier eine andere Herangehensweise gewählt werden. Eine reine Transposition der Gitarre erwies sich als unzureichend, weshalb eine separate Bass-Spur ergänzt wurde. Dieses Bass-Layer dient nicht der klanglichen Profilierung, sondern ausschließlich der Unterstützung der tiefen Frequenzen. Um den Bass in den Gesamtklang zu integrieren, ohne ihn als eigenständiges Element hervortreten zu lassen, wurde dessen Obertonspektrum stark reduziert und die Lautstärke bewusst zurückhaltend gewählt. Dadurch verschmilzt der Bass klanglich weitgehend mit der Hauptgitarre und übernimmt primär eine stützende Funktion innerhalb des Gesamtarrangements.

Arrangement

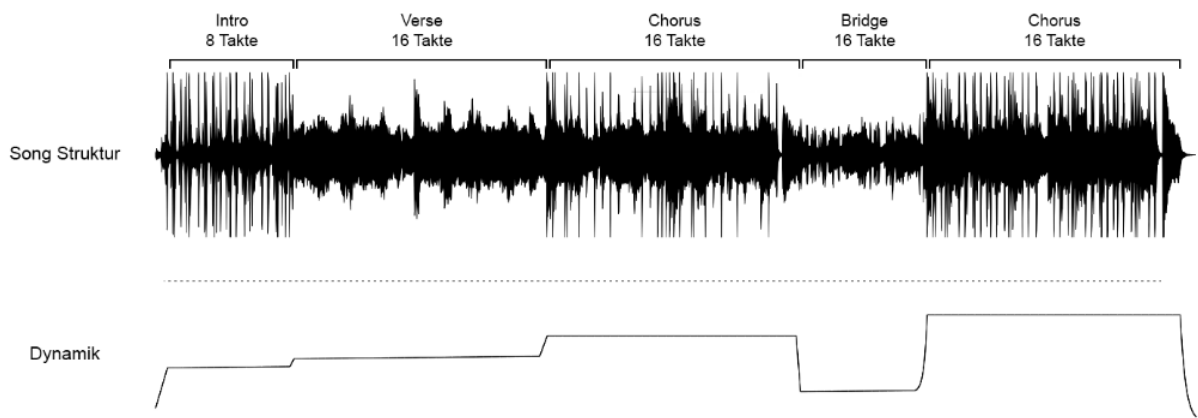


Abb. 34: Strukturelle Analyse und wahrgenommener Dynamikverlauf: Mk.gee Experiment, eigene Darstellung

Für das Arrangement wurde sich an einem klassischen Verse-Chorus-Schema orientiert. Die formale Organisation basiert auf der Abfolge unterschiedlicher energetischer Zustände, die sich durch Veränderungen in Dichte, Dynamik und Klangtextur definieren. Das Intro etabliert durch reduzierte Harmonik und stark gefilterte Texturen einen energiearmen Ausgangszustand. Diese Reduktion verstärkt den Kontrast zur nachfolgenden Sektion, in der das zentrale Gitarrenmotiv erstmals ohne rhythmische Begleitung erscheint. Diese Intro-Dynamik ist direkt von Mk.gees Song „How many miles“ abgeleitet.

Die anschließende Wiedereinführung der Drum-Elemente führt zu einer Steigerung der Energie, wobei der zuvor eingesetzte Filter entfernt wird und das rhythmische Fundament klarer wahrnehmbar wird. Darauf folgt erneut eine Phase der Reduktion in einer Bridge, in der die harmonische Struktur zwar erhalten bleibt, jedoch mit deutlich geringerer dynamischer Ausprägung präsentiert wird. Die Akkorde werden hier als flächige, atmosphärische Klangschichten eingesetzt, was durch zusätzliche Synthesizer-Layer im tieferen Frequenzbereich unterstützt wird. In dieser Passage erreicht die klangliche Unschärfe sowie der liminale Charakter der Produktion ihren Höhepunkt.

Ergänzend wurde in dieser Sektion eine stark gefilterte und gepitchte Reamping-Textur integriert, die aus einer weit entfernten Aufnahme des bestehenden Audiomaterials unter Einbeziehung von Umgebungsgeräuschen besteht. Diese Ebene erweitert den Raumklang um eine diffuse, schwer lokalisierbare Textur und verstärkt den Eindruck räumlicher und zeitlicher Uneindeutigkeit (vgl. B8).

Durch den gezielten Wechsel zwischen Phasen minimaler Aktivität und Abschnitten erhöhter Dichte entsteht ein ausgeprägter Kontrast, der die Wahrnehmung von Größe und Dynamik maßgeblich bestimmt. Diese Wirkung wird nicht durch eine zunehmende Anzahl von

Klangelementen erzielt, sondern durch die bewusste Gegenüberstellung von Reduktion und Verdichtung. Das Arrangement folgt damit Mk.gees Prinzip von „Größe durch Implikation“.

Evaluation und Erkenntnisse

Das durchgeführte Experiment ermöglichte eine detaillierte praktische Auseinandersetzung mit Mk.gees Produktionsansatz und dessen zentralen gestalterischen Prinzipien. Insbesondere die Analyse der parallelen Signalführung und der gezielten Nutzung dynamischer Verzerrung trug dazu bei, die klanglichen Voraussetzungen für die Erzeugung einer liminalen Atmosphäre nachvollziehbar zu machen.

Die Annäherung an ein analoges Effekt- und Routingkonzept innerhalb eines digitalen Produktionsumfelds erweist sich jedoch als technisch anspruchsvoll. Ein zentrales Problem stellt die durch rechenintensive Signalverarbeitung verursachte Latenz dar. Insbesondere der auf dem Eingangssignal eingesetzte Pitch-Shifter ist für die eigentliche Aufnahme ungeeignet, da die durch das Pitching entstehende Verzögerung ein präzises Einspielen erheblich erschwert. Aus diesem Grund wurde der Pitch-Shifter ausschließlich in der Phase der Ideenfindung verwendet und während der Aufnahme deaktiviert. Die Transposition des aufgenommenen Materials erfolgte anschließend nach der Aufnahme, um eine zeitlich korrekte Performance zu erleichtern.

Auch die weiteren Effektketten führen trotz deaktiviertem Pitch-Processing zu messbaren zeitlichen Verzögerungen. Diese machen nachträgliche manuelle Korrekturen der Performance erforderlich. Der Versuch, einen analogen Workflow innerhalb der DAW nachzubilden, erfordert daher eine klare Trennung zwischen Aufnahme-, Korrektur- und Rendering-Phase. Das Gitarrensignal wird zunächst unbearbeitet aufgenommen, anschließend zeitlich angepasst und erst danach mit allen Effekten gerendert. Dieses Vorgehen ermöglicht es, die Effekte dauerhaft in das Audiosignal zu integrieren und gleichzeitig für nachfolgende Layer neue Varianten der Effektketten zu erstellen, ohne bereits vorhandenes Material zu beeinflussen.

Während sich bestimmte klangliche Charakteristika mit ausreichendem technischem Verständnis reproduzieren lassen, erfordert der digitale Ansatz ein deutlich höheres Maß an Planung und Strukturierung. Dadurch reduziert sich der Spielraum für spontane, impulsive, kreative Entscheidungen. Der digitale Workflow ermöglicht somit eine klangliche Annäherung, ersetzt jedoch nicht die prozessuale Qualität des analogen Arbeitens.

Eine weitere zentrale Herausforderung bestand in der Emulation der Bariton-Gitarre. Das Transponieren einer regulären E-Gitarre erzeugt zwar eine vergleichbare Tonlage, erreicht jedoch insbesondere im Tieffrequenzbereich nicht die klangliche Stabilität und Definition einer echten Bariton-Gitarre mit entsprechendem Saitenzug. In Kombination mit starken hallbasierten Effekten kann dies zu einem undefinierten Tieffrequenzbereich führen, was den

Mischprozess deutlich erschwert. Diese Problematik des erschwerten Mischprozesses wird zusätzlich durch den bewusst zurückgenommenen Einsatz von Drums und Bass verstärkt, da sich die funktionale Gewichtung der Instrumente deutlich von konventionellen Pop-Arrangements unterscheidet.

Aus den gewonnenen Erkenntnissen lassen sich mehrere übertragbare Schlussfolgerungen ableiten. Besonders relevant sind die Prinzipien der parallelen Signalverarbeitung, der dynamischen Kopplung zwischen Spielweise und Klangveränderung sowie der freie Umgang mit formalen Strukturen im Arrangement. Ebenso zeigt sich der Wert einer konsequenten Reduktion der verwendeten Klangquellen zugunsten einer detaillierten Ausarbeitung einzelner Layer. Die Übernahme dieser Konzepte erscheint produktiv, während eine exakte klangliche Imitation des Ausgangsmaterials weder notwendig noch in jedem Setup sinnvoll ist. Stattdessen erweist sich ein adaptiver Umgang mit den zugrunde liegenden Prinzipien als zielführend, bei dem technische Einschränkungen des eigenen Produktionsumfelds bewusst berücksichtigt und kreativ genutzt werden.

Das finale Ergebnis des Experiments kann im Anhang unter B0 gefunden werden.

7.3 Eigene Produktion

Zielsetzung

Das Ziel des dritten Produktionsexperiments bestand darin, über die rein imitierende Arbeitsweise der vorangegangenen Experimente hinauszugehen. Im Fokus stand der Transfer der zuvor isolierten Prinzipien, Ansätze und Produktionstechniken in einen eigenständigen musikalischen Kontext. Durch die Anwendung dieser Erkenntnisse auf eine Produktion innerhalb des R&B-Genres sollte evaluiert werden, inwiefern die experimentellen Strategien von Dijon und Mk.gee genreübergreifend anwendbar und auf fremde ästhetische Rahmenbedingungen übertragbar sind.

Gitarre - Harmonie

In Anlehnung an den Arbeitsprozess von Mk.gee bildet eine E-Gitarren-Akkordprogression das harmonische Fundament der Produktion. Um die für das R&B-Genre charakteristische Klangästhetik zu erzielen, wurden primär Akkorde mit Erweiterungen wie Moll- und Dur-Septakkorde sowie Übergangsakkorde verwendet, die teilweise die diatonische Skala verlassen. Die Hauptprogression in h-Moll (E-moll7 – A-Dur – D-Dur7 – H-moll7) wird durch punktuelle Durchgangs- und Spannungsakkorde (C#-dim7, D#-dim7) erweitert, um innerhalb einer repetitiven Struktur Bewegung zu erzeugen. Besonders hervorzuheben ist der finale D#-dim7

Akkord, welcher durch das Verlassen der originalen Tonart einen Spannungsmoment am Ende des Patterns erzeugt.

Gitarre - Signalverarbeitung

Zur Formung des Gitarrenklangs wurde die im vorangegangenen Mk.gee-Experiment herausgearbeitete Methode der parallelen Signalverarbeitung adaptiert. Die Konfiguration umfasst drei Mixer-Channels (vgl. Abb. 35):

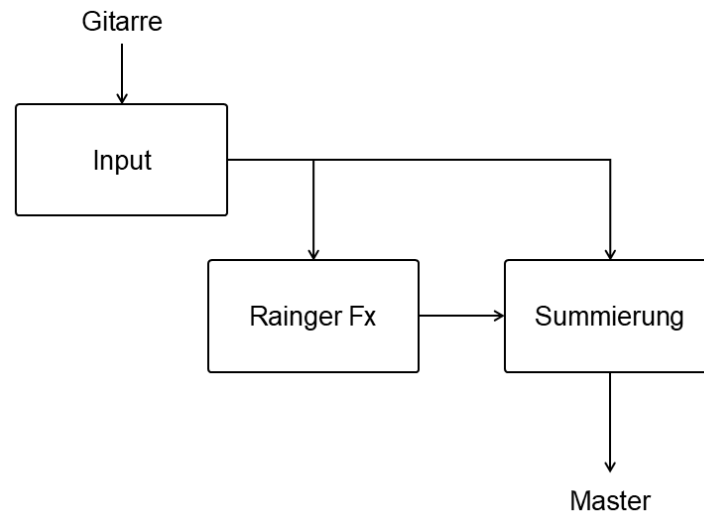


Abb. 35: Signalfluss der parallelen Prozessierung in Anlehnung an Mk.gees Effekt-Setup im eigenen Experiment, eigene Darstellung

- „Input“: Von hier wird das Eingangssignal weiter verteilt.
- „Rainger Fx“: Hier wird das kreative Reverb-Pedal emuliert.
- „Summierung“: Hier werden die beiden Signale summiert und final prozessiert. Es kommen eine Verstärker-Simulation mit Chorus-Modulation, ein Reverb sowie Equalization zum Einsatz.

Ziel dieser Konfiguration war nicht die exakte Rekonstruktion der Mk.gee-Signalkette, sondern die funktionale Anwendung des Konzepts der parallelen Signalführung sowie der dynamikabhängigen Effektsteuerung mittels Noise-Gate.

Um die klangliche Charakteristik einer Bariton-Gitarre zu emulieren, wurde das Signal um drei Halbtöne transponiert (von h-Moll nach g $\sharp$ -Moll). Auf eine Transposition um die vollen sieben Halbtöne, die der Stimmung einer Standard-Bariton-Gitarre entspräche, wurde bewusst verzichtet. Diese Entscheidung basiert auf den Erkenntnissen des vorherigen Experiments, wonach ein extremes Transponieren zu einer unerwünschten klanglichen Instabilität und mangelnder Definition im Tieffrequenzbereich führen kann.

Zusätzlich wurde ein hybrider Ansatz zur Erzeugung räumlicher Tiefe gewählt, der Mk.gees Konzept der Liminalität mit Dijons Fokus auf Räumlichkeit verbindet. Hierzu wurde das Reamping-Verfahren wie in 7.1 angewandt. Durch den bewussten Verzicht auf eine kontrollierte Aufnahmeumgebung wurden gezielt Störgeräusche und Raumanteile integriert, um eine organische Textur zu schaffen. Diese Aufnahme wurde anschließend mit dem ursprünglichen Signal gemischt und durch eine gemeinsame Höhenabsenkung sowie zusätzlichen Reverb finalisiert (vgl. C1, C2, C3, C4).

Improvisation

Für ein weiteres Gitarren-Layer wurden die methodischen Ansätze von Dijon und Mk.gee erneut verknüpft. Die klangliche Gestaltung basierte auf der Mk.gee-inspirierten Effektkette, wurde jedoch durch die Integration eines Tape-Echos auf dem Summierungskanal atmosphärischer und diffuser gestaltet. Der Aufnahmeprozess orientierte sich an Dijons improvisationsbasiertem Verfahren. Hierbei wurden zunächst intuitive musikalische Ideen ohne strukturlos aufgezeichnet. Die finale Melodielinie resultierte aus einem nachgelagerten kuratorischen Prozess, in dem die prägnantesten Fragmente selektiert und kompositorisch neu zusammengefügt wurden.

Im Anschluss an die gitarrenbasierte Grundstruktur wurde die von Dijon adaptierte Improvisationsmethodik angewandt. Hierzu wurden verschiedene Klangquellen vorbereitet, darunter ein Klavier- und E-Piano-Preset sowie ein analoger Hardwaresynthesizer. Über das bestehende Gitarrenfundament wurde eine Improvisationsphase aufgezeichnet, aus der in einem nachgelagerten Selektionsprozess harmonische Akkordfolgen, melodische Akzentuierungen sowie synthetische Texturen in Form von Leads, Drones und Basslines extrahiert wurden.

Signalverarbeitung

Die klangliche Bearbeitung der Klavierschichten beispielsweise erfolgte in mehreren Stufen. Die akkordischen Ebenen wurden zunächst mit einem weiträumigen Reverb sowie Granular-Effekten bearbeitet, wobei durch Oktavverschiebung innerhalb des Granular-Plug-ins eine obertonreiche, texturale Ebene generiert wurde. Nach dem Resampling dieses Zwischenergebnisses folgten eine Sättigung und Tonhöhenmodulation im Stile analoger Vintage-Geräte. Ein wesentlicher Arbeitsschritt bestand hierbei im Equalizing, um schmalbandige Resonanzen zu dämpfen, die infolge der Granular-Bearbeitung und Sättigung auftraten und die klangliche Homogenität störten.

Ähnliche experimentelle Effektketten, kombiniert mit Resampling und Chopping wurden für die zweite Klavierschicht sowie weitere Ergebnisse des Improvisationsprozesses angewandt (vgl. C5, C6).

Das übergeordnete Ziel dieser Bearbeitungsschritte war die gezielte Dekonstruktion der Signale durch Time-Stretching, Resampling und Verzerrung, um aus dem so manipulierten Material musikalisch relevante Fragmente zu isolieren. Dabei wurde jedoch stets das Prinzip der funktionalen Notwendigkeit gewahrt: Signale, die bereits in ihrer ursprünglichen Form die gewünschte Ästhetik erfüllten, blieben unbearbeitet.

Dies betraf insbesondere die Bassline, die mit einem analogen Synthesizer eingespielt wurde. Um die subtilen Variationen und die Dynamik der Live-Performance zu erhalten, wurde auf eine weitere Prozessierung verzichtet. In Anlehnung an Mk.gees Produktionsweise wurde der Bass im Mix bewusst dezent positioniert, um lediglich als stützendes tieffrequentes Fundament zu fungieren.

Drums

Auch die Gestaltung des Drum-Patterns basiert auf einer Zusammenführung der Ansätze von Mk.gee und Dijon. In Anlehnung an Mk.gee wurde ein repetitives, minimalistisches Pattern entworfen, das durch rhythmische Sparsamkeit den Groove ankert, ohne klanglich zu dominieren. Im Gegensatz zu Mk.gees meist stark in den Hintergrund gerückten und diffusen Drums wurde bei der Soundauswahl jedoch Dijons Ästhetik adaptiert, indem prägnante Drum-Machine-Samples verwendet wurden. Diese vollständig quantisierten Klänge weisen eine höhere Präsenz auf, wodurch ein notwendiger perkussiver Kontrast zu den atmosphärischen und texturalen Melodieebenen geschaffen wird. Diese Entscheidung dient primär dazu, der Produktion trotz der klanglichen Verwaschenheit der restlichen Layer eine klare Form zu geben.

Um ein transparentes Klangbild zu wahren, wurde für die Snare ein transponiertes Kick-Drum-Sample verwendet, das sich harmonisch in den Mix einfügt, ohne übermäßig hervorzustechen. Ein für Dijon charakteristisches Element stellt der Snare-Fill am Ende des viertaktigen Loops dar, der mit einem unkonventionellen Crash-Sound gelayert wurde. Dieser bewusste Akzent bricht die repetitive Struktur auf und erzeugt ein kurzes Moment klanglicher Irritation. Den Abschluss des 16-taktigen Zyklus bildet ein signifikanter rhythmischer Wechsel: Im 15. Takt wird die Snare-Drum auf die Zählzeit 4 verschoben und mit einem Crash-Sample kombiniert, um den harmonischen Wechsel zum dissonanten Spannungsakkord zu unterstreichen. Die hin-führenden Hi-Hats wurden hierbei mittels Slicing-Effekten bearbeitet, was einen abrupten Überraschungsmoment innerhalb der ansonsten eher sanften Sound-Ästhetik kreiert (vgl. C7).

Arrangement

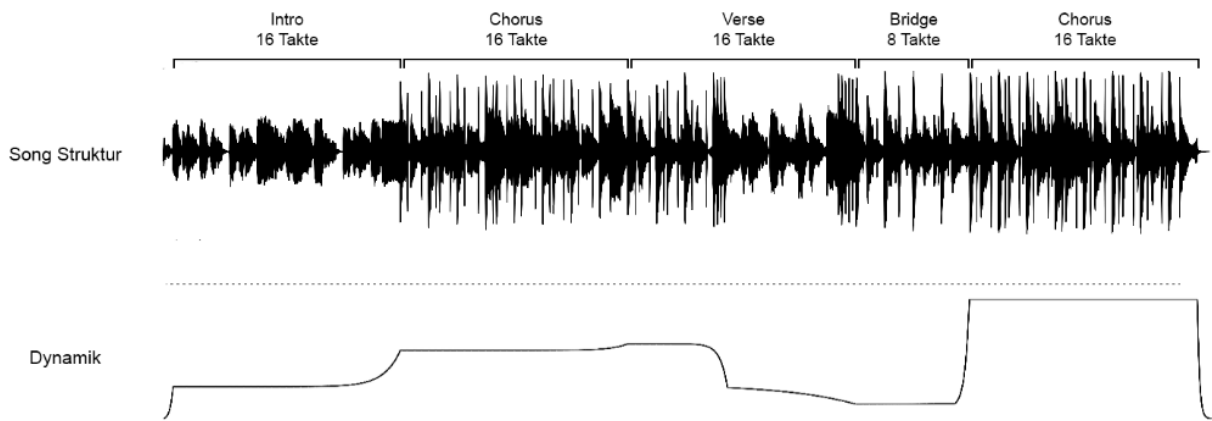


Abb. 36: Strukturelle Analyse und wahrgenommener Dynamikverlauf: eigenes Experiment, eigene Darstellung

Das Intro dient der Etablierung des atmosphärischen Grundcharakters. Hierbei wird die Hauptgitarre mit der diffusen Klaviermelodie kombiniert. Zur klanglichen Verdichtung wurde eine Synthesizer-Schicht integriert, die mittels Granular-Effekten aus einer Synth-Drone generiert wurde. Die daraus resultierende instabile Textur wurde durch Modulation und einen weiträumigen Plate-Reverb weiter verfremdet. Technische Artefakte wie Klickgeräusche wurden im Signal belassen, um im Sinne der Ästhetik von Mk.gee und Dijon eine organische Imperfektion zu wahren.

Der erste Hauptabschnitt führt Drums, Bass sowie zusätzliche Elemente, welche aus dem Chopping der Improvisation resultieren, ein. Das Ende dieser Sektion ist durch einen hoch-energetischen, explosiven Übergang gekennzeichnet, der an Dijons Produktionsstil orientiert ist. Hierbei wurde der Bass stark verzerrt. Dieser Moment maximaler Spannung wird durch einen verzerrten Synthesizer-Akkord und die Variation im Drum-Groove verstärkt, während eine neue Gitarrenmelodie in den folgenden Teil überleitet.

In der zweiten Sektion erfolgt ein gradueller Abbau der energetischen Dichte. Während die melodischen Leitmotive erhalten bleiben, werden die Drone-artigen Texturen und nach acht Takten auch die Drums entfernt.

Dieser Prozess führt in eine Bridge, die durch eine signifikante Reduktion des Instrumentals gekennzeichnet ist. Die Gitarre und der Bass setzen aus, während die Klavierakkorde das harmonische Zentrum bilden. Die klangliche Gestaltung zielt hier auf eine spezifische Ausprägung von Liminalität ab, die im Gegensatz zu Mk.gees eher düsteren Texturen eine offenere, hellere Ästhetik verfolgt. Zur texturalen Ergänzung wurden fragmentierte E-Piano-Läufe sowie eine oktavierte und zeitlich beschleunigte Gitarrenmelodie integriert. Das Schlagzeug wurde für diesen Abschnitt geresamplet, bei halber Geschwindigkeit wiedergegeben und verzerrt.

Die finale Sektion stellt den dynamischen Höhepunkt der Produktion dar. Dieser Effekt wird nicht durch eine hohe Anzahl an Spuren, sondern primär durch den klanglichen Kontrast zum vorangegangenen, reduzierten Abschnitt erzielt. Das Arrangement bleibt mit lediglich fünf Schichten – Schlagzeug, Bass, Klavier, Synthesizer-Akzent und Gitarre – minimalistisch. Um dennoch die notwendige energetische Dichte zu erreichen, wurden die Kick- und Snare-Drum mit verzerrten beziehungsweise hallreichen Samples verstärkt. Die Gitarrenakkorde wurden für diesen Teil neu als Gitarrenschläge eingespielt und mittels massiver Übersteuerung bearbeitet.

Evaluation und Erkenntnisse

Das finale Experiment bestätigt die Hypothese, dass die analysierten Produktionstechniken von Dijon und Mk.gee erfolgreich auf eigenständige Kompositionen übertragen werden können. Ein zentrales Ergebnis ist dabei die Erkenntnis, dass diese Techniken nicht als starre Anleitung, sondern als abstrakte Gestaltungskonzepte begriffen werden müssen.

In der praktischen Umsetzung wurde deutlich, dass die bewusste Auseinandersetzung mit den Limitationen des eigenen Setups ein wesentlicher Faktor für den Transfererfolg ist. Anstatt eine exakte technische Replikation anzustreben, wurden die Workflows modifiziert, um spezifische Probleme der digitalen Umgebung zu kompensieren.

Beispielsweise wurde beim Pitch-Shifting der Gitarre zugunsten der klanglichen Klarheit nur eine geringfügige Transposition gewählt. Ebenso wurden rechenintensive Plugin-Ketten durch effizientere Lösungen ersetzt, um die für den kreativen Prozess kritische Monitoring-Latenz zu minimieren. Durch diese Modifikation der Techniken gelingt der Übergang von der bloßen Nachahmung hin zur Integration der Prinzipien in das eigene produktionsästhetische Repertoire, wodurch die ursprüngliche Klangästhetik adaptiert wird, ohne die eigene künstlerische Identität aufzugeben.

Das finale Ergebnis des Experiments kann im Anhang unter C0 gefunden werden.

8 Fazit

Diese Arbeit hatte zum Ziel, produktionstechnische Prinzipien und Arbeitsweisen der Künstler Dijon und Mk.gee zu analysieren, praktisch zu erproben und hinsichtlich ihrer Übertragbarkeit auf einen eigenständigen Produktionskontext zu evaluieren. Ausgangspunkt war dabei die Beobachtung, dass zeitgenössische Popmusikproduktion zunehmend durch technische Perfektion und standardisierte Workflows geprägt ist, während alternative Ansätze bewusst mit Imperfektion, Offenheit und klanglicher Ambiguität arbeiten.

Die Analyse der ausgewählten Werke zeigte, dass die Klangästhetiken von Dijon und Mk.gee weniger durch spezifische Klangquellen oder einzelnes Equipment bestimmt sind, sondern primär durch deren zugrunde liegende Produktionsprinzipien und Denkweisen. Bei Mk.gee steht insbesondere das Konzept der Liminalität im Zentrum: Bekanntes harmonisches und melodisches Material wird durch Signalverarbeitung, dynamikabhängige Verzerrung und räumliche Entmaterialisierung verfremdet, wodurch ein Schwebezustand zwischen Vertrautheit und Fremdheit entsteht. Dijons Produktionen sind hingegen maßgeblich durch ein Kollage-ähnliches Vorgehen geprägt, das auf improvisatorischer Materialgenerierung, Sampling des Eigenmaterials und nachgelagerter kuratorischer Selektion basiert. Diese Herangehensweise verleiht den Produktionen eine hohe Unvorhersehbarkeit, ohne auf komplexe harmonische Strukturen angewiesen zu sein.

Die praktischen Produktionsexperimente konnten zeigen, dass sich diese Prinzipien grundsätzlich innerhalb eines zugänglichen, digitalen Bedroom-Studio-Setups nachvollziehen lassen. Allerdings wurden zugleich deutliche Unterschiede zwischen analogen beziehungsweise hardwarebasierten Workflows und deren digitaler Emulation sichtbar. Während sich klangliche Charakteristika mit entsprechendem technischem Verständnis reproduzieren lassen, geht der digitale Ansatz mit einem erhöhten Planungsaufwand, prozessualer Komplexität und einem Verlust an unmittelbarer Spontaneität einher. Insbesondere rechenintensive Effektketten und modulare Signalführungen erfordern eine stärkere Trennung von Aufnahme-, Korrektur- und Bearbeitungsphasen, wodurch impulsive kreative Entscheidungen eingeschränkt werden können.

Das dritte Produktionsexperiment verdeutlichte, dass die analysierten Produktionsprinzipien nicht auf die spezifischen Klangwelten von Dijon und Mk.gee beschränkt sind. Entscheidend ist dabei ein konzeptioneller Umgang mit diesen Ansätzen: Die Techniken wurden bewusst modifiziert und an die Limitationen des eigenen Setups angepasst. Dadurch konnte gezeigt werden, dass eine Übertragung der Prinzipien möglich ist, ohne eine klangliche Imitation der Referenzkünstler anzustreben.

Eine zentrale Erkenntnis dieser Arbeit liegt somit im Transfer von Imitation zur Aneignung. Die Analyse und temporäre Annäherung an bestehende Stile erweist sich als produktiver Lernprozess, sofern sie nicht auf das bloße Reproduzieren von Sounds oder Equipment reduziert wird. Die Fokussierung auf zugrunde liegende Arbeitsweisen, Denkmodelle und ästhetische Zielsetzungen ermöglicht es, diese Ansätze in einen eigenen kreativen Kontext zu integrieren und weiterzuentwickeln. In diesem Sinne zeigt die Arbeit, dass die Jagd nach spezifischem Equipment oder vermeintlich „authentischen“ Setups weder notwendig noch zielführend ist, um vergleichbare ästhetische Wirkungen zu erzielen.

Abschließend ist festzuhalten, dass die vorliegenden Ergebnisse in ihrem Aussageumfang begrenzt sind. Die Arbeit konzentriert sich ausschließlich auf die Instrumentalproduktion und berücksichtigt weder vokale Produktionsaspekte noch Fragen der Rezeption oder kommerziellen Erfolg. Zudem beziehen sich die Analysen auf zwei spezifische Künstler und lassen sich daher nicht ohne Weiteres auf zeitgenössische Popmusik im Allgemeinen übertragen. Dennoch liefern die Analysen und die praktischen Experimente einen fundierten Einblick in alternative Produktionsansätze jenseits normierter digitaler Workflows. Sie zeigen auf, wie Imperfektion, Prozessoffenheit und konzeptionelles Denken als produktive gestalterische Mittel eingesetzt werden können.

Literatur- und Quellenverzeichnis

Wissenschaftliche Literatur

Covach, J. (2005). Form in rock music: A primer. In D. Stein (Ed.), *Engaging music: Essays in music analysis*. Oxford University Press. (pp. 65-76). <https://doi.org/10.17613/1a12-wg22>

De Clercq, T. (2017). Embracing ambiguity in the analysis of form in pop/rock music, 1982–1991. *Music Theory Online*, 23(3). <https://doi.org/10.30535/mto.23.3.4>

Edlund, B. (2020). *Analytical variations - Eight critical essays on applied music theory*. Peter Lang GmbH. <https://doi.org/10.3726/b15989>

Preston-Whyte, R. (2004). The beach as a liminal space. In A. M. Williams, C. M. Hall & A. Lew (Eds.), *A companion to tourism*. (pp. 349-359). Blackwell Publishing. <https://doi.org/10.1002/9780470752272.ch28>

Nobile, D. (2022). Teleology in verse–prechorus–chorus form, 1965–2020. *Music Theory Online*, 28(3). <https://doi.org/10.30535/mto.28.3.8>

Tagg, P. (2015). *Analysing popular music: Theory, method and practice*. <https://tagg.org/articles/xpdfs/pm2anal.pdf>

Temperley, D. (2018). *The musical language of rock*. Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/oso/9780190653774.001.0001>

Théberge, P. (1997). *Any sound you can imagine: Making music/consuming technology*. Wesleyan University Press. <https://doi.org/10.7916/D8VT1QVB>

Walter, K. (2003). Kratzen, Knistern, Rauschen – Der kurze Weg vom Störgeräusch zum Ornament. In T. Phleps & R. von Appen (Eds.), *Pop sounds: Klangtexturen in der Pop- und Rockmusik. Basics - stories - tracks*. (pp. 153-158). transcript Verlag. <https://doi.org/10.14361/9783839401507>

Zagorski-Thomas, S. (2014). *The musicology of record production*. Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9781139871846>

Online-Quellen

Benji B (2024). Mk.gee interview on BBC Radio 1 [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Duw16YUG9rk>

Brydon, G. (2020). Making conversation with Grant Brydon – Episode 20: Dijon [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=49L1ogi4RjI>

Dead Wax. (2025). Inside Dijon's recording process with producer Tommy King [Video]. Patreon. <https://www.patreon.com/posts/part-2-inside-145484844>

Dijon. (2021). Dijon – Absolutely (Film) [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=FEkOys6aWlg>

Dijon. (n.d.). Baby vinyl LP (black) [Online store product]. <https://shop.dijondijon.com/products/baby-vinyl>

DIY. (2020). Get to know Mk.gee. <https://diymag.com/feature/get-to-know-mk-gee>

Garel, C. (2024). The miseducation of Mk.gee. *DAZED*. <https://www.dazeddigital.com/music/article/64551/1/mk-gee-michael-gordon-interview-autumn-2024-issue-dazed>

Lowe, Z. (2025). Dijon: Baby, magic in music & SWAG | Zane Lowe interview [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=ZBrkbmFLP04>

Mk.gee. (2024). Mk.gee – Dream police (Live) [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=3bLYswnD8yk>

Mk.gee. (2024). Onstage interview. Mike's showing his gear before concert [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=20YmcA-mf6U>

Nelson, I. (2025). Dijon: Baby. *Pitchfork*. <https://pitchfork.com/reviews/albums/dijon-baby/>

Reddit user [deleted]. (2024). Pedal board shots for Mk.gee (stage right) and Andrew Aged (stage left) [Online forum post]. Reddit. <https://www.reddit.com/r/Mkgee/comments/1cbzltt/pedal-board-shots-for-mkgee-stage-right-and/>

Reddit user prefabdoubt. (2025). Dijon's Eurorack setup [Online forum post]. Reddit. https://www.reddit.com/r/dijondijon/comments/1pvtcys/dijons_eurorack_setup/

Audioquellen

Dijon. (2025). Another baby!. Auf *Baby*. R&R/Warner Records Inc.
<https://open.spotify.com/track/6rTge3gYWYkluC9MsXDZoV>

Dijon. (2025). Automatic. Auf *Baby*. R&R/Warner Records Inc.
<https://open.spotify.com/track/3H3kzIDWxN9KEFuUtv39p2>

Dijon. (2025). *Baby*. R&R/Warner Records Inc.
<https://open.spotify.com/album/3hKlec1wgYVJcl0YvwCFJB>

Dijon. (2025). Yamaha. Auf *Baby*. R&R/Warner Records Inc.
<https://open.spotify.com/track/6qR5YGunNSASaabs4kJB9V>

Mk.gee. (2024). How many miles. Auf *Two star & the dream police*. R&R.
<https://open.spotify.com/track/23uLia0r9XqAlKrj0Rlc4D>

Mk.gee. (2024). I want. Auf *Two star & the dream police*. R&R.
<https://open.spotify.com/track/141hcjVM8INPxi4wjNLgdX>

Mk.gee. (2024). Rylee & I. Auf *Two star & the dream police*. R&R.
<https://open.spotify.com/track/4Zg9es4eGGtFNUnnkCaOey>

Mk.gee. (2024). *Two star & the dream police*. R&R.
<https://open.spotify.com/album/6DILdXBGCsSDPOV8R2pCI7>