

Dienstag, 26. August 2025

Experteninterview Markus Born

Transkript

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

Okay. Lass dich nicht aus der Ruhe bringen.

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

Weil ich abschweif.

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

Bis jetzt noch nicht, ne.

Wenn welche kommen, schieß, hau einfach raus.

Ich bin mir schlüssig bisher.

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

Wahrscheinlich am ehesten Producer-slash-Ingenieur.

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

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

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

Interessant, weil ich versuche eigentlich meinen eigenen Impuls oder Geschmack relativ soweit es geht rauszuhalten also ich finde immer Platten sind die Platten der Künstler und ich versuche das Potenzial zum Blühen zu bringen was die Künstlerinnen und Künstler mitbringen. Ich habe natürlich wie jeder andere auch durch meine musikalische Sozialisation bestimmte Bereiche, die mein Hören geprägt haben. Und von daher ist mein Hören wahrscheinlich, ich habe relativ viel akustische Musik aufgenommen in meinem Leben. Das heißt, ich habe wahrscheinlich eher ein Gespür auch für akustische Zusammenhänge, Levels, wie sie in der Natur auftreten. Obertonspektren, wie sie bei natürlichen Instrumenten auftreten, sind mir wahrscheinlich im Vergleich zu Kollegen, die jetzt aus einem reinen elektronischen Background kommen, da habe ich das wahrscheinlich mehr. Auf der anderen Seite, ich bin halt auch Gitarrist, Das heißt, ich habe mit allen Verzerrungsprodukten aufgrund der E-Gitarre diese spezifischen Erfahrungen, die natürlich auch in Bezug auf Verzerrung sozusagen meine Wahrnehmung prägen. Und ich habe ein großes Fable für Synthies und experimentelle Musikformen. Von daher gibt es auf der anderen Seite auch eine Lust, brachial in Signale einzugreifen und was ganz Neues draus zu machen. Also das ist so ein bisschen die Range, in der sich mein Hören bewegt. Und klar, das ist natürlich immer auch stilabhängig. Und ich versuche immer so ein Stück weit die Benefits meiner musikalischen Sozialisation einzubringen, wenn sie passen. aber gleichzeitig auch das Bewusstsein zu haben, in der Produktion für mich auch Neues zu lernen und da einen Abstand zu gewinnen.

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

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

Okay, also quasi eher so die natürliche Ecke.

Ja.

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

Ja, schon.

Und warum? Was möchtest du damit klanglich bewirken?

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

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

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

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

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

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

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

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

Ja.

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

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

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

Ich habe meistens bei den Drums so zwischen ein und drei Parallelbusse, die sowas wie Distortion oder Kompression, Distortion, wie auch immer, offen oder vorbereitet. Und je nachdem, wie jetzt der Beat funktioniert, oft ist es so, dass da nur Bass drum und snare reinlaufen. Wenn es eine Musik ist, die halt sehr stark Backbeat-zentriert ist. Wenn es was ist, wo das Drum an sich als Ganzes sozusagen polyrhythmisch funktioniert, dann schicke ich manchmal das ganze Drum rein oder Overhead-Space-Drums näher. Es gibt halt gerade mit Verzerrungsprodukten, muss man so ein bisschen bei Hi-Hats und so, sagen wir mal, hoher, groovbildender Percussion, muss man ein bisschen aufpassen, weil sich dadurch relativ schnell die Attacks und die Hüllkurve ändert, beziehungsweise die auch länger werden, wenn die halt so

einen scharfen Attack und Dynamikabfall haben und dann zieht es zu viel von dem Release hoch und dann ändert sich sozusagen das Mikro-Timing in dem Beat, was man meistens nicht will, wenn der so aufgenommen ist, wie er wirken soll.

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

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

Würde ich eher selten machen, weil ich einfach diese, man kann das ja mit Mixregler jetzt vom Culture Vulture oder vom Decapitator, kann man das ja gut machen, aber ich merke, ich verarsche mich da oft selbst, weil ich diesen Mixregler nicht mehr im Blick habe. Und wenn ich das über Sends mache, dann sehe ich mit einem Blick auf mein Fenster, wie viel geht da hin und wo geht da was hin. Und ja, habe einen besseren Überblick über den Mix einfach.

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

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

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

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

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

naja bei Sättigungs oder subtilen Sättigungssachen da geht es hauptsächlich drum den Sound zu enhancen und ihm eine Intensität zu geben, beziehungsweise auch was für den Sitz von dem Sound im Mix zu tun also jetzt zum Beispiel eine parallele Sättigung auf Vocals zu machen oder auf den Vocals auch auf der Spur direkt, ist zum Beispiel der Ozone Exciter für mich eine ganz gute Wahl, weil der von der Parametrisierung schnellen Zugriff hat. Ich kann verschiedene Bänder generieren, ich kann eine Tube oder Sättigung einstellen und ich habe mit dem Mix und dem Intensity-Regler einen guten, kann es gut auspendeln. sozusagen. Aber auch da könntest du nicht sofort sagen, bei dem Fall brauche ich Tube, bei dem Tape. Das ist rausfinden und hinschieben und gucken. Genau. Also bei Tape-Sachen ist es so, wo ich definitiv sagen kann, ich brauche eine Tape-Simulation, das ist eher auf einem Bus oder einer Gruppe. Also auf einem Drumbus zum Beispiel, das passiert

schon, dass ich dann mit dem UAD Ampex Tape oder was gibt es denn da noch? Dieser Phoenix gibt so ein Plugin von dem Crane Song, der auch diesen Heat-Algorithmus entwickelt hat für Pro Tools, gibt es nur für Pro Tools. Das ist ein gutes Plugin für sowas und auf der Summe je nach Style und Musikrichtung habe ich auch schon mal ein Tape laufen und das kann dann ein Satin sein oder ein Clive-Tape.

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

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

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

Was sich die letzten Jahre herauskristallisiert hat, ist, dass ich beim Produzieren Hardware bevorzuge, also wenn ich einen Sound im Kopf habe, dann möchte ich eigentlich, also ist meine klassische Denkweise let's commit this to tape. Dann schalte ich halt den Sans-Amp an und jag das da durch und nehme das so auf. Im Mix ist es so, dass das analoge Processing die letzten Jahre relativ stetig abgesunken ist. Was mehrere Gründe hat. Also bis auf die Summe, da benutze ich eigentlich immer noch ein bisschen analoge Hardware. Manchmal auch für den Bass. Ganz selten beim Drumbus, weil es einfach inzwischen so viele digitale Tools gibt und die Routing-Möglichkeiten in der DAW an der Komplexität ja keine Wünsche mehr offen lassen. Ich will nicht ausschließen, dass es in Zukunft wieder so kleine Liebhaber Projekte gibt, wo man sagt, es ist eine kleine feine Band, die eigentlich, wo man sagt, wir gehen zurück zu dem Mindset von einem A-Track-Recording und dann sozusagen das Drum-Stereo durch einen Outboard-Kompressor oder was schicke, einfach weil es mir in dem Fall besser gefällt. Und weil das Projekt sozusagen, das, was wir tun in dem Moment, ist das Richtige und wir-printen-das-und-fertig Philosophie hat und keine Recalls mehr erfordert. Aber letztendlich bei dem Business-Zweig, der ein erheblicher Teil meiner Arbeit ist, fremde Produktionen zu mischen, zu kriegen, ist es einfach so, dass die Leute nicht mehr dabei sind und man immer die ganze Produktion zusammen durchführt, ist es schon so, dass man sich diese Hintertür Recall dann doch offen hält, einfach um den Leuten auch ein gutes Gefühl zu geben. Und dann überlege ichs mir schon zweimal mit der Hardware. Also man kriegt so ein bisschen dieses Chris-Lord-Algy-Syndrom mit der Hardware inzwischen, wo man sagt, wenn ich Hardware benutze, dann bleibt die fest eingestellt. Und das ist der Sound und das Preset und dann will ich auch nicht mehr. Also ich merke es auch bei meinem Manley, ich verändere vielleicht die Release-Zeiten mal noch und schreibe mir die auf, aber ich drehe da auch nicht mehr viel dran rum. weil einfach diese inzwischen auch das ganze Mixing Game so fein aufgelöst ist dass man einfach allein durch die ob der jetzt eine halbe Stunde an ist oder eine Stunde an ist oder zwei Stunden wie heiß der ist und ob der Regler einen halben Millimeter weiter links oder rechts steht, einfach das Gefühl hat oh Gott, oh Gott, mein Mix lockt nicht mehr ein dass ich da auch keinen Bock mehr drauf hab. Also deswegen ist es schon eher so, wenn analoges Zeug, dann mach entweder einen geilen Sound damit und nimm den auf. Oder es gibt halt im Mix doch noch, es ist im AB-Vergleich so viel besser, dass ich sage, ja, ich lasse den jetzt drin und schreibe mir den noch auf. Aber das kommt gar nicht mehr so oft vor.

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

Eigentlich sind die Kreativität, das ist eigentlich kreatives Arbeiten. Also rein technische oder die Workflow-Vorteile liegen absolut beim Digitalen und die Sound-Vorteile sind gar nicht mehr so groß. Sound-Vorteile sind nicht mehr so groß, vor allem weil inzwischen ist der Unterschied so nah ist, dass der Effekt der Raus und

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

Okay. Gut, dann war das quasi der Punkt zu deinem Workflow und zu deiner Arbeit. Jetzt interessiert mich noch, ob du das Gefühl hast, also ich meine, der Sound der Musikproduktion oder dem, was Popmusik kulturell los ist, hat sich ja über die Jahre immer extrem verändert, logischerweise, ist ja auch gut so. Hast du das Gefühl, dass es in der Hinsicht, gerade jetzt vielleicht auch, weil du viel mischst, das Gefühl, dass es im Moment einen Trend gibt in der Szene oder in deinem Umfeld oder generell, einen klanglichen aktuellen Trend mit Verzerrung von Drums? Hast du das Gefühl, es geht da in irgendeine Richtung gerade? Oder es gibt irgendwie den aktuellen Drum-Sound?

Also das könnte ich jetzt... Es gibt so... Es ist auch wieder so genreabhängig. Also ich glaube, dass der... Dass dieser Trend, der vor ein paar Jahren war, wieder mehr zu Vintage-Drum-Kits zu gehen, wenn wir jetzt von akustischen Drum-Kits ausgehen, alte Ludwigsdrums, diese Gretches, diese Ästhetik zu benutzen und eher dunklere Becken zu benutzen, größere Hi-Hats zu benutzen, dass der inzwischen fast ein generisches Ausmaß genommen hat. Also es gibt sozusagen diese Wahrnehmung, was ein stylisch, kredibles, authentisches, akustisches

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

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

Ich glaube, dass der Trend, Dinge zu machen, die es schon immer gab, auch schon eine interessante Entwicklung hat im Hinblick auf Plastizität und Intensität. Also wenn man zum Beispiel, was wir jetzt heute im Rockbereich mit Bonham Drums verbinden, mit hoch komprimiertem Raum und all diese Dinge, da sind jetzt, ich bin in dem Bereich jetzt nicht so aktiv, dass mir jetzt eine aktuelle Produktion einfällt, aber vielleicht, wenn du was Aktuelles hast und vergleichst es mit einer

Originalaufnahme von Led Zeppelin, dann merkst du, dass natürlich das Spiel von Bonham mega energetisch und intensiv war und du einfach die Qualität dieses Drummers, die ist einfach über jeden Zweifel erhaben und hat die Jahrzehnte überdauert, aber der eigentliche Sound von der Aufnahme, wo du sagst, ah ja, das klingt halt jetzt wie ein akustisches Set, was im Treppenhaus steht und heute macht man da halt quasi ein Gewitter und Detonation von, was weiß ich, wie viele Tonnen TNT draus und verbinde das mit dem Bonham-Sound. Und wenn man den Original-Sound hört, sagt man irgendwie, ah ja, aber es klingt ja eigentlich relativ klein. Wirkt aber in der Musik durch die Intensität und war damals halt groundbreaking. Aber die Möglichkeiten, die wir heute haben, jetzt Rauminformationen im Low-End darzustellen zum Beispiel, die gab es ja damals gar nicht. Das hast du auf dem Band ja gar nicht so untergeklappt.

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

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

Hast du irgendwie ein Gefühl, woran das liegen könnte?

Naja, ich habe schon so eine Idee, aber die müsste man natürlich wissenschaftlich mal wirklich untersuchen und untermauern. Also ich glaube, dass die Artefakte, die sozusagen analoges Prozessing macht, unserem biologischen Hören vielleicht näher sind, auch wenn sie messtechnisch die größeren Artefakte sind. Weil Band war ja eigentlich, mein Mentor damals hat gesagt, Band ist ein Effektgerät. Es ist kein Gerät, um Klang aufzunehmen und eins zu eins wiederzugeben. Es verbiegt alles. Und es tut es ja auch, aber es tut es in einer Form, die uns angenehm zum Hören ist. Und wir haben früher immer gekämpft mit dem Band hochfrequente Transienten quasi exakt draufzukriegen. Da gab es ja verschiedenste Philosophien von, wir nehmen alles, was hohe Drumanteile sind, nehmen wir bei minus 20 dB auf und arbeiten mit Rauschunterdrückung. Und dann je nachdem, was für eine Rauschunterdrückung du hattest, hat es gefaucht und war die Hüllkurve von dem HiHat eine ganz andere als eigentlich akustisch und dann lag das Band irgendwie ein halbes Jahr im Schrank rum, dann war es durchkopiert und ein Teil der Höhen

waren weg und also all diesen Wahnsinn, den man sich heute nicht mehr vorstellen will und denkt halt, das war alles so toll, aber es war halt auch nur toll, wenn die Bandmaschine super eingemessen war und es eine frische Rolle Band war und man wusste, was man tat. Aber dann entspricht es unserem Hören vielleicht eher als eine rein digitale Reproduktion, von der zumindest in den niedrig auflösenden Inkarnationen, die wir jahrelang hatten, Dinge passieren, die unser Hirn sozusagen zwingen, zusätzlich noch zu arbeiten und es zu kompensieren. Also ich denke jetzt einfach 16 Bit, 44 Kilohertz, da sind die Filter bei 22 Kilohertz so steil, dass da phasenmäßig Dinge passieren, die wir als durchschnittlicher Normalhörer jetzt nicht beziffern können, aber die trotzdem dazu führen, dass unser Hirn sozusagen das permanent kompensiert und das macht das Hören anstrengender. Genauso MP3, ganz schlimme Phase, wo letztendlich die fehlenden Daten vom Hirn synthetisiert werden und deswegen sauanstrengend ist, das lange zu hören. Also ich glaube einfach, dass diese Forschungen von dem, wie wir als Bioform mit Klang in Resonanz gehen und den wahrnehmen, da weiß ich persönlich viel zu wenig drüber, das interessiert mich auch mehr, aber ich glaube, wir wissen generell zu wenig drüber. Es gibt ja auch Kulturen, die Klang als Heilung eingesetzt haben. Also ich glaube, dass die Wechselwirkungen oder so wie Klang in uns resoniert, so hochgradig komplex sind, dass wir einfach nur aus der Erfahrung im Nachhinein feststellen können, diese Art zu produzieren oder den Klang zu transferieren zur Hörerin, zum Hörer, scheint angenehmer zu sein als eine andere Form. Und ich glaube einfach, dass die, also für mich ist diese Vorliebe jetzt für eher ein bisschen gedecktere, weichere Obertöne in den Drums, sowas wie der Ausdruck von sozusagen ein großer Durchschnitt der biologischen Hörfähigkeit der Bevölkerung, wo man sagt, ah, das tut offensichtlich dem Organismus Mensch besser als irgendwas anderes. Drei Stunden später sitzt du in der Straßenbahn, hast neben dir einen Typ, der brechend laut auf den Earbuds Trash Metal hört und sagst, naja, gut. I don't know.

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

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

Referenzen, wo man sagt ein Heavy Metal Drum klingt so Reggae Drum am besten so.

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

Wenn es um mich geht.

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

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

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

Kann ich dir nachreichen. Ich gucke in meinem Archiv.

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

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

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

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

Ja, total. Da gehe ich auch ein bisschen rein. Aber es geht ja auch sowieso eher um deine Arbeit hier in dem Gespräch. Also wenn das deine Sachen sind... Guck mal, mir hat gerade jemand ein super interessantes Wave-Table-Distortion-Plugin gezeigt. Das wollte ich mal auschecken, wo du einfach ganz wild irgendwie Wave-Tables drüber falten kannst. und da komplett ausrasten kannst.

Was? Wie heißt das?

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

Okay, geil.

Ja, cool. Vielen Dank.

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

Ja, gerne. Ja.