

Experteninterview Julian Maier-Hauff

Transkript

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

ja

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

Bühnenmusiker Musikproduzent Pädagoge Projektmanager

Allrounder

ja kann man auch sagen

Aber du machst Musik und du produzierst Musik.

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

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

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

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

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

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

Okay, okay, Ich glaube, im elektronischen Bereich ist es tendenziell... Nee, das kann man nicht beschreiben. Ich glaube, das ist ganz schwer, weil das auch von Zeit des Sets auch variiert. Und auch vom Rahmen. Also dadurch, dass sehr viel improvisiert ist, zum Beispiel bei der Geschichte oder bei Bands Material total oft einen hohen Improvisationsanteil hat oder neu eigens komponiert wird für manche Veranstaltungsformate, ist es eher so, dass man versucht, den Rahmen, der gegeben ist, musikalisch so zu füllen, dass es Sinn ergibt. Deswegen ist es, glaube ich, wenn man merkt, dass alles, was so Drums ist und laut ist oder so, funktioniert für den Rahmen nicht, dann ist der Schwerpunkt deutlich mehr auf atmosphärischeren Sounds als andersrum. Vielleicht ist das etwas, was man sagen kann, dass man versucht, also dass ich versuche, Musik dem Rahmen anzupassen und bestenfalls nicht andersrum. Und deswegen ist es total variabel, kann man da nicht so gut sagen. Ja, das ist gut.

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

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

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

Das fängt allein schon mit der Wahl des Instruments an. Also wenn ich zum Beispiel allein schon überlege, ich möchte eine Bassdrum haben, die zum Beispiel 808-mäßig ist, hat dieses Gerät einfach irgendwelche Schaltungen drin verbaut, die halt einfach verzerren, also die quasi einen Oberturmreichtum generieren. Also wenn man sich zum Beispiel für analoge Drumcomputer entscheidet oder analoge Sampler, dann möchte man quasi natürlich einen gewissen Charakter eines Klangs

und ein gewisses Obertonspektrum eines Klangs haben. Und je nachdem, wie reich, also wie enhanced man dieses Obertonspektrum haben möchte, wählt man dann auch seine Signalkette. Und versucht vielleicht das Ausgangsmaterial dann schon so final wie möglich zu generieren. Ich glaube, das wäre so der Einsatz von Instrumentarium oder Outboard. Warum man sich überhaupt in der aktuellen Zeit für analog oder Outboard entscheidet, ist, glaube ich, eigentlich größtenteils die Distortion.

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

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

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

Ich würde sagen, also genau, Distortion ist wie so, man kann es vielleicht heutzutage mit so Instagram-Filtern vergleichen oder mit so grundsätzlich mit einem Filter, so. Ich würde sagen, dass es je nach Art der Zerrung triggert man, glaube ich,

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

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

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

und nicht, also kaum technisch. Also technisch, wenn dann halt so, Clipping, dass man es nicht hört, aber ja, da muss ich zum Beispiel auch nicht out of the box, also da muss ich jetzt nicht unbedingt Outboard machen.

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

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

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

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

Sehr schön.

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

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

Also bezüglich Drums, ja.

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

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

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

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

wenn man jetzt irgendwas hochlädt, ist auf jeden Fall irgendeine Distortion Geschichte auf dem Aufgenommenen drauf.

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

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

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

Das würde ich machen, aber dafür ist...

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

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

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

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

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

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

Formantshifting.

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

eben quasi noch diesen Overstayer Modular Channel, der einfach sehr sehr unterschiedliche Stages hat, wo man halt distorten kann.

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

Ich glaube, mir hilft es ein bisschen zu wissen, was da drin ist. Würde ich den Nulltest bestehen, also, was heißt Nulltest, aber würde ich den Blindtest bestehen? Keine Ahnung. Ich glaube, und ich glaube, es ist auch entscheidend, dass halt der Workflow, wie man das erreicht oder wie sehr man das quasi rein dialen kann, sehr entscheidend ist. Also wenn ich halt weiß, ich möchte irgendwas parallel machen, dann ist für mich natürlich der beste Workflow, den Overstayer zu benutzen, weil der halt einen Parallelmix hat. So. Und wenn ich weiß, okay, ich möchte grundsätzlich schon mal das Signal relativ heiß pushen, so, dann werde ich das vielleicht mit einem Preamp machen, weil ich halt weiß, okay, cool, ich hab dann halt auch das Nutz-Signal irgendwie weit oben und dann kann ich mich halt zwischen irgendwie dem Telefunken oder dem Neve-Preamp entscheiden und hab grundsätzlich schon mal irgendwie so einen Shape und wenn ich weiß, ich möchte irgendwie clean haben und ich möchte aber genau halt irgendwie einstellen, also ich möchte... also mir ist zum Beispiel Gain-Staging mega wichtig, so, mit einem Gerät und ich möchte genau an den Sweet Spot, wo ich halt irgendwie vielleicht denke, ah, da möchte ich jetzt mal gucken, wie der Drum Bus funktioniert, dann würde ich das wahrscheinlich mit dem SSL Six Desk machen, weil ich halt einfach da quasi so halt hochdrehen und runterziehen kann. Ich glaube, das ist, es ist sehr, also es kommt drauf an und gerade für Parallelsachen, wenn ich es jetzt out of the box machen würde, würde ich es wahrscheinlich, ja, kommt so ein bisschen auf die Farbe an. und halt auch was noch mit drin ist, klar, wenn ich es irgendwie durch einen Tube EQ packe, ich hab leider keine Tube Distortion Einheit oder ein Tube Preamp, so dann muss ich mich halt auch dafür entscheiden, dass es quasi auch noch durch den EQ durchgeht, so und dann, also so ist es nicht komplett losgelöst. Ob das was für die Zukunft wäre, ich weiß es nicht. Vielleicht. Es gibt ja solche Geräte, die einfach verschiedene Einschübe haben oder verschiedene Saturation-Einheiten, die man dann so durchswitchen kann, was ich total spannend finde. Genau. Also sowas passiert. Das vergleiche ich zum Beispiel einfach auf DAW-Seite mehr. Wenn es digital ist, beim Decapitator schaue ich schon, okay, welcher der Algorithmen bringt mir jetzt irgendwie was oder so. Oder wenn ich Plugins suche, dann hat man ja mehr Freiheit und denkt halt so, okay, ich gucke mal nach dem Enhancer oder ich gucke mal irgendwie, was auch immer, ich schmeiße eine M-Simulation drauf oder

ich mache das mit Overdrive oder ich mache das mit Clipping oder ich mache es mit was auch immer. da hat man ja mehr Besteck.

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

Schon.

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

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

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

So ungefähr. Genau, ich glaube, wenn es so ein bisschen rumpeln soll, dann würde ich es, glaube ich, analog machen. Genau, und rumpeln trifft es aber ganz gut, weil es klar, es ist halt viel schwieriger, das dann irgendwie zu trennen oder so. Ich glaube, dann ist es halt so ein bisschen diese Friss oder Stirb-Einstellung, also dann ist es halt so, okay, entweder magst du es oder du magst es nicht, aber du hast halt deutlich weniger, also ich würde mir, glaube ich, jetzt die Ehrenrunden nicht geben, da mir fünf Parallelbusse zu bauen und die dann so genau mir abzuschalten, nur damit ich es unbedingt benutzen kann, aber genau da ist es dann so ein Ausprobieren, hey, möchte ich das oder möchte ich das nicht und ich glaube, grundsätzlich sich zu entscheiden, mit Outboard Sachen schon aufzunehmen, finde ich, ist gerade für mich im Workflow irgendwie cool, weil dann kann ich es mir, also es ist einfach schon weiter in eine Richtung und ich muss mich so ein bisschen

mehr committen und ich glaube das hilft dann schon zu sagen, hey, ich möchte es dann auch vielleicht schon angedickt aufnehmen oder irgendwie so, dann fliegt auch der Mix nicht so krank auseinander. Wenn es schon eine gewisse Materialdichte hat, würde ich sagen und ich glaube das natürlich irgendwie, gerade bei Drums, die halt sehr viele Transienten haben, macht es natürlich Sinn, einen Sound besser vorhören zu können. Wenn du halt sagst, okay, du clipst da schon mal so ein bisschen oben was weg oder so, dann ist das Material halt einfach so, also näher an dem Endergebnis, weil, glaube ich, wir sind immer noch nicht in Zeiten, wo man irgendwie Material mit minus 14 Lufs abgibt und sagt so, oh, guck mal, die Dynamik, das ist doch alles so super. Und irgendwie, da habe ich ganz, ganz viele tolle Transienten in meiner Musik drin. und in der Regel hat man eher zu viel Transienten als zu wenig, deswegen macht natürlich Saturation total viel Sinn.

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

Clipping.

Clipping.

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

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

Ich glaube beides. Genau, es ist eine Win-Win-Situation natürlich. Du kriegst auf der einen Seite, ist es glaube ich so, genau, es ist so dieses, also mehr Obertöne heißt einfach, wir sind physikalisch näher dran oder es ist einfach lauter so, das ist eigentlich das, was du mit Obertönen versuchst zu generieren und wenn da eh nicht viel Material ist, also zum Beispiel, dass es einfach nur eine Bassdrum ist, irgendwie und in den Mitten da so ein Synthesizer rumflirrt und dann sind es halt irgendwie drei, vier Hi-Hat-Loops oder ein Shaker und das soll so dich komplett irgendwie in den Sound reinstellen, dann überfährst du es halt maßlos und dann ist da auch, und

dann kriegst du halt einfach eher so diese spannenden Interaktionen zwischen so der Tom, der Kick und dem Synthesizer und dann irgendwie dem Synth, irgendwie vielleicht den Obertönen vom Synthesizer und den Hi-Hats und so, weil es halt einfach alles so dicht in dein Gesicht reingepresst wird, so. Da ist es, glaube ich, schon einfach so sehr in die Richtung. Ich glaube, viele gehen so, was so dieses ästhetische vielleicht aus dem Downtempo kommende und jetzt irgendwie schneller gewordene Produzieren betrifft gehen da eher so auf so einen Tape-Sound, habe ich zumindest das Gefühl, weil es so dieses Lasche, also so sehr fluffige, aber trotzdem lebendige und so hat. Also wenn man sagt, man macht so organischen Sounds, dauert es, glaube ich, nicht lang, bis du so ein Tape siehst irgendwie oder so eine Tape-Emulation, weil sich da auch was bewegt und es ist ja auch ganz schön und dann dreht sich da was im Plugin und so. Genau. Und ja, ich glaube, das ist so ein bisschen und ich glaube irgendwie so in diesem ich würde auch sagen, dass ich Menschen auch im Jazz-Bereich oder halt so in diesem im coolen so Bereich zwischen Popmusik und Jazz und irgendwie so sehr positive Music, würde ich sagen, so in dem Bereich ist es halt irgendwie so sehr tapeig einfach geworden, so ähm, genau... so dieses... es gibt auch glaube ich eine Million Sample also niemand würde glaube ich eine Sample-Library verkaufen, auf der Clipped Drums draufsteht sondern ich glaube du würdest sehr viel mehr Geld damit machen, einfach Tape-Drums oder so Vintage-Drums und so irgendwie anzubieten genau ja

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

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

Stimming. genau, Martin Stimming Dynamic Label Stimming und ich finde auch so OY ist richtig gut also O slash Y genau die so ein bisschen so diesen Hybriden also die so sehr Stimming hat, also Martin hat sehr fundamentale unaufgeregte Bassdrums so 808-Shape und dann finde ich so sehr schöne Textur-Drums, die da so drüber liegen, die nicht, also auch Field-Recordings, die nicht so unbedingt ein

Snare sein müssen oder so, also da passiert es auch hier und da mal, dass dann irgendwie ein Schlag auf den Karton irgendwie zur Snare wird und das aber irgendwie so processed ist oder so, also es ist dann irgendwie so zwischen processed und original, also zwischen echt und irgendwie artifiziell und das finde ich eigentlich eine schöne Referenz und da versuche ich schon auch immer wieder hinzukommen. Genau, ansonsten ist jetzt irgendwie gerade noch, also abseits davon gerade so viel so Breakbeat Salat, wo man halt, wo ich mich durchgerungen habe, auch einfach äh, ja, Breakbeats aufzunehmen, mitzunehmen für Live-Sets und die halt abzufeuern, die halt genau auch durch ihre Verdichtetheit irgendwie einen Sound haben.

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

ja vielleicht schon also ich glaube so vom workflow ist es gerade bei mir so dass ich jetzt anfangs viel mehr parallel linear gut gefiltert sachen zu processen also das ist glaube ich irgendwie was, was man oft so ein bisschen vergisst, dass so gerade Saturation und so total hilfreich sein kann, wenn man das so linear, also so erstmal das Band trennt und dann sagt so, und ab da mache ich jetzt Obertonkram drauf. Obertonmäßig. Genau, weil ich glaube, das ist auch was, was man, so da komme ich jetzt erst dazu, das mehr zu machen, weil meistens irgendwie, wenn ich mit Referenzen arbeite, mein Lowend eigentlich okay ist, und wenn du dann Overdrive drauf machst und so sind wir glaube ich durch Metering voll gewohnt, dass wir denken, okay so obwohl unser Metering einen Slope hat so ist es quasi das Spektrum aber es sieht halt eigentlich so aus so und wenn du da halt anfängst auf alles immer Obertöne drauf zu machen, dann wird es meistens so ein bisschen quatschig... genau, ich glaube das ist irgendwie so ein... sowas findet man finde ich auch wenig in Plugins irgendwie also klar es gibt so ein Lowcut und ein Highcut manchmal irgendwie, aber so dieses ich finde auch gerade, ah ja, das kann man vielleicht auch noch sagen, ich finde, dass gerade Overdrive Plugins total auf diesen Vibe und auf die GUI irgendwie einsteigen, also das ist irgendwie so, das ist vielleicht auch was, ein sehr starkes Augenmerk so, das ist im Verhältnis zu anderen Geräten, die so sehr technisch sind, finde ich, haben so Overdrive Plugins und so Distortion Saturation Plugins häufig so einen Look, der so magic ist. Und ich glaube, so wird es manchmal auch gehandhabt und es deckt sich vielleicht auch mit der Art, dass es so ein Filter ist. Und ich glaube, da passiert halt sehr, sehr viel unter der Box, also unter der Hülle. Genau. und wenn man sich dann irgendwie mit Plug-in-Doktor anguckt, ist dann doch nicht mehr so viel. Und ich glaube, das ist gerade so bei so Saturation-Plugins, das ist schon oft so, dass so dieses Marketing von

diesen Plugins auch so voll and you put it on the bus and it's amazing und du bist halt so dieses so dieser klassische Better-Maker ist. spannend. Ich glaube, es löst viele Probleme, aber es kann auch viele Probleme so generieren. Aber ich glaube, das ist so sehr besonders bei so Saturation-Sachen. Die sind so voll auf Vibe getrimmt.

Da gebe ich dir recht.

Also wenn du noch Fragen hast?

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

Sehr gerne.