

*Du hast Kulturwissenschaften in Lüneburg studiert. Würdest du sagen, dass dir das Studium in deiner jetzigen Arbeit etwas bringt?*

Es gibt relativ wenige Studieninhalte, die ich heute praktisch noch benötige, da es im Studium natürlich viele theoretische Inhalte gibt. Was allerdings wichtig war und ist, sind die persönlichen Kontakte. Gerade am Anfang hatte ich noch viel mit Leuten aus dem Studium zu tun und auch jetzt gerät man immer mal wieder an Kulturwissenschaftler aus Lüneburg. Inhaltlich waren für mich eher die ganzen praktischen Dinge, die man im Audio-Team gemacht hat, wichtig. Sei es Sequencing, Audiotbearbeitung oder tontechnisches Hintergrundwissen. Als ich mit dem Studium angefangen habe, wusste ich noch gar nicht so genau, was ich danach machen wollte und das geht wahrscheinlich vielen KuWis noch heute so. Da war es gut, das Studium zur Orientierung zu haben. Ich habe mich beispielsweise zwar immer für das Musikbusiness, also Label- und Verlagsarbeit, interessiert, aber eben auch für die Arbeit im Tonstudio. Während des Studiums hat es sich dann immer mehr herausgestellt, dass ich doch lieber im Studio sitze als im Büro. Dadurch, dass im Studium mit meiner Fächerkombination Musik/BWL/Kulturinformatik, sowohl musikwissenschaftliche Inhalte, als auch betriebswirtschaftliche Grundlagen, sowie die praktische Audioarbeit vorkamen, konnte man gut seine eigenen Präferenzen entdecken.

*Wie hat sich dein Weg nach dem Studium weiterentwickelt, und wie bist du da gelandet, wo du jetzt bist?*

Nach dem Studium habe ich mit dem Kollegen Oliver, der auch in Lüneburg studiert hat, angefangen Musik zu machen. Wir haben komponiert und produziert und zwar in erster Linie auf Zuruf eines Verlags, der uns gesagt hat, was sie gerade brauchen und wo es Sinn machen könnte was zu einzureichen. Das hat aber nicht so wirklich gefruchtet. Es kamen hier und da einige Aufträge und Jobs aber wir sind nie richtig durchgestartet. Geld verdient haben wir eine zeitlang eher mit dem Schneiden von Klingeltönen, was auch über eine Kuwi-Connection zustande kam. Ich hatte aber damals schon ein besonderes Interesse für Sound. Mir war es immer wichtig, dass die Produktionen, die wir dem Verlag lieferten so gut wie möglich klangen. Oliver war in unserer Zusammenarbeit häufig für die Harmonien und Melodien zuständig und ich eher für Drums, Programming und am Ende eben auch Mix und Mastering. Ich habe mich damals mit dem Mastering noch extrem abgemüht und habe die Eigenproduktionen, an denen ich neben unserer Zusammenarbeit allein arbeitete, immer mastern lassen und nicht selbst gemastert, mich stattdessen mehr auf das Mixing konzentriert. Das waren HipHop-Produktionen, da ich schon recht lange hobbymäßig im HipHop aktiv war. Irgendwann kamen erste Anfragen, ob ich da auch Sachen von anderen mischen kann, so dass ich eine zeitlang recht viel gemischt habe. Aber auch das Interesse fürs Mastering wuchs beständig, denn ich fand den Prozess ziemlich beeindruckend. Ich habe viel Zeit ins Einlesen und Ausprobieren investiert und irgendwann kamen auch fürs Mastering die ersten Anfragen und Jobs. Auch da gings wieder mit HipHop los, hat sich aber recht schnell auf andere Genres ausgeweitet. Somit ging es im Mastering, im Vergleich zu den Kompositions- und Produktionsversuchen, relativ schnell vorwärts. Heute mache ich ausschließlich Mastering – keine Produktionen und auch kein Mixing mehr.

*Und warum in Hamburg?*

Ich bin in Hamburg geboren und aufgewachsen und will hier eigentlich auch nicht weg.

*Hast du nie daran gedacht woanders hinzugehen, z.B. Berlin?*

Nein, ich würde nicht auf die Idee kommen, Hamburg freiwillig zu verlassen. Ich bin nicht so der Berlin-Fan. Musikalisch passiert da natürlich sehr viel, und aus jobtechnischer Sicht wäre ein Umzug nach Berlin sicher kein Nachteil, aber es ist auch nicht so, dass ich hier sitze und mich langweile. Von daher sehe ich keinen Grund hier wegzugehen.

*Du sagst, du kommst eher aus dem Hip-Hop-Bereich; hast du die Möglichkeit dir fürs Mastering die Songs auszusuchen, die du auch gerne magst? Oder ist dir das nicht so wichtig?*

Der Job macht natürlich am meisten Spaß, wenn man an toller Musik mit netten Leuten zusammenarbeitet, mit denen man persönlich und musikalisch auf einer Wellenlänge ist. Das ist bei mir aber nicht an ein bestimmtes Genre gebunden. So lange im Idealfall Song und Mix gut sind, oder zumindest eines von beiden gut ist, ist es mir fast egal, um welches Genre es geht. Inzwischen ist es bei mir stilistisch auch ziemlich breit gefächert und nicht mehr so wie in den Anfangsjahren, als Hip-Hop das Tagesgeschäft dominierte. Auf Dauer ist es auch zu langweilig, es nur mit ein oder zwei Genres zu tun zu haben. Jetzt mache ich an einem Tag eine Akustik-Produktion und am nächsten wieder Deep House, Hip-Hop, dann Pop – was auch immer. Natürlich zieht es oft neue Kunden aus einem bestimmten Genre nach sich, wenn man in diesem speziellen Genre ein paar erfolgreiche Songs gemacht hat. Im Moment mache ich z.B. viel Deep House, weil ich da mit einigen recht erfolgreichen Labels zusammenarbeite. Aber genauso gerne mache ich auch akustische Sachen, wie z.B. das neue Annett Louisan-Album, was wieder etwas völlig Anderes ist. Es geht mir also in erster Linie um die Produktion und wie man sich mit den Leuten versteht. Gerade letzteres ist wirklich wichtig. Es gibt Menschen, mit denen man sofort eine Sprache spricht und dann auch die, bei denen man erst nicht so richtig weiß, was sie meinen und wollen. Es ist sehr hilfreich, wenn man über klangliche Vorstellungen und auch Änderungswünsche gut reden kann. Oft heißt es zum Beispiel: Es soll schön warm und analog klingen. Das kann vieles bedeuten, denn wie klingt „analog“? Warm ist auch ein relativ dehnbarer Begriff. Ich habe schon Leute gehabt, für die ein warmer Sound besonders viele Höhen haben muss, was für mich fast das Gegenteil von warm ist. Für mich bedeutet warm eher viele untere Mitten und ein sattes Lowend und eben kein überbetonter Mitten – und Höhenbereich. Deswegen muss man lernen zu verstehen, was die Leute meinen – gerade wenn sie es selbst nicht hundertprozentig rüber bringen können. Natürlich kommen manchmal auch Tracks, bei denen man sich fragt, was das denn werden soll, wenn's irgendwann mal fertig ist? In solchen Fällen sage ich dann auch, dass es meiner Meinung nach mit dem Mastering noch verfrüht ist und dass man eigentlich noch mal neu aufnehmen und/oder mischen müsste und dass vielleicht auch die Sounds an sich und das Arrangement der Produktion nicht unbedingt stimmig sind. Das versuche ich natürlich diplomatisch zu vermitteln, denn es ist ja nur meine ganz persönliche Meinung. Da sitzen vielleicht mehrere Leute, die total happy mit dem sind, woran sie lange Zeit gearbeitet haben. Dann gehen sie zum Mastering, um nur noch den Feinschliff machen zu lassen, und dann sagt der Mastering-Mensch auf einmal, dass das so nicht geht. Das ist natürlich nicht so schön und man muss manchmal wirklich abwägen, ob man Kritik äußert oder nicht. Aber wenn ich einen

Mix bekomme und klangliche Referenzen genannt werden, die wirklich nichts mit dem Mix zu tun haben und in einer völlig anderen Liga spielen, dann macht es oft keinen Sinn, den Mix komplett zu verbiegen und so hinzudrehen, dass es mit Ach und Krach ansatzweise zur klanglichen Referenz passt. Am Ende wird keiner damit richtig glücklich sein. Da ist es häufig sinnvoller, den Leuten einen Mixing-Engineer für einen neuen Mix zu empfehlen oder ein paar Tips für das Mixing zu geben. Allerdings passiert das in solch extremen Ausmaßen eher im Hobby-Bereich. Wenn mir gestandene Profis einen Mix schicken, gibt es manchmal kleine geschmackliche Details, die man selbst vielleicht anders machen würde, die aber nicht spielentscheidend sind. Darüber muss und sollte man ungefragt auch keine Worte verlieren. Man hat es eben mit einem sehr persönlichen „Produkt“ zu tun.

*Hast du ein Schmuckstück oder ein Mastering, an das du dich am liebsten erinnerst? Das erste vielleicht?*

Nein, es ist schwer beziehungsweise unmöglich, ein bestimmtes Release hervorzuheben. Es gab ganz viele Projekte, die super liefen, bei denen die Arbeit Spaß gemacht hat, bei denen die Vorarbeit und der Mix top waren und das Resultat großartig geworden ist. Wäre das nicht so, würde ich den Job wahrscheinlich auch nicht machen. Die Mehrheit der Sachen läuft einfach gut und macht Spaß. Ich kann da kein Release explizit hervorheben.

*Wie genau grenzt sich das Mastering vom Mixing ab?*

Beim Mixing geht es darum, die Einzelspuren eines Tracks zu einem sinnvollen Ganzen zusammen zu führen, also einen stimmigen Mix zu erzeugen. Das Mastering ist der Schritt danach, bei dem man versucht, den Mix auf das nächste Level zu heben, zu verbessern und fast immer auch vernünftig lauter zu machen. Auch die klangliche Anpassung von unterschiedlichen Tracks, z.b. bei einem Album-Mastering, ist ein wichtiges Thema.

Sobald Summenkompression, Summen-EQ oder sonstige Summenbearbeitung seitens des Mixing-Engineers ins Spiel kommt, kann man natürlich sagen, dass die Grenze zwischen Mixing und Mastering etwas verschwimmt. Aber ich würde das eher dem Mixing zuordnen. Die Mischer, die Summenbearbeitung in ihren Mixes verwenden, mischen meist von vorneherein oder zumindest ab einem frühen Mixstadium in diese Tools hinein, so dass alle Mixentscheidungen auf Basis ihrer Summenkette gefällt werden. Die brauchen dann das Feeling der Summenkette, den „Glue“ durch die Kompression etc. Wenn die Summenkette also einen großen Anteil am Sound hat, ist es meist sinnlos, diese fürs Mastering wieder herunterzunehmen. Der Mix wird dann mit Sicherheit in sich zusammenfallen und ganz anders klingen wird. Solche Fälle hat man immer wieder mal. Wichtig ist nur, dass der Mischer wirklich weiß was er tut, wenn er viele Tools auf der Summe hat. Denn man kann damit einen Mix auch sehr schnell kaputt machen. Darum verzichten ja auch viele Mischer darauf und überlassen das dem Mastering. Und wenn man sich unsicher ist, ist das auch genau der richtige Weg. Wenn nur leichte Summenkompression im Spiel ist, ist es sinnvoll, zwei Versionen zum Mastering zu geben – einmal mit Kompression, einmal ohne. So hat man im Mastering die Wahl und kann z.b. auch noch andere Kompressoren ausprobieren. Limiter/Clipper sollten aber generell von der Summe runter genommen werden, wenn es zum Mastering geht, denn das kann die Arbeit deutlich erschweren. Ganz leichtes Limiting mag

noch funktionieren, macht aber auch nichts besser. Letztendlich landet man auch da wieder bei der Kommunikation. Man muss eben drüber sprechen, in die Mixes rein hören, die Ziele kennen und dann entscheiden, wie man das am sinnvollsten angeht, welche Tools auf der Summe aus welchem Grund verwendet worden sind und so weiter. Gerade wenn man mit neuen Leuten zusammenarbeitet, sollte man so etwas kurz klären. Die Leute, die schon länger am Start sind und professionelle Arbeit abliefern, kennen die Thematik ja auch und man kann mit den Mixes, so wie sie die von sich aus abliefern, meistens auch gut arbeiten.

*Wovon hängt deiner Meinung nach gutes Mastering ab? Welche Rolle spielt dabei die Hardware?*

Das Wichtigste sind die Entscheidungen, die man fällt. Wenn man einen Mix bekommt, der dumpf und viel zu basslastig ist und der dementsprechend mehr Höhen bzw weniger Bass vertragen könnte, man sich aber dafür entscheidet den Bass noch mehr anzuheben, dann ist das natürlich nicht so schön. Da ist es egal, ob du den Bass mit einem 8000-Euro-Hardware-EQ anhebst oder mit einem Plug-In. In dem Fall hat der das bessere Mastering gemacht, der die Höhen angehoben bzw den Bass abgesenkt hat - egal, womit er das gemacht hat, selbst wenn es die Sequenzer-internen Plug-Ins sind. Am Anfang steht also die Entscheidung, was zu tun ist. Und das hat den größten Einfluss auf ein gutes Mastering. Man darf aber auch nicht vergessen, dass der geschmackliche Anteil sehr hoch ist. Einige mögen nun mal sehr viele Höhen, so dass es fast schon in den Ohren wehtut und andere stehen da gar nicht drauf. Ich muss also entscheiden was für mein Empfinden nach gut für den Mix ist, und zwar unter Berücksichtigung des Künstlers, der Produktion, der Emotion des Songs, der Mixästhetik und der Kundenwünsche. Auch zu entscheiden, was man NICHT tut, ist sehr wichtig beim Mastering.. Auch wenn das blöd klingt. Wieso bezahle ich jemanden für etwas, was er nicht tut? Aber auch das Nicht-Eingreifen in bestimmte Bereiche ist eine wichtige Entscheidung.

Natürlich spielt auch das Equipment eine Rolle. Wenn ich einen guten Hardware-Equalizer mit super-klingenden Höhen habe und die Entscheidung treffe, bei 16K die Höhen anzuheben, wird das mit dem EQ sicherlich besser klingen, als mit einem schlechten Plug-In. Ebenso ist es wichtig, wie man das Equipment einsetzt. Es ist nicht so, dass ein guter Kompressor von alleine die ganze Arbeit macht. Man kann auch einen guten Kompressor so einstellen, dass er schlecht klingt. Oft führen mehrere Wege zum Ziel. Wenn ich mich z.B. für Kompression entscheide, gibt es immer noch mehrere Möglichkeiten: Multibandkompression oder Singlebandkompression? Plug-In oder Hardware? Röhrenkompression oder VCA? Oder beides? Genauso beim EQ: Will ich die Höhen anheben, sei es mit Plug-In oder Hardware, muss ich mich auch für eine bestimmte Charakteristik entscheiden. Möchte ich aggressivere Höhen oder weichere? Wenn ja, in welchem Bereich? Breitbandig oder schmal? Viele Entscheidungen trifft man irgendwann auch intuitiv und unbewusst. Aber es spielt beides mit rein: Die Entscheidung an sich, die auf Erfahrung, Gespür, musikalischem Verständnis und Kundenwünschen beruht, und das Equipment und wie es verwendet wird. Das Ganze macht es dann letztendlich zu einem guten Master.

Dabei ist gutes Mastering eben immer subjektiv. Manchmal ist man selbst total begeistert vom Resultat und ist sich 100%ig sicher, dass das Master gut beim Kunden angekommen wird. Dann schickst du es zurück und es hagelt Änderungswünsche. Und es gibt auch den

umgekehrten Fall: Man selbst ist nicht ganz zufrieden mit dem Endprodukt, aber irgendwie konnte man durch Produktion und Mix nicht mehr rausholen. Man schickt das Master etwas zerknirscht zurück, rechnet mit Kritik und wird stattdessen mit Begeisterungstürmen überhäuft. Im Idealfall ist man selbst UND der Kunde begeistert. Aber die Leute reagieren einfach sehr unterschiedlich. Das merkt man oft, wenn man z.B. für Bands mastert, deren Mitglieder alle gleichberechtigt über den Sound entscheiden. Das kann wirklich schwierig werden - eine achtköpfige Band, bei der jeder eine andere Meinung hat. Die Reaktionen sind da manchmal komplett konträr, so dass man das auch nicht auf einen gemeinsamen Nenner bringen kann. Es gibt also kein „gut“ für alle, sondern nur ein „gut“ für dich. Somit gibt es eben auch kein allgemeingültiges „gutes“ Mastering.

*Was würdest du Studenten empfehlen, die Kulturwissenschaften studieren und vorhaben in den Musikmarkt einzusteigen?*

Der Musikmarkt ist natürlich ein großes Feld, und es kommt drauf an, was man machen möchte. Ein eigenes, gut laufendes Studio zu eröffnen ist heutzutage sicher kein Kinderspiel. Etwas einfacher wird es, wenn man in einer bestimmten Szene schon länger aktiv ist. Wenn man z.B. hobbymäßig seit vielen Jahren in verschiedenen Punk-Bands spielt und dort viele Kontakte hat. Dann kann man die Neuigkeit vom eigenen Studio sehr gezielt verbreiten und ist natürlich auch sehr glaubwürdig. Ein Feld-Wald-Und-Wiesen-Studio für Produktion, Recording, Mixing, Mastering, Synchronisation, Werbung, Post-Production, DVD- und Blu-Ray-Authoring in allen Genres, Szenen und Zielgruppen ohne bestehende Kontakte zu eröffnen, dürfe dagegen härter werden.

Ein wenig Flexibilität schadet sicher auch nicht. Wenn der Berufswunsch A&R-Manager bei einer Major-Plattenfirma ist, man aber eben zufällig mit dem Chef einer kleinen Booking-Firma verschwägert ist, der gerade neue Leute sucht, sollte man da vielleicht erstmal zugreifen.

Schwarzmalerei hilft aber keinem weiter. Wenn man den richtigen Biss hat, d.h. nicht zuviel und nicht zu wenig, und die richtige Persönlichkeit mit bringt, wird man seinen Weg schon machen. Um den Album-Titel eines frisch von mir gemasterten Albums zu zitieren: Alles gut solange man tut.