

Bachelorarbeit

Im Studiengang Audiovisuelle Medien

**Wie produziert man als DIY-Artist im Independent-Bereich ein
Musikstück im Stil von 2hollis? – Von Ideenfindung über Produktion
bis Mastering.**

Vorgelegt von Victor Shakirov

An der Hochschule der Medien Stuttgart am 30.07.2026

Zur Erlangung des akademischen Grades eines Bachelor of Engineering

Erstprüfer: Professor Oliver Curdt

Zweitprüfer: Collins Boateng

Ehrenwörtliche Erklärung

Hiermit versichere ich, Victor Shakirov, ehrenwörtlich, dass ich die vorliegende Bachelorarbeit mit dem Titel: „Wie produziert man als DIY-Artist im Independent-Bereich ein Musikstück im Stil von 2hollis? – Von Ideenfindung über Produktion bis Mastering“ 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.

Ort, Datum: Leinfelden-Echterdingen, 30.07.2026

Unterschrift: 

Kurzfassung

Die vorliegende Bachelorarbeit beschäftigt sich mit der Forschungsfrage, wie man als DIY-Künstler im Independent-Bereich ein Musikstück im Stil von 2hollis produziert. Hierfür werden Anfangs die beiden Begriffe Independent-Artist und DIY-Artist untersucht. Nach einer Begriffsbestimmung werden jeweils deren Vor- und Nachteile aufgezeigt. Abschließend werden sie voneinander abgegrenzt und es wird deren Zusammenhang erläutert. Daraufhin erfolgt eine umfassende Einführung in die einzelnen Schritte einer Musikproduktion im Allgemeinen. Dadurch wird ein Grundverständnis der verschiedenen kreativen und technischen Prozesse sichergestellt. Gleichzeitig werden die einzelnen Schritte um den Kontext des DIY-Artists erweitert und es werden Unterschiede und Gemeinsamkeiten im Bezug auf die allgemeine Musikindustrie festgestellt. Als Nächstes wird der Künstler 2hollis vorgestellt und analysiert. Seine Biografie zeigt seinen musikalischen Werdegang samt Inspirationen. Auch wird seine Musik in die zeitgenössische Musiklandschaft eingeordnet. Es wird dabei untersucht, inwiefern sein Dasein als DIY-Artist für seine einzigartigen und progressiven Stilmittel und Produktionstechniken verantwortlich ist. Diese werden anhand von spezifischen Beispielen ermittelt und aufgelistet, um so auf diese zugreifen zu können. Abschließend entsteht aus den gesammelten Informationen und zusätzlichen Empfehlungen zu effektiven Vorgehensweisen ein umfassender Leitfaden, welcher eine nachvollziehbare Anleitung für DIY-Artists darstellt, die ein Musikstück im Stil von 2hollis produzieren und dabei jeden einzelnen Schritt selbstständig umsetzen wollen. Damit wird auch die Forschungsfrage beantwortet. Ein Fazit fasst die Ergebnisse zusammen, reflektiert darüber, inwiefern der Stil von 2hollis sich reproduzieren lässt und bietet einen Ausblick auf die Zukunft der Musikindustrie und des DIY-Artists, in welchem auch interessante, aus der Arbeit entspringende, weiterführende Forschungsthemen genannt werden.

Abstract

The following bachelor thesis examines the research question of how a DIY artist in the independent sector can produce a piece of music in the style of 2hollis. For this purpose, the two terms DIY artist and independent artist are examined. After establishing their definition, their respective advantages and disadvantages are highlighted. Afterwards, they are differentiated from one another whilst also explaining their connection. After that, a comprehensive introduction to the individual steps of music production in general ensures a basic understanding of the different creative and technical processes. Simultaneously, the individual steps are expanded to include the context of the DIY artist, in order to notice differences and similarities related to the general music industry. Next, the artist 2hollis is introduced and analyzed. His biography shows his musical development including his inspirations. His music is also placed within the contemporary musical landscape. In the course of this, it is examined whether or not his being a DIY artist can be credited as being the reason for his unique and progressive stylistic devices and production techniques. These are determined and listed using specific examples, in order to be drawn upon later. Finally, the gathered information and additional recommendations for effective practices are used in order to create a comprehensive guide, which serves as a set of easy-to-follow instructions for DIY artists who want to produce a song in the style of 2hollis whilst implementing every individual step themselves. This also serves as the answer to the research question. A conclusion summarizes the results, reflecting upon whether or not the style of 2hollis can be reproduced and offers an outlook on the future of the music industry and the DIY artist, which also includes interesting topics for further research that have originated from this thesis.

Inhaltsverzeichnis

Ehrenwörtliche Erklärung	
Kurzfassung.....	
Abstract	
Inhaltsverzeichnis	
Genderhinweis.....	
Danksagung	
1 Einleitung	1
1.1 Motivation und persönlicher Bezug	1
1.2 Zielsetzung und Forschungsfrage.....	2
1.3 Aufbau der Arbeit.....	3
2 Begriffsbestimmungen	5
2.1 Independent-Artist.....	5
2.1.1 Überblick.....	5
2.1.2 Vor- und Nachteile des Independent-Daseins	7
2.2 DIY-Artist	12
2.2.1 Überblick.....	12
2.2.2 Vor- und Nachteile der DIY-Arbeitsweise.....	14
2.3 Abgrenzung und Zusammenspiel der Begriffe	18
3 Grundlagen der Musikproduktion.....	20
3.1 Ideenfindung und Songwriting.....	21
3.2 Produktion von Instrumentals.....	23
3.3 Aufnahme von Audio	26
3.4 Editing des Audiomaterials.....	28
3.5 Mixing.....	31
3.6 Mastering	34
4 Künstleranalyse 2hollis	37
4.1 Biografie und künstlerischer Werdegang	37
4.2 Einordnung in die Musiklandschaft	39
4.3 Analyse der Stilmerkmale und Produktionstechniken	40
5 Leitfaden DIY-Musikproduktion im Stil von 2hollis	45
5.1 Songwriting und Beat-Produktion.....	45
5.2 Aufnahme der Vocals	49
5.3 Vocal-Editing	52

5.4 Stilgerechtes Mixing	53
5.5 DIY-Mastering	56
6 Fazit	58
6.1 Zusammenfassung und Reflexion.....	58
6.2 Ausblick	59
Literaturverzeichnis	

Genderhinweis

Der Autor weist hiermit darauf hin, dass die in der vorliegenden wissenschaftlichen Arbeit zur besseren Lesbarkeit verwendeten einheitlichen Personenbezeichnungen ausdrücklich alle Geschlechter und Identitäten gleichermaßen miteinbeziehen.

Danksagung

Ich danke Professor Oliver Curdt für all das Wissen, welches er an mich vermittelt hat. Ich danke ihm und Collins Boateng für das Betreuen und Korrigieren meiner Bachelorarbeit. Ich danke meinen Eltern für die Möglichkeiten, welche sie mir geboten haben. Ich danke meinen Freunden für die Unterstützung, die sie mir geben. Ich danke meinem Kommilitonen, Andreas Noah Sauerbeck, für seinen kreativen Input während der Studienzeit. Besonders danke ich meinem Bruder, Dennis Shakirov, dafür, dass er bei allen meinen Vorhaben an mich glaubt und mich inspiriert.

1 Einleitung

1.1 Motivation und persönlicher Bezug

Für viele Menschen könnte der erste Kontakt mit dem in dieser Arbeit behandelten Künstler so ausgesehen haben: Im November 2023 wird ihnen auf der YouTube Homepage ein Video vorgeschlagen: „2hollis - jeans (official video)“. Oft findet man auf diesem Weg aufstrebende Künstler, deren Musik einem gefällt. Schließlich weiß der mit den etlichen Konten verbundene Algorithmus, welche Musik die Menschen gerne hören. Neugierig klickt man auf das Video. Was der Hörer zu diesem Zeitpunkt vermutlich nicht weiß, ist, dass der Künstler, den er gleich entdecken wird, möglicherweise einen maßgeblichen Einfluss auf ihn haben wird. Zumindest darauf, welche Musik er gerne hört. Handelt es sich bei dem Hörer allerdings selber um einen aufstrebenden Musiker, breitet sich der Einfluss auch darauf aus. Darauf, welche Musik er gerne macht. Aber vor allem darauf, wie er Musik macht, wie viele Schritte davon er selbst in die Hand nimmt und wie er sich als Künstler verwirklichen will. In den ersten Sekunden des Musikvideos ist alles vertraut. Knallender Bass, schnelle Trap-Drums, alles laut und verzerrt. Nur die Melodie ist anders. Eine simple und doch sehr prägnante Synthesizer-Sequenz. Trotzdem denkt man sich: „Ja, das passt ganz klar wieder in die Underground-Rap Nische, die man so gut kennt und mag.“. Aber man liegt falsch. Die Tatsache, dass die Melodie anders und experimenteller ist, hätte einem ein Zeichen sein sollen. Beim Einsetzen der Stimme merkt man wie trocken und präsent sie ist. Manchmal hört man sogar den unbehandelten Aufnahmeraum oder das Übersprechen der Kopfhörer in das Mikrofon. Fast schon, als wäre sie mit Absicht schlecht gemischt worden. Was zusätzlich auffällt: Kleine Abschnitte der Stimme werden wiederholt und neben den Main-Vocals eingesetzt, sie fungieren als eigenes Instrument. Dann setzt ein breites Pad im Trance-Rhythmus ein, und das Lied klingt wie eine Mischung aus Trap, Hyperpop und EDM. So etwas hat man zuvor mit hoher Wahrscheinlichkeit noch nie gehört. Eifrig darauf, weitere Musik von 2hollis zu hören, lassen viele vermutlich „jeans“ nicht zu Ende spielen und verpassen so den zweiten Teil des Liedes, in welchem es komplett in den Stil von EDM wechselt. Auch das tut 2hollis oft, wie man später durch das Durchhören seiner Diskografie rausfinden wird.

Das Besondere an 2hollis ist nicht nur die Tatsache, dass seine Musik einzigartig klingt. Es ist die Tatsache, dass seine Musik einzigartig klingt, weil er sie weitestgehend selbstständig produziert. Er kann sich so verwirklichen wie er will, weil er jeden Schritt der Entstehung seiner Musik selbst in der Hand hat. Für viele ist das Kreativität in ihrer reinsten Form. Und das hört man. Das Mischen der Genres, die Qualität der Mischung oder das gezielte Fehlen dieser, die unkonventionellen Produktionstechniken. All das führt zu dem unverkennbaren Sound von 2hollis. Der Einfluss von 2hollis auf einen aufstrebenden Künstler ist, dass nun auch dieser jeden Schritt der Entstehung seiner Kunst selbst in der Hand haben will. So verwirklicht man sich wirklich. Kein benutzen von vorgefertigten Instrumentals. Das selbstständige Abmischen der Stimme. Kein Abgleich mit gewinnorientierten Autoritätspersonen. Keine monotone Fließbandproduktion von kommerzieller Musik. Sondern das Erschaffen von etwas Neuem, dem man einen Teil von sich mitgegeben hat. Etwas, was ohne den Künstler so nicht existiert hätte. Etwas, was die Welt sich anhören kann. Etwas, worauf man als Musiker stolz sein kann, weil man sich wirklich damit identifiziert.

Am Beispiel von 2hollis soll die Musikproduktion so erläutert werden, dass sich aufstrebende und bestehende Musiker dazu aufgerufen fühlen, sich durch ihre Kunst in jedem Schritt der Entstehung zu verwirklichen.

1.2 Zielsetzung und Forschungsfrage

Die vorliegende wissenschaftliche Arbeit hat das Ziel, die kreativen und technischen Prozesse einer Musikproduktion zu untersuchen und diese anschließend geordnet und reproduzierbar auszulegen. Spezifisch orientiert sich die Musikproduktion stilistisch an dem Künstler 2hollis. Sein Stil und seine besonderen Produktionstechniken sollen aus einer Musikanalyse hervorgehen. Dabei wird insbesondere die Arbeitsweise des DIY-Artist aufgezeigt: Jegliche Schritte der Produktion sollen durch den Künstler selbst umsetzbar sein. Die gewonnenen Erkenntnisse sollen folgende Forschungsfrage beantworten:

Wie produziert man als DIY-Artist im Independent-Bereich ein Musikstück im Stil von 2hollis? – Von Ideenfindung über Produktion bis Mastering.

Um die Forschungsfrage zu beantworten werden die verschiedenen Aspekte dieser im Einzelnen sowie in deren Zusammenhang behandelt. Dabei werden verschiedene Ansätze angewandt: Begriffserklärungen sollen das Thema klar eingrenzen. Eine Einführung in die Musikproduktion soll nötiges Basiswissen sicherstellen. Eine Künstleranalyse von 2hollis mit anschließendem Aufzeigen seiner Produktionstechniken soll die Besonderheiten des Künstlers aufzeigen und das bislang erhobene Wissen spezifizieren. Ausgehend von diesen Schritten werden die gewonnenen Informationen zusammengefügt und es wird erläutert, wie eine eigenständige stilgerechte Musikproduktion unter den aufgezeigten Rahmenbedingungen entstehen kann. Abschließend werden die Ergebnisse in einem Fazit zusammengefasst und das Beantworten der Forschungsfrage wird reflektiert. Auch erfolgt ein Ausblick auf die Zukunft. Wissenschaftlich gesehen bedient sich die Arbeit dabei einer Verbindung der deskriptiven sowie der qualitativen Methode.

1.3 Aufbau der Arbeit

Im Folgenden wird der Aufbau der wissenschaftlichen Arbeit erläutert. Auch werden die Zusammenhänge zwischen den Kapiteln aufgezeigt, damit für den Leser ein roter Faden ersichtlich wird an welchem sich die Arbeit ihren Verlauf über orientiert.

Kapitel 1 bietet eine Einleitung in die Arbeit und erklärt die Relevanz des vorliegenden Themas. Gleichzeitig wird das Ziel der Arbeit festgelegt und es wird eine entsprechende Forschungsfrage aufgestellt. Zudem wird die zum Beantworten der Forschungsfrage und zum Erreichen des festgelegten Ziels verwendete Methodik dargelegt. In diesem Kapitel wird auch detailliert der Aufbau der Arbeit erläutert.

Um die fundamentalen Rahmenbedingungen der Musikproduktion, welche im Laufe dieser Arbeit behandelt wird, zu verstehen, werden in Kapitel 2 die Begriffe „Independent-Artist“ und „DIY-Artist“ definiert. Durch abwägen von Vor- und Nachteilen für den Künstler und das Aufzeigen des Zusammenspiels der einzelnen Begriffe, wird ein Verständnis sichergestellt, auf welches die nachfolgenden Kapitel zurückgreifen können.

In Kapitel 3 werden die technischen und kreativen Aspekte einer Musikproduktion grundlegend aufgeführt und erklärt. Dabei wird besonders in Verbindung mit Kapitel 2 der Einfluss des Independent-Daseins und der DIY-Arbeitsweise auf den Produktions-

prozess untersucht. Der Leser soll ein grundlegendes und allgemeines Verständnis für die einzelnen Schritte einer Musikproduktion bekommen. Anhand dieses Wissens werden die in den folgenden Kapiteln aufgeführten Besonderheiten des Künstlers 2hollis im Verhältnis zu generellen Musikproduktionen zugeordnet und kontrastiert.

Da sich das in dieser Arbeit aufgeführte Wissen spezifisch auf die Produktionsweise des Künstlers 2hollis bezieht, wird dieser und seine Kunst in Kapitel 4 vorgestellt. Neben einer Biographie und einem Aufzeigen seines künstlerischen Werdegangs, wird 2hollis Musik in die heutige Musiklandschaft eingeordnet und es werden Ähnlichkeiten und Unterschiede aufgezeigt. Eine Analyse seiner Musik soll seine individuellen Produktionstechniken aufführen und insbesondere mit dem allgemeinen Wissen zu Musikproduktionen aus Kapitel 3 verbinden. Auch hier werden die spezifischen Umstände, welche aus dem DIY-Prozess als Independent-Artist entstehen, in Bezug auf das Schaffen von 2hollis in Betracht gezogen.

Kapitel 5 bietet schließlich eine umfassende Anleitung für eigenständige und unabhängige Künstler, die das gewonnene Wissen zusammenführt und aufzeigt, wie man dieses selbständig praktisch umsetzen kann. Dabei wird spezifisch eine eigenständige Musikproduktion im Homestudio unter den Rahmenbedingungen des DIY-Artists und dem Stil von 2hollis illustriert. Gleichzeitig bietet dieses Kapitel auch den Hauptanteil der Antwort auf die in dieser wissenschaftlichen Arbeit untersuchten Forschungsfrage, da es die Informationen aus den vorherigen Kapiteln miteinbezieht und diese zu einem klaren Ergebnis formt.

Am Ende schließt Kapitel 6 die Arbeit mit einem Fazit ab. Das gesamte Ergebnis der einzelnen Kapitel wird klar und präzise zusammengefasst. Gleichzeitig wird darüber reflektiert, inwiefern sich die Forschungsfrage, insbesondere Bezogen auf die Übereinstimmung mit dem Stil von 2hollis, beantworten lässt. Ein Ausblick auf die Zukunft soll weitere interessante Forschungspunkte vorschlagen und eine Vermutung darüber abgeben, wie sich die Musikproduktion und Vermarktung von selbständigen Künstlern in Zukunft verändern könnte.

2 Begriffsbestimmungen

Das theoretische und praktische Wissen, welches diese Arbeit dem Leser vermitteln soll, bezieht sich auf eigenständige Musikproduktionen im Homestudio im Stil von 2hollis. Darum ist es wichtig zu verstehen, unter welchen Rahmenbedingungen die Musikproduktionen von 2hollis und von selbständigen, unabhängigen Künstlern entstehen und inwiefern diese ihre Kreativität und Autonomie fördern, beziehungsweise welche Risiken und Herausforderungen sie mit sich bringen. Zwei Begriffe sind dabei von entscheidender Bedeutung: Independent-Artist und DIY-Artist. In diesem Kapitel sollen sie fundamental erklärt werden. Die spezifischen Auswirkungen auf die Musikproduktion von 2hollis, sowie auf die Musikproduktion im Allgemeinen und als selbständiger Künstler, werden in den folgenden Kapiteln nochmals aufgegriffen und vertieft.

Die Begriffe Independent-Artist und DIY-Artist werden im täglichen Sprachgebrauch oft als Synonyme verwendet. Jedoch beschreiben sie zwei verschiedene Ausprägungen von künstlerischer und vertraglicher Unabhängigkeit. Somit ist es wichtig, die beiden Begriffe klar zu unterscheiden. Dafür werden diese einzeln definiert und es werden deren Vor- und Nachteile aufgezeigt. Anschließend wird ihr Zusammenhang erläutert.

2.1 Independent-Artist

2.1.1 Überblick

In der Musikindustrie ist ein Independent-Artist, kurz Indie-Artist, ein Musiker welcher nicht unter Vertrag bei einem Major-Label steht. Im Umkehrschluss bedeutet das, dass man kein Independent-Artist ist, wenn man unter Vertrag bei einem Major-Label oder einem seiner Sub-Labels ist. Allerdings gibt es Unterkategorien von Independent-Artists: Künstler die unter keiner Art von Vertrag stehen, auch Unsigned-Artists genannt, nutzen Dienstleister wie DistroKid oder TuneCore um ihre Musik auf Plattformen wie Spotify und Apple Music zu Veröffentlichen. Semi-Independents nehmen Leistungen in Anspruch, die den Leistungen eines Labels ähnlich sind. Hierzu zählen unter anderem Marketing und Vertrieb. Entscheidend ist, dass die Künstler dabei nicht an einen langfristigen Vertrag gebunden sind und nicht das Eigentum ihrer Urheberrechte verlieren.

Independent-Artists können auch bei einem Independent-Label unter Vertrag stehen (Knight, 2024; Savage, 2022).

Independent-Labels sind klein und lokal, während Major-Labels Teil einer internationalen Mediengruppe sind. Genauer gesagt wird ein Label dann als Major-Label gewertet, wenn es ein internationales Unternehmen ist, welches mehr als 5% des globalen Marktanteils für den Verkauf von Musik und Musikvideos besitzt. Üblicherweise besitzen Major-Labels kleinere Sub-Labels, welche unter ihnen agieren. Im Allgemeinen bieten Major-Labels den Künstlern ein vergleichsweise höheres Startkapital im Gegenzug für eine strengere Kontrolle über die Karriere des Musikers. Momentan erfüllen lediglich 3 Labels die Voraussetzungen um als Major-Label gewertet zu werden. Diese sind Universal Music Group, Sony Music Entertainment und Warner Music Group. (Vise, 2020). Indie-Labels haben keine vertraglichen Verbindungen mit Major-Labels. Allerdings kann es vorkommen, dass Indie-Labels auf Grund ihres Erfolgs Major-Labels anziehen und von diesen aufgekauft werden. Gehört ein Indie-Label zu mindestens 50% einem Major-Label, so hat das Major-Label die Kontrolle über dieses. Dabei behalten die Major-Labels oft den Namen und die Stilistik des Independent-Labels selbst nach dem Kauf bei, um so nicht das ursprüngliche Indie-Gefühl zu verlieren. Somit ist es nicht immer gleich ersichtlich, ob ein Independent-Label sich nur als solches darstellt oder tatsächlich ein Independent-Label ist (independentartistadvice, 2024). Independent-Labels haben meist weniger finanzielle Mittel und weniger Prestige, im Gegenzug sind sie eher Künstlerorientiert und oft gehören sie Künstlern selbst (Vise, 2020).

Wirtschaftlich gesehen machen Major-Labels und deren Sub-Labels immer noch den größeren Marktanteil aus. Obwohl Indie-Labels 66% der weltweiten Musik veröffentlichen, machen sie lediglich 20% der Verkäufe aus (independentartistadvice, 2024). Allerdings ist auch klar, dass der Marktanteil und somit die Relevanz der Independent-Labels und Independent-Artists ein stetiges Wachstum aufweist. In Zukunft wird dieses vermutlich noch steiler, da es durch die Digitalisierung und Bereitstellungen verschiedener Dienstleistungen immer einfacher ist, sich und seine Musik zu vermarkten. Alleine im Jahr 2020 stiegen die Einnahmen von Independent-Labels und Independent-Artists um 27%, während die Gesamteinnahmen der Musikindustrie um lediglich 7% stiegen (Savage, 2022). Vor allem Streaming-Plattformen wie Spotify zeigen ein extremes Wachstum der Indies. Im Jahr 2023 machten sie auf Spotify mit einer Einnahme von 4,5

Milliarden US-Dollar die Hälfte der Gesamteinnahmen der Streaming-Plattform aus, sowohl absolut als auch relativ gesehen ein Höchstwert (Knight, 2024).

Abschließend lässt sich sagen, dass der Status als Independent-Artist zumindest theoretisch rein vertraglicher Natur ist. Entweder man steht unter Vertrag bei einem der Major-Labels oder einem der Sub-Labels dieser, oder man agiert außerhalb, sei es über Independent-Labels oder als Unsigned-Artist.

2.1.2 Vor- und Nachteile des Independent-Daseins

Das Dasein als Independent-Artist scheint auf den ersten Blick eine rein strukturelle Entscheidung zu sein. Jedoch bringt diese viele Vor- und Nachteile mit sich und ist deswegen fundamental entscheidend für den Künstler, sei es für die Freiheit seines künstlerischen Tuns oder die finanzielle Nachhaltigkeit seiner Karriere.

Finanzielle Vorteile: Ein klarer Vorteil aus finanzieller Sicht ist die Tatsache, dass Independent-Artists die Rechte für ihre Musik behalten. Das bedeutet in erster Linie, dass sie das Recht haben, ihre Musik über diverse Wege zu vermarkten und damit ein Einkommen zu generieren. Gleichzeitig wird jegliches durch den Verkauf der Musik generierte Einkommen zu 100% dem Künstler zugeschrieben (Icon Collective, o. D.; Malcolm, 2025). Nach wie vor wird die Summe geteilt, wenn mehrere Personen an der Produktion beteiligt waren. Trotzdem kommt bei allen Beteiligten ein erheblich größerer Teil des Einkommens an, da kein Label dazwischen ist, welches einen großen Teil des Gewinns an sich nimmt. Oft haben Labels auch das Sagen darüber, zu welchen Anteilen das Geld zwischen den Beteiligten geteilt wird. Das Eigentum an den Urheberrechten ermöglicht es den Künstlern oft auch, ein langfristiges Einkommen durch ihre Musik zu beziehen. Manche Musikstücke werden über Jahrzehnte vermarktet. Bleiben diese Eigentum der Künstler, so verdienen sie damit gleichermaßen langfristig Geld. Vor allem, wenn ein Musikstück erfolgreich wird und eine langfristige Hörerschaft mit sich bringt, ist das auf lange Sicht generierte Einkommen stetig. Somit lohnt es sich für den Künstler in diesem Fall enorm, independent zu sein (Icon Collective, o. D.; Malcolm, 2025).

Kreative Vorteile: Indie-Artist stehen in keiner Verpflichtung gegenüber den Wünschen und Voraussetzungen von Labels. Major-Labels vermarkten zwar Musik, aber im Grunde genommen sind sie riesige Unternehmen, welche fast ausschließlich profitorientiert

sind. Sie werden von Geschäftsmännern und nicht von Musikern geführt. Es ist klar, dass Labels die Kunst ihrer Künstler insofern kontrollieren wollen, dass diese möglichst viele Einnahmen erzielt. Somit wird darauf geachtet, dass Trends befolgt werden und sich die Musikproduktionen finanziell lohnen, also zum Beispiel voraussichtlich genug Streams erzielen. Als Independent-Artist umgeht man die kreativen Einschränkungen, die solch eine profitorientierte Ausrichtung mit sich bringt. Dabei geht es um künstlerische Freiheit in all ihren Aspekten. Musiker können nicht nur frei über den Stil ihrer Musik entscheiden, sie können auch selbständig ihr eigenes Image nach ihren Wünschen anpassen. Künstler haben Zugang zu ihren Social-Media Kanälen, und können so ihre Person nach den eigenen Vorstellungen in der Öffentlichkeit darstellen. Das trägt zum künstlerischen Dasein hinzu und stellt somit eine weitere Form von Freiheit bei der künstlerischen Selbstverwirklichung da. Auch dürfen die Musiker selbst über das Cover-Art für ihre Veröffentlichungen entscheiden, was eine weitere potenzielle Ebene des Schaffens ermöglicht. Bei der Musikproduktion tritt Kreativität in den Vordergrund und es entsteht der Freiraum, um experimenteller an die einzelnen Komponenten von Musik heranzugehen. Dadurch entsteht insgesamt weniger repetitive Musik, da Musikproduktion nicht als kommerzielle Fließbandproduktion, sondern als freies Erschaffen von Kunst gesehen wird (Icon Collective, o. D.; Knight, 2024; Malcolm, 2025; Vise, 2020).

Organisatorische und Strukturelle Vorteile: Zu guter Letzt gibt es einige Vorteile des Independent-Daseins, welche auf den ersten Blick nicht direkt ersichtlich sind. Ein solcher Vorteil wäre, dass Independent-Artists sich nicht mit komplizierten Verträgen und legalen Rahmenbedingungen auseinandersetzen müssen. Da Major-Labels ihre Vertragsbedingungen meistens stark zu Gunsten des Labels gestalten, um möglichst viel Kontrolle zu haben und somit möglichst viel Gewinn aus ihren Künstlern zu ziehen, fällt sehr viel Stress und Verantwortung auf den Künstler, seine Vertragsbedingungen richtig zu verhandeln. Sollte es dabei im Verlauf der Zeit zu einem Rechtsstreit kommen, kommen die Musiker nur schwer ohne einen Anwalt aus, was eine finanzielle und zeitliche Belastung zugleich darstellt. Unabhängige Künstler umgehen diese Schwierigkeiten, indem sie sich in keiner rechtlich verbindlichen Beziehung mit anderen Akteuren befinden (Icon Collective, o. D.). Dies ergibt auch einen weiteren Vorteil: Independent-Artists sind unglaublich flexibel und zeitlich effizient, da sie auf keine anderen Parteien angewiesen sind. Sie können Veröffentlichungen selbst planen und kreative Prozesse schnell untereinander sortieren, um so zum Beispiel Trends zu befolgen oder ihren Fokus auf Musikstücke zu legen, die vermutlich mehr Resonanz von ihrer Hörerschaft erzielen werden

(Savage, 2022). Dies ist vor allem möglich in Verbindung mit dem Vorteil des Independent-Daseins, dass Künstler freien Zugang zu ihren Social-Media Kanälen haben. Dieser Umstand wurde schon bei den kreativen Vorteilen erwähnt, aber strukturell gesehen bedeutet das, dass keine Zwischenpersonen zwischen dem Künstler und seinen Fans steht, was eine direkte Interaktion ermöglicht. Vor allem im digitalen Zeitalter ist das ein enormer Vorteil. Künstler können durch direkte Interaktion mit ihrer Fans diese in ihrer Karriere involvieren, was für eine loyale und langfristige Hörschaft sorgt. Gleichzeitig erhalten Musiker so aktuelles und realitätsnahes Feedback zu ihrer Kunst. Auch können Künstler verschiedene digitale Wege anbieten, über welche ihre Fans sie finanziell unterstützen können, sei es über Plattformen wie Patreon oder durch den Verkauf von Merchandise. Abschließend gibt der freie Zugang zu Social-Media den Musikern die Möglichkeit, über diese Plattformen Werbung zu machen und viral zu gehen, was unabhängigen Künstlern eine enorme Erfolgschance bietet (Knight, 2024; Malcolm, 2025).

Finanzielle Nachteile und fehlende Ressourcen: Einer der am direktesten ersichtlichen Nachteile des Independent-Daseins ist wirtschaftlicher Natur. Zwar können Independent-Artists wie schon erwähnt durchaus einen finanziellen Vorteil erlangen, indem sie weitaus mehr Geld von ihren Einnahmen behalten dürfen, jedoch basiert dieser Umstand auf der Annahme, dass sie in erster Linie mit ihrer Musik genug Erfolg erzielen. Ein Vertrag bei einem Label kann in vielen Fällen ein festes Einkommen und mehr finanzielle Möglichkeiten für den Musiker bedeuten, oftmals ist ein Unterhalt als Künstler für viele sonst gar nicht erst möglich. Diese Tatsache wird dadurch verstärkt, dass Major-Labels eine bestehende Hörschaft mit sich bringen, und so teilweise kommerziellen Erfolg garantieren können. Auch durch extensive Marketing-Kampagnen können fast aus dem Nichts Aufmerksamkeit und somit Einnahmen für den Künstler generiert werden. Hinzu kommt, dass ein Vertrag bei einem Major-Label eine Art Statussymbol für viele Musiker und deren Hörer darstellt. Er bietet für viele eine Bestätigung, dass der Künstler kompetent und musikalisch begabt ist, wodurch noch mehr Hörer angezogen werden (Vise, 2020). Nicht zu vernachlässigen ist auch die fehlende Finanzierung für Independent-Artists. Möchte man die einzelnen Schritte einer Produktion professionell umsetzen lassen von äußeren Akteuren, so ist das mit einem erheblichen finanziellen Aufwand verbunden, den wenige Künstler aufbringen können (Malcolm, 2025). Dabei bleiben die Künstler auf den Kosten der Produktion sitzen, wenn diese nicht genug kommerziellen Erfolg erzielt, was ein ernsthaftes Risiko mit sich bringt (Savage, 2022). Major-Labels bringen somit nicht nur eine bestehende Hörschaft mit sich, sondern

auch eine Möglichkeit, verschiedene Ressourcen zu nutzen. Sei es durch finanzielle Unterstützung oder durch das Bereitstellen von eigenen Produzenten und Videographen, ein Label bietet Möglichkeiten welche ein Independent-Artist dementsprechend nicht ohne finanzielles Eigeninvestment erlangen kann (Icon Collective, o. D.; Knight, 2024).

Zeitliche und Organisatorische Nachteile: Um kommerziellen Erfolg zu erzielen, müssen Independent-Artists in Theorie all die Aufgaben übernehmen, die von darauf spezialisierten Teams und Abteilungen eines Labels gehandhabt werden. Dabei handelt es sich sowohl um organisatorische und verwaltungstechnische Aufgaben, als auch das selbständige Umsetzen der einzelnen Produktionsschritte. Selbst wenn man letzteres nicht aus eigener Hand macht, gibt es eine Unzahl an Aufgaben, welche über die Musikproduktion an sich hinausgehen, so bedeutet das einen enormen Zeitlichen Aufwand für jegliche Art von Independent-Artist. Dieser muss eigenständig Auftritte planen, die Distribution seiner Musik an Streaming-Plattformen übersehen, eine Online-Präsenz aufrechterhalten und Werbung für sich und seine Musik machen. Dies stellt sowohl organisatorisch als auch zeitlich eine Herausforderung dar, und nimmt dem Künstler den Fokus und die Energie, welche er für das Umsetzen seiner Kunst verwenden könnte. Hinzu kommt, dass ein Major-Label die nötigen Spezialisten in einem Paket versammelt. Hingegen muss der Independent-Artist diese eigenständig zusammensuchen (Icon Collective, o. D.; Knight, 2024; Malcolm, 2025).

Fehlendes Know-How: Major-Labels sind über Jahrzehnte etablierte Akteure in der Musikindustrie. Demnach ist es verständlich, dass sie über extrem wertvolles spezifisches Wissen rund um Musik und deren Vermarktung verfügen. Labels wissen oft, wie sie das Beste aus einem Künstler herausbringen und was der Markt momentan am ehesten will. Im Gegenzug dazu verfügt der Independent-Artist oft nicht über das nötige Wissen, beziehungsweise ist sein Wissen nicht so breit angelegt, dass es all die nötigen Aspekte der Musikindustrie abdecken würde. Selbst wenn der Musiker viele seiner Aufgaben an äußere Parteien abgibt, gibt es Wissen, welches nur die geballte und langjährige Erfahrung eines Major-Labels mit sich bringt (Vise, 2020).

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass das Independent-Dasein fundamentale Auswirkungen auf viele Aspekte der Musikproduktion und der Karriere eines Künstlers hat. Obwohl der Unterschied auf den ersten Blick lediglich vertraglich zu sein scheint, betrifft

er nicht nur finanzielle oder rechtliche Nuancen, sondern auch kreative Freiräume. Dabei ist es nicht einfach zu sagen, was grundlegend die richtige Entscheidung ist: Independent-Artist sein oder unter Vertrag bei einem Major-Label stehen. Die Antwort ist von Künstler zu Künstler, von Person zu Person unterschiedlich. Die Künstlerische Freiheit eines Independent-Artists ist ein klarer Vorteil. Er hat den Freiraum, seine Vision und sich selbst zu verwirklichen, ohne dabei den Anforderungen und Wünschen eines Labels gerecht werden zu müssen. Für viele Künstler ist das der entscheidende Punkt, ihre Unabhängigkeit zu behalten. Die Arbeit für ein Major-Label gewinnt schnell den Charakter einer monotonen Fließbandproduktion, welche profitorientiert ist und sich keine Innovation erlauben darf. Auch durch den Zugang zu seiner eigenen Internet-Persönlichkeit kann der Künstler sich so verwirklichen, wie er es will. Hinzu kommt, dass er auf direktem Wege mit seinen Fans und der Außenwelt interagieren kann. Sollte der Künstler kommerziellen Erfolg erzielen, so bleibt ein erheblich größerer Teil des Gewinns bei ihm. Auch aus rechtlicher Sicht ist für viele Musiker das Independent-Dasein angenehmer, da sie sich nicht mit komplizierten und teilweise unfairen Verträgen rum-schlagen müssen und die Sicherheit haben, für immer das Eigentum über ihre Kunst zu behalten. Jedoch gibt es ganz klare Nachteile, welche für viele Künstler das Dasein als Signed-Artist profitabler machen. Die enorme finanzielle Unterstützung und das große Repertoire an Ressourcen, welches ein Major-Label mit sich bringt, sind extrem hilfreich für eine tatsächlich kommerziell erfolgreiche Karriere als Musiker. Hinzu kommt, dass durch das Delegieren der einzelnen Aufgaben an verschiedene Spezialisten dafür gesorgt wird, dass jede Partei seine Aufgabe am effektivsten erfüllt. Für viele Künstler ist der zeitliche und organisatorische Aufwand, welcher mit dem Dasein als Independent-Artist verbunden ist, erdrückend. Es ist jedoch zu beachten, dass viele Musiker gar nicht erst das Angebot eines Major-Vertrags bekommen, wenn sie keinen kommerziellen Erfolg sehen. Den selben Erfolg, welchen ein Major-Label verspricht. Abschließend lässt sich hinzufügen, dass Independent-Artist heutzutage viele Möglichkeiten haben, ihre Nachteile zu verringern. Sie können über digitale Dienstleister oder Independent-Labels ihre Musik vermarkten, ohne dabei ihre Rechte an profitorientierte Unternehmen abzugeben. Allerdings wird es als Independent-Artist auch zunehmend schwerer, sich von der wachsenden Masse der Veröffentlichungen abzuheben, da es für eine Vielzahl von Künstlern immer einfacher wird, ihre Musik zu vermarkten.

2.2 DIY-Artist

2.2.1 Überblick

Der Begriff DIY-Artist beinhaltet die Abkürzung „DIY“, kurz für „do it yourself“. Übersetzt bedeutet das so viel wie „mach es selbst“. Spricht man über die Musikindustrie, so sind DIY-Artists Musiker, die jeden einzelnen Schritt ihrer Musikproduktion selbständig umsetzen. Dabei geht es primär um das Erschaffen der Musik selbst. Jedoch geht es oft Hand in Hand, dass DIY-Artists auch alle weiteren Schritte der Vermarktung, Distribution und Organisation übernehmen. Somit sind sie eigenständig verantwortlich für jegliche Aspekte ihrer Musik, ihres künstlerischen Daseins und ihrer Karriere als Musiker. Im besonderen Fokus steht dabei die kreative Freiheit, seine Kunst so zu gestalten, wie man es will. Da DIY-Artists per Definition Alleingänger sind, müssen sie keinerlei Absprache mit anderen an der Produktion beteiligten Akteuren halten, da es diese schlichtweg nicht gibt. Dies gilt selbstverständlich nicht für Bands oder Musiker, die zusammen Musik machen, aber auch in diesem Fall müssen sie sich lediglich einander gerecht werden (One Tribe Studio, o. D.; Tea n' Tunes, 2020; Thomas, o. D.; Weber, 2017).

Der „do it yourself“-Ansatz ist in vielen verschiedenen Bereichen und Kunstformen vertreten. Auch in der Musik steht er hierbei oft für mehr als seine faktische Bedeutung. Somit ist das Dasein als DIY-Artist oft mehr als die Tatsache, dass man jegliche Produktionsschritte und alles Weitere selbständig umsetzt. Für viele Künstler und deren Hörer ist DIY eine eigene Art Stil, eine Ästhetik welche durch den Künstler und seine Musik entsteht. Diese entsteht einerseits weil der Musiker komplette kreative Freiheit beim Erschaffen seiner Kunst hat, gleichzeitig aber auch, weil er in seinem Vorhaben auf sich alleine gestellt ist. Für viele Menschen geht der DIY-Ansatz sogar über das Schaffen hinaus und wird eher zu einer Lebenseinstellung. Im Allgemeinen basiert die DIY-Kultur stark auf dem Ablehnen von Konsumismus. Für Musiker bedeutet das, dass sie nicht nur die Vorteile des DIY-Ansatzes gutheißen, sondern dass sie zum Teil genauso stark die Arbeit mit dem profitorientierten Mainstream ablehnen (Weber, 2017).

Historisch gesehen lässt sich der Ursprung der zeitgenössischen DIY-Bewegung in der Musikindustrie zum großen Teil auf die 1970er Jahre zurückführen (Weber, 2017). Spe-

zifischer auf die Punk-Szene des Vereinigten Königreichs. Die Band namens „The Buzzcocks“ nahm ihre „Spiral Scratch EP“ auf. Da sie nicht davon ausgegangen sind, einen Vertrag bei einem Label zu bekommen, gründeten sie kurzerhand ihr eigenes Label und veröffentlichten so ihre EP, indem sie persönlich die Platten in Auftrag gaben (Chilton, 2024). Vermarktet haben sie ihre Musik über postalische Bestellungen und durch den Verkauf in kleinen Plattengeschäften in London (Wohlfel, 2017, zitiert nach Frenneaux, 2023, S. 127). Effektiv bedeutet das, dass „The Buzzcocks“ es geschafft haben, praktisch die gesamte etablierte Musikindustrie zu umgehen, vor allem aber die Record-Labels. Es war zu dem Zeitpunkt normalerweise fast vorausgesetzt, dass man einen Plattenvertrag braucht um seine Musik zu Vermarkten. Vom Beispiel der Buzzcocks wurden kurz darauf viele Künstler inspiriert, den selben Weg einzuschlagen, und die DIY-Artist Bewegung nahm ihren Lauf. Heutzutage ist der Anteil an DIY-Artists auf dem Musikmarkt enorm und die Musiker bilden einen unentbehrlichen Teil der Musikindustrie. Viele von ihnen sind trotz des DIY-Ansatzes, oder eher genau wegen ihm, kommerziell erfolgreich geworden und halten mit den Musikern der Major-Labels mit. Tyler, the Creator ist einer der Künstler, die es geschafft haben, kommerziellen Erfolg im heutigen Mainstream zu erlangen, indem er Aspekte des DIY-Artists verkörpert. Ein für diese Arbeit sehr wichtiges Produkt des DIY-Ansatzes und der Bewegung dahinter ist das Mischen von verschiedenen musikalischen Stilrichtungen. Der Hintergrund dafür ist, dass dabei ein einzigartiger Sound entsteht. Heutzutage mischen DIY-Artists verschiedenste Genres zusammen und lassen so einzelne Einflüsse aus den verschiedenen Stilrichtungen ihre Musik neu gestalten (Frenneaux, 2023, S. 127).

Für viele Musiker und Betrachter von außen ist der heutige Aufstieg der Anzahl an DIY-Artists mit der Digitalisierung der Musikindustrie verbunden. Dadurch ist es zu einer Art Demokratisierung gekommen (Hodgson, 2021, zitiert nach Frenneaux, 2023, S. 125). Musiker können ihre Kunst in ihren eigenen vier Wänden produzieren, sie brauchen dafür lediglich einen Rechner mit einer Digital Audio Workstation. Auch das Veröffentlichen und Vermarkten funktioniert über digitale Dienstleister. Es ist nicht mehr nötig, teure Produzenten, Toningenieure und Labels anzuheuern, um eine erfolgreiche Karriere als Musiker anstreben zu können (Tea n' Tunes, 2020).

Zusammengefasst ist der Begriff des DIY-Artists vor allem von kreativer und schöpferischer Natur. DIY-Artists sind Musiker, welche alle kreativen und organisatorischen Teile ihrer Musikkarriere eigenständig bewerkstelligen. Dies ist zum Großteil möglich durch

die Digitalisierung der Musikindustrie. Der Fokus liegt auf dem alleinigen Umsetzen der Musikproduktion in ihren einzelnen Schritten. Über die Jahre entwickelten DIY-Artists aufgrund ihrer Möglichkeiten und Herausforderungen einen eigenen Sound und eine ganze Kultur.

2.2.2 Vor- und Nachteile der DIY-Arbeitsweise

Die DIY-Arbeitsweise bietet viele Vorteile, die sich über die reine Musikproduktion hinausstrecken. Allerdings bringt die Entscheidung, jegliche Schritte der Entstehung seiner Musik selbstständig zu handhaben, auch Herausforderungen mit sich, welche für den Künstler zu einem Nachteil werden können. In diesem Abschnitt werden vor allem Aspekte der Musikproduktion besprochen, da die restlichen Vor- und Nachteile im Großteil mit dem Independent-Artist deckungsgleich sind.

Kreative Vorteile: Noch mehr als der Independent-Artist hat der DIY-Artist die volle Freiheit bei seinen kreativen Entscheidungen. Da er einzig und allein Beteiligter an seiner Musikproduktion ist, muss er keine Absprache mit anderen Parteien tätigen. Das bedeutet, dass er jegliche Vorhaben und Ideen bis ins letzte Detail so umsetzen kann, wie er es persönlich will. Kaum eine Arbeitsweise ermöglicht so sehr eine Verwirklichung seiner selbst wie DIY. Hinzu kommt, dass keine externen Akteure das Endprodukt stilistisch verändern. Auch wenn man sich sehr bemüht als Produzent oder Toningenieur bestimmten Vorgaben getreu zu bleiben oder einen Stil zu treffen, jeder Mensch hat teilweise seinen eigenen Sound, der sich mit in das Musikstück mischt. Das kann einerseits positiv und als ein gewolltes Ergebnis einer Kollaboration zwischen kreativ Schaffenden gesehen werden, andererseits kann ein Musikstück so auch den Klang verlieren, den sich der Musiker ursprünglich vorgestellt hat. Als DIY-Artist hingegen ist man alleine dafür zuständig, und dadurch erst vollkommen in der Lage, seine kreative Vision umzusetzen. Man kann unkonventionelle Produktionstechniken ausprobieren, mehrere Genres fusionieren und bei jedem Schritt seinen eigenen Stil in die Musik einfließen lassen. Da der DIY-Artist der Einzige ist, der an der Musikproduktion beteiligt ist, ist er auch der einzige Eigentümer der Urheberrechte. Das bedeutet, dass er seine Musik so vermarkten und präsentieren kann, wie er es entsprechend seiner künstlerischen Vorstellungen will, ohne dabei potenzielle Konflikte und Kompromisse mit anderen Beteiligten eingehen zu müssen.

Finanzielle Vorteile: Da man als DIY-Artist die einzelnen Schritte seiner Musikproduktion selbstständig übernimmt, muss man nicht die teilweise kostspieligen Dienstleistungen von professionellen Arbeitern im Tonbereich in Anspruch zu nehmen. Erstellt man zum Beispiel eigenständig das Instrumental für seinen Song in einer DAW am eigenen Rechner, so muss man keine Musiker anheuern und keinen Aufnahmerraum und das zugehörige Studiopersonal buchen. Selbst wenn man sich dazu entscheiden würde, ein vorproduziertes Instrumental zu erwerben, würde das spätestens bei einer exklusiven Lizenz erhebliches Geld kosten. Als DIY-Artist hat man demnach theoretisch keine Ausgaben bei der Musikproduktion, außer die Erstinvestition in das nötige Equipment. Dieses Geld ist allerdings nur einmal zu erbringen, und vervielfacht sich nicht mit jeder Produktion, was auch das kontinuierliche Produzieren von weiteren Musikstücken erleichtert. Auch beim nötigen Equipment kann man als DIY-Artist Geld sparen. Da man nur sich selber produzieren, aufnehmen und Abmischen muss, reicht oft günstigeres Equipment, zum Teil werden auch einfach weniger Mikrofone oder Musikinstrumente benötigt als in einem professionellen Studio. EDM Produzenten brauchen zum Beispiel in der Theorie nur einen Rechner mit einer DAW und Kopfhörer, ein deutlich erschwinglicher Einstieg. Ein weiterer wichtiger Vorteil des selbstständigen Arbeitens ist, dass die Einnahmen, welche durch die eigene Musik generiert werden, nicht geteilt werden müssen. Durch das alleinige Eigentum am Urheberrecht steht der Gewinn zu 100% dem Künstler zu.

Organisatorische und Zeitliche Vorteile: Der Entfall von äußeren Beteiligten an der Musikproduktion hat nicht nur kreative und finanzielle Vorteile. Auch wird dadurch die Organisation immens vereinfacht. Es müssen keine Termine ausgemacht werden, man muss keine Verfügbarkeiten abgleichen und generell entfällt die Suche nach den passenden Studios und Ingenieuren komplett. Auch müssen keine Files etliche Male zwischen den Beteiligten hin und her wandern, inklusive Erklärungen dazu, wie und was nun geändert wurde. Ein weiterer damit verbundener Vorteil ist die zeitliche Effizienz die dadurch möglich wird. Wartezeiten entfallen zum Beispiel komplett. Der Mehraufwand für Besprechungen und Abgleiche auch. Insgesamt wird der Produktionsablauf fokussierter und einheitlicher. Die einzige Zeitliche Einschränkung ist somit die Arbeitsgeschwindigkeit des Künstlers selbst. Es ist in der Theorie durchaus möglich als DIY-Artist innerhalb von einem Tag ein Musikstück von Grund auf zu produzieren und an einen Dienstleister für die Distribution zu übergeben. Das bedeutet, dass der Song innerhalb von rund einer Woche nach seiner Entstehung auf dem Musikmarkt landen würde.

Fehlendes Know-How und Ressourcen: Dadurch, dass keine etablierten Schaffenden im Tonbereich in die Produktion involviert werden, entfällt deren spezifisches Wissen und jahrelange Erfahrung in ihrem Tätigkeitsbereich. Hinzu kommt, dass der DIY-Artist seine Kompetenzen extrem breit anlegen muss, da diese alle Bereiche der Musikproduktion abdecken müssen. Demnach ist es ersichtlich, dass bestimmtes Wissen und Fähigkeiten fehlen oder nicht auf demselben Niveau ausgebildet sind. Auch kann es dem DIY-Artist an Ressourcen fehlen. Professionelle Studios und Tonschaffende haben spezifisches und zahlreiches Equipment, welches der DIY-Artist auf Grund der hohen finanziellen Investition nicht besitzt und womöglich auch nicht bedienen könnte. Des weiteren sind die nötigen Räumlichkeiten ein wichtiges Ausschlusskriterium. Man kann durchaus mehrere Hardware-Effekte, Instrumente und ein Mischpult erwerben. Arbeitet man allerdings in einem Homestudio, so ist es schlichtweg unrealistisch, das Equipment sinnvoll zu verbauen oder einzusetzen. Auch muss man sich stark darum bemühen, eine adäquate Abhör- und Aufnahmeumgebung sicherzustellen, da es sonst zu einem Qualitätsverlust vieler Schritte einer Musikproduktion kommen kann. Für DIY-Artists bedeutet das entweder das Ausweichen auf suboptimale Produktionstechniken oder die Investition in Akustikelemente, welche wieder einen dedizierten Raum verlangen.

Organisatorische und Zeitliche Nachteile: Anschließend an den vorherigen Punkt, kann es durch das breit gefächerte Aufgabenfeld eines DIY-Artists zu einer sehr hohen Zeitinvestition in die Produktion führen. Würde man die einzelnen Aspekte der Produktion aufteilen und von verschiedenen Akteuren umsetzen lassen, so könnten diese simultan abgearbeitet werden, beziehungsweise wäre die zeitliche Investition jedes Einzelnen deutlich geringer. Der DIY-Artist hingegen erledigt jeden einzelnen Schritt der Produktion nacheinander und aus eigener Hand, was durchaus sehr aufwendig werden kann. Dabei entsteht auch eine Schwierigkeit bei der Organisation, was wiederum noch mehr Zeit in Anspruch nimmt. Der DIY-Artist muss eigenständig abwägen, wie und wann er welchen Produktionsschritt umsetzt, muss sich möglicherweise Deadlines setzen und seinen eigenen Release-Plan befolgen, den er auch erstmal erstellen muss. Es gibt also eine Unmenge an Aufgaben, welche von dem Künstler zu erledigen sind. Diesen Ablauf so zu organisieren, dass er möglichst effizient verläuft und dabei ein qualitatives Produkt liefert, ist eine anspruchsvolle Aufgabe, welche allein in der Verantwortung des DIY-Artists liegt.

Wägt man die Vor- und Nachteile ab, so stellt man fest, dass die Entscheidung, DIY-Artist zu sein, nicht einfach ist. Der Aspekt, welcher am meisten Einfluss auf den Künstler hat, ist die Tatsache, dass keine weiteren Beteiligten außer ihm an der Musikproduktion beteiligt sind. Dies hat nicht nur Auswirkungen auf die kreative Freiheit, sondern auch auf Finanzen und Planung. Auf der einen Seite ermöglicht die DIY-Arbeitsweise den reinsten Ausdruck von künstlerischer Kreativität. Jede Nuance der Musik, egal wie klein und filigran, kann genau nach den eigenen Vorstellungen gehandhabt werden. Der eigene Stil und Sound geht nicht verloren und kann konsequent durch die Produktion nachverfolgt werden. Für viele Musiker ist es auch eine Art Errungenschaft, jeden einzelnen Schritt der Musikproduktion selbstständig umgesetzt zu haben. Auch wird dadurch die rechtliche Lage durchaus vereinfacht, denn es ist klar, dass der DIY-Artist als einziger Beteiligter an der Musikproduktion auch einziger Eigentümer des Urheberrechts ist. Somit stehen ihm alle Einnahmen zu, welche über das Vermarkten seiner Musik erzielt wurden und er kann selber entscheiden, wie er seine Musik vermarktet. Von diesen Einnahmen fließen auch keine prozentualen oder pauschalen Abgaben an diverse Produzenten und Toningenieure. Aus zeitlicher und organisatorischer Sicht bietet die DIY-Arbeitsweise gleichzeitig Chancen und Herausforderungen. Einerseits kann der Künstler seine Planung genau so umsetzen, wie es für ihn am passendsten ist. Da er nur auf sich selbst angewiesen ist, kann er in vergleichsweise kurzer Zeit alle Schritte der Musikproduktion durcharbeiten, da zum Beispiel Wartezeiten entfallen. Allerdings ist es andersrum genauso möglich, dass der DIY-Artist von dem zeitlichen Aufwand erdrückt wird, da er alles alleine umsetzen muss. Hier kommt auch wieder die Organisation der einzelnen Schritte ins Spiel, welche durchaus zur Herausforderung werden kann, da so viele Aspekte und Abläufe untergebracht und strukturiert werden müssen, um einen sinnvollen Ablauf im Alleingang zu gewährleisten. Ein weiterer Nachteil sind das fehlende Know-How und die fehlenden Ressourcen eines DIY-Artists. Professionelle Tonschaffende verfügen oft über Expertenwissen, welches sie über Jahre der Arbeit im kommerziellen Bereich gesammelt haben. Des weiteren stehen ihnen Ressourcen und Räumlichkeiten zur Verfügung, die ein DIY-Artist oft schlichtweg nicht erwerben oder unterbringen kann. Somit lässt sich feststellen, dass die Entscheidung, die Musikproduktion selbstständig umzusetzen, zwar ein unvergleichliches Maß an künstlerischer Freiheit ermöglicht, gleichzeitig aber auch mit sehr beschränkten Mitteln verbunden sein kann. Somit ist es stark abhängig von dem Vorhaben des Künstlers, ob die DIY-Arbeitsweise ihm die nötigen Möglichkeiten bietet oder ob sie ihn im Gegenteil einschränkt. Es ist jedoch zu erwähnen, dass es durch die Digitalisierung der Musikindus-

trie erheblich einfacher geworden ist, eigenständig Musik zu produzieren und zu vermarkten, ohne dabei teure Dienstleister im Tonbereich anzuheuern. Für viele Musiker ist das Dasein als DIY-Artist anfangs auch die einzige Möglichkeit, ihre Musikkarriere ins Laufen zu bringen, da die Einstiegshürde sonst vor allem finanziell einfach zu hoch ist. Das bedeutet wiederum, dass viele Künstler gar nicht erst die Wahl haben, nicht DIY zu sein. Sie müssen lernen, mit den Herausforderungen umzugehen und die Chancen zu ihrem Vorteil zu nutzen.

2.3 Abgrenzung und Zusammenspiel der Begriffe

Das Kapitel der Begriffsbestimmungen hat sich bislang darum bemüht, den Independent-Artist und den DIY-Artist als zwei separate Entitäten zu behandeln und diese klar voneinander abzugrenzen. In der Realität ist es tatsächlich sehr oft so, dass die beiden Zustände Hand in Hand einhergehen. Nicht nur überschneiden sie sich teilweise weitestgehend, sie wirken sich oft aufeinander aus oder führen das jeweilige andere Dasein sogar herbei, was eine Art selbstverstärkende Spirale darstellt. Jedoch gibt es auch Eigenschaften, an Hand welcher man die beiden Begriffe klar auseinander halten kann.

Grundsätzlich kann der DIY-Artist als Erweiterung vom Independent-Artist gesehen werden. Während ein Independent-Artist lediglich die Voraussetzung zu erfüllen hat, nicht bei einem Major-Label unter Vertrag zu stehen, muss ein DIY-Artist jeden Aspekt seiner Karriere, vor allem die Musikproduktion, selbständig umsetzen. Da dies aber auch zum Beispiel die selbständige Vermarktung seiner Musik beinhaltet, erfüllt er gleichzeitig auch die Voraussetzungen für einen Independent-Artist. Demnach ist ein DIY-Artist per Definition immer auch ein Independent-Artist. Der Independent-Artist hingegen muss nicht unbedingt ein DIY-Artist sein, auch wenn es durchaus naheliegend ist, dass er sich der DIY-Arbeitsweise bedienen würde. Das vorangehende Unterkapitel über den DIY-Artist hat sich wegen dieser Überschneidung hauptsächlich auf die DIY-Arbeitsweise bei den Schritten der Musikproduktion an sich beschränkt, denn das selbständige Umsetzen dieser ist eines der Merkmale, an welchen man die beiden Begriffe differenzieren kann. Dies mag den Anschein kreiert haben, dass ein DIY-Artist die Aufgaben außerhalb seiner Musikproduktion an andere Akteure abgeben kann oder sogar bei einem Label unter Vertrag stehen kann, aber wenn man es genau nehmen will invalidiert dies das DIY-Dasein des Künstlers. Trotzdem werden Künstler wie „Tyler, the Creator“ im regulären Sprachgebrauch oft als DIY-Artists bezeichnet, obwohl sie eigent-

lich bei einem Label unter Vertrag stehen und somit nicht jeden einzelnen Aspekt ihrer musikalischen Karriere selber umsetzen. Sind sie trotz Vertrag für ihre eigene Musikproduktion zuständig, ein Zustand der in Anbetracht der kreativen und finanziellen Kontrolle eines Major-Labels nur selten vorkommt, so kann man sagen die Künstler inkorporieren bestimmte Elemente des DIY-Artists. Interessant ist es auch, die gegenseitige Auswirkung der beiden Begriffe aufeinander zu betrachten: Das Independent-Dasein führt in gewisser Weise die DIY-Arbeitsweise her, da es durch die fehlenden finanziellen und technischen Ressourcen naheliegend ist, dass ein Künstler auf sich selber zurückgreifen muss um eine Karriere ins Laufen zu bringen. Andersrum ist dieser Effekt auch zu beobachten. Abgesehen davon, dass man als DIY-Artist per Definition auch Independent-Artist ist, macht die DIY-Arbeitsweise das Unterschreiben eines Plattenvertrags unattraktiv, da der Künstler sonst seine kreative Freiheit und somit auch teilweise seinen eigenen Sound verliert.

Zusammenfassend stellt man fest, dass die Begriffe DIY-Artist und Independent-Artist eng miteinander verbunden sind, auch wenn sich der eine Begriff auf die kreativen und der andere Begriff auf die strukturellen und organisatorischen Aspekte einer Karriere als Musiker fokussiert. Die beiden Zustände halten sich teilweise gegenseitig aufrecht und beinhalten sich sogar teilweise zwingend. Als Independent-Artist behält man das Eigentum seiner Urheberrechte und hat eine hohe kreative Freiheit. Im Gegenzug verzichtet man auf finanzielle und organisatorische Unterstützung. Der DIY-Artist geht einen Schritt weiter und ermöglicht das höchste Maß an künstlerischer Freiheit. Allerdings werden die organisatorischen Nachteile und die fehlenden Ressourcen noch akuter und man muss jeden für eine erfolgreiche und nachhaltige Karriere nötigen Schritt selbstständig umsetzen und verantworten. Für viele Menschen, so zum Beispiel auch 2hollis, sind die kreative Freiheit und der Aspekt der Selbstverwirklichung es wert, DIY- und Independent-Artists zu sein. Viele Künstler haben zudem keine andere Wahl, da sie noch nicht die nötige Reichweite und den nötigen Erfolg haben, um einen Vertrag bei einem Major-Label anzuziehen.

3 Grundlagen der Musikproduktion

Um die Grundlagen der einzelnen Schritte der Musikproduktion aufzuzeigen, bedarf es eines Grundverständnisses davon, was der Begriff „Musikproduktion“ überhaupt bedeutet. Im allgemeinen Kontext der Musikindustrie lässt sich Musikproduktion definieren als der Prozess, welcher alle kreativen sowie technischen Tätigkeiten enthält, die zur Entstehung eines Musikstücks nötig sind. Dabei existiert das Produkt vor der Produktion nicht, nach der Produktion ist es in einer fertigen Form verfügbar, welche veröffentlicht werden kann und somit von Hörern konsumiert werden kann (Slade et al., 2020; Veselinovikj, 2025). Interessant ist dabei auch die historische Veränderung der Rolle des Musikproduzenten selbst. Früher war er eine Art Übersichtsperson, welche die Künstler auswählte und diesen kreative Anweisungen gegeben hat während sie zusammen mit den technischen Mitarbeitern für das Entstehen eines qualitativen Produkts gesorgt hat. Mit der Zeit wandelte sich diese eher verwaltende Aufgabe in ein künstlerisches Dasein, bei welchem man selbst kreative Entscheidungen trifft und umsetzt. Der moderne Musikproduzent ist also selber gleichzeitig der Künstler, und ist er ein DIY-Artist, so übernimmt er jeden Schritt der Produktion eigenständig (Matla, 2024; Wegerle, 2024). Im Allgemeinen lässt sich der Prozess der Musikproduktion heutzutage auf folgende Schritte vereinfachen: Ideenfindung und Songwriting, Produktion (meist DAW-Basiert), Recording, Editing, Mixing und abschließend Mastering (Slade et al., 2020; Veselinovikj, 2025). Es ist wichtig zu erwähnen, dass abhängig von dem Genre einige Schritte im Umfang variieren können, wegfallen oder in anderen Schritten beinhaltet sind. Auch über die Zeit haben sich die einzelnen Schritte enorm verändert, das Endergebnis bleibt allerdings immer gleich: Es entsteht ein fertiges Musikstück. In der Realität ist die Reihenfolge der einzelnen Schritte nicht unbedingt fest, auch lassen sie sich nicht immer klar voneinander trennen. Vor allem bei der Produktion als DIY-Artist, bei welcher man sämtliche Schritte selbst übernimmt, sind die Übergänge zwischen diesen meist fließend, oft springt man auch zwischen den Schritten rum, um zum Beispiel nachträglich eine Veränderung zu implementieren.

Im folgenden werden die oben aufgezählten Schritte grundlegend erklärt und es werden einzelne Techniken und Vorgehensweisen hervorgehoben. Dabei wird die allgemeine Arbeitsweise bei einer Musikproduktion spezifisch um den Aspekt des DIY-Artists erweitert, und das Wissen wird somit erst allgemein und dann unter Einfluss der DIY-Arbeits-

weise dargestellt, damit die folgenden Kapitel der Arbeit sich auf dieses unter den Rahmenbedingungen der Forschungsfrage spezialisierte Wissen stützen können.

3.1 Ideenfindung und Songwriting

Am Anfang einer jeden Musikproduktion bedarf es einer Idee, welche in ein Musikstück umgewandelt werden kann. Dies wird üblicherweise von einem, meist aber von mehreren sogenannten Songwritern übernommen. Die Aufgabe eines Songwriters besteht darin, die ersten kreativen Ansätze für einen Song zu sammeln und zu strukturieren, damit ausgehend von diesen Ideen die weiteren Schritte der Produktion umgesetzt werden können. Dabei können Songwriter entweder ihre Ideen selbst benutzen um diese als Künstler umzusetzen oder sie geben die Entwürfe nach dem Schreiben an andere Künstler weiter (UK Music, o. D.). Das Songwriting an sich beinhaltet im Generellen die Aspekte Melodie, Auswahl der Instrumente, Rhythmik und, sollte das Musikstück Gesang beinhalten, Liedtext (Vukicevich, 2015). Im Grunde genommen bedeutet das, dass Songwriting der Prozess ist, welcher das Entstehen eines Musikstücks in die Wege leitet. Sobald eine flüchtige Idee auf jegliche Art und Weise ausprobiert und anschließend festgehalten wird, um daraus etwas musikalisches zu komponieren, kann man von Songwriting sprechen. Somit ist Songwriting logischerweise immer der erste Schritt einer Musikproduktion, und noch viel wichtiger, gibt es keine Musikproduktion ohne Songwriting. Dabei ist die Intention, die durch Experimentieren entstandene Musik festzuhalten, von zentraler Bedeutung. So unterscheidet sich Songwriting vom Improvisieren, bei welchem die Künstler frei musizieren ohne dabei die Musik festhalten zu wollen (Vukicevich, 2015). Das gezielte Festhalten der Musik, in welcher Form auch immer, ermöglicht das Zurückkehren zu den einzelnen Ideen und Elementen und somit auch das Verändern, Umstrukturieren und Fusionieren dieser, bis sich ein Ergebnis herauskristallisiert.

Beim Liedtext liegt der Fokus auf dem Inhalt und den Emotionen, welche durch diesen vom Künstler an den Zuhörer weitergegeben werden. Gleichzeitig muss darauf geachtet werden, dass der Text auf eine musikalische Weise wiedergegeben werden kann. Dies ist auch eng verbunden mit der Melodie des Songs, welche oft vom Gesang befolgt wird und das Erkennungsmerkmal eines Musikstücks ist. Somit muss die Melodie einprägsam und differenziert im Vergleich zu anderen Werken sein. Die Melodie wird dabei von der Harmonie des Liedes unterstützt, welche sich aus der ausgewählten Abfolge von

Akkorden bildet. Auch hier muss darauf geachtet werden, welche Emotionen durch das Musikstück ausgelöst werden sollen, dies bestimmt zum Beispiel maßgeblich die Tonart. Die Rhythmik des Stücks beinhaltet das Tempo sowie die Platzierung der rhythmischen Elemente wie zum Beispiel der Drums. Es ist wichtig, einen Rhythmus zu kreieren, welcher zur generellen Stimmung und zum Klang des Musikstücks passt und den Zuhörer mit einem der Stimmung entsprechenden Groove vorantreibt. Das Arrangement des Musikstücks ist maßgeblich dafür, wie sich dieses über seinen Verlauf entfaltet, welche Elemente wann zum Einsatz kommen und somit auch inwiefern ein Spannungsbogen entsteht, dem der Zuhörer folgen kann (Redazione HAT, 2026). Die Auswahl der Instrumente oder der Klänge ist fundamental für das Musikstück und ist abhängig vom Genre sowie der gewünschten Stimmung. Bei der Auswahl dieser ist darauf zu achten, dass diese passend sind und doch einen Mehrwert gegenüber anderen Produktionen bieten.

In der professionellen und etablierten Musikindustrie beinhaltet Songwriting meist eine Vielzahl an Beteiligten, die verschiedene Aufgaben übernehmen. Somit ist Songwriting oft ein kollaborativer Prozess. Interessant ist im professionellen Bereich die Tatsache, dass oft schon vor dem Songwriting vorgegeben ist, wie das Ergebnis klingen soll. Das Label oder andere autoritäre Instanzen beschränken den kreativen Rahmen, um Trends zu folgen oder das Image eines Künstlers einheitlich zu halten, beides zielt auf kommerziellen Erfolg ab. Hierfür werden auch Reference-Tracks verwendet: Musikstücke, welche Erfolg erzielt haben und in Genre, Stimmung und Klang mit dem gewünschten Ergebnis übereinstimmen. Sie werden nicht einfach kopiert, sondern als Referenz genutzt, an welcher die Songwriter sich orientieren können (Team iZotope, 2023). Darüber hinaus beschreibt Songwriting in der Musikindustrie teilweise auch erste Schritte der Produktion selbst. Somit ist es üblich, dass das Ergebnis des Songwriting-Prozesses nicht nur aus beschlossenen Ideen, Texten und Notizen zu Melodie, Klang und Arrangement besteht. Teilweise sind diese schon musikalisch umgesetzt und aufgenommen oder sogar produziert, um daraus eine präsentierbare Demo zu machen. Vor allem im Kontext der professionellen Musikindustrie ist das Inkorporieren dieses Mehraufwands in das Songwriting nachvollziehbar: Erstens wird das Ausführen der Ideen meistens von einer anderen Person übernommen an welche die Ideen gut übermittelt werden müssen, andererseits gibt es eine Vielzahl an Songwritern und somit müssen die Ideen aus der Masse herausstechen (Blume, 2023; MDLBEAST, 2025).

Als DIY-Artist übernimmt man das Songwriting alleine und produziert die festgehaltenen Ideen auch selber aus. Durch das Entfallen einer Autorität, welche den kreativen Rahmen beschränkt, ist man frei darin, Entscheidungen über die einzelnen Aspekte des Songwritings zu treffen. Allerdings entsteht dadurch auch die Gefahr, kein qualitativ ausreichendes Produkt aus dem Songwriting zu gewinnen. Das Verwenden von Reference-Tracks kann somit auch hier nützlich sein, um einen gewissen Standard zu etablieren, durch welchen das Werk des DIY-Artists mit dem Mainstream mithalten kann. Da viele DIY-Artist DAW-basiert in Homestudios arbeiten, ist der Songwriting-Prozess oft integrierter in die Produktion selbst und die beiden Schritte koexistieren. Beinhaltet die Musik Text, so entstehen dadurch zwei Ansätze: Entweder werden zuerst die Lyrics und die entstehende Stimmung konzipiert und die Produktion erfolgt dann um ein dazu passendes Instrumental zu kreieren. Oder es wird zuerst Instrumentalisiert und im Verlauf oder anschließend werden zur Stimmung und Rhythmik passende Lyrics gefunden. Diese Flexibilität ermöglicht spontane Kreativität. Wichtig ist dabei die technische und kreative Gewandtheit des DIY-Artists, da der kreative Prozess sonst aufgrund von mangelnder Kompetenz ins Stocken kommen kann. Hier kann es auch hilfreich sein, das Songwriting und das Produzieren doch möglichst getrennt zu gestalten. Zwar verliert man die Wechselwirkung der beiden Aspekte, doch kann man sich so klarer auf die einzelnen Schritte fokussieren.

3.2 Produktion von Instrumentals

Ein Instrumental ist die Gesamtheit aller instrumentaler Elemente eines Musikstücks. Es kann entweder eigenständig als Song fungieren oder dient als Basis für Gesang oder Rap. Da das Instrumental alle melodischen sowie perkussiven Elemente bis auf die Stimme beinhaltet, bestimmt es durch Melodie, Klang, Rhythmik und Arrangement maßgeblich den Stil und die Stimmung eines Musikstücks, sowie dessen einzelnen Nuancen.

Das Entstehen des Instrumentals kann mit echten oder mit virtuellen Instrumenten realisiert werden. Im generellen musikalischen Kontext hat der Computer und seine Verbreitung laut Stange-Elbe (2015, S. 3) maßgebliche Veränderung für Produktion und Reproduktion mit sich gebracht. Somit stützen sich heutzutage beide Varianten der Instrumentalisierung auf die Verwendung eines Computers mit einer Digital Audio Workstation, kurz DAW. Eine DAW ist ein Programm, welches in der Lage ist, digitale Signale

aufzunehmen, zu editieren und zu mischen. Gleichzeitig verfügt es über virtuelle Effektgeräte und Instrumente, sogenannte Plugins und Synthesizer. Durch das Verwenden von externen oder internen MIDI-Triggern lassen sich die Synthesizer sowie Audio-Samples abspielen, wodurch man ein Instrumental erstellen kann (Fumo, 2018). Viele DAWs verfügen hierfür über einen Sequenzer. Bei der Verwendung von echten Instrumenten fungiert die DAW als Bandmaschine und nimmt in Verbindung mit Mikrofonen und Wandlern gleichzeitig alle gewünschten Spuren auf. Die Produktion des Instrumentals entsteht in diesem Fall durch die Schritte Aufnahme, Editieren und Mischen der einzelnen Elemente, wobei der Gesang diese Schritte oft gleichzeitig durchgeht. Somit spricht man weniger von der Produktion eines Instrumentals und eher von der Aufnahme eines Musikstücks. Anders ist es im Bereich Hip-Hop, EDM und teilweise auch bei modernem Pop. Die Instrumentals dieser Genres basieren fast ausschließlich auf Synthesizern und Samples und die Produktion dieser in einer DAW ist ein klar getrennter und notwendiger Schritt der gesamten Musikproduktion, welcher meist vor der Aufnahme der Vocals geschieht. EDM geht dabei einen Schritt weiter und beinhaltet oft gar keine Vocals, was wiederum bedeutet, dass die Produktion des Instrumentals im Grunde genommen die gesamte Produktion des Musikstücks darstellt. Eine besondere Stärke der Musikproduktion unter Einsatz einer DAW ist die Möglichkeit, bestimmte Abschnitte eines Musikstücks per copy and paste zu arrangieren, was vor allem bei repetitiven Elementen sehr effektiv ist. Voraussetzung hierfür ist, dass die Produktion unter Verwendung eines Click-Tracks, also taktbasiert, entsteht. Die einzelnen Spuren lassen sich dann Anhand des Rasters im Arrangierfenster der DAW ausrichten und duplizieren (Neumann, 2014, S. 47-48)

Instrumentals verschiedener Genres unterscheiden sich maßgeblich. Darum wird die Zugehörigkeit eines Musikstücks zu einem Genre weitestgehend durch die zahlreichen Aspekte eines Instrumentals bestimmt. Das Tempo, gemessen in Beats per Minute, kurz BPM, ist dabei von zentraler Bedeutung. Nicht nur suggeriert es eine Zugehörigkeit zu einem übergeordneten Genre wie Hip-Hop, EDM oder Pop, vor allem dient es auch der Unterscheidung zwischen den Unmengen an Sub-Genres. Verschiedene Genres bedienen sich verschiedener Klänge und spezifischer Rhythmen, beides zentrale Bestandteile eines Instrumentals (Music Production Across Genres: Hip-Hop, Pop, Country, EDM, and More, o. D.). Interessant ist auch, dass Instrumentals genreabhängig durch verschiedene Begriffe beschrieben werden: Im Hip-Hop lautet die Bezeichnung Beat, bei EDM spricht man von einem Track (Russel, 2023).

Als DIY-Artist sieht der Produktionsprozess dem eines Producers oder Beatmakers bei einem Major-Label ähnlich. Da moderne Musikproduktion fast ausschließlich auf der Verwendung einer DAW basiert, verfügen auch eigenständige Künstler über die notwendigen Tools um professionelle Instrumentals für eine Vielzahl von Genres zu kreieren. Im Gegensatz zu Major-Label Produktionen produziert der DIY-Artist dabei für sich selber. Er ist also gleichzeitig der Sänger oder Rapper, welcher in den nächsten Schritten mit dem Instrumental arbeitet. Das bedeutet wiederum, dass das Instrumental extrem gut auf den Vokalist*in angepasst werden kann und umgekehrt. Auch hier entfällt eine Kontrollinstanz, welche den kreativen Freiraum beschränkt. Da das Instrumental so viele einzelne musikalische Elemente enthält und somit maßgeblich entscheidend ist für den gesamten Klang des entstehenden Musikstücks, liegt hier vermutlich mitunter die größte Möglichkeit, sich künstlerisch zu entfalten. Laut Bohn (2018, S. 173-174) ist das Experimentieren notwendig für das Entfalten von Kreativität bei der Musikproduktion, was wiederum lohnenswert aus künstlerischer Sicht ist, auch wenn es riskanter im Vergleich zu konventionellen Vorgehensweisen ist. Daraus kristallisiert sich auch die enorme Verantwortung des DIY-Artist bei der Produktion des Instrumentals: Seine kreativen und technischen Entscheidungen in diesem Schritt der Musikproduktion, sei es die Auswahl der Klänge oder das Erstellen eines einprägsamen Drum-Patterns, bilden das Fundament für den gesamten weiteren Entstehungsprozess seines Musikstücks und sind somit entscheidend für dessen Erfolg. Ein großer Vorteil der DIY-Arbeitsweise, der diese Schwierigkeit minimiert, ist die Möglichkeit flexibel Ideen auszuprobieren, zu variieren und rückgängig zu machen. Oft arbeiten eigenständige Künstler die Schritte der Musikproduktion in einem einzelnen Projekt durch, was bedeutet, dass sie das Instrumental auch im Nachhinein noch anpassen und verbessern können. Diese Wechselwirkung zwischen den einzelnen Schritten der Musikproduktion ermöglicht es auch, spontane und einzigartige Ideen umzusetzen die mehrere Aspekte gleichzeitig betreffen. Da DIY-Artists vor allem in Homestudios arbeiten, welche oft kaum bearbeitete Abhörumgebungen darstellen, müssen sie sich bewusst sein über die negativen Effekte, die das auf die Reproduktion ihrer Arbeit, darunter auch ihres Instrumentals, haben kann. Jedoch ist dies kein Ausschlusskriterium. Ritter et al. (2026, S. 1) beschreiben, dass adäquat ausgewählte Nahfeldmonitore oder das Verwenden von Kopfhörern, welche den Klang akkurat abbilden, eine legitime Arbeitsweise ist, die trotz der Einschränkungen des Homestudios professionelles Arbeiten ermöglicht.

3.3 Aufnahme von Audio

Fundamental gesehen dient die Aufnahme von Audio dem Umwandeln von Schallereignissen in ein digitales Medium, welches man bearbeiten und reproduzieren kann. Für die Musikproduktion bedeutet das, dass die Aufnahme das gezielte Einfangen von musikalischen Elementen und Instrumenten, darunter auch Gesang und Sprache, ermöglicht. Das Speichern als Datei ermöglicht erst die nachträgliche Bearbeitung des Audiosignals und somit die weiteren Schritte der Musikproduktion.

In seinem Buch „Recording“ stellt Conrad (2012, S. 12-14) schon am Anfang fest, dass heutzutage Aufnahmen während der Musikproduktion eindeutig über einen Computer zu realisieren sind. Die oft künstlerisch erwünschte Wärme, die hauptsächlich analogen Aufnahmen zugeschrieben wird, kann zum Beispiel über Plugins erzeugt werden. Gleichzeitig erweisen sich digitale Aufnahmesysteme in vielen Bereichen als vorteilhaft gegenüber Bandmaschinen, sei es durch ihre Kosteneffektivität oder durch die Möglichkeit der Aufnahme mit extrem hohen Bittiefen und Abtastraten. Technisch gesehen erfordert die Aufnahme von Schallquellen einige Geräte. An erster Stelle steht das Mikrofon, welches die erzeugten Schallwellen durch das Schwingen einer Membran in ein analoges Signal umwandelt. Dieses analoge Signal durchläuft wenn erwünscht Verstärker, Effektgeräte und Mischpult und wird dann von einem Wandler in ein digitales Signal umgewandelt. Auch hier kann es danach wenn gewünscht durch ein digitales Mischpult laufen und wird schließlich durch ein Interface über eine digitale Schnittstelle vom Computer aufgenommen. Sowohl Neumann (2014, S. 10) als auch Ritter et al. (2026, S. 11) beteuern, dass eine gute Aufnahme fundamental wichtig für die weitere Arbeit mit dem Audiomaterial ist. Es gibt viele zu beachtende Aspekte, Fehler bei diesen lassen sich im Nachhinein kaum noch korrigieren. Grundsätzlich kann die Aufnahme von Audio im Kontext der Musikproduktion in zwei Arten unterteilt werden: Die Aufnahme von Vocals und die Aufnahme von Instrumenten. Diese Unterteilung ist zielführend auf vielen Ebenen. Nicht nur haben die beiden Varianten verschiedene Anforderungen an die Technik, wie zum Beispiel die Art des Mikrofons, oft werden sie bei der Aufnahme auch örtlich oder zeitlich getrennt. Bei einigen Musikrichtungen fällt die Aufnahme von Instrumenten komplett weg, und somit macht eine Unterscheidung und Spezialisierung in diesem Fall besonders Sinn. Maßgeblich für die Güte einer Audioaufnahme sind technisch gesehen das Mikrofon sowie der Aufnahmeraum. Auf künstlerischer Seite sind die Performance des Musikers und ein richtig eingestelltes Ausgangsmaterial im Kopfhörer entscheidend

(Ritter et al., 2026, S. 11). Die Wahl des richtigen Mikrofons bezieht sich auf die Wahl zwischen dynamischem Mikrofon und Kondensatormikrofon sowie deren jeweiligen Richtcharakteristiken. Dynamische Mikrofone brauchen keine Spannungsversorgung und gelten allgemein als Robuster. Sie sind weniger empfindlich gegenüber hohen Pegeln und sind somit oft im Live-Bereich vertreten. Im Studio dienen sie vor allem der Aufnahme von Instrumenten mit hohen Lautstärken, wie zum Beispiel elektrischen Gitarren mit Verstärker. Kondensatormikrofone sind filigraner sowohl in ihrer physischen Handhabung als auch in ihrer Empfindlichkeit gegenüber dem Schallpegel. Allgemein bilden sie Nuancen eines Signals feiner ab und haben einen linearen Frequenzgang, was zum Beispiel bei Gesangsaufnahmen im Studio erwünscht ist. Die Richtcharakteristik eines Mikrofons beschreibt dessen richtungsabhängige Empfindlichkeit. Die Wahl dieser basiert unter anderem auf der Anzahl und Position der Quelle beziehungsweise der Quellen. Zum Beispiel wird von einem Mikrofon mit der Nierencharakteristik, auch Nierenmikrofon genannt, der Schall bevorzugt von Vorne aufgenommen, während er von hinten abgeschattet wird. Dies stellt eine ausgeprägte Richtwirkung dar und eignet sich somit besonders für gerichtete Direktaufnahmen, da Nebengeräusche ausgeblendet werden (Neumann, 2014, S. 10-15). Insgesamt ist das richtige Mikrofonieren ein essentieller Schritt für gelungene Audioaufnahmen. Die Position und Ausrichtung, sowie die Wahl des Mikrofons an sich, spielen dabei alle eine Entscheidende Rolle. Mit der Zeit haben sich klare und logische Vorgehensweisen etabliert, wie zum Beispiel das Verwenden von Großmembran-Kondensatormikrofonen mit Nierencharakteristik in Verbindung mit einer Spinne und Popschutz für das Aufnehmen von Solo-Gesang in Studioumgebungen. Entscheidend ist immer die Art des Instruments, seine Eigenschaften, die Umstände der Aufnahme und das gewünschte Ergebnis.

Der wahrscheinlich größte Unterschied zwischen Aufnahmen im professionellen und im DIY-Bereich sind die Aufnahmebedingungen, beziehungsweise der Aufnahmeraum. Auch die Technik unterscheidet sich durchaus, doch ist der Unterschied bezogen auf die Räumlichkeiten teilweise enorm. Professionelle Studios bestehen oft aus mehreren von einander getrennten Räumen, welche durch das Verwenden von speziellen Akustikelementen für die unverfälschte Aufnahme und Reproduktion von Schall optimiert sind. Des weiteren sind die einzelnen Räume auf ihre Aufgabe spezialisiert und unterscheiden sich so in Größe, Hall und Equipment. Homestudios hingegen bestehen meist aus einem einzigen Raum welcher gleichzeitig als Aufnahmeraum, Regie und Technikraum fungiert. Hier ist es besonders schwer, mehrere Instrumente gleichzeitig aufzunehmen

oder die Aufnahme über Monitore mitzuverfolgen. Andererseits ist dies für den eigenständigen DIY-Artist nicht sonderlich relevant, denn er nimmt sich selber auf und trägt dabei Kopfhörer. Die kleinere und simplere Aufnahmeumgebung ohne Raumtrennung ermöglicht zu dem die Bedienung durch eine einzelne Person. Auch in Homestudios lassen sich durch den gezielten Einsatz von Akustikelementen oder durch die kreative Verwendung von Möbeln und Alltagsgegenständen mit kleinem Budget professionelle Ergebnisse erzielen. Eine empfohlene Arbeitsweise, die für beide Arbeitsbereiche gilt, ist das Aufnehmen von mehreren Takes für dieselben Stellen eines Stücks. Dadurch kann man im Nachhinein die jeweils besten Teile der Takes zusammenschneiden um so zum Beispiel eine besonders schöne Gesangsspur aus der Aufnahme zu gewinnen (Music production: guide to producing & releasing songs, 2024)

3.4 Editing des Audiomaterials

Nach der Aufnahme von genügend Audiomaterial mit der nötigen Qualität lässt sich dieses durch das Editing final für das Abmischen vorbereiten. Editing ist der Schritt der Musikproduktion, bei welchem das rohe Audiomaterial sortiert, gesäubert und fein angepasst wird. Auch werden hier die multiplen Takes aus dem Aufnahmeprozess final zusammengeführt. Editing ist ein filigraner Prozess der akkurate Arbeit verlangt. Trotzdem ist dieser Schritt unabdingbar um aus dem Material der Aufnahme die beste künstlerische Performance und zugleich das sauberste Ergebnis zu gewinnen. Editing dient also sowohl der Verbesserung als auch dem Beheben von Fehlern des aufgenommenen Audiomaterials. Dabei kann eine Vielzahl von Techniken angewendet werden, darunter Schnitt, Comping und die Korrektur von Timing und Tonhöhe (Editing vs Mixing: What's the Difference?, o. D.; Music Production: guide to producing & releasing songs, 2024; The Essentials of Audio Editing: Techniques for Precision and Efficiency, o. D.). Das Editieren von Audio ist einer der von der Digitalisierung und der Verwendung der DAW am meisten profitierenden Schritte einer Musikproduktion. Die Möglichkeiten der Bearbeitung sind enorm gewachsen. Schnitte müssen zum Beispiel nicht am Band selbst ausgeführt werden und sind gleichzeitig nicht destruktiv, was bedeutet, dass sie sofort rückgängig gemacht werden können. Gleichzeitig werden so nicht-lineare Arbeitsweisen normalisiert, was Editing heutzutage als einen eigenen und notwendigen Schritt der Musikproduktion verfestigt (Stange-Elbe, 2015, S. 117; The Recording Process Explained, 2014).

Ein sehr wichtiger und fast universell zwischen einzelnen Liedern vertretener Teilschritt des Editierens ist das Comping, kurz für Compiling. Beim Comping wird aus mehreren Takes eines Instruments oder einer Stimme ein neuer Take zusammengeschnitten, welcher die besten Teile der ursprünglichen Takes enthält (Senior, 2021). Selten schafft es ein Künstler, in nur einem Durchlauf eine musikalische und fehlerfreie Performance abzugeben, was Comping extrem relevant macht. Auch kommt es vor, dass einzelne Takes an verschiedenen Stellen besonders gut klingen. Demnach ist es sinnvoll, diese Stellen zu einem Take zusammenzuführen. Basis für gelungenes Comping ist die Aufnahme von genügend Takes. Allerdings genügt eine hohe Anzahl nicht automatisch und kann eher zur Monotonie führen. Die jeweiligen Takes sollten im Optimalfall beim Aufnehmen das Ziel verfolgen, schon im Einzelnen musikalisch zu sein (Bohn, 2018, S. 90). Interessanterweise ist das wichtigste für den Comping-Prozess, dass das Ergebnis nicht klingt als wäre es aus mehreren Takes zusammengeschnitten (Senior, 2021). Dafür bedarf es durchdacht gesetzter Schnitte mit Übergängen und dem zeitlichen Verschieben an die richtige Stelle. Somit kann Comping gesehen werden als Kombination von mehreren Editing-Vorgehensweisen.

Die Basis für viele Prozesse im Editing ist der Schnitt. Beim Schneiden wird eine Audiospur an der Schnittstelle getrennt und man kann die so entstandenen Schnipsel beliebig verschieben und kopieren. Gleichzeitig lassen sich ungewollte Teile der Aufnahme oder anderer störenden Geräusche kürzen und löschen. Wichtig für das akkurate und musikalische Schneiden ist die Auswahl der richtigen Schnittstelle und das Verwenden von Überblendungen. Passiert der Schnitt nicht an einem Nulldurchgang, so hört man ihn entweder klar raus oder es kommt zu einem Klicken, welches durch den Pegelsprung in unendlich kurzer Zeit verursacht wird. Dabei braucht es jedoch keine großen stillen Passagen, es ist durchaus möglich sogar zwischen einzelnen Silben zu schneiden, wenn man fein genug arbeitet (Senior, 2021). Um Anfang, Ende und Übergänge zwischen zwei Audiodateien möglichst sanft zu gestalten, gibt es Überblendungen wie den Fade-in, den Fade-out und den Crossfade. Letzterer stellt eine Kombination aus den vorherigen beiden dar, bei welchem die erste Spur langsam ausklingt während die andere langsam einsteigt. Mit besonders kurzen Crossfades lassen sich Spuren auch nicht am Nulldurchgang schneiden (Neumann, 2014, S. 56-58). Außer dem Ausschneiden oder Beseitigen von ungewollten Teilen der Audiodatei basiert auf dem Schnitt auch die Korrektur des Timings. Sollten so zum Beispiel einzelne Phrasen einer Gesangsaufnahme nicht sauber zum Tempo der Instrumente passen, lassen diese sich ausschnei-

den und verschieben. Noch einfacher wird es, wenn das Musikstück mit einem Metronom und somit mit einem festen Tempo aufgenommen wurde. Dann lassen sich die Transienten der zu korrigierenden Spur anhand des Taktrasters einer DAW ausrichten (Editing vs Mixing: What's the Difference?, o. D.). Letztendlich lässt sich ein Audiosignal auch durch das sogenannte Time-Stretching subtil in seiner Länge und somit seinem Tempo variieren, ohne dabei die Tonhöhe zu verändern (The Essentials of Audio Editing: Techniques for Precision and Efficiency, o. D.).

Auch zum Editing gehört das Korrigieren der Tonhöhe. Dieses ist entweder durch einen grafischen Editor oder automatisch in Echtzeit jeweils über ein Plugin möglich. Letzteres ist deutlich handlicher, kann aber auch zu fehlerhaften oder roboterartigen Ergebnissen führen, was heutzutage wiederum zu einem sehr verbreiteten Stilmittel geworden ist (Bohn, 2018, S. 92-94). Wichtig zu erwähnen ist, dass eine übermäßige Korrektur oft unnatürlich klingt und somit ungewollt ist. Kleine Abweichungen der Tonhöhe sind menschlich und musikalisch, demnach ist auf ein richtiges Bedienen der einzelnen Parameter der Pitch-Correction Plugins zu achten. Sollten größere Fehler störend sein, lassen sich auch diese behutsam beheben (Ritter et al., 2026, S. 97-101). Alle Varianten der Tonhöhenkorrektur und Veränderung basieren auf dem Pitch-Shifting, dem Ändern der Tonhöhe einzelner Audioabschnitte ohne Änderung der Geschwindigkeit (The Essentials of Audio Editing: Techniques for Precision and Efficiency, o. D.). Auch lässt sich die Tonhöhe einer Spur ohne Plugin ändern, indem man die Tonhöhe der einzelnen Schnipsel manuell anpasst.

Im DIY-Kontext ist Editing sowohl ein starkes Werkzeug für Fehlerbehebung als auch für Kreativität, zumal es sich vom Editing im Mainstream kaum unterscheidet, da beides in der DAW passiert. Durch Comping und Schnitt lassen sich auch von unerfahrenen oder eigenständig aufnehmenden Künstlern professionelle Takes kreieren und im Homestudio vermehrt vorhandene Nebengeräusche konsequent eliminieren. Durch eine experimentelle Herangehensweise an das Editing entstehen viele kreative Nuancen für das Musikstück. Durch rhythmische Wiederholungen einzelner Silben, das Erschaffen von Harmonien durch Pitch-Shifting oder durch das gezielte Beibehalten von Nebengeräuschen lassen sich viele kreative Ideen spontan umsetzen, welche bei einem Major-Label vorerst abgeklärt werden müssen.

3.5 Mixing

Im Kontext der Musikproduktion ist Mixing das Abmischen der einzelnen Spuren und Kanäle, welche die einzelnen Elemente des Musikstücks repräsentieren, zu einem kohärenten Ergebnis auf einer Spur im gewünschten Wiedergabeformat. In der modernen Musikindustrie ist dies meistens eine Stereospur, es sind aber durchaus auch Mischungen mit einer höheren Kanalanzahl möglich und je nach Einsatzgebiet verbreitet. Zum Mischen werden sowohl die standardmäßigen Einstellungsmöglichkeiten eines Mischpults, als auch eine Vielzahl an Effektgeräten verwendet, heutzutage meistens jeweils in ihrer digitalen Form. Dabei beinhaltet Mixing das Ausbalancieren der einzelnen Elemente und stellt die Harmonie und Klarheit dieser sicher. Gleichzeitig lassen sich die unbearbeiteten Audiospuren im Mixing-Prozess nicht nur natürlich aufbereiten. Durch den kreativen Einsatz von Effekten lassen sich Signale verwandeln und hervorheben. In manchen Genres ist der Unterschied zwischen dem aufgenommenen Signal und dem finalen Produkt enorm und gewünscht, was Mixing zu einem unentbehrlichen kreativen Werkzeug macht. Mixing beinhaltet also sowohl das traditionelle Zusammenführen der Aufnahme einer Band, bei welchem durch zurückhaltende Bearbeitung auf Harmonie und Klarheit geachtet wird, als auch das extreme Bearbeiten eines Signals mit Effekten, um einen einzigartigen Sound zu kreieren und die kreative Idee des Künstlers hörbar zu machen (Hendrix, 2025b; How to Mix Music? A Beginners Guide to Audio Mixing, 2026). Dementsprechend wird ersichtlich, dass Mixing in der heutigen Musikproduktion einen notwendigen Schritt darstellt, welcher eine Vielzahl an technischen und kreativen Möglichkeiten und Notwendigkeiten mit sich bringt. In seinem Buch „The Art of Mixing“ leitet Gibson (2019, S. 1) mit der Tatsache ein, dass Mixing nur einer von dreizehn Aspekten ist, welche für die wahrgenommene Güte eines Musikstücks verantwortlich sind. Demnach ist die Gesamtqualität eines Musikstücks nur so hoch wie die Qualität der einzelnen Aspekte. Trotzdem beschreibt er Mixing als einen der wichtigsten und mächtigsten Bestandteile, da dieser besonders gut schlechte Teile verschleiern und gute Teile hervorbringen kann. Auch kann ein Mix an sich ein besonders Merkmal eines Musikstücks darstellen. Zusätzlich empfiehlt Senior (2012, S. 103), unabhängig davon, ob man ein eigenes oder fremdes Musikstück abmischt, das klare Abgrenzen des Mixing-Prozesses sowie das eigenständige Anfängen ausgehend vom Rohmaterial. Dies hilft erheblich dabei, den Überblick bei einer so vielschichtigen Aufgabe wie dem Mixing zu behalten und die richtige Denkweise anzunehmen. Effekte, welche besondere Merkmale einzel-

ner Spuren darstellen und somit schon vor dem Mixing eingefügt wurden, können und sollten wiederum beibehalten werden.

Der Mixing-Prozess lässt sich in mehrere Teilschritte unterteilen. Je nach Musikstück, Genre und spezifischem Anwendungsfall sind diese unterschiedlich stark ausgeprägt und zeitintensiv. Auch der Einsatz von Effektgeräten unterscheidet sich enorm in seiner Menge und Art. Generell empfiehlt es sich, zuerst die Möglichkeiten ohne den Einsatz von Effekten auszuschöpfen (Dídac, 2021). Die Basis jeglicher Mischung bildet das Ausbalancieren der jeweiligen Lautstärken der einzelnen Elemente und Instrumente. Dieses stellt sicher, dass keines der Bestandteile des Songs die anderen überwältigt. Alle Elemente sollten gleichermaßen laut und deutlich gehört werden können, ohne dabei in den Hinter- oder Vordergrund zu geraten. Falls gewünscht, kann der Fokus doch auf einzelne Elemente gelegt werden, unter anderem indem die Lautstärke dieser vergleichsweise angehoben wird, so Neumann (2014, S. 60). Er erklärt auch, dass Stil und Genre des Musikstücks, sowie eigene subjektive Vorstellungen, gleichermaßen eine Rolle dabei spielen wie technische Überlegungen. Das Einrichten einer guten Lautstärkebalance bildet eine adäquate Basis zum weiteren Vorgehen der Mischung und stellt den Erhalt von Klarheit und Dynamik sicher (Hendrix, 2025b). Nach dem Einstellen der Lautstärke folgt das Panning. Beim Panning werden die einzelnen Spuren und somit die einzelnen Elemente des Musikstücks im Panorama verteilt. Bezogen auf Stereo bedeutet das, dass sie links, rechts und überall dazwischen, also auch in der Mitte, platziert werden können. Panning dient dazu, den einzelnen Elementen der Mischung Platz zu verschaffen und eine breite Klangbühne zu bilden. Dadurch überlagern sich die Instrumente nicht in der Mitte des Stereofelds. Gleichzeitig wird zum Beispiel durch die zentrale Platzierung von Vocals ein Fokus auf diese gesetzt. Auch kann Panning zum Replizieren von echten Positionen der Instrumente genutzt werden, um so die Immersion beim hören zu verbessern. Durch Veränderungen in Echtzeit kann Panning als Effekt fungieren und Bewegung reinbringen. Auch bei der Verteilung von Instrumenten im Stereobild muss auf die Balance geachtet werden (Hendrix, 2025b; How to Mix Music? A Beginners Guide to Audio Mixing, 2026). Die weiteren Standard-Schritte des Mixings werden durch Effektgeräte realisiert. Dazu gehören Equalizer, Kompressor, sowie Reverb und Delay. Ein Equalizer filtert Signale abhängig von ihrer Frequenz. Das bedeutet, dass er bestimmte Frequenzen absenken oder verstärken kann. Die Frequenzbereiche einzelner Instrumente überschneiden sich teilweise stark, was zu Verdeckungseffekten führt. Dadurch lassen sich einzelne Instrumente schlechter bis überhaupt nicht in

der Mischung heraushören. Durch die Verwendung eines Equalizers werden die sich überlappenden Frequenzanteile einzelner Instrumente abgesenkt (Neumann, 2014, S. 60-68). Dadurch entsteht genügend Freiraum für diese und kein Frequenzbereich ist überladen. Gleichzeitig wird der Equalizer auch genutzt, um bestimmte Frequenzen anzuheben. Ein verbreiteter Anwendungsfall ist das Anheben der Höhen bei einer Stimme, was für Klarheit und Brillanz sorgt. Dabei ist es von Vorteil, erst die problematischen Frequenzen zu beseitigen und danach bestimmte Frequenzen anzuheben (Hendrix, 2025b). Ein Kompressor verringert den Dynamikumfang eines Signals. Das bedeutet, dass er einen konstanten Lautstärkepegel herstellt, indem er laute Pegel absenkt und leise Pegel anhebt. Somit nutzt der Kompressor den Pegel des Eingangssignals in Verbindung mit den eingestellten Parametern für eine automatische Lautstärkeregelung (Owinski, 2013, S. 146). Signale mit einem großen Dynamikumfang werden leiser empfunden als Signale mit einem konstanten Pegel, worauf der Kompressor aufbaut, um das Signal trotz gleichem Pegel lauter wirken zu lassen (Stange-Elbe, 2015, S. 123). Mixingtechnisch ermöglicht ein Kompressor dadurch eine statische Lautstärkeeinstellung vor diesem. Das Signal verliert weder seine Präsenz noch weist es Stellen mit zu hoher Lautstärke auf, da es vom Kompressor geregelt wird (Senior, 2012, S. 177). Starke Kompression kann auch als Stilmittel verwendet werden, um zum Beispiel einem Schlagzeug mehr Punch zu verleihen (Hendrix, 2025b). Zum Schluss werden Reverb und Delay verwendet, um den aufgenommenen Signalen einen Raum und gleichzeitig Rhythmik und Bewegung zu verleihen (Hendrix, 2025b). Reverb generiert ausgehend vom Eingangssignal komplexe Muster von Echos und zielt darauf ab, das Signal klingen zu lassen als wäre es von der Akustik eines Raums beeinflusst (Senior, 2012, S. 273). Das Verwenden von Reverb rückt ein Signal im Mix nach hinten, wodurch man die wahrgenommene Tiefenstaffelung der Instrumente beeinflussen kann (Owinski, 2013, S. 119). Laut Senior (2012, S. 273-274) dient Reverb mehreren positiven Veränderungen zugleich: Unter Anderem verschmelzen Signale besser miteinander, einzelne Instrumente lassen sich in ihrer Größe und Breite verändern und die Klangfarbe kann beeinflusst werden. Ein Delay erzeugt Echos durch die Wiederholung des Eingangssignals, welche als diskret unterscheidbar wahrgenommen werden (Conrad, 2012, S. 141-142). Es wird eingesetzt, um die Klangfülle zu verstärken und hebt gleichzeitig einzelne Signale durch die Wiederholungen hervor. Damit sich das Delay harmonisch und rhythmisch einfügen kann, muss die Verzögerungszeit der Wiederholungen an das Tempo des Musikstücks angepasst werden, sodass diese synchron zum Takt sind (Stange-Elbe, 2015, S. 134). Sowohl bei dem Einsatz von Reverb als auch Delay ist darauf zu

achten, dass diese sich nicht negativ auf die Klarheit der Mischung auswirken (Hendrix, 2025b). Abschließend ist es wichtig zu erwähnen, dass der Einsatz von Effektgeräten und die dadurch entstehenden Möglichkeiten für das Mixing weit über die in diesem Kapitel aufgeführten hinausgehen und sehr individuell werden kann. Trotzdem sind die genannten Effektgeräte fast immer beim Mischen vertreten.

Das Mixing stellt für den DIY-Artist eine der größten Aufgaben und Herausforderungen während der Musikproduktion dar. Es ist ersichtlich, dass Mixing fundamental entscheidend für die Qualität und kreative Richtung eines Musikstücks ist, was eine enorme Verantwortung auf den Künstler legt und ihm ausgeprägtes Know-How abverlangt. Hinzu kommt die oft suboptimale Akustik des Homestudios sowie die fehlende Kontrollinstanz in Form eines anderen Beteiligten. Hier ist die Verwendung von Referenztracks hilfreich, um zu etablieren wie ein professioneller Mix, vor Allem in der gegebenen Abhörumgebung, klingen soll. Gleichzeitig bietet Mixing dem DIY-Künstler ein mächtiges und umfangreiches Tool, um das beste aus seiner Aufnahme und dem gesamten Musikstück zu holen, sowie zahlreiche Möglichkeiten der kreativen Selbstverwirklichung.

3.6 Mastering

Der letzte Schritt der Musikproduktion ist das Mastering. Es dient dazu, das fertig gemischte Musikstück final für die Distribution vorzubereiten. Dazu werden weitestgehend dieselben Tools wie bei dem Mixing verwendet. Der Unterschied besteht darin, dass diese beim Mastering einerseits viel subtiler eingesetzt werden, andererseits das zu bearbeitende Material als final gemischte Stereospur vorliegt, was das Bearbeiten der einzelnen Elemente dieser praktisch unmöglich macht, zumal dies nicht die Aufgabe von Mastering ist (Music production: guide to producing & releasing songs, 2024). Historisch gesehen entstand Mastering aus dem Übertragen der Musik von Tonbändern auf Vinyl. Dabei musste aufgrund der technischen Umstände sehr auf den Pegel geachtet werden. Mit der Zeit wurde bemerkbar, dass lautere Platten weniger rauschten und als besser klingend empfunden wurden. Somit wurde die Lautstärke durch den Einsatz von Kompression und Equalizern von den Mastering-Ingenieuren gezielt angehoben, wodurch eine neue Aufgabe mit kreativer Kontrolle über das Ergebnis entstand. Heutzutage bedient sich das Mastering fortgeschrittener, oft digitaler Technik, doch die Grundidee ein Musikstück final besser klingen zu lassen ist noch immer die selbe (Owinski, 2009, S. 20). Aufgrund des teilweise extrem kostspieligen und spezialisierten Equip-

ments und der nötigen extensiven Erfahrung, über welche dedizierte Mastering-Ingenieure verfügen, übergeben sowohl viele Labels als auch Independent-Artists das Mastering an externe professionelle Studios (Owinski, 2013, S. 208-209).

Das Ziel des Masterings, das Musikstück final für die Distribution vorzubereiten, lässt sich in Teilbereiche aufteilen: Fundamental stellt Mastering eine mindestens nötige Qualität sicher, sowie das Einhalten von zahlreichen Vorschriften zu Format und Lautstärke der Distribution- und Streaming-Services. Hierfür wird die gemasterte Datei in einem verlustfreien Format üblicherweise in 24 Bit mit 48 kHz exportiert (Ritter et al., 2026, S. 111). Streaming-Plattformen wie Spotify und Apple Music haben Vorgaben zur Lautstärke des Masters, welche in Loudness Units relative to Full Scale, kurz LUFS, angegeben werden. Ziel dieser ist eine kohärente Lautstärke der Lieder auf der gesamten Plattform. Bei Spotify sind es zum Beispiel -14 LUFS, während es bei Apple Music -16 LUFS sind. Werden diese Werte nicht eingehalten, so kommt es durch Loudness Normalization teilweise zu ungewollter Kompression des Materials. Trotzdem werden heutzutage viele Produktionen weit über die Richtwerte gemastered, da laute Musikstücke meistens als besser klingend bewertet werden. Ein guter Grundsatz besteht darin, die Musik so zu mischen und zu mastern, dass sie musikalisch und technisch angemessen klingt, während die Lautstärke nicht zu weit von den Richtwerten abschweift (Frampton, 2020). Auch muss dafür gesorgt werden, dass das finale Ergebnis der Musikproduktion idealerweise auf allen Wiedergabesystemen ein gleichbleibend positives Hörerlebnis darstellt. Hierfür sind ein kontrollierter Dynamikumfang, genügend Lautstärke in Verbindung mit einem Limiter sowie das Beseitigen von überwältigenden und störenden Frequenzen durch Effektgeräte notwendig. Ist das produzierte Musikstück Teil eines Albums oder eines sonstigen Sammelwerks, so ist darauf zu achten, dass die einzelnen Lieder vom Klang und der Lautstärke zueinander passen, damit sie in ihrer Summe als kohärentes Hörerlebnis wahrgenommen werden. Auch Anfang, Ende und die daraus entstehenden Pausen zwischen den Tracks müssen sinnvoll gestaltet werden, damit es zu keinen abrupten Sprüngen kommt, sei es beim Hören einzelner oder mehrerer Lieder. Letzteres wird durch den Einsatz von Blenden für die Lautstärke und das richtige Ausklingen der Stille erreicht. Gleichzeitig kann und sollte Mastering ein Musikstück nicht nur technisch und klanglich akzeptabel machen, sondern diesem den finalen Schliff geben und es besonders professionell klingen lassen. Dies geschieht durch den subtilen Einsatz von Equalizern, Kompression und Limitern. Durch mehr Lautstärke, Punch oder das Hervorbringen von einzelnen Elementen und Frequenzen lässt sich das Ergebnis

nochmal inkremental verbessern und möglicherweise von der Masse abheben (Hendrix, 2025a; Owinski, 2009, S. 21-22).

Mastering stellt für den DIY-Artist eine Herausforderung dar, da es gleichzeitig fundamental von Nöten ist, jedoch teilweise realistisch gesehen von ihm nicht in der Qualität eines professionellen Mastering-Engineers umgesetzt werden kann. Vor allem die fehlende Erfahrung und Spezialisierung des sehr breit gefächerten DIY-Artists in Verbindung mit einem beschränkten Budget für Equipment erweisen sich als Hindernis, welches durch seine oft beschränkten Abhörmöglichkeiten vergrößert wird. Hinzu kommt, dass Mastering für viele eigenständige Künstler aufgrund der hohen Einstiegshürde und des nicht direkt ersichtlichen Nutzens keine Priorität ist und somit lediglich aus dem Exportieren ihrer Mischung besteht, oft mit falsch eingestellten Parametern und Lautstärke. Auch die kreativen Möglichkeiten von Mastering sind im Vergleich zu den anderen Schritten der Musikproduktion eingeschränkt, wodurch sich weniger Vorteile durch das eigenständige Mastering ergeben. Trotzdem ist es für den DIY-Artist notwendig und möglich, das Mastering hochwertig durchzuführen und so ein finales Ergebnis mit einer professionellen Qualität zu erreichen, welches auf dem heutigen Musikmarkt mithalten kann. Ein fundamentales Know-How zu richtigen Exporteinstellungen, nötigen Formaten und Anforderungen der Streaming-Plattformen lässt sich heutzutage einfach recherchieren. Auch verfügt der DIY-Artist durch DAW und Effektgeräte weitestgehend über die notwendige Technik. Extrem hilfreich für das DIY-Mastering ist die Verwendung von Reference-Tracks in Verbindung mit Plugins zur Analyse des Frequenzspektrums und der Lautstärke.

4 Künstleranalyse 2hollis

Das vorherige Kapitel hat ein Grundverständnis zu dem Ablauf und den Praktiken moderner Musikproduktionen sichergestellt. Auch wurde der Einfluss der DIY-Arbeitsweise auf die einzelnen Schritte aufgezeigt. Um die Forschungsfrage zu beantworten ist es jedoch unabdingbar, sich mit der Stilistik des Künstlers 2hollis zu befassen, da die vorliegende Arbeit die Produktion eines Musikstücks in seinem Stil näher bringen soll. Das folgende Kapitel stellt 2hollis biografisch vor und ordnet seine Musik in die heutige Musikindustrie ein. Eine Analyse seiner Musik soll seine wichtigsten Stilmerkmale aufzeigen, welche dann zum Beantworten der Forschungsfrage in das finale Kapitel eingebunden werden.

4.1 Biografie und künstlerischer Werdegang

2hollis ist ein Sänger, Rapper und Producer. Sein echter Name lautet Hollis Frazier-Herndon (Press-Reynolds, 2024). Er wurde am 05. Januar 2004 in Chicago geboren (2hollis — Biography, Discography, Albums & Expert Reviews, o. D.). Seine Familie ist nach Los Angeles gezogen, als er 9 Jahre alt war. Seine Mutter, Kathryn Frazier, leitet die PR Firma Biz3, welche unter anderem die Künstler the Weeknd, J. Cole und Daft Punk als Kunden hat. Gleichzeitig hat sie zusammen mit dem prominenten Musiker Skrillex das Label OWSLA gegründet, in einem frühen Promo-Video davon ist auch Hollis zu sehen. Sein Vater, John Herndon, ist Schlagzeuger bei der Band Tortoise. Darüber hinaus ist er als Solo-Künstler unter dem Künstlernamen A Grape Dope aktiv (Brickner-Wood, 2024; Press-Reynolds, 2024). Somit ist ersichtlich, dass Hollis schon seit seinen frühesten Lebensjahren mit Musik und der Industrie in Verbindung kam.

Sein eigenes künstlerisches Dasein begann er mit 11, als er zum Geburtstag die DAW Ableton Live bekam, welche er unter Verwendung des Internets und Ressourcen wie Reddit, Discord und YouTube erlernte. Anfangs produzierte er darin Beats und mit dem Lied „Girl Scout“ seine erste Produktion, auf welcher seine Stimme als aggressiver Rap zu hören war. 2018 fing er damit an, Musik unter dem Künstlernamen Drippysoup zu veröffentlichen, welche Glitchcore mit Chicago Drill vereinte (Press-Reynolds, 2024; Styles, 2025). Später benannte er sich zu seinem bis heute bestehenden Künstlernamen, 2hollis, um (Holdt, 2025). Zu seiner Anfangszeit als 2hollis gehörte er dem Kollekt-

tiv „Open Swords of Ten“ an und veröffentlichte Musik, welche mittelalterliche Motive mit Rap fusionierte (Press-Reynolds, 2024). Diese Veröffentlichungen des „Medieval Trap“ brachten Hollis seine ersten engagierten Fans ein (George, 2025). Einige seiner Veröffentlichungen aus früheren Zeiten wurden aus dem Internet entfernt (Brickner-Wood, 2024).

Viele Künstler sind Inspirationen für Hollis gewesen, darunter die Rapper Lil Uzi Vert und Playboi Carti, sowie Yung Lean und das Kollektiv Drain Gang mit Bladee (Press-Reynolds, 2024). Auch Skrillex und Deadmau5, sowie seine Liebe für das Videospiel Minecraft und die damit oft im Internet verbundene elektronische Musik hatten einen enormen musikalischen Einfluss auf ihn (Holdt, 2025; Press-Reynolds, 2024). Aus diesen Einflüssen kristallisiert sich klar die Affinität für verschiedene Genres und die daraus entstehende Fusion aus Autotune-Rap und EDM heraus, welche man heute noch in der Musik von 2hollis hören kann.

Das früheste auf großen Streaming-Plattformen zu findende Album von 2hollis ist White Tiger und wurde 2022 veröffentlicht. Auf diesem hört man sowohl den Einfluss seiner früheren Kunst als auch die Entwicklung der Richtung, in welche er sich weiter bewegen würde. Mit den Ende 2022 erschienenen Singles PLASTER und FORFEIT entwickelte sich der Sound von 2hollis schließlich zu der Kombination aus EDM und Pop, für welche er weitestgehend bekannt ist. 2023 folgte das Album 2 und 2024 das Album Boy. Betrachtet man die aufgeführten Credits, wird ersichtlich, dass die drei Alben White Tiger, 2 und Boy, sowie die Singles rund um diese Zeit einschließlich des Liedes trauma, nicht nur ohne Label veröffentlicht wurden. 2hollis hat sie auch fast ausschließlich selber produziert, aufgenommen und gemischt, was ihn zumindest in dieser Phase seiner Karriere per Definition zu einem DIY-Artist macht (Hellerbach, 2025). Die Verwendung seiner Musik in zahlreichen Soundtracks von Videospielen sowie seine Rolle als opening Act bei der Chaos Tour des bekannten Rage-Rappers Ken Carson, brachten ihm eine größere Fanbase ein (Kellman, o. D.; Ribeiro, 2024). Die Single gold im späten 2024 war das erste Lied von 2hollis, welches unter seinem neuen Plattenvertrag bei Interscope Records veröffentlicht wurde. 2025 folgte das vierte seiner Alben star und seither einige weitere Singles. Zwar mag er aufgrund des Plattenvertrags nicht mehr als vollkommener DIY-Artist gelten, doch wirkt er noch immer mindestens bei der Produktion mit, sollte er sie nicht komplett eigenständig umsetzen.

4.2 Einordnung in die Musiklandschaft

Der durch die DIY-Arbeitsweise bedingte Entfall von Grenzen wirkt sich in Verbindung mit den zahlreichen verschiedenen Inspirationen von Hollis als Fusion dieser aus und bringt eine interessante Konsequenz mit sich: Versucht man die Musik von 2hollis in die zeitgenössische Musiklandschaft einzuordnen, so stellt man fest, dass dies durchaus schwer sein kann. Nicht nur lässt sich seine Musik scheinbar nicht einem einzelnen, und schon gar nicht einem traditionellen Musikgenre zuordnen, auch hat sich seine Musik im Laufe seiner Karriere stark genug gewandelt, um immer wieder die Zugehörigkeit einzelner Teilgenres anzunehmen und wieder abzulegen. Selbst innerhalb eines einzelnen Albums fluktuieren die Genres teilweise ausreichend dafür, dass einige Lieder kein einziges Genre in Verbindung haben. Zum Beispiel sind die Lieder *girl*, *sidekick*, *destroy me* und *eldest child* alle auf dem Album *star*. Die ersten zwei lassen sich durchaus dem durch laute, verzerrte Trap-Drums in Verbindung mit Synthesizern charakterisierten Rage-Rap Subgenre zuordnen, die letzten zwei keinesfalls. Dabei ist *destroy me* als Mischung zwischen EDM und Hyperpop zumindest von den Instrumenten noch im selben Bereich. Das praktisch nur aus Stimme und Gitarre bestehende *eldest child* lässt sich hingegen als Akustik-Ballade einordnen, was eine enorme Diskrepanz darstellt. Auch innerhalb einzelner Lieder kommt es durch Switch-Ups, eine Produktionstechnik, welche 2hollis oft implementiert, zu Genrewechseln. Das Beispiel für Rage-Rap *schlechthin*, *gold*, wechselt im zweiten Teil von Trap-Drums auf ein *four on the floor* Pattern unter Verwendung einer Hardtekk-Kick. Es ist somit verständlich, dass auch Streaming-Plattformen teilweise irreführende Genres bei den Veröffentlichungen von 2hollis angeben. Aufgrund des Umfangs an verschiedenen Genres und Stilwechseln sowie der Menge an Meinungen im Internet ist die Zuordnung von 2hollis und seiner Musik zu einem Genre eher eine Art Konsensus. Eine Mischung von einzelnen Genres, sowie das Betrachten seiner Musik im Ganzen, ermöglicht eine relativ akkurate Einordnung. Als übergeordnete Genres sind Hip-Hop/Rap, EDM und Pop in ihrer Kombination legitim. Eine weitere Vertiefung unter Verwendung von Subgenres ermöglicht eine passendere Einordnung: 2hollis vereint Elemente von Trap, Rage, EDM und Hyperpop. Durchaus ist eine weitere Vertiefung möglich, doch bewegt man sich dann in extrem spezifischen und teilweise nicht etablierten Genres. Obwohl 2hollis Elemente und Inspirationen dieser verwendet, ist er klar zu trennen von zeitgenössischen Künstlern und

den einzelnen Genres, auf welche sich diese fokussieren: Cloud-Rap von Yung Lean und Bladee, Hyperpop von ericdoa und glaive, Rage-Rap von Yeat und Ken Carson, EDM von Skrillex und Deadmau5. Im Gegenzug gibt es aber auch Künstler, die nicht nur Musik in einem ähnlichen Genre wie 2hollis produzieren, sondern sich auch von ihrem Stil und ihrer Ästhetik nah an ihm bewegen. Darunter sind unter anderem die Künstler Nate Sib und rommulas, welche auch vermehrt mit 2hollis kollaborieren und in ihrem persönlichen Leben eng mit ihm verknüpft sind (Styles, 2025).

Je mehr man sich mit der Kunst von 2hollis beschäftigt, desto klarer wird, dass seine Musik in vielen Aspekten einzigartig ist. Somit ist es begründet, dass sich diese nur als Kombination von einzelnen Bruchteilen von Genres charakterisieren lässt. Neben der stark ausgeprägten Kreativität von Hollis und seinen zahlreichen musikalischen Inspirationen, sind vermutlich sowohl die kreative Freiheit seiner DIY-Arbeitsweise als auch seine Zugehörigkeit zu einer jungen Generation mit konstanter Nutzung des Internets dafür verantwortlich. Bedenkt man, dass er sein musikalisches Fundament durch Online-Ressourcen aufgebaut hat, so ist verständlich, dass er nicht nur mit der Musikproduktion verschiedenster Genres konfrontiert wurde, sondern auch primär Einflüsse aus der digitalen Kultur aufgenommen hat, in welcher viele Dinge vernetzt und fusioniert sind.

4.3 Analyse der Stilmerkmale und Produktionstechniken

Das vollkommene oder teilweise Dasein von 2hollis als DIY-Artist bietet ihm eine enorme Freiheit bei der Musikproduktion. Somit hat er die Möglichkeit, unkonventionelle und eigene Ideen ohne Kontrollinstanz auszuprobieren und umzusetzen, was durch die verschiedenen musikalischen Vorbilder und den Einfluss der Internet-Kultur verstärkt wird und zu einer einzigartigen Fusion aus modernen musikalischen Elementen führt. Dies lässt sich stilistisch und produktionstechnisch beobachten und ist somit für die im Rahmen der vorliegenden wissenschaftlichen Arbeit behandelten Musikproduktion von zentraler Bedeutung.

Um die Stilmerkmale und Produktionstechniken von 2hollis aufzeigen zu können, werden zwei seiner Lieder exemplarisch verwendet: FORFEIT aus dem Jahr 2022 und trauma aus dem Jahr 2024. Beide Lieder sind entstanden, als 2hollis noch nicht unter Vertrag bei Interscope Records war und wurden alleine durch ihn umgesetzt. Sie reprä-

sentieren dabei zwei unterschiedliche Ausprägungen seiner Musik. Auch wenn 2hollis oftmals seine Vocals scheinbar mit der instrumentalen Produktion verschmilzt, ist es sinnvoll, die beiden Elemente getrennt zu betrachten. Wie schon erwähnt bedient sich Hollis stilistischer Elemente verschiedener Genres, was sich besonders an der Implementierung der Drums seiner Instrumentals erkennen lässt: Die meisten seiner Lieder sind entweder mit Trap- bzw Rage-Drums versehen oder bedienen sich einer Variation des four on the floor Patterns, bei welchem eine Kick auf jedes Viertel eines Takts spielt, sei es nur durch eine Hardstyle kick oder ein komplettes Kit aus Kick, Hi-hat und Clap.

FORFEIT lässt sich dabei durchgehend klar in die zweite Kategorie einordnen und bedient sich zu keinem Moment einer Rhythmik wie im Trap. Das Lied fängt an mit einer leicht melancholischen und gleichzeitig heiteren Melodie, welche aus einer Abfolge an synthetischen Plucks besteht. Diese sind stark texturiert und verhallt, was in Kombination mit der Unterlegung durch ein Pad ein Gefühl von Größe und Weite erzeugt. Nach dem kurzen Intro setzt im Chorus ein breiter Reese-Bass mit viel Höhenanteil ein, welcher sich dominant durchsetzt, obwohl er im Stereopanorama relativ weit außen zu finden ist. In der ersten Hälfte des Chorus spielt eine stark verhallte Clap auf jede 2 und 4, in der zweiten Hälfte wird sie durch eine Kick mit viel Punch auf jedes Viertel ergänzt. Spätestens hier merkt man, dass das Lied mit 135 BPM ein vergleichsweise hohes Tempo hat. Gleichzeitig wird der Bass von der Kick über Sidechain-Compression weggedrückt, was beiden Elementen noch mehr Drive verleiht. Im Verse setzt dann ein schneller Arpeggiator ein, welcher über viele Töne hinweg springt und ein dichtes, melodisches als auch rhythmisches Element bildet. Ergänzt durch aufbauende, verzerrte und abgeschnittene Hi-hats, welche in einem extrem schnellen durchgehenden Rhythmus auf praktisch jedes Sechzehntel spielen, sind die Drums insgesamt als eine laute, texturierte und komprimierte Version eines klassischen four on the floor Patterns unter Verwendung moderner Sounds zu sehen. Sie werden auch durch eine dem Klang der anderen Drums folgenden Open-hat zwischen den Vierteln weiter angetrieben. Der Arpeggiator wird im Verlauf des Songs von einer zweiten, höheren Instanz begleitet, welche Varianz und Counter-Melodien einbringt. Durch das Aussetzen einzelner Elemente, vor Allem der Kick, kommt es im Verlauf des Liedes durch ruhige Stellen zu einem Ab- und Aufbau von Spannung. Übergänge, welche die Struktur unterstützen, werden auch über den kurzen Entfall einzelner Elemente realisiert. Interessant bei dem Aufbau des Songs ist, dass der Drop von dem Verse und nicht von dem Chorus begleitet wird. Der Chorus hingegen erfolgt wie die Bridge teilweise an Stellen mit weniger Intensität. Nach

der Bridge kommt es zu einem Instrumental-Break, welcher zeigt, dass sich das Lied auch ohne Vocals als ein EDM-Track eignen würde. Daraufhin folgt der letzte Chorus, welcher komplett ohne Kick realisiert wird und vergleichsweise entspannend wirkt. Dieser endet abrupt und das Lied ist somit zu Ende. Betrachtet man den Gesang, so ist dieser emotional, wobei sich Verzweiflung teilweise mit Überheblichkeit abwechselt. Er ist stark komprimiert, trocken und mittig gemischt, auch wenn der scheinbar durch die Aufnahme mitgenommene Raumanteil vor allem in den expressiveren Passagen deutlich hörbar ist. Über den Verlauf des Liedes kommt es immer wieder zu prägnanten Wiederholungen einzelner Silben des Gesangs. Auch füllen stark verhallte Doubles im Hintergrund den Raum, und wirken im Kontrast zu der rhythmischen und abgehakten Komposition fast als weiche Pads. Vereinzelt benutzt 2hollis eine vermutlich nah mikrofonierte flüsternde Ausdrucksweise, um Intimität und Verletzlichkeit zu suggerieren. Lyrisch gesehen geht es um das toxische Hin und Her zwischen 2hollis und einer romantischen Partnerin. Die Ambivalenz zwischen dem Eingestehen von Schmerz und der gleichzeitig überheblichen Unverwundbarkeit und Trotzigkeit eines schnellen Lebensstils gibt dem Lied ein trauriges und verletztes Gefühl, welches gleichzeitig zur Bewahrung seines eigenen Egos und zum Lindern des Schmerzes aktiv versteckt wird. Insgesamt lässt sich feststellen, dass das Lied zwar stark komprimiert ist und somit keinen großen Dynamikumfang aufweist, es aber gleichzeitig nicht alle Elemente zusammen verschmilzt und verzerrt, wie es bei starkem Clipping der Fall wäre.

Das Lied trauma ist hingegen zumindest in der ersten Hälfte klar der Kategorie von 2hollis Liedern zuzuordnen, welche sich im Bereich Rage-Rap bewegen. Sowohl Instrumental als auch Stimme stellen dies deutlich dar. Das Intro steigt sofort mit praktisch dem gesamten produzierten Arrangement ein. Ein stark verzerrter 808-Bass bildet durch die zentrale Position ein texturiertes Fundament in den niedrigen Frequenzen. Durch seinen ausgeprägten Transienten ersetzt er dabei die Kick, was für moderne Trap-Rhythmen üblich ist. Die restlichen Drums sind extrem typisch für das Rage-Rap Genre: Alle Drum-Samples scheinen abgehakt, komprimiert und verzerrt. Die Hi-hat spielt durchgehend auf jedes Sechzehntel, was auch schon bei dem für neuartigen Rage-Rap in der Mitte angesiedelten Tempo von 146 BPM extrem vorantreibt. Statt einer Clap kommt eine harte Snare auf jedem dritten Viertel zum Einsatz und wird durch eine höhere Counter-Snare ergänzt, was zu dem klassischen Bounce inklusive Snare-Rolls führt. Vereinzelte Open-hats akzentuieren und verankern die Drums. Im kurz danach einsetzenden Chorus kommt interessanterweise ein weiterer Bass rein, welcher in

Form eines tiefen Plucks, welcher ein repetitives und versetztes Pattern spielt, umgesetzt ist und somit an ein Element aus dem House-Genre erinnert. Melodisch wird das Lied von Anfang an von einem extrem dominanten und trockenen Arpeggiator vorangetrieben, welcher über eine Vielzahl an Noten und vereinzelt im Stereopanorama hin und her springt und sich an einzelnen Stellen schnell wiederholt. Das gesamte Konstrukt scheint teilweise willkürlich und zufällig, aber es folgt in seinem Aufbau und den Wiederholungen dem Tempo des Songs, was ihm einen schwebenden und doch rhythmischen Eindruck verleiht. Über den Verlauf des ersten Teils des Liedes spielt der Arpeggiator teilweise andere Noten und wird durch einzelne höhere Varianzen ergänzt. Bei jedem dritten Takt setzt ein leicht dissonantes Pad im Hintergrund ein, was beim Ausklingen abgehackt wird und kurzzeitig das Frequenzspektrum füllt. Eine Strophe als solche gibt es nicht, stattdessen folgt auf den in der Besetzung reduzierten Post-Chorus eine Bridge, welche schlagartig den Charakter des Songs ändert. Die klassischen Trap-Drums entfallen und der House-typische Bass setzt wieder ein. Das Ganze dient trotz irreführendem Snare-Roll als Build-Up für den zweiten Teil des Liedes, in welchem ein four on the floor Pattern aus Kick, Snare und Hi-hat in Verbindung mit einem Reese-Bass, welcher über Sidechain-Compression pulsiert, den Song in einen EDM-Track verwandelt. Interessant ist, dass einige Elemente und Klänge aus dem Trap-Teil hier erhalten bleiben und sich der Gesamtklang des Liedes nicht stark ändert. Chorus, Post-Chorus und Outro verlaufen bis zum Ende als Variationen des EDM-Arrangements. Insgesamt sind die Melodie und der Klang des Instrumentals relativ monoton und trotzdem sehr energiegeladen, fast schon bedrohlich. Die Vocals, welche sich als stark komprimierte, verzerrte und trockene Rap-Stimme in der Mitte des Stereopanoramas in das Instrumental einbetten, werden durch abgehakte, übersteuerte und teilweise in der Tonhöhe veränderte Schnipsel der Vocals durchdrungen. Diese werden auch als rhythmisches Element in den Instrumental-Teilen des Tracks verwendet. Trotz der meist monotonen Delivery der Stimme ist der Klang rau und selbstsicher. Ein Maß an Ehrlichkeit und Besorgnis kommt besonders in einzelnen schreienden Passagen zum Vorschein. Die Lyrics machen toxische Überheblichkeit und zugegebene Anhänglichkeit gegenüber einem romantischen Partner, sowie die Auswirkungen eines zunehmend schnellen und öffentlichen Lebensstils als Star zu ihrem Thema. Das Instrumental und die Stimme werden hierbei durch starkes Clipping miteinander verschmolzen, praktisch jedes Element ist verzerrt. Für Rage-Rap ist das nicht unüblich, aber trauma ist am extremeren Ende des Spektrums angesiedelt.

Abschließend lässt sich feststellen, dass einige der genannten Elemente sowohl bei FORFEIT als auch bei trauma zum Einsatz kommen und deren Klang ausmachen. Zwar sind die zwei Lieder nur ein Bruchteil der Diskografie von 2hollis, doch lässt sich diese Beobachtung weitestgehend auf die Gesamtheit seiner Werke übertragen. Schließlich sind sie fast alle als Produkt seines eigenen kreativen Prozesses entstanden. Diese Elemente lassen sich festhalten und beschreiben in ihrer Kombination die Stilmerkmale und Produktionstechniken von 2hollis, über welche man seinen Stil replizieren kann:

- Trockene, stark komprimierte Vocals mit Beibehalten einzelner Unvollkommenheiten.
- Emotionale und raue Delivery, vereinzelt mit schreienden Steigerungen oder Intimität durch Nahbesprechungseffekt.
- Rhythmischer Einsatz von stark bearbeiteten Bruchteilen der Stimme als eigenes Instrument.
- Lyrische Themen eines jungen, teilweise unreifen Erwachsenen, welcher einerseits emotionale Verletztheit und andererseits die Überheblichkeit und Manie berühmter Personen aufzeigt.
- Verzerrte Trap-Drums oder härtere Variationen des four on the floor Patterns, oftmals auch als Switch-Up zusammen in einem einzelnen Lied vertreten.
- Breiter Reese-Bass mit Sidechain-Compression oder überfahrene 808-Bässe, teilweise ergänzt durch weitere Bässe im mittleren Bassbereich.
- Verwendung von stark synthetischen Klängen, weiten texturierten Pads zum Füllen des Raums und extrem schnellen und variierenden Arpeggiatoren als Lead.

Durch das Festhalten der musikalischen Elemente, welche die Kunst von 2hollis ausmachen, ist es nun möglich, auf diese zurückzugreifen um eine Musikproduktion in seinem Stil zu illustrieren.

5 Leitfaden DIY-Musikproduktion im Stil von 2hollis

Durch das Feststellen der für DIY-Artists geltenden Rahmenbedingungen, der allgemeinen Vorgehensweisen und Schritte von Musikproduktionen und der spezifischen Stilmerkmale und Produktionstechniken von 2hollis lässt sich das erlangte Wissen kombinieren und zur Illustration einer DIY-Musikproduktion im Stil von 2hollis herangezogen werden. Basierend auf den vorherigen Kapiteln soll das Aufzeigen einer replizierbaren Vorgehensweise die Forschungsfrage der wissenschaftlichen Arbeit unter Berücksichtigung ihrer einzelnen Aspekte final beantworten. Die einzelnen Schritte der spezifischen Musikproduktion orientieren sich dabei an den Schritten einer Musikproduktion im Allgemeinen. Sie werden jedoch an den Anwendungsfall angepasst. Auch wird in den Unterkapiteln das nötige Equipment unter Berücksichtigung der typischen Möglichkeiten eines DIY-Artists aufgeführt, um kreative Anweisungen mit ihren technischen Anforderungen zu verbinden.

5.1 Songwriting und Beat-Produktion

Normalerweise ist Songwriting getrennt von der Produktion des Instrumentals. Da die gewünschte Musikproduktion allerdings zumindest teilweise im Rap-Genre angesiedelt ist, wird zuerst der Beat produziert und danach wird ein zu diesem passender Liedtext erstellt. Bei selbständigen Künstlern verlaufen die Schritte manchmal sogar simultan. Oftmals ist es für einen DIY-Artist schwerer, ein passendes Instrumental zu einem Text zu erstellen als andersrum, zumal das Instrumental bei der Musik im Stil von 2hollis teilweise den wichtigeren Aspekt darstellt. Trotzdem sind beide Ansätze legitim und haben ihre Vor- und Nachteile. Auch wenn in diesem Fall Songwriting und Production verschmilzt, sollten bevor die Produktion des Beats beginnt, die Grundeigenschaften des zu erstellenden Liedes ausgearbeitet werden. Für das vorliegende Beispiel wird ein Tempo von 145 BPM gewählt. Der Song wird in zwei Teile aufgeteilt: Ein Rage-Rap Teil mit Trap-Drums und ein darauf folgender EDM Teil mit einer Variation des four on the floor Patterns unter Verwendung von harten Drums. Akustische Instrumente kommen nicht zum Einsatz, stattdessen werden Virtuelle Synthesizer und Drum-Samples zur Instrumentalisierung verwendet. Alle Klänge sollen synthetisch, komprimiert und verzerrt klingen. Die generelle Stimmung soll melancholisch aber gleichzeitig heiter und vorantreibend wirken. Auch kann die generelle Thematik des Liedtextes schon festgelegt

werden. In diesem Beispiel soll der Text von traurigen Erinnerungen an eine vergangene romantische Beziehung handeln. Das lyrische Ich versucht dabei verzweifelt und erfolglos, durch einen schnellen und wandernden Lebensstil krampfhaft die Vergangenheit zu vergessen. Das ganze soll jung und selbstzerstörerisch wirken.

Ist die generelle Richtung und Stilistik des Songs geklärt, kann die Produktion des Instrumentals beginnen. Hierfür bedarf es einem Computer mit einer DAW. Welche DAW spezifisch verwendet wird, spielt keine Rolle, sie muss lediglich in der Lage sein, sowohl Audio aufzunehmen als auch durch virtuelle Instrumente und MIDI-Trigger ein Instrumental in the box zu erstellen. Manche DAWs eignen sich hierfür durchaus besser als andere, es kommt jedoch vor allem auf die eigene Gewandtheit mit dem Programm an. Würde man versuchen, die Arbeitsweise von 2hollis bis ins kleinste Detail zu imitieren, so würde die DAW Ableton Live zur Verwendung kommen. Dies ist allerdings nicht das Ziel dieser Arbeit. Darüber hinaus benötigt man ein Audio Interface oder eine anderweitige Schnittstelle, die mindestens einen XLR-Mikrofoneingang mit Phantomspeisung besitzt und mit mindestens 24 Bit, 48 kHz aufnehmen kann. Gleichzeitig soll dieses über einen Kopfhörerausgang verfügen, weitere Ausgänge für zwei Abhörmonitore wären optimal. Zum Abhören braucht man mindestens ein Paar Kopfhörer, dessen Frequenzgang möglichst nah an einer konventionellen Kennlinie ist. Sollte dies nicht der Fall sein, muss der Musiker vertraut mit den spezifischen Eigenschaften seines Kopfhörers sein. Da der Kopfhörer sowohl für das Abhören als auch für das Aufnehmen verwendet werden soll, ist eine geschlossene Bauweise notwendig, was teilweise mit einem weniger neutralen Frequenzgang verbunden ist. Lässt das Budget und die Raumakustik es zu, so ist die Verwendung von Nahfeldmonitoren zum Produzieren, Mischen und Mastern sinnvoll. Auch hier muss der Musiker vertraut sein mit dem Klang der Monitore in seiner spezifischen Umgebung, um richtige Entscheidungen bei der Musikproduktion zu treffen. Zur Instrumentalisierung werden moderne Drum-Samples und 808-Bässe im Trap/Rage Stil verwendet, hinzu kommen EDM Drum-Sounds inklusive einer harten Kick ohne integrierten Bass-Tail. Diese findet man zum Beispiel in verschiedenen Drum-Kits. Für die Melodie und andere Bässe kommen Synthesizer zur Verwendung. Hierbei kann man entweder Presets verwenden oder eigenes Sounddesign betreiben. Auf dem Master kommt ein Softclipper zur Verwendung. In diesen werden die einzelnen Elemente des Beats gefahren, um verzerrt zu werden und zu einer gemeinsamen Instanz verschmolzen zu werden, wie es für das Genre typisch ist. Es empfiehlt sich, mit der Melodie zu beginnen, da die Drums meist unverändert bleiben und der Bass der Melodie fol-

gen muss. Angefangen wird mit einem breiten und texturierten Pad, welches die Grundabfolge der Akkorde und somit die allgemeine Melodie angibt. Welche Akkorde und ob diese zum Beispiel erweitert sein müssen, ist dem Künstler überlassen, wichtig ist dass die Melodie der zuvor festgelegten Stimmung entspricht und sich bei einem Vier-Viertel-Takt erst nach vier Takten wiederholt, um genug Varianz und Entfaltung aufzuweisen. Steht das melodische Fundament, wird dieses durch einen schnellen, repetitiven und über die einzelnen Töne der festgelegten Tonleiter springenden Arpeggiator ergänzt. Durch das Verschieben einzelner Töne im Stereopanorama wird Bewegung reingebracht, der Arpeggiator an sich soll aber als trockenes und dominantes Element in der Mitte der Mischung platziert werden. Diesem werden weitere Arpeggiatoren zugefügt, welche lediglich abweichende, höhere Melodien spielen. Diese kommen über den Verlauf des Liedes vereinzelt zum Einsatz. Für den Chorus im Trap-Teil wird noch ein Pluck-Bass verwendet, welcher den Grundtönen folgt und einen Dance-House-typischen, versetzten Rhythmus spielt. Die melodischen Instrumente für den ersten Teil stehen somit. Die Drums bestehen aus einem langen 808-Bass, welcher im Allgemeinen den Grundtönen folgt, jedoch auch Varianz zeigen kann. Eine Hi-hat spielt durchgehend auf jedes Sechzehntel. Eine Haupt-Snare spielt auf jedes dritte Viertel eines Taktes, während eine Counter-Snare nach belieben für mehr Bounce eingesetzt werden kann. Um das Ende eines Loops zu symbolisieren, werden kurze Snare-Rolls eingebaut. Eine Open-hat, welche auf die Eins und eine weitere, beliebige Stelle spielt, verstärkt den Impact und den Drive der anderen Drums. Das Arrangement des ersten Teils sieht wie folgt aus: Alle Spuren, bis auf den Pluck-Bass und die zusätzlichen Arpeggiatoren, bilden das acht Takte lange Intro. Darauf folgt ein sechzehn Takte langer Chorus, der aus allen Spuren besteht. Nach dem Chorus kommt ein sechzehn Takte langer Vers, welcher aus einer Varianz einsetzender und ausfallender Spuren besteht, lediglich die kompletten Drums sollten die meiste Zeit vertreten sein. Die hierauf folgende Bridge bildet den Anfang des zweiten Teils des Liedes. Für diesen gibt es Veränderungen in der Instrumentalisierung: Die Trap-Drums fallen weg, es bleibt jedoch die Hi-hat auf jedem Sechzehntel. Eine harte Kick mit viel Höhenanteil spielt auf jedes Viertel und wird um dieselbe Snare auf jedes zweite und vierte Viertel ergänzt. Die Open-hat spielt nun zwischen den einzelnen Kicks. Der 808-Bass wird ersetzt durch einen breiten und texturierten Reese-Bass mit ausreichendem Tiefbass-Anteil. Dieser wird durch Sidechain-Compression von der Kick weggeduckt. Der Pluck-Bass aus dem ersten Teil besteht weiterhin, aber auch er wird nun durch Sidechain-Compression von der Kick beeinflusst. Insgesamt hat dieses Konstrukt aus einer harten, vorantreibenden Kick in Ver-

bindung mit den geduckten und sich ergänzenden Bässen einen extremen Drive und bewegt den Zuhörer. Somit wird aus diesen neuen Elementen der zweite Teil des Liedes wie folgt arrangiert: In der acht Takte langen Bridge entfallen alle Drums, bis auf die Hi-hat. Es spielen zudem nur der Reese-Bass und das Pad. Durch einen Riser in Verbindung mit Snare-Rolls am Ende der Bridge wird Spannung für den im zweiten Chorus erfolgenden Beat-Drop aufgebaut. Dieser erstreckt sich wieder über sechzehn Takte und beinhaltet die komplette Instrumentalisierung des zweiten Teils, mit der Besonderheit, dass die weiteren Arpeggiatoren nur in der zweiten Hälfte des Chorus spielen. Das darauf folgende Outro besteht aus den gleichen sechzehn Takten, mit welchen der Song dann relativ abrupt endet. Somit steht das gesamte Grundgerüst und das Arrangement des Beats. Nun ist es möglich, durch einzelne Aussetzer verschiedener Spuren die Übergänge zwischen den einzelnen Abschnitten des Songs zu akzentuieren. Die einzelnen Elemente des Beats müssen, sofern nicht schon grob beim Produzieren geschehen, abgemischt werden. Dabei müssen das Lautstärkeverhältnis und die generellen Einstellungen weitestgehend dem Stil von 2hollis und ähnlichen Künstlern entsprechen. Für in dem Stil unerfahrene Künstler ist die Verwendung von Referenztracks empfehlenswert. Das Stereopanorama kann nach den genannten Anforderungen umgesetzt werden. Es muss auch darauf geachtet werden, dass die einzelnen Instrumente, vor allem die Bässe, durch Equalizer von einander getrennt werden, da sonst bestimmte Frequenzen übersättigt werden. Wie schon erwähnt sorgt ein Softclipper auf dem Master für das Verzerren aller Instrumente zusammen. Hier ist es wichtig, dass der Pegel, welcher die gesamte Mischung des Beats überfährt, im ersten Teil von dem 808-Bass kommt. Hierfür kann er entweder im Pegel erhöht werden oder es können mit einem EQ seine tiefen Frequenzen angehoben werden. Im zweiten Teil teilen sich diese Aufgabe die Kick und der Reese-Bass, wobei der EDM-Teil tendenziell weniger komprimiert und verzerrt sein muss, der Pegel muss also nicht unbedingt stark in den Softclipper gefahren werden. Zum Schluss wird das fertige Instrumental exportiert und es wird darauf der finale Text geschrieben.

Beim Schreiben des Textes kommt es darauf an, die festgelegte Thematik so in spezifische Worte umzuwandeln, dass diese vom Reimschema und der Anzahl der Silben zu dem Instrumental passen. Jeder Künstler hat verschiedene Fertigkeiten in Sachen Schnelligkeit und verschiedene Vorstellungen und Ideen zum Flow und der Delivery seiner Worte. Durch den schon produzierten Beat merkt man schnell, wenn ein Text oder dessen Ausführung überhaupt nicht zur Stimmung oder der Melodie passt, somit

ist in diesem Rahmen kreative Freiheit geboten. Für die vorliegende Produktion gilt für die Stimme folgendes Arrangement: Das Intro erfolgt ohne Vocals. Im Chorus setzt die Stimme ein und gibt gleichzeitig den Höhepunkt des Textes wieder. Dieser soll hier besonders mitreißend und einprägsam sein. In der Strophe ist die Stimme ruhiger und monotoner. In der Bridge kann kreativ mit dem Aufbau von Spannung in der Stimme gearbeitet werden. Diese Spannung wird dann im zweiten Chorus wieder aufs Höchste getrieben. Das Outro, welches nochmal das Instrumental in den Vordergrund rücken soll, erfolgt zwar ohne Hauptstimme, wird aber im Hintergrund mit Doubles gefüllt und vor allem prägnant durch kleine rhythmische Schnipsel der Hauptstimme, welche eine Art eigenes Instrument bilden, begleitet. Dies wird im Editing umgesetzt, aber es lohnt sich schon im Voraus, sich geeignete Stellen für solche Spielereien auszusuchen. An diesem Punkt sollte ausgehend von den Anforderungen des Arrangements und der Stimmung der Text praktisch final fertiggestellt sein. Auch sollte ungefähr klar sein, an welchen Stellen Besonderheiten, wie Intimität durch den Nahbesprechungseffekt, passend eingebaut werden sollen. Kleine Anpassungen sind während dem Aufnahmeprozess möglich. Die genaue Melodie des Textes muss noch nicht stehen. Sie erschließt sich dem Künstler meistens grob durch den Beat selbst und genauer bei der Aufnahme unter der Verwendung von Pitch-Correction in Echtzeit. Natürlich sollten Überlegungen zur Melodie, die besonders passend oder einprägsam sind, festgehalten und bei der Aufnahme zumindest ausprobiert werden. Sind die beiden Elemente Instrumental und Text ausgereift, so kann mit der Aufnahme der Stimme begonnen werden.

5.2 Aufnahme der Vocals

Für die Aufnahme der Vocals wird ein Mikrofon benötigt. Spezifisch fällt die Wahl auf ein Großmembran-Kondensator-Mikrofon, da es für die emotionale und facettenreiche Performance, welche für den entstehenden Song angestrebt wird, optimal geeignet ist. Angesichts der meistens suboptimalen Raumakustik eines Homestudios ist die Verwendung eines dynamischen Mikrofons ein legitimer Einwand. Trotzdem wird sich aufgrund der geringeren Impulstreue und des kleineren Dynamikumfangs dagegen entschieden. Zusätzlich bedient sich Musik im Stil von 2hollis sogar der Aufnahme von Unvollkommenheiten, wie zum Beispiel dem leichten Übersteuern bei emotionalen Passagen und dem Mitklingen des Aufnahmeraums. Das Mikrofon wird auf einem Stativ in stehender Höhe befestigt und durch einen Popschutz ergänzt. Als Faustregel sollte der Abstand zwischen der Kapsel, dem Popschutz und dem Sänger jeweils mindestens eine Faust

betragen, bei lauten Passagen mehr. Während der Aufnahme selbst sollte der Künstler den Abstand möglichst konstant halten und nur entsprechend der Besonderheit der Passage verändern. Die suboptimale Raumakustik im Homestudio ist vor allem für die Aufnahme negativ. Dieses Problem lässt sich jedoch durch die Verwendung von haushaltstypischen Möbeln verringern. Ein voller Kleiderschrank, dessen Türen geöffnet werden und vor welchem das Mikrofon samt dem Künstler positioniert wird, absorbiert den Schall und verringert Reflexionen. Ein Teppich unter dem Sänger bewirkt dasselbe. Das Mikrofon wird per XLR-Kabel mit dem Eingang des Audio-Interfaces verbunden. Da es sich um ein Kondensator-Mikrofon handelt, muss die Phantomspeisung aktiviert werden. Als Nächstes wird der Gain eingestellt. Hierfür singt oder rappt der Künstler eine laute Passage. Der Gain muss so eingestellt werden, dass das Signal dabei in der DAW bei ungefähr -10 dB peakt. Für die Aufnahme wird ein neues Projekt eingerichtet. In diesem wird der Gain eingestellt und es wird dediziert aufgenommen. In diesem Projekt können nach der Aufnahme die weiteren Schritte der Musikproduktion erfolgen. Wichtig ist, dass der fertige Beat als eine Stereospur in dem Projekt eingefügt wird, welcher kein Abmischen oder Effekte mehr braucht.

Für das Aufnehmen eines Songs in der Stilrichtung von 2hollis ist eine Tonhöhenkorrektur in Echtzeit fundamental wichtig als Stilmittel. Deshalb wird schon für die Aufnahme eine reduzierte Version der finalen Vocal-Chain implementiert. Diese beinhaltet ein Pitch-Correction Plugin in Echtzeit mit richtig eingestelltem Key und mit schnell eingestellter Übergangszeit, ein EQ, welches durch einen Highpass mindestens den Trittschall rausfiltert und einen Kompressor, welcher die Stimme stark komprimiert. In ihrer Kombination geben die Effekte der Stimme schon bei der Aufnahme grob den typischen Klang des Genres. Das ist wichtig, denn so kann der Künstler während der Aufnahme schon ungefähr einschätzen, wie das Ergebnis klingen wird. Ausgehend davon kann er seine Performance justieren. Bei einer Aufnahme muss generell, aber vor allem bei dem Verwenden von Effekten auf eine niedrige Latenz geachtet werden, denn der Künstler muss unverzüglich das hören, was er singt oder spricht. Deshalb wird die Anzahl an Effekten bei der Aufnahme so gering wie möglich gehalten. Des weiteren verfügen viele Plugins über einen Low Latency Modus, welcher für die Aufnahme aktiviert werden sollte. Auch die Buffersize sollte für die Aufnahme so weit runter gestellt werden, wie der Rechner ohne das Aufkommen von Artefakten handhaben kann. Beträgt die Gesamtlatenz unter zehn Millisekunden, so ist eine saubere Aufnahme möglich. Wichtig für das Aufnehmen mit Effekten ist zusätzlich, dass die Effekte nicht mit aufgenommen werden.

Sonst ist es im Nachhinein unmöglich, diese zu verändern. Um sich selber deutlich im Verhältnis zum Instrumental hören zu können, wird dieses auf mindestens -6 dB, jedoch nach Anwendungsfall weiter runter gepegelt, sodass der Künstler seine eigene Stimme übermäßig laut hört. Dies ermöglicht ihm, alle Details seiner Performance zu hören. Für die Aufnahme werden ausschließlich Kopfhörer genutzt.

Nach ein paar Probedurchgängen, zum Warmwerden und zum Festlegen der finalen Melodie und Ideen, kann die Aufnahme beginnen. Im Übrigen gibt es bei der Melodie kein Richtig oder Falsch. Eine gute Melodie ist für jeden Künstler individuell, doch sollte sie zum Instrumental und der allgemeinen Stimmung passen, sich gleichzeitig aber auch immer wieder von diesem trennen. Ziel ist es, ein insgesamt harmonisches Zusammenspiel zu kreieren. Ob der Künstler in größeren Abschnitten aufnimmt oder jede Phrase einzeln, hängt von seinem Können und seiner Präferenz ab. Vor allem bei der zweiten Variante ist darauf zu achten, dass die Aufnahme mit genug Vorlauf umgesetzt wird und keine Wörter abgehackt werden. Sehr wichtig ist, dass der Künstler mindestens von seiner Hauptstimme genug verschiedene Versionen aufnimmt. Sinnvoll sind 3-5 Durchläufe des Chorus und 2-3 Durchläufe des Verses und der Bridge. Hier werden auch die besonderen Abschnitte der Hauptstimme aufgenommen, seien es schreiende oder besonders nah mikrofonierte Passagen der Hauptstimme. Für Doubles und Adlibs wird eine separate Spur eingerichtet, welche Unterschiede zur Hauptstimme aufweist: Der Pegel ist geringer und der Hochpass-Filter des EQs sitzt höher, um der Stimme Gewicht zu nehmen und diese in den Hintergrund zu versetzen. Doubles und vor allem Adlibs sind willkürlicher, sollten aber zumindest teilweise geplant sein. Auch hier sind 2-3 Durchläufe sinnvoll. Sollen die Adlibs oder Doubles im Stereopanorama breiter sein, so bedarf es zweier Spuren, welche dann jeweils nach links und nach rechts gepannt werden. Die Adlibs von 2hollis scheinen jedoch eine einzige Spur zu sein. Jeder Künstler hat eine andere Stimme und verschiedene Ausdrucksweisen. Ausgehend von diesen sollten trotzdem die für 2hollis charakteristischen Eigenschaften seiner Vocal-Performances vertreten sein: Die Stimme sollte vor allem beim Singen mit genügend Emotion und Verletzlichkeit übergebracht werden. Einzelne Passagen können fast geschrien werden, um Höhepunkte zu bilden. Schnellere Rap-Passagen dürfen monotoner sein, aber sollten trotzdem nicht an Gefühl verlieren. Wurde genügend ausdrucksstarkes Material in der gewünschten Qualität aufgenommen, ist die Aufnahme abgeschlossen.

5.3 Vocal-Editing

Die Musik von 2hollis bedient sich des kreativen Einsatzes von Vocal-Editing, ähnlich wie beim Hyperpop. In diesem Sinne wird das Editing nicht nur zum Beseitigen von Fehlern, sondern auch zum Erstellen der charakteristischen Wiederholungen und anderem Ear-Candy genutzt. Als Erstes gilt es, aus den mehreren Takes der Aufnahme für jede Vocal-Spur einen Master-Take zusammenzufügen, welcher die besten musikalischen Qualitäten und die wenigsten Fehler aufweist. Hierbei ist darauf zu achten, Schnitte akkurat und möglichst unbemerkt zu setzen. Dafür können und sollten Blenden verwendet werden. Sind alle nötigen Spuren final zusammengefügt, werden ungewollte Nebengeräusche aus den gewählten Takes entfernt. Dies ist über Ausschneiden oder Denoiser-Plugins möglich. Als Nächstes wird das Timing der einzelnen Wörter und Silben korrigiert. Da das Lied auf einem festen Tempo basiert, orientiert man sich an dem Beat und dem Raster der DAW. Bei der Behebung von Fehlern jeglicher Art ist es empfehlenswert, nach Möglichkeit die Stimme solo zu hören. Viele Kleinigkeiten werden von dem Instrumental kaschiert, wirken sich jedoch negativ auf die Qualität der Gesangspur aus. Sind die einzelnen Spuren fertig kompiliert, kohärent und frei von behebbaren Fehlern, können diese jeweils zu einer konsolidierten Spur exportiert werden.

Nun verfügt der Künstler über ein Instrumental und eine überschaubare Anzahl an nötigen Vocal-Spuren, zum Beispiel eine Hauptstimme und eine Adlib-Spur. Das ungenutzte Material kann versteckt oder entfernt werden. Das organisierte und aufgeräumte Projekt wird nun genutzt, um das Editing kreativ einzusetzen. Ein verbreiteter Trick, um der Stimme an bestimmten Stellen mehr Bedeutung zu geben und gleichzeitig den Drive des Liedes zu verändern, ist das kurzzeitige Aussetzen des kompletten Instrumentals. Zwar verfügt das Instrumental zu diesem Zweck schon über einzelne aussetzende Spuren aus dem Schritt der Beat-Production, doch kann dieses Stilmittel hier nochmal verstärkt eingesetzt werden. Eine Möglichkeit des kreativen Editierens von Vocals bei dem Stil von 2hollis sind die unentbehrlichen Vocal-Chops, die Wiederholungen einzelner Silben und Fetzen der Hauptstimme. Passende Stellen erschließen sich durch Experimentieren, wichtig ist es, das Stilmittel geschmackvoll und passend einzusetzen, sonst verliert es seine Wirkung. Kleine Atempausen oder sonstige stille Momente eignen sich besonders gut, genauso die Anfänge von Phrasen. Erfahrungsgemäß klingen Vocal-Chops am besten, wenn die dafür verwendeten Silben verkürzt und abgehakt werden. Dadurch wird der Kontrast zwischen den wiederholten Fetzen und der Haupt-

stimme größer und beides scheint sich zu ergänzen. Auch eignen sich Vokale oder Silben mit Vokalen eher als Konsonanten. Beim Songwriting und der Produktion des Instrumentals wurden zudem Stellen festgelegt, an welchen die Vocal-Chops als eigenes, rhythmisches Instrument fungieren sollen. Diese Idee wird nun im Editing umgesetzt. Im Grunde funktioniert dies nicht anders als der schon besprochene Einsatz von Vocal-Chops, mit ein paar Veränderungen. Die Silben können einzeln über Pitch-Shifting in ihrer Tonhöhe verändert werden, um mehr Variation einzubringen oder gar Melodien zu erstellen. Gleichzeitig müssen die Silben nicht mehr gezwungen den momentanen Wörtern der Hauptstimme entsprechen, sondern können komplett unabhängig sein, zumal sie in dem vorliegenden Beispiel während eines Instrumental-Breaks zum Einsatz kommen, wo keine Hauptstimme hörbar ist. Trotzdem klingt es am kohärentesten, wenn der Text davor beachtet wird. Somit wird die letzte Silbe mit Vokal des letzten im zweiten Chorus gesprochenen Wortes gewählt und auf jedes Viertel des Outros wiederholt. Gleichzeitig wird es durch weitere, unabhängige, verteilte und in der Tonhöhe veränderte Vokale und Silben zu einer Melodie ergänzt. Wichtig für die Auswahl der Silben ist es, viel zu experimentieren und ehrlich zu sein: Klingt der Schnipsel hier musikalisch und passend oder ist er unsauber und nervig? Sind die Vocal-Chops final gewählt, platziert und nach Wunsch variiert worden, können auch diese zu einer Spur konsolidiert werden, um ihren Platz zu verfestigen. Damit ist sowohl die Fehlerbehebung als auch die kreative Ausarbeitung der Vocals durch das Editing abgeschlossen.

5.4 Stilgerechtes Mixing

Liegen nun alle Spuren des Songs in ihrer finalen Form vor, kann das Mischen begonnen werden. Dieses kann auf Kopfhörern realisiert werden, das Abwechseln mit Nahfeldmonitoren ist jedoch empfehlenswert. Ziel des Mixings bei dieser Produktion ist es, die einzelnen Spuren der Stimme durch den Einsatz von Effekten wo nötig zu verbessern und darüber hinaus mit den für das Genre notwendigen Stilmerkmalen zu versehen. Das Mischen der einzelnen Elemente des Instrumentals erfolgte im Schritt der Beat-Produktion und ist nicht Teil dieses Mixing-Schrittes. Darüber hinaus werden alle Spuren sinnvoll im Stereo-Panorama verteilt und das Lautstärkeverhältnis wird festgelegt. Zu Beginn wird auf den Master ein Softclipper gelegt. Das hat das Ziel, den gesamten Song am Ende nochmal zu verzerren und zu einem kohärenten Hörerlebnis zu verschmelzen. Gleichzeitig wird ein Überschreiten von 0dB verhindert. Jede einzelne Spur wird, falls nicht automatisch von der DAW gefordert, einem eigenen Kanal im Mi-

xer zugeordnet. Das Mischen fängt bei der Hauptstimme an, welche solo geschaltet wird. Der Fader wird auf 0 dB gelassen, die Hauptstimme bildet somit den Ankerpunkt, anhand welchem die restlichen Pegel der Stimmen eingestellt werden. Die Hauptstimme bleibt im Stereopanorama mittig. Nun kann die Arbeit mit Effekten beginnen. Es ist wichtig zu beachten, dass jede einzelne Vocal-Spur, sofern sie gleichzeitig mit einer anderen spielt und dabei verschiedene Töne singt, eine eigene Instanz des Pitch-Correction-Plugins braucht. Sofern dies nicht schon während der Aufnahme von Doubles und Adlibs oder beim Editing notwendig war, ist diese Information spätestens bei dem Versuch, mehrere Gesangsspuren über einen gemeinsamen Kanal zu bearbeiten, relevant.

Wichtig für die Arbeit mit Effekten ist, sich bewusst zu machen, dass Effekte oftmals besser klingen, weil sie das Signal lauter machen. Um eine akkurate Entscheidung zu treffen, sollte die Lautstärke also nach Möglichkeit zwischen dem Signal mit und ohne Effekt angepasst werden. Die Effektkette für die Hauptstimme kann auf den für die Aufnahme verwendeten Effekten aufbauen oder komplett von Null aufgebaut werden. Sie sieht wie folgt aus: An erster Stelle steht ein Plugin zur Tonhöhenkorrektur, welches in Echtzeit funktioniert. Dieses wird als Stilmittel eingesetzt und demnach wird die Übergangszeit auf maximal fünf Millisekunden eingestellt. Die Korrektur soll deutlich merkbar sein, aber nicht jede Nuance der Stimme eliminieren. Ein erstes EQ wird verwendet, um ungewollte Frequenzen zu beseitigen. Hier kommt ein Highpass zum Einsatz, welcher ausgehend von der Stimme eingestellt wird. Er soll ihr den unbrauchbaren tiefen Anteil nehmen, ohne sie zu sehr der Wärme zu berauben. Durch Notch-Filter können raumspezifische Frequenzen rausgefiltert werden. Darauf folgt ein Kompressor, der mit einem schnellen Attack und hohem Ratio die Stimme stark komprimiert. Der Makeup-Gain sollte so eingestellt werden, dass die Peaks des Signals wieder so hoch sind wie vor der Kompression. Ein zweites EQ dient dem Hervorbringen der hohen Mitten und Höhen, was der Stimme eine deutliche Präsenz verleiht. Danach kann nach Bedarf ein De-Esser Plugin verwendet werden, um scharfe S-Laute zu reduzieren. Zum Schluss kommt ein Distortion-Plugin zum Einsatz, um die Stimme zu verzerren und dieser so harmonische Anteile beizumischen. Gleichzeitig wirkt sie dadurch rau und abrasiv, was der Mischung der Stimme von 2hollis entspricht. Die Adlib-Spur entspricht bei den Liedern von 2hollis mischtechnisch weitestgehend der Hauptstimme. Demnach kann der Künstler hier je nach Bedarf des spezifischen Songs mehr oder weniger Veränderung einbauen. Diese geschieht in der Regel in Form einer etwas höheren Frequenz des Highpass-Filters, mehr Verzerrung und einem niedrigeren Pegel. Auch kann die Adlib-

Spur im Stereo-Panorama verschoben werden oder durch Stereo-Separation minimal breiter gemacht werden. Die Adlib-Spur wird im Verhältnis zur Hauptstimme etwas leiser gemischt. Sie soll diese ergänzen und nicht überwältigen. Die Vocal-Chops werden jeweils so bearbeitet, wie die Spur, aus welcher sie ursprünglich stammen. Ihr Pegel sollte jedoch nach Bedarf angepasst werden, später auch zum Pegel des Instrumentals, da sie eine Art Instrument darstellen. Auch können sie nach Wunsch vereinzelt links und rechts gepannt werden, um ihren sprunghaften Charakter zu unterstreichen. Sind die Verhältnisse der Vocal-Spuren zueinander stimmig, so kann nun das Instrumental dazu gefahren werden. Dieses wird im Pegel erhöht, bis es die Stimmen einbettet. Hierbei muss sehr stark darauf geachtet werden, dass die Stimmen verständlich und verhältnismäßig laut genug bleiben. Als DIY-Künstler ist es gerade am Anfang sehr verlockend, seine eigene Stimme zu leise zu mischen, da wir diese als Menschen auf Aufnahmen oft ungewohnt und unangenehm finden. Somit läuft man Gefahr, die Stimme unterbewusst im Instrumental zu verstecken, was in einem mühseligen Hörerlebnis resultiert, bei welchem sich der Zuhörer konstant wünscht, die Stimme lauter drehen zu können. Gleichzeitig sollte die Stimme auch nicht zu laut im Verhältnis zum Instrumental sein, da sie sonst zu sehr aus dem Mix heraussticht und es somit zum selben Effekt, nur umgedreht, kommt. Selten bleiben die Mischverhältnisse der einzelnen Stimmen und die genauen Einstellungen der Effekte beim Abspielen mit dem Instrumental bestehen. Sie sollten sogar nach Bedarf nochmal verändert werden, denn das Hinzufügen des Beats verändert grundlegend den nun vorliegenden Frequenzgang. Wenn das Lautstärkeverhältnis der einzelnen Elemente im Vergleich zur Hauptstimme stimmt, können die Fader im selben Verhältnis so gefahren werden, dass genug Gesamtpegel in den Softclipper auf dem Master gelangt. Dadurch wird dem Lied wie schon erwähnt eine letzte, angenehme Zerre zugefügt und die einzelnen Elemente verschmelzen noch weiter zusammen. Das Ergebnis des gesamten Mixing-Prozesses ist eine kohärente, warme und saturierte Mischung, deren einzelne Elemente aufgrund der starken Verzerrung und des Überfahrens der Pegel teilweise nicht mehr auseinander gehalten werden können. Trotzdem taucht nichts unter oder sticht negativ heraus. Jeder Bestandteil der Mischung soll einen Mehrwert bringen und trotz der Verschmelzung zumindest teilweise seinen eigenen Platz haben. Die Stimme ist präsent, rau und gibt die Emotionen des Textes wieder. Sie liegt in der Mitte des Stereopanoramas eingebettet in die unterschiedlich weiten Instrumente des Beats, von unten wird sie von dem Fundament der Bässe getragen und verzerrt, was nochmal die Vehemenz und Energie des Liedes unterstreicht. Bei Unsicherheiten kann auf Reference-Tracks zurückgegriffen werden, um sich die Ba-

lance der einzelnen Elemente sowie den gesamten Sound einer professionellen Mischung in dem spezifischen Genre vor Augen zu führen. Ist der Mix fertiggestellt, wird die Mischung samt allen Spuren und Effekten als eine einzige Stereodatei exportiert, welche im nächsten Schritt gemastered werden kann.

5.5 DIY-Mastering

Zum Mastern wird ein neues, leeres Projekt angelegt. In dieses wird nur die fertige, aus dem Mixing entstandene Stereodatei geladen. Alle Effekte und Bearbeitungsschritte werden auf dem Master-Kanal des Mixers ausgeführt. Ziel des Masterings in diesem Kontext ist vor allem das Vorbereiten des Musikstücks für die Distribution. Die am Ende exportierte Datei muss das richtige Format haben, auch sollte die Lautstärke zumindest grob den Anforderungen der Streaming-Dienste entsprechen. Darüber hinaus sollte dafür gesorgt werden, dass das Musikstück auf möglichst vielen Wiedergabegeräten möglichst gleich oder zumindest nicht auffallend negativ reproduziert wird. Nach Möglichkeit, Know-How und Equipment wäre es optimal, durch EQ und Kompression noch letzte Verbesserungen aus dem Lied rauszuholen, aber wie in den vorherigen Kapiteln festgestellt wurde, kann dies schwierig für den DIY-Artist sein, der nicht über teures Equipment und jahrelange Mastering-Erfahrung verfügt. Für den Schritt des Masterings empfiehlt sich besonders das Wechseln zwischen Kopfhörern und Abhörmonitoren, sowie das nachträgliche Anhören auf möglichst vielen verbreiteten Wiedergabesystemen, zum Beispiel Handy-Lautsprecher, Consumer-Kopfhörer und Auto-Soundsystem. Das Verwenden von Reference-Tracks ist beim Mastering extrem hilfreich. Diese werden mit Plugins zur Analyse der Lautstärke und des Frequenzspektrums untersucht. Die ermittelten Werte dienen dann als Referenzpunkte für das eigene Mastering.

Zu Beginn des Masterings werden Anfang und Ende des Musikstücks überprüft. Wurden schon Blenden gesetzt, klingen Ein- und Aussetzen des Songs musikalisch oder kommt es zu Artefakten durch abrupte Pegelwechsel? Ist das erledigt, kann das Arbeiten mit Effekten beginnen. Die Mastering-Kette ist wie folgt aufgebaut: Zuerst werden wichtige Plugins am Ende der Kette implementiert. Das sind Plugins zur Analyse der Lautstärke und des Frequenzspektrums, wie Youlean Loudness Meter und Voxengo SPAN. Davor sitzt ein Brick-Wall-Limiter, welcher lediglich dafür sorgt, dass das Signal nie einen Pegel von über 0 dB erreichen kann. Vor diesem sitzt ein EQ, welcher durch einen Highpass mit hoher Flankensteilheit den Anteil unter 20 Hz rausfiltert. Das ist be-

sonders wichtig für die Wiedergabe auf Systemen, welche solch tiefe Frequenzen abbilden können. Diese tragen kaum klangliche Informationen mit sich, aber verursachen Unsauberkeiten. Das Ende der Kette steht somit. Am Anfang der Kette kommt nun der eigentlich erste EQ mit sehr subtilen Einstellungen zum Einsatz, um die Balance der Frequenzverteilung final anzupassen. Hier können bestimmte Frequenzbereiche unterdrückt werden, wenn die Mischung zum Beispiel zu mittenlastig ist. Gleichzeitig können die Höhen oder der Bass nach Wunsch angehoben werden. Hier ist Vorsicht geboten, größere Probleme der Frequenzverteilung sollten im Mix behoben werden. Der EQ im Mastering dient lediglich einem letzten Feinschliff. Die gleiche Idee verfolgt der danach einsetzende Kompressor, welcher auch mit subtilen Einstellungen und nur nach Bedarf zum Einsatz kommt. Falls nötig reduziert er einzelne Peaks oder verringert den Dynamikumfang der gesamten Mischung. Dies kann diese oft nochmal kohärenter und homogener wirken lassen, bei dem gegebenen Anwendungsfall ist die Dynamik allerdings schon extrem gering. Unabhängig davon, ob der Kompressor zum Einsatz kommt oder nicht, kann über den Makeup-Gain der finale Pegel des Masters angepasst werden, falls die Lautstärke sich weit außerhalb der durch die Streaming-Dienste angegebenen LUFS befindet. Sind Lautstärke und Peaks angemessen, Dynamikumfang und Frequenzverteilung geregelt, und die Vergleichbarkeit mit den Referenz-Tracks gegeben, kann die Master-Spur ein letztes Mal exportiert werden. Das richtige Format und die dazugehörigen Einstellungen hängen zum Beispiel von den Anforderungen des Distributions-Dienstleisters ab. Eine 24 Bit WAV-Datei in Stereo ist aber ein guter Anhaltspunkt und funktioniert für die meisten Zwecke.

Somit ist die Musikproduktion abgeschlossen und der Künstler hat ein Musikstück im Stil von 2hollis kreiert, während er alle Schritte eigenständig umgesetzt hat. Somit hat er die Vorteile der DIY-Arbeitsweise genutzt und ist gleichzeitig die Herausforderungen dieser nach Möglichkeit umgangen.

6 Fazit

6.1 Zusammenfassung und Reflexion

Die vorliegende wissenschaftliche Arbeit zeigt, dass ein DIY-Artist ein Musikstück im Stil von 2hollis produzieren kann, indem er etablierte Praktiken allgemeiner Musikproduktionen in Kombination mit den spezifischen Produktionstechniken von 2hollis unter den Rahmenbedingungen der DIY-Arbeitsweise stilgerecht umsetzt. Dabei ist das Dasein als DIY-Artist für das Replizieren des Stils von 2hollis optimal, denn er selbst bedient sich bei seinen Produktionen fast ausschließlich der DIY-Arbeitsweise. Der DIY-Artist zeigt sich als Erweiterung des Independent-Artist. Nicht nur agiert er außerhalb der Struktur von Major-Labels, er ist eigenständig für die Umsetzung jedes einzelnen Schrittes der Musikproduktion und darüber hinaus verantwortlich. Dies kann erhebliche organisatorische und finanzielle Schwierigkeiten mit sich bringen, da der Künstler auf sich allein gestellt ist. Auch basiert die Qualität seiner Arbeit einzig auf seinem eigenen Wissen und Können. Gleichzeitig ist der dadurch gebotene kreative Freiraum enorm, und vermutlich sogar notwendig für Produktionen im Stil von 2hollis und der mit ihm assoziierten neuartigen Genres. Für viele Künstler ist unter anderem das Eigentum über die Urheberrechte für die eigene Musik ein ausschlaggebender Grund dafür, independent zu bleiben. Letztendlich liegt es am DIY-Artist selbst, die Vorteile seines Daseins effektiv zu nutzen, während er die damit verbundenen Probleme löst. Gelingt ihm das, so genießt er eine sonst kaum vorhandene kreative Freiheit und kann sogar finanzielle und organisatorische Vorteile erzielen. Es ist auch wichtig zu erwähnen, dass für viele aufstrebende Künstler das DIY-Dasein die einzige verfügbare Option ist. Durch die Digitalisierung und die damit verbundene Demokratisierung der Musikindustrie haben sich nicht nur die Möglichkeiten für DIY-Artists verändert. Merkbar wird dieser Wandel auch beim Untersuchen moderner Praktiken bei allgemeinen Musikproduktionen. Im Zentrum steht hier der Computer samt Digital Audio Workstation, welche das Realisieren vieler Schritte komplett „in the box“ ermöglicht. Da notwendige Effektgeräte und Instrumente zunehmend von ihren virtuellen Versionen ersetzt werden, und somit scheinbar jeder Künstler sich mit geringem Aufwand ein Homestudio mit professionellem Equipment aufbauen kann, stechen einige Aspekte der professionellen Musikproduktion heraus: Die Spezialisierung und jahrelange Erfahrung auf ihrem Fachgebiet unterscheiden oftmals Akteure in der etablierten allgemeinen Musikproduktion von dem breit aufgestell-

ten DIY-Artist, ebenso die dedizierten Räumlichkeiten mit optimierter Akustik. Trotzdem scheinen heutzutage Produktionen im professionellen und im DIY-Bereich teilweise sehr ähnlich zu verlaufen, und der DIY-Artist kann und sollte somit einige vorteilhafte Vorgehensweisen aus der allgemeinen Musikproduktion in seinen Prozess implementieren. Die Analyse der Stilmerkmale und Produktionstechniken von 2hollis liefert nicht nur die notwendigen Anhaltspunkte zum Beantworten der Forschungsfrage, sie zeigt auch, dass die Musik von 2hollis einzigartig und progressiv ist und sich somit stark seiner Experimentierfreudigkeit und Kreativität bedient. Seine Biografie und der künstlerische Werdegang zeigen, dass diese wahrscheinlich eben durch seine DIY-Arbeitsweise, aber auch durch seine zahlreichen musikalischen Inspirationen und das ausgiebige Verwenden des Internets, entstanden sind. Die teils komplizierte Einordnung seiner Musik in die zeitgenössische Musiklandschaft spiegelt seinen progressiven Stil wider. Der abschließende Leitfaden fügt die erlangten Informationen zusammen und erstellt daraus eine für einen DIY-Artist replizierbare Anleitung und Hilfestellung. Er bereichert diese gleichzeitig durch erfahrungsgemäß sinnvolle und stilgerechte Vorgehensweisen für DIY-Produktionen im Homestudio. Durch das Implementieren aller Aspekte der Forschungsfrage in das letzte Kapitel dient es gleichzeitig als detaillierte und umfangreiche Antwort auf diese. Auch wenn die Forschungsfrage beantwortet werden kann, ist es wichtig zu erwähnen, dass diese nicht den Anspruch auf eine komplette Übereinstimmung mit der Musik von 2hollis und dem Künstler selbst erhebt. Solch eine Frage zu beantworten wäre aufgrund der Individualität der verschiedenen kreativen Prozesse und der Einzigartigkeit von 2hollis als Künstler und Mensch kaum möglich. Stattdessen zielt die Fragestellung auf eine fundierte Annäherung des Stils und Genres unter den gegebenen Rahmenbedingungen ab und wird somit von dem Ergebnis der Arbeit beantwortet.

6.2 Ausblick

Durch das Bearbeiten der gegebenen Problemstellung wurden viele Themengebiete angeschnitten und unterschiedlich extensiv behandelt. Viele davon zeigen eine Relevanz für die Zukunft und werfen weitere Fragen auf, die nicht im Rahmen dieser Arbeit beantwortet werden konnten, deren Behandlung jedoch interessant und sinnvoll wäre. Darunter zum Beispiel die voranschreitende Digitalisierung der Musikindustrie und das damit verbundene Sinken der Einstiegshürde. Daraus entsteht ein Dilemma: Einerseits verfügt fast jeder mit geringem Aufwand über die Mittel, Musik zu produzieren und zu

vermarkten. Andererseits ist der Musikmarkt heutzutage schon überfüllt, eben weil so viele Künstler diese Möglichkeiten nutzen. Somit ist die Konkurrenz für DIY-Artists enorm, und oft verfügen sie nicht über die Mittel, um sich durch Marketing oder anderweitig von der Masse abzuheben. Es ist schwer vorherzusagen, inwiefern sich die Normen und Vorgehensweisen in der Musikindustrie weiter ändern werden und ob das positive oder negative Effekte für den DIY-Artist mit sich bringen wird. Das scheinbar unaufhaltbare Voranschreiten von Künstlicher Intelligenz und der Digitalisierung wirft Fragen über die Zukunft aller Musiker und Künstler auf, nicht nur der etablierten und erfolgreichen. Ein weiteres zu behandelndes Thema ist der Status von 2hollis als DIY-Artist. Einer der kontroversesten Punkte seiner Karriere ist die Tatsache, dass er durch seine Familie von Geburt an Verbindungen in die Musikindustrie hatte. Auch wenn er auf Papier bis zum Abschluss seines Vertrags bei Interscope Records die Anforderungen für einen DIY-Artist erfüllte, stellt sich die Frage, inwiefern er wirklich durch Zufall und die Einzigartigkeit seiner Musik einen Durchbruch in die Musikindustrie und somit einen Erfolg in seiner Musikkarriere verzeichnen konnte. Auch wäre es interessant zu untersuchen, bis zu welchem Grad sich Kunst bestimmter Künstler, spezifisch Musik, replizieren lässt und inwiefern die Ergebnisse für verschiedene Menschen unterscheidbar sind. So könnten zum Beispiel wie schon erwähnt einzelne Nuancen der in dieser Arbeit beschriebenen Musikproduktion in Wirklichkeit drastisch anders von 2hollis selbst umgesetzt werden, da er als Mensch im wahrsten Sinne des Wortes einzigartig ist. Somit wäre es interessant zu untersuchen, inwiefern sich daraus erkennbare Unterschiede für Menschen mit verschieden starkem Bezug zur Musikindustrie ergeben.

Abschließend lässt sich im Bezug auf die Zukunft und die damit einhergehende Veränderung für die Musikindustrie und den DIY-Artist sagen, dass historisch gesehen Veränderungen immer mit neuen Möglichkeiten und gleichzeitigen Herausforderungen verbunden sind. Sie zu navigieren und somit etwas Positives daraus zu ziehen, scheint heutzutage besonders kompliziert und wichtig, um nicht von der sich immer schneller ändernden Welt zurückgelassen zu werden. Doch darf die Kunst des Musikers trotz des somit teilweise aufgezwungenen technologischen Fortschritts nicht an Menschlichkeit verlieren, damit sie weiterhin als solche bestehen bleibt.

Literaturverzeichnis

Blume, J. (2023, 25. September). *5 Lessons I've Learned About the Songwriting Business.* The Weekly.

<https://www.bmi.com/news/entry/5-lessons-ive-learned-about-the-songwriting-business>

Bohn, L. (2018). *Moderne Musikproduktion in der Praxis: Die besten Tipps und Tricks für Produzenten von Pop, Dance und Hip Hop* (2. Aufl.). PPVMedien.

Brickner-Wood, B. (2024, 14. Juni). *boy Album Review.* Pitchfork.

<https://pitchfork.com/reviews/albums/2hollis-boy/>

Chilton, M. (2024, 02. August). *DIY Music: How Musicians Did It For Themselves.* uDiscover Music.

<https://www.udiscovermusic.com/in-depth-features/history-diy-music/>

Conrad, J. (2012). *Recording: Einführung in die Technik der Musikproduktion* (7. überarb. Aufl.). PPVMedien.

Dídac. (2021, 16. Februar). *What is Mixing? A Complete Guide to Achieving a Quality Mix.* MasteringBOX.

<https://www.masteringbox.com/learn/what-is-mixing>

Editing vs Mixing: What's the Difference? (o. D.). Dave Ransom. Abgerufen am 15. Juli 2026, von

<https://www.daveransom.com/blog/editing-vs-mixing-whats-the-difference>

Frampton, T. (2020, 26. Mai). *Mastering Audio for Soundcloud, Apple Music, Spotify, Amazon Music and Youtube.* Mastering The Mix.

<https://www.masteringthemix.com/blogs/learn/76296773-mastering-audio-for-soundcloud-itunes-spotify-and-youtube>

Frenneaux, R. (2023). *The rise of independent artists and the paradox of democratisation in the digital age: Challenges faced by music artists in the new music industry.* DIY, Alternative Cultures & Society, 1(2), 125-137.
https://www.researchgate.net/profile/Richard-Frenneaux/publication/370636824_The_rise_of_independent_artists_and_the_paradox_of_democratisation_in_the_digital_age_Challenges_faced_by_music_artists_in_the_new_music_industry/links/6746b063a7fbc259f191b4c0/The-rise-of-independent-artists-and-the-paradox-of-democratisation-in-the-digital-age-Challenges-faced-by-music-artists-in-the-new-music-industry.pdf

Fumo, D. (2018, 01. April). *What is a DAW? | The Basics.* Reverb News.
<https://reverb.com/au/news/what-is-a-daw-the-basics>

George, C. (2025, 10. September). *2hollis: "I am an object — view it, watch it".* 032c.
<https://magazine.032c.com/magazine/2hollis-i-am-an-object-view-it-watch-it>

Gibson, D. (2019). *The Art of Mixing: A Visual Guide to Recording, Engineering, and Production* (3. Aufl.). Routledge.

Hellerbach, M. (2025, 15. April). *Inside The Credits 055: 2hollis.* Inside The Credits.
<https://insidethecredits.substack.com/p/inside-the-credits-055-2hollis>

Hendrix, J. (2025a, 25. Januar). *What Is Audio Mastering?.* Twisby Records.
<https://twisbyrecords.com/post/what-is-audio-mastering/>

Hendrix, J. (2025b, 25. Januar). *What Is Audio Mixing?.* Twisby Records.
<https://twisbyrecords.com/post/what-is-audio-mixing/>

Holdt, E. (2025, 17. Juli). *2hollis is chasing sunlight.* Office Magazine.
<https://officemagazine.net/2hollis-chasing-sunlight>

***How to Mix Music? A Beginners Guide to Audio Mixing.* (2026, 10. Februar).** SoundGym.
<https://www.soundgym.co/blog/item?id=mixing-your-music>

Icon Collective. (o. D.). *Being an Independent Artist vs. Signing to a Record Label.*

Abgerufen am 21. Juni 2026, von

<https://www.iconcollective.edu/independent-artist-vs-signed-artist>

independentartistadvice. (2024, 28. März). *What Is An Independent Artist? An Introduction to Major and Indie Labels.*

<https://independentartistadvice.com/2024/03/28/what-is-an-independent-artist-an-introduction-to-major-and-indie-labels/>

Kellman, A. (o. D.). *2hollis — Biography, Discography, Albums & Expert Reviews.*

AllMusic. Abgerufen am 23. Juli 2026, von

<https://www.allmusic.com/artist/2hollis-mn0004429325>

Knight, M. (2024, 28. Oktober). *What Is An Independent Artist? The Freedom, Challenge & Rising Stars.* Right Chord Music Blog.

<https://www.rightchordmusic.co.uk/independent-artists-freedom-challenge/>

Malcolm, W. (2025, 23. Oktober). *What Is an Independent Artist? Defining Independence in 2026.* Promo Hype.

<https://www.promohype.com/blog/what-is-an-independent-artist>

Matla, S. (2024, 15. März). *What Is Music Production: The Guide to Becoming a Producer.* EDMProd.

<https://www.edmprod.com/what-is-music-production/>

MDLBEAST. (2025, 24. September). *The Role of Songwriting in Music.*

<https://mdlbeast.com/xp-feed/music-industry/the-role-of-songwriting-in-music-mdlbeast>

Music Production Across Genres: Hip-Hop, Pop, Country, EDM, and More. (o. D.).

Music Production. Abgerufen am 08. Juli 2026, von

<https://musicproductionauthority.com/music-production-genres-and-styles/>

Music production: guide to producing & releasing songs. (2024, 25. September). Avid.

<https://www.avid.com/resource-center/how-to-produce-music>

Neumann, F. (2014). *Crashkurs Musikproduktion: Mikrofonierung - Akustik - Abmischung - Klangbearbeitung.* Schott.

One Tribe Studio. (o. D.). *DIY artists: Managing your musical career independently.*

Abgerufen am 23. Juni 2026, von

<https://onetribe-studio.com/en/diy-artists-what-are-the-keys-to-success>

Owinski, B. (2009). *Mastern wie die Profis: Das Handbuch für Toningenieure.* GC Carstensen.

Owinski, B. (2013). *Mischen wie die Profis: Das Handbuch für Toningenieure* (2. überarb. Aufl.). GC Carstensen.

Press-Reynolds, K. (2024, 26. November). *2HOLLIS TAKES OFF HIS ARMOR.*

Pigeons and Planes.

<https://www.pigeonsandplanes.com/read/2hollis-interview>

Redazione HAT. (2026, 26. März). *Was ist Songwriting? Der vollständige Leitfaden zur Kunst des Songschreibens.* HAT Music.

<https://hatmusic.it/de/news/de-was-ist-songwriting-der-vollstandige-leitfaden-zur-kunst-des-songschreibens>

Ribeiro, J. (2024, 18. Juli). *“A Mob of Kids Trapped Me”: On the Road With 2hollis.* Interview Magazine.

<https://www.interviewmagazine.com/music/a-mob-of-kids-trapped-me-on-the-road-with-2hollis>

Ritter, L., Menzel, R., Müller, D. (2026). *Homestudio Klartext: Vom ersten Take zum fertigen Mix.* Hanser.

Russel, A. (2023, 02. November). *Electronic Music Production Glossary: The Killer List of Every Term You Need.* EDMProd.

<https://www.edmprod.com/electronic-music-production-glossary/>

Savage, M. (2022, 23. Januar). *More and more musicians are releasing their own music: Here's why.* British Broadcasting Corporation.
<https://www.bbc.com/news/entertainment-arts-60051802>

Senior, M. (2012). *Mixing Secrets: Perfektes Mischen im Homestudio* (1. Aufl.). mitp.

Senior, M. (2021, Dezember). *Vocal Comping & Editing: Piecing Together The Perfect Performance.* Sound on Sound.
<https://www.soundonsound.com/techniques/vocal-comping-editing>

Slade, S., Thompson, D., Massy, S. & Webber, S. (2020, 10. September). *Music Production: What Does a Music Producer Do?.* Berklee Online.
<https://online.berklee.edu/takenote/music-production-what-does-a-music-producer-do/>

Stange-Elbe, J. (2015). *Computer und Musik: Grundlagen, Technologien und Produktionsumgebungen der digitalen Musik.* De Gruyter.

Styles, J. (2025, 04. April). *The Internet Is Watching 2Hollis.* i-D.
<https://i-d.co/article/2hollis-interview-nate-sib-2025/>

Tea n' Tunes. (2020, 14. Januar). *Bedroom Pop and the Rise of the DIY Artist.* Medium.
<https://brokenstereo.medium.com/bedroom-pop-and-the-rise-of-the-diy-artist-1946e83bc7e0>

Team iZotope. (2023, 15. Juni). *What Is a Reference Track and How to Use It.* iZotope.
<https://www.izotope.com/community/blog/what-is-a-reference-track?srsId=AfmBOoqmnmlMYN1XuvC0Qz0kPT2BcRnCQkoQcj4jSe98dpHy8-IBl2U4>

***The Essentials of Audio Editing: Techniques for Precision and Efficiency.* (o. D.).** New York Audio Institute. Abgerufen am 15. Juli 2026, von
<https://www.newyorkaudioinstitute.com/blog/the-essentials-of-audio-editing-techniques-for-precision-and-efficiency>

The Recording Process Explained. (26. September 2014). George's Music.
<https://www.georgesmusic.com/blogs/articles/the-recording-process-explained>

Thomas, A. (o. D.). *Independent Doesn't Mean DIY.* Identity Music. Abgerufen am 23. Juni 2026, von
<https://identitymusic.com/blog/independent-doesnt-mean-diy>

UK Music. (o. D.). *Songwriter.* Abgerufen am 07. Juli 2026, von
<https://www.ukmusic.org/job-profiles/songwriter>

Veselinovikj, B. (2025, 16. Oktober). *What is Music Production: A Complete Guide for Getting Started.* Boris FX.
<https://borisfx.com/blog/what-is-music-production-a-complete-guide/>

Vise, T. (2020, 23. Mai). *THE OTHER SIDE: RECORD LABELS.* Medium.
<https://medium.com/@tobivise/the-other-side-record-labels-6b9ee1906a3>

Vukicevich, L. (2015, 21. Oktober). *The Creative Process and Songwriting.* Music Motive.
<https://musicmotive.wordpress.com/2015/10/21/the-creative-process-and-songwriting/>

Weber, A. (2017, 29. März). *What is the DIY Music Scene?.* BEMAGCULTURE.
<https://wearebe.wordpress.com/2017/03/29/what-is-the-diy-music-scene/>

Wegerle, A. (2024, 02. Mai). *Musikproduktion: Alles, was du wissen musst, um loszulegen.* LANDR Blog.
<https://blog.landr.com/de/music-production/>

2hollis — Biography, Discography, Albums & Expert Reviews. (o. D.). AllMusic.
Abgerufen am 22. Juli 2026, von
<https://www.allmusic.com/artist/2hollis-mn0004429325>