

Masterarbeit

Veränderung der Wertschöpfung in der modernen Deutschrapp-Musikproduktion

Von:

Lukas Jochum

51826441

Studiengang:

Digital Media Management

Begutachter:

FH-Prof. Mag. Dr. Tassilo Pellegrini

Zweitbegutachter:

FH-Prof. Dr. Jan Krone

St. Pölten, am 28.08.2022

Ehrenwörtliche Erklärung

Ich versichere, dass

- ich diese Masterarbeit selbständig verfasst, andere als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel nicht benutzt und mich auch sonst keiner unerlaubten Hilfe bedient habe.
- ich dieses Masterarbeitsthema bisher weder im Inland noch im Ausland einem Begutachter/einer Begutachterin zur Beurteilung oder in irgendeiner Form als Prüfungsarbeit vorgelegt habe.

Diese Arbeit stimmt mit der vom Begutachter/von der Begutachterin beurteilten Arbeit überein.

Wien am 28.08.2022

Ort, Datum

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'W. J. J.', written in a cursive style.

Unterschrift

Zusammenfassung

Diese Masterarbeit erforscht den Musikproduktionsprozess von professionellen Musikschaffenden des Genres Deutschrap. Forschungsarbeiten aus den vergangenen Jahren zeigen, dass sich der Musikproduktionsprozess durch das Aufkommen neuer Technologien stark verändert hat, wodurch das Konzept der großformatigen Studios vermehrt in Frage gestellt wurde und die autarke Produktion aus dem Home-Studio an Relevanz gewonnen hat. Es stellt sich also die Frage, inwiefern sich traditionelle Produktionsprozesse verändert haben und wie dadurch heutzutage Musik produziert wird. Diesbezüglich wurde folgende Leitfrage gebildet, die im Kern dieser Arbeit steht:

Wie werden Deutschrap-Songs produziert und welche Akteure sind in den Wertschöpfungsprozess involviert?

Zur gezielten Beantwortung dieser Leitfrage teilt sich die Arbeit in einen theoretischen Teil und einen empirischen Teil auf. Im Zentrum des theoretischen Teils stehen die Wertschöpfungskette der Musikindustrie, der Musikproduktionsprozess von Pop-Musik und die digitale Mediamorphose. Auf Basis der Theorie wurden anschließend Forschungslücken identifiziert, welche in Form von Forschungsfragen festgehalten wurden und im empirischen Teil anhand von qualitativen Experteninterviews untersucht wurden.

Die Ergebnisse dieser Forschungsarbeit erläutern, dass die Produktionsprozesse im Genre Deutschrap stark variieren können. Zwar haben die Teilschritte der Wertschöpfung nach wie vor Bedeutung, jedoch können die einst getrennten Aufgabebereiche nicht mehr ihren traditionellen Akteuren zugeordnet werden, da sich die Bereiche vermehrt überschneiden und einige Musikschaffende sogar den gesamten Produktionsprozess autark gestalten. Dadurch ist es im Deutschrap heutzutage der Fall, dass einerseits bekannte Hits vollständig aus dem Home-Studio produziert werden, sich aber andererseits auch komplexe und adaptive Kooperationsstrukturen mit zahlreichen involvierten ExpertInnen herauskristallisieren, wodurch keine Songproduktion der anderen mehr gleicht.

Abstract

This master thesis aims to explore the music production process of professional music creators of the genre German-Rap. Research from the past years have shown that the music production process has changed a lot due to the emergence of new technologies, whereby the concept of large-format music-studios has been increasingly questioned and the production from the home-studio is gaining relevance. So the question arises to what extent traditional production processes have changed and how music is produced today as a result, as well as which duties the participating players have on the basis of the changed conditions. In this regard, the guiding question was defined as follows:

How are German-Rap songs produced and which players are involved in the value creation process?

To answer this question, the thesis is divided into a theoretical part and an empirical part. The theoretical part focuses on the value chain of the music industry, the music production process of pop music and the digital mediamorphosis. Based on the theory, research gaps were then identified, which were recorded in the form of research questions and examined in the empirical part using qualitative interviews with experts.

The research came to the conclusion that the production processes in German-Rap vary greatly and can differ fundamentally from song to song. Although the traditional steps of value creation are still important, music creators usually no longer work sequentially through all production steps, but rather switch constantly between different steps. In addition, the once separate areas of responsibility can no longer be assigned to their traditional players, since the areas of responsibility increasingly overlap and some music creators even execute the entire production process autonomously. As a result, it is the case that on the one hand, well-known German-Rap songs are produced entirely from the home studio, but on the other hand, complex and adaptive collaborative structures with numerous involved experts are emerging, so that every music production process is one of a kind.

Inhaltsverzeichnis

<i>Zusammenfassung</i>	<i>III</i>
<i>Abstract</i>	<i>IV</i>
<i>Inhaltsverzeichnis</i>	<i>V</i>
<i>Abbildungsverzeichnis</i>	<i>VII</i>
1 <i>Einleitung</i>	1
1.1 Problem- und Fragestellung.....	1
1.2 Erkenntnisinteresse und Zielsetzung.....	2
1.3 Aufbau und Methodik	2
2 <i>Empirischer Forschungsstand</i>	4
3 <i>Theoretische Grundlagen</i>	18
3.1 Musikproduktion in der digitalen Mediamorphose.....	18
3.2 Wertschöpfungskette der Musikindustrie.....	22
3.3 Musikproduktionsprozess von Pop-Musik	24
4 <i>Akteure der Musikproduktion und ihre klassischen Aufgabenfelder</i>	27
4.1 KomponistInnen & TextdichterInnen.....	27
4.2 InterpretInnen.....	27
4.3 ProduzentInnen.....	28
4.4 StudiotechikerInnen	29
5 <i>Musikgenres am Beispiel Hip-Hop/Rap</i>	31
5.1 Soundästhetische Merkmale von Hip-Hop-Musik	32
5.2 Produktionsspezifische Merkmale von Hip-Hop-Songs	33
6 <i>Kommerzialisierung von Hip-Hop am Musikmarkt</i>	37
6.1 Hip-Hop/Rap am globalen Musikmarkt	37
6.2 Status Quo von Deutschrap in Deutschland	41
7 <i>Fazit und Forschungsfragen</i>	43

8	<i>Methodenkapitel</i>	46
8.1	Begründung und Erklärung der Erhebungsmethode der Experteninterviews	46
8.2	Beschreibung der Stichprobe und Erhebungsdurchführung	50
8.3	Erläuterung der Auswertung	53
8.4	Das Kategoriensystem	55
9	<i>Empirischer Teil</i>	58
9.1	Analyse der Ergebnisse	58
9.1.1	Analyseergebnisse „Musikproduktion“	58
9.1.2	Analyseergebnisse „Bedeutung der Akteure“	62
9.1.3	Analyseergebnisse „Das Studio“	65
9.1.4	Analyseergebnisse „Voraussetzungen“	67
9.2	Interpretation der Ergebnisse	70
9.2.1	Interpretation der Kategorie „Musikproduktion“	70
9.2.2	Interpretation „Bedeutung der Akteure“	72
9.2.3	Interpretation „Das Studio“	73
9.2.4	Interpretation „Voraussetzungen“	74
9.3	Beantwortung der Forschungsfragen und Hypothesenbildung	76
10	<i>Fazit</i>	80
11	<i>Forschungsausblick und Limitation</i>	82
12	<i>Quellenverzeichnis</i>	83
13	<i>Tabellenverzeichnis</i>	88
	<i>Anhang A – Interviewleitfaden</i>	89
	<i>Anhang B – Codebuch</i>	91
	<i>Anhang C – Auswertung Experteninterviews</i>	97
	<i>Anhang D – Exposé</i>	140

Abbildungsverzeichnis

<i>Abbildung 1: Ablauf einer inhaltlichen strukturierenden Inhaltsanalyse. Eigene Darstellung nach Kuckartz 2018, S. 100.....</i>	<i>54</i>
<i>Abbildung 2: Codesystem der Auswertung in MAXQDA. Screenshot.</i>	<i>57</i>

1 Einleitung

Bereits 2008 thematisierte Dolata eine grundlegende Restrukturierung der Musikbranche, angetrieben durch die Digitalisierung und das Aufkommen von neuen Technologien, welche die Musikproduktion und Distribution maßgeblich verändert haben (vgl. Dolata 2008, S. 357).

„Die Musikindustrie befindet sich seit Ende der 1990er Jahre in einer tiefen und anhaltenden Restrukturierungskrise, die maßgeblich durch ein neues Set an Technologien – Digitalisierung, Datenkomprimierung und das Internet – angestoßen worden ist.“ (ebd. 2008, S. 344)

Die Kombination aus erschwinglicher digitaler Aufnahmetechnik und einer Krise auf dem Tonträgermarkt, hat die Studiobranche im 21. Jahrhundert erheblich verändert. Das traditionelle Aufnahmestudio ist heute nicht mehr der Hauptproduktionsort, da kleine, DAW-basierte Studios (DAW = Digital Audio Workstation), Einzug in den Produktionsprozess gefunden haben (vgl. Kirby 2016, S. 2). Aus diesem Grund widmet sich diese Arbeit dem veränderten Musikproduktionsprozess in Bezug auf ein bislang weitgehend unerforschtes Genre, dem Deutschrapp.

1.1 Problem- und Fragestellung

Musikschaffende sind durch die technologischen Veränderungen nicht mehr auf professionelle Tonstudios angewiesen und können mit geringem Mittelaufwand, und teilweise vollkommen autonom, ihre Musik produzieren (vgl. Tschmuck 2013, S. 288). Des Weiteren ist die Musikproduktion nicht mehr an die Konzernstrukturen von Major Labels gebunden, wodurch auch erfolgreiche Musikschaffende vermehrt neue technologische Möglichkeiten nutzen um ihre Musikproduktion selbst zu organisieren (vgl. Dolata 2008, S. 357). Die Digitalisierung hat zudem maßgeblich die Markteintrittsbarrieren gesenkt, wodurch es laut Tschmuck heutzutage jedem möglich ist, selbst von zuhause aus Musik am Laptop zu produzieren (vgl. 2017, S. 565). Diesbezüglich stellt sich die Frage, welche Konsequenzen dadurch im Musikproduktionsprozess auftreten.

1.2 Erkenntnisinteresse und Zielsetzung

Im Kern dieser Arbeit steht das Genre Deutschrap, welches in den vergangenen Jahren einen starken Aufschwung im DACH-Raum erfahren hat, wodurch vermehrt Produktionen des Genres in die Charts Einzug gefunden haben. Die bisherige Forschung befasste sich noch nicht mit dem Thema Deutschrap, weshalb das Genre im Zuge dieser Arbeit beleuchtet werden soll.

Durch die technologischen Entwicklungen wird nun die Wertschöpfungskette der modernen Musikproduktion mehr und mehr hinterfragt. Es stellt sich somit die Frage, wie sich der Produktionsprozess von Deutschrap-Songs heutzutage gestaltet, welche Akteure in ihn involviert sind und welche Aufgaben diese im Zuge des Produktionsprozesses haben. Somit setzt sich diese Masterarbeit das Ziel den Wertschöpfungsprozess der Deutschrap Musikproduktion auf Basis folgender Leitfrage zu erforschen:

Wie werden Deutschrap Songs produziert und welche Akteure sind in den Wertschöpfungsprozess involviert?

Vorherige Forschungsarbeiten behandelten vor allem die Produktionsprozesse von englischsprachiger Pop-Musik. Insofern soll diese Arbeit neue Erkenntnisse in einem bislang unerforschten Themengebiet liefern. Die Arbeit richtet sich an professionelle Musikschafter und Institutionen des Genres Deutschrap, um ihnen dabei zu helfen ihr diversifiziertes Handlungsumfeld besser zu verstehen.

1.3 Aufbau und Methodik

Diese Arbeit gliedert sich in einen theoretischen und einen praktischen Teil, welche dazu dienen das zugrunde liegende Thema systematisch zu erarbeiten. Zuerst wird im Zuge des wissenschaftlichen Arbeitens der Forschungsstand eruiert, auf Basis dessen die vorhandenen Forschungslücken erhoben und daraus die Forschungsfragen abgeleitet werden.

Die aufgestellten Forschungsfragen werden anschließend im Licht der Theorie der Wertschöpfungskette der Musikindustrie, dem Produktionsprozess von Pop-Musik und der digitalen Mediamorphose untersucht. Hinzugezogen wird aktuelle Literatur über die Produktionsabläufe in der modernen Musikproduktion, sowie Marktanalysen zum Rap-Musikmarkt, um im Fazit des Theorieteils ungeklärte Aspekte in den Forschungsfragen aufzuwerfen und diese im Zuge der Empirie qualitativ zu erforschen. Diesbezüglich wurden im Zuge der empirischen Forschung Experteninterviews mit ProduzentInnen aus dem Deutschrap-Bereich durchgeführt. Die befragten ExpertInnen arbeiten mit den aktuell erfolgreichsten KünstlerInnen der Deutschrap-Szene zusammen, wodurch einmalige Einblicke in die Musikproduktionspraktiken der Szene gewonnen werden konnten.

Die Interviews wurde nach der qualitativen Inhaltsanalyse nach Kuckartz anhand von induktiven Kategorien zusammengefasst und ausgewertet. Zu guter Letzt wurden die Ergebnisse der qualitativen Forschung interpretiert, und am Ende dieser Arbeit die anfänglichen Forschungsfragen beantwortet und Hypothesen aufgestellt.

2 Empirischer Forschungsstand

In diesem Kapitel werden nationale und internationale Forschungsergebnisse vorgestellt, aus denen Forschungslücken identifiziert und Forschungsfragen abgeleitet werden. Die Kernpunkte und wichtigsten Erkenntnisse der Studien werden jeweils kurz vorgestellt und erläutert. Im Mittelpunkt der Recherche standen Onlinejournals und Bibliotheksdatenbanken sowie internationale Studien, welche bereits den Prozess der digitalen Musikproduktion beleuchtet haben. Zu beachten ist, dass zum Musikproduktionsprozess bereits grundlegende theoretische Auseinandersetzungen angestellt wurden, dieses jedoch aus empirischer Sicht weitgehend unerforscht ist. Bislang wurden lediglich Fallstudien und Interviews mit Musikschaaffenden im kleinen Rahmen durchgeführt, welche zwar nicht universelle Aussagekraft haben, jedoch bereits erste Erkenntnisse liefern, wie heutzutage Musik produziert wird. Im folgenden Abschnitt werden nun die wichtigsten Eckdaten der Studien präsentiert.

Eine finnische Studie aus dem Jahre 2016 untersuchte die kreative und kollaborative Handlungsfähigkeit eines jungen, professionellen Studioproduzenten populärer Musik. Die Studie beleuchtete die Musikproduktionstechnologien und -praktiken, die die Handlungsfähigkeiten eines aufstrebenden Produzenten prägen und gab Einblicke in sein Musikproduktionsstudio als sozial-kulturellen Raum (vgl. Auvinen 2016, S. 1). Im Mittelpunkt der Fallstudie standen folgende Forschungsfragen:

1. Welche Art von „kreative Agency“ ist der unabhängige Popmusik-Tracker/Produzent im Heimstudio?
2. Wie ist die „kreative Agency“ des Produzenten innerhalb eines Kollektivs in Bezug auf andere kreative Parteien, die an der Produktion eines Songs arbeiten, aufgebaut?
3. Was für eine Art von kulturellem Raum ist das digitale Heimstudio für Musikproduktion und wie trägt es zur Konstruktion der kreativen Agentur des Trackers/Produzenten in einem Produktionsprozess bei?

Das Untersuchungsobjekt war ein finnländischer Popmusik-Produzent aus Helsinki, welcher bei dem Major Label „Warner Music Finland“ unter Vertrag ist. Auvinen begleitete den Künstler sowie einen Sänger ein Jahr während des Entstehungsprozesses eines Pop-Songs und stützte seine Untersuchung zusätzlich mit zwei qualitativen Interviews mit dem Produzenten (vgl. ebd. 2016, S. 2).

Im Sinne der Studie wurde der Produzent als jemand identifiziert, der vom Beginn des Kompositionsprozesses bis zum Ende in den kreativen Prozess involviert ist. Der Produzent arbeitete anfangs noch in seinem Home-Studio in einer Wohnung, und übersiedelte später in ein größeres eigenständiges Tonstudio. Das Home-Studio hatte dabei zwar eine entspannende und kreative Atmosphäre, jedoch waren einige akustische Limits gegeben, die gerade bei Gesangsaufnahmen hinderlich waren (vgl. ebd. 2016, S. 15f). Bezüglich des untersuchten Songs, lief der Musikproduktionsprozess wie folgt ab: Zuerst zeigte sich eine Anbahnungsphase, in der die Muskschaffenden Smalltalk führten und sich auf den bevorstehenden Arbeitsprozess einstimmten. Danach folgte die Produktion einer ersten Demoversion des Instrumentals, auf welche gemeinsam eine Melodie für die Vocals mittels Trial-and-Error-Verfahrens geschrieben wurde. Die erste Urversion diente dabei nur als Richtungsweiser für weitere drei Versionen. Für die zweite Demoversion besprachen die Muskschaffenden ein lyrisches Thema, schrieben einen Text und bauten den Song weiter aus. In einer dritten Demoversion, verbesserten sie das Klangbild und änderten einige Gesangsteile, damit diese besser zum Image des Artists passten. In der vierten und letzten Demo wurden schließlich diverse Sounddetails eingefügt, sowie einige Instrumente geändert, wobei die grundlegenden Melodien und Harmonien behalten wurden. Zudem wurde die Tonart des Songs um einen Halbton angehoben, um besser zum Stimmumfang des Sängers zu passen. Neben Musikproduzent und Sänger war ebenfalls noch ein A&R-Mitarbeiter des Labels in den Feedbackprozess involviert, da dieser letztendlich die Demo abnehmen musste. Nachdem alle Beteiligten die Demo abgesehnet hatten, bestanden die letzten Produktionsschritte im Mixing und Mastering des Songs, wofür externe Dienstleister herangezogen wurden. Wie im Produktionsprozess generell klar erkennbar war, sind die Rollen der einzelnen Akteure nicht klar trennbar, da das Songwriting und die Musikproduktion ein kollaborativer Prozess war (vgl. ebd. 2016, S. 17-21). Diesbezüglich

können ProduzentInnen unter anderem auch Engineering-Tätigkeiten wie Mixing und Mastering, beziehungsweise dessen Vorarbeiten, im Home-Studio übernehmen (vgl. ebd 2016, S. 24).

Hinsichtlich der verwendeten Technologien, war der Computer das einzige Equipment, welches für den Produzenten als essentiell angesehen wurde: „[...] technology is secondary to the creative ideas in the studio [...]“ (ebd. 2016, S. 25). Aufnahmegeräte wie Mikrofone wurden ebenfalls als wenig wichtig angesehen, da durch den Prozess der Postproduktion der gewünschte Sound kreiert werden kann (vgl. ebd. 2016, S. 25).

Eine weitere Erkenntnis war, dass sich die Musikschaaffenden während des Prozesses regelmäßig an anderen Songs auf Spotify orientierten, beziehungsweise sich von anderen Songs Inspiration geholt haben:

„The line between production and consumption becomes blurred as producers become consumers, but also vice versa, as producers make use of a consumption technology in their production process. Furthermore, a new kind of music consumption practice by music producers might contribute to a less personal, more commoditized relationship to music in general.“ (ebd. 2016, S. 26)

Zusammenfassend zeigt die Studie, dass der Musikschaaffungsprozesse ein kollektives Zusammenarbeiten darstellt, wobei die einzelnen Tätigkeiten nicht immer klar den Akteuren zugeordnet werden können, da die Grenzen diesbezüglich verschwimmen. Zudem wird ersichtlich, dass der Prozess stark auf Trial-and-Error-Praktiken und Feedbackschleifen basiert und sich die Akteure aktiv an ähnlichen Musikstücken orientieren. Die Produktions- und Recordingumgebung spielte eine untergeordnete Rolle, da der gewünschte Klang mittels computerunterstützter Postproduktion erreicht, und Instrumente größtenteils digital eingespielt wurden. Da sich die Studie nur an einem spezifischen Fallbeispiel orientierte, trifft dieser Workflow sicherlich nicht auf alle Musikschaaffenden im Pop-Bereich zu, jedoch wird ersichtlich, dass professionelle Musikproduktion auch erfolgreich außerhalb von vollausgestatteten Tonstudios stattfinden kann.

Eine Studie aus dem Journal of Urban Culture Research, untersuchte ebenfalls die Musikproduktionspraktiken von Pop-Musik ProduzentInnen aus Spanien. Im Zuge eines qualitativen Zuganges, wurden interpretative Interviews mit fünf ProduzentInnen durchgeführt und anschließend induktiv ausgewertet. Für die Interviews wurde ein semi-strukturierter Zugang gewählt. Die Interviewten arbeiteten alle für Major Labels und sind aktiv in der Musikbranche tätig gewesen (vgl. Faure-Carvalho et al. 2022, S. 81f).

Die Autoren kamen zu den Erkenntnissen, dass folgende Schritte den Produktionsprozess von Pop-Musik beeinflussen:

1. Sound Capture (Recording):

Innovationen in den Bereichen Mikrofonie, Verstärkung, Raumakustik usw. haben den Klang der verschiedenen Musikepochen bestimmt. ProduzentInnen haben heute die Möglichkeiten computergestützt die technischen Merkmale der Vergangenheit nachzuahmen (z.B. die digitale Emulation von Hallräumen). Nichtsdestotrotz können die Anforderungen an Recordingbedingungen zwischen Genres stark variieren (vgl. ebd. 2022, S. 84).

2. Sound Editing

Hierbei betonten die Interviewten, dass es bei elektronischer Musik die Aufgabe der ProduzentInnen ist, dafür zu sorgen, dass derselbe Beat während des gesamten Liedes beibehalten wird. Zu diesem Zweck greifen sie auf die "Quantisierung" zurück, einen Bearbeitungsprozess, der die zeitliche Verschiebung von Klängen und ihre Anpassung an ein fixes Raster ermöglicht. Ein weiterer starker Fokus liegt dabei auf der Tonhöhenbearbeitung (Pitching), welche gerade für Hip-Hop- und Trap-Vocals große Bedeutung hat. Zudem erläuterten die ProduzentInnen, dass im heutigen Kontext der Musikproduktion, viele Lieder in Zusammenarbeit erstellt werden. Diese von verschiedenen Personen an verschiedenen Orten und zu verschiedenen Zeiten autonom geschaffenen Bestandteile müssen zusammengefügt werden, was häufig eine Anpassung der Tonart oder Geschwindigkeit benötigt (vgl. ebd. 2022, S. 85).

3. Audio Processing

a. Timbre Variation Processors

Zu dieser Kategorie gehören mehrere Prozessoren. Sie sind gemeinhin als Equalizer oder Filter bekannt und verändern die Intensität der Frequenz des verarbeiteten Signals. Auf diese Weise können sie einem Stück oder einem Fragment einen bestimmten Klang und Charakter verleihen. Filter können aber auch bestimmten Frequenzbereichen den Vorrang geben und dazu verwendet werden, bestimmten Elementen im Song ihren Platz zu verschaffen (vgl. ebd. 2022, S. 86).

b. Dynamic Processing

Dynamikprozessoren ermöglichen die Manipulation des Dynamikbereichs eines beliebigen Signals, d. h. des Unterschieds zwischen seinem maximalen und minimalen Intensitätsniveau. Dies kann beim Hören von Musik in lauten Umgebungen sehr hilfreich sein, da die meiste Musik, die sich an Jugendliche richtet, in Bezug auf die Dynamik sehr homogen ist. Dynamikprozessoren können einem Signal aber auch einen gewissen Charakter verleihen. Diesbezüglich wird für aggressive Rap-Vocals gerne eine bestimmte Art von dynamischer Kompression verwendet (vgl. ebd. 2022, S. 86f).

c. Space Processors

Raumprozessoren wie Nachhall oder Delay sollen den Klang akustischer Räume imitieren. Mit ihnen kann zudem eine gewünschte klangliche Stimmung erzeugt werden. Des Weiteren gibt es noch viele andere Prozessoren wie z.B. Verzerrer, Flanger, Phaser oder Choruse, die man als Spezialeffekte bezeichnen könnte und die für die Klangidentität bestimmter Musikgenres und -stile ebenfalls entscheidend sind (vgl. ebd. 2022, S. 87).

d. Mixing & Mastering

Dies ist die Phase, in der dem Klang der aufgenommenen Musik der letzte Schliff gegeben wird und somit der Charakter der Lieder endgültig definiert wird, um ein Gleichgewicht der Pegel zwischen den aufgenommenen Elementen herzustellen. Sobald der Mix fertig ist, werden die resultierenden Sounddateien zum Mastering geschickt, wo sie so optimiert werden, dass sie in jeder anderen Situation und mit

jedem anderen Gerät angehört werden können. Das Mastering ist dabei ebenfalls ausschlaggebend für das assoziierte Klangbild verschiedener Genres. Zu beachten ist, dass das Mixing und insbesondere das Mastering von externen Dienstleistern übernommen wird (vgl. ebd. 2022, S. 88f).

Die Studie von Faure-Carvalho et al. zeigt unter anderem, dass ein hohes Maß an unterschiedlichen Kompetenzen, vormals ein großes technisches und musikalisches Know-How, für die Produktion von Pop-Songs unabdingbar sind. Es wird wiederum deutlich, dass viele Soundästhetiken heutzutage digital erzeugt, beziehungsweise emuliert werden, und generell ein hoher Fokus auf digitaler Audio-Bearbeitung liegt. Die Interviewten bedienten sich primär einer DAW mit der sie ihre Produktionen erfassten und waren nicht auf große Studioräumlichkeiten angewiesen: „With the emergence of digital recording, these types of software programs have become essential tools to create music consumed by adolescents. Styles such as Trap, Hip-Hop or Pop are possible thanks to sound manipulations facilitated by the DAW.“ (ebd. 2022, S. 92). Wie aus diesen Interviews ebenfalls hervorging, sind Musikproduktionen ein kollaborativer Prozess mehrerer Akteure, wobei Mixing und Mastering oft auf spezielle Dienstleister ausgelagert werden. Bei dieser Studie ist zu beachten, dass der Fokus auf dem digitalen Entstehungsprozess liegt und der Aspekt des Songwriting im Produktionsprozess nicht beleuchtet wurde.

Eine US-Amerikanische Studie kam zu ähnlichen Erkenntnissen. Die ForscherInnen befragten sechs renommierte MusikproduzentInnen mit mindestens zwanzig Jahren Berufserfahrung, mittels qualitativen Leitfadeninterviews zu den „best practices for music production“ mit besonderem Fokus auf deren Produktionsprozess und den sich verändernden Produktionsbedingungen.

Der Studie zufolge sind die ProduzentInnen für die künstlerische Leitung des Projekts verantwortlich, indem sie den ästhetischen Kontext und die Vision des Songs berücksichtigen. Die Befragten, welche jeweils unterschiedliche Genres bedienen, betonten, dass der Recordingprozess zwischen Genres stark variiert. Klang und Technik sind diesbezüglich für jedes Genre spezifisch und ProduzentInnen sollten ihre Grenzen kennen, damit sie entscheiden können, welches Genre sie produzieren können und welches nicht (vgl. Pras et al. 2013, S. 619f).

Beispielsweise gestaltet sich eine Pop-Produktion anders als eine Orchesteraufnahme, wobei letztere viel mehr Anforderungen an Equipment und Aufnahmeraum stellt und die Aufnahme deshalb oft von eigenen TonmeisterInnen betreut wird. Zudem gibt es bei niedergeschriebenen Musikstücken wie Klassik oder Filmmusik, einen klaren Fahrplan wenn es um das Recording geht, wohingegen nicht niedergeschriebene Musik wie Pop, in unstrukturierten Kreativsessions produziert wird, welche durchaus bis spät in die Nacht dauern können. Weiters variiert die Zusammenarbeit mit den KünstlerInnen: In der klassischen Musik richten sich die ProduzentInnen größtenteils nach den musikalischen Ideen der KünstlerInnen, während in der Pop- und Rock-Musik die künstlerischen Entscheidungen eher in Zusammenarbeit getroffen werden, wodurch ungewöhnliche Beziehungen zwischen KünstlerInnen und Studioprofis entstehen können. Die befragten ProduzentInnen verglichen ihren Beruf diesbezüglich mit Fotografen, Reinigungskräften, Dienern, Schiffskapitänen, Feuerwehrmännern und Hebammen, um drei Aspekte ihrer Aufgabe zu veranschaulichen: künstlerische Entscheidungen treffen, intime Beziehungen zu den Musikern aufbauen und Verantwortung für das Projekt übernehmen (vgl. ebd. 2013, S. 620).

Pras et al. kamen zu dem Schluss, dass Studioprofis tendenziell immer weniger oft eingesetzt werden und deren Dienste oft ausgelagert werden, da digitale Technologien die unabhängige und ortsungebundene Musikproduktion ermöglichen. Sie berichten außerdem, dass MusikerInnen vermehrt auf digitales Editing und Postproduktion angewiesen sind, da es ihnen an finanziellen und zeitlichen Ressourcen mangelt und Fehler einfacher digital korrigiert werden können. In diesem neuen Paradigma der Aufnahmeindustrie neigen Artists laut den AutorInnen dazu, ihre Aufnahmeprojekte selbst zu finanzieren, zu verwalten und zu vermarkten, ohne notwendigerweise schon in der Anfangsphase der Produktion Studioprofis zu engagieren. Und wenn sie von Artists eingestellt werden, werden oft drei Aufgaben von derselben Person übernommen, was zu Abstrichen an der Qualität des Endproduktes führen kann. (vgl. ebd. 2013, S. 624f).

Es zeigte sich also auch in dieser Studie, dass der Produktionsprozess ein kollektiver Prozess des Zusammenarbeitens ist, der genrespezifisch variiert, in dem MusikproduzentInnen jedoch stets zentrale Rollen einnehmen. Obwohl die Studie

bereits aus dem Jahr 2013 stammt, zeigten sich auch hier bereits starke Tendenzen der Artists zum Homerecording und Auslagern von Expertentätigkeiten wie Mixing oder Mastering. In Genres mit niedrigeren Recordinganforderungen, übernehmen zudem einzelne Akteure mehrere Rollen, wodurch die Tätigkeiten und Zuständigkeiten nicht mehr klar voneinander abgrenzbar waren.

Eine weitere Case-Study erforschte die Musikproduktionspraxis eines New-Yorker Musikers und Songwriters mittels Videoaufnahmen, stimulierten Recall-Interviews und semi-strukturierten Interviews über einen Zeitraum von drei Monaten. Der Zweck dieser Untersuchung war es herauszufinden, wie Aufnahmetechnologien, vor allem DAWs, im Prozess der Produktion einer Aufnahme im Heimstudio eingesetzt und erlernt werden. Bei der Studie stellte sich heraus, dass der Musiker zwar Erfahrung mit der Arbeit in Tonstudios und Studioprofis hatte, er jedoch bevorzugte seine Songs allein in seinem Home-Studio aufzunehmen, da seine Ressourcen und sein Know-How dafür ausreichten (vgl. Bell 2014, S. 298ff).

In seinem Produktionsprozess zeigte sich, ähnlich wie bei den anderen Studien, dass er keine bestimmte Herangehensweise hatte, sondern nach der Trial-and-Error-Methode vorging. Er verbrachte viel Zeit mit dem Komponieren, bevor er mit den Aufnahmen begann. Sobald die Aufnahmen jedoch begonnen hatten, nahm er immer wieder Anpassungen an seinen Songs vor, bis er ein Endprodukt geschaffen hatte, das seinen Kriterien für hervorragende Qualität entspricht. Wenn er ein Problem nicht selbst lösen konnte, wandte er sich an Ressourcen wie Online-Videotutorials oder bat seine MusikerkollegInnen um Rat (vgl. Bell 2014, S. 306f).

In der Studie zeigte sich wiederum, dass die Produktionsschritte im Home-Studio stark miteinander verschmelzen. In dieser Hinsicht war das Untersuchungsobjekt zugleich Songwriter, Musikproduzent, Instrumentalist und Soundingenieur und bezog externe Leistungen kaum bis gar nicht in seine Arbeit mit ein:

“The home studio model enables Brendan to straddle the spheres of songwriter and audio engineer. He has developed a DAW-dependent songwriting method that merges the technical tools of recording and editing traditionally associated with audio engineering with the traditional musical practices of songwriting and arranging. Brendan disregards these divisions [...]“ (ebd. 2014, S. 308)

Eine Studie über die Evolution der britischen Musikstudios, bietet weitere spannende Einblicke in die Art und Weise, wie heutzutage Musik produziert wird. Mittels einer qualitativen Herangehensweise wurde die Thematik anhand von semi-strukturierten Interviews mit insgesamt einunddreißig ProduzentInnen, StudioingenieurInnen, StudiobesitzerInnen, Audiotechnik-ManufakteurInnen und MusikerInnen erforscht.

Der Studie zufolge ist die DAW im 21. Jahrhundert zur vorherrschenden Produktionsplattform sowohl im Heim- als auch im Profistudio geworden. Dadurch wurde die Rolle der professionellen Studios im Produktionsprozess hinterfragt, da die Heimaufnahmetechnologie nun in vielerlei Hinsicht mit dem Angebot des professionellen Sektors gleichwertig war. DAWs haben demnach zum Entstehen einer beträchtlichen Anzahl kleiner Studios geführt, welche sich im Besitz von ProduzentInnen, SongwriterInnen, MusikerInnen und ToningenieurInnen befinden und ausschließlich für ihre eigenen beruflichen Aktivitäten genutzt werden. Die Studie erwähnt zudem die Spezialisierung von verschiedenen Akteuren und deren oftmals remotebasiertes Zusammenarbeiten (vgl. Kirby 2016, S. 382f). Des Weiteren spricht Kirby von disruptiven Prozessen im Recordingstudio:

„A mixing desk is now a non-essential item of studio equipment, and is no longer the centrepiece of many studios. A studio can now be based around a DAW-equipped laptop computer running software emulations of hardware devices. Or more often, a contemporary studio consists of a DAW and some additional technology for sound generation, sound capture, processing and playback. [...] Laptop technology enhances the possibilities of mobile music production, and the Internet can facilitate remote collaboration, which is becoming increasingly common. Nevertheless, there is a considerable amount of solo music production, particularly in electronic music genres.“ (ebd. 2016, S. 387f)

Diese Studie zeigte abermals, die weitläufige Nutzung von Home-Studios bei Musikschaffenden. Professionelle Musikstudios in Großbritannien könnten auf Grund der sinkenden Nachfrage sogar froh sein, wenn sie es schaffen rein kostendeckend zu operieren (vgl. ebd. 2016, S. 328). Zudem hat laut einigen Herstellern von Aufnahmetechnik, das Wachstum des Verbrauchemarktes zu einer allmählichen

Verlagerung der Nutzung von Studioausrüstungen zu einer neuen Kategorie elektronischer Konsumgüter geführt (vgl. ebd. 2016, S. 384), was wiederum die steigende Relevanz von Home-Studios unterstreicht.

Eine aktuellere Studie (2019) aus Stockholm, behandelte ebenfalls die neuen räumlichen Verhältnisse in der Musikproduktion, die durch die Verbreitung kostengünstiger digitaler Musikproduktionswerkzeuge ausgelöst wurden. In der Fallstudie untersuchten die Autoren siebzehn Songs mit dem Erkenntnisinteresse, inwiefern DIY-Aufnahmeräume die Erfahrung der Aufnahme für den Produzenten verändern und ob dadurch qualitative Unterschiede in der Produktion hörbar seien. Die Songs wurden an sieben professionelle ProduzentInnen mit mindestens zwanzig Jahren Berufserfahrung geschickt, die die Produktion und die Klangqualität mittels eines Fragebogens kritisch bewerteten (vgl. Goold & Graham 2019, S. 119 & 126f).

Die sieben ProduzentInnen, die an den Hörtest teilgenommen haben, konnten die Herkunft des Aufnahmeraums in 30 % der Lieder bestimmen, wobei nur 2 von 17 Liedern in allen Antworten übereinstimmend erkannt wurden. Das zeigt, dass der Klang eines großformatigen Studios auch in Home-Studios reproduziert werden kann. Zudem sei es für RezipientInnen unwahrscheinlich die qualitativen Unterschiede auszumachen. Die meisten ProduzentInnen äußerten sich positiv über den Wechsel zu DIY-Aufnahmen und betonten die Fülle an Neuartigkeit und Kreativität, die solche Situationen hervorbringen. Der Anreiz für Aufnahmen in DIY-Situationen ist in der Regel vor allem finanzieller Natur, da große Tonstudios für viele KünstlerInnen nicht erschwinglich sind. Nichtsdestotrotz beschrieben viele ProduzentInnen ein großformatiges Studio in der Regel als besonders wünschenswert, wobei viele Anforderungen auch in gut ausgewählten Home-Studioräumen erfüllt werden könnten. Obwohl sich die ProduzentInnen einig waren, dass die Zahl der Großraumstudios weiter abnehmen wird, würden einige Studios für bestimmte Genres (z.B. Ensemble-Aufnahmen) bestehen bleiben, da diese Genres höhere Ansprüche an große und akustisch gut gedämmte Raumverhältnisse haben. Goold & Graham kamen des Weiteren zum Schluss, dass der Aufnahmeraum bei populären Musikgenres wenig Einfluss auf die Klangtreue des endgültigen Songs hat. Allerdings beeinflusste der Raum die Stimmung, die Leistungsfähigkeit, die Kreativität und die Produktivität der beteiligten KünstlerInnen, wobei diese Aspekte im DIY-Szenario

positiver eingestuft wurden. Trotzdem erfordern laut den ExpertInnen erfolgreiche DIY-Aufnahmen die richtige Ausrüstung und erfahrene TontechnikerInnen, um gute Ergebnisse zu erzielen (vgl. ebd. 2019, S. 133f).

Im Vergleich zu den anderen Studien, zeigten Goold & Graham, dass selbst professionelle ProduzentInnen, DIY-Aufnahmen kaum noch von professionellen Studioaufnahmen unterscheiden können. Es zeigte sich aber wiederum, dass Genrespezifische Anforderungen an die Studioumgebung stark variieren können und oft, aber nicht zwangsläufig, gute Toningenieure gebraucht werden, um konkurrenzfähige Songs zu produzieren. Die Studie zeigte außerdem, dass professionelle Studios zwar tendenziell mit einem effizienteren Workflow assoziiert werden, die intime Atmosphäre des Home-Studios jedoch kreative Vorteile mit sich bringen kann.

Eine weitere New Yorker Fallstudie befasste sich mit dem Produktionsprozess von professionellen balinesischen Pop-MusikproduzentInnen und dokumentierte den kreativen Prozess von drei Studiosessions unterschiedener KünstlerInnen, von der ersten Begegnung zwischen KünstlerInnen und ProduzentInnen bis hin zum fertig gemasterten Song. Die Sessions wurden per Video aufgezeichnet und anschließend deskriptiv ausgewertet, wobei allfällige Unklarheiten, in darauffolgenden qualitativen Interviews mit den MusikschafterInnen, geklärt wurden. Die ForscherInnen kamen zu dem Ergebnis, dass die Instrumentals der beobachteten Tracks beinahe ausschließlich aus MIDI-Programmierung und Gesangsaufnahmen bestanden. Lediglich ein Produzent bediente sich zusätzlich einer E-Gitarre (vgl. Pras et al. 2019, S. 1 & 5). Hinsichtlich des Ablaufes der Produktion, erstellen die ProduzentInnen erst das Instrumental, auf welches anschließend Vocals aufgenommen wurden. Das Instrumental wurde während des Recordingprozesses mehrmals adaptiert, wobei digitale Instrumente regelmäßig ausgetauscht und anfallende Mixingarbeiten am laufenden Band getätigt wurden. Das Mastering der Songs übernahmen die ProduzentInnen ebenfalls selbst. Allfälliges Know-How erlangten die ProduzentInnen hauptsächlich durch das Beobachten von Praktiken ihrer KollegInnen, sowie dem Rezipieren von YouTube-Tutorials. Laut den AutorInnen fokussierten sich die ProduzentInnen aber hauptsächlich auf die künstlerische Ausrichtung ihrer Songs:

„Their mixing practice is entangled with the writing, layering, and producing components of the track, which suggests that they focus more on the creative and musical aspects than they do on the balance and sonic aspects.” (ebd. 2019, S. 8)

Sie entschieden diesbezüglich über die Struktur der Strophen und über die Anzahl der Gesangsschichten in den Refrains. Obwohl sie die Kommentare ihrer Kunden stets berücksichtigten, begründeten sie ihre Arrangement-Entscheidungen mit Nachdruck und berieten die SängerInnen und RapperInnen zwischen den einzelnen Aufnahmen (vgl. ebd. 2019, S. 5).

Die schnellen, detaillierten und musikalischen Bearbeitungstechniken der ProduzentInnen ermöglichen es ihnen innerhalb weniger Stunden Ergebnisse zu erzielen, die dem internationalen Standard laut der AutorInnen sehr nahe kamen. Trotzdem hoben die Interviewten hervor, dass sie gegenüber professionellen Studios, hinsichtlich teurer Synthesizer und Studiohardware einen Nachteil hätten (vgl. ebd. 2019, S. 8f).

Diese Studie zeigte abermals, wie tief MusikproduzentInnen oft in den Produktionsprozess eingebunden sind. So mussten sie oft Aufgaben wie Songwriting, Instrumentalproduktion, Mixing und Mastering selbst übernehmen, wodurch aber trotzdem konkurrenzfähige Songs entstanden. Diesbezüglich zeigte sich ein hoher Anspruch an Know-How und ein Trial-and-Error-Ansatz, ebenfalls wieder als zielführend.

Zusammenfassung und Forschungsfragen

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass heutzutage eine DAW in alle Musikproduktionsschritte miteingebunden ist und weder aus professionellen, noch aus Home-Studios, wegzudenken ist. Der Entstehungsprozess von Songs ist meist ein kollektiv-kreativer Prozess des gemeinsamen Erschaffens, wobei die MusikproduzentInnen im Mittelpunkt stehen und oft mehrere Aufgabenbereiche übernehmen müssen. Dabei ist aber zu beachten, dass die Grenzen der einzelnen Tätigkeiten, im Profi- als auch im Home-Studio-Bereich, vermehrt miteinander verschwimmen und oft keine klare lineare Vorgehensweise erkennbar ist. Stattdessen wird oft mittels Trial-and-Error-Verfahren vorgegangen, welches durch konstante Änderungen

während des gesamten Produktionsprozesse und zahlreichen Feedbackschleifen geprägt ist. Nichtsdestotrotz beinhaltet eine Musikproduktion laut den vorgebrachten Studien meist folgende Schritte:

- Songwriting (Instrumental & Vocals)
- Produktion des Instrumentals
- Aufnahme der Vocals
- Editing
- Effektierung
- Mixing
- Mastering

ExpertInnen wie Mixing- und Mastering-IngenieurInnen, werden bei größeren Produktionen mit ausreichend Budget oft als externe ExpertInnen hinzugezogen. Aus den Studien ging ebenfalls hervor, dass die Produktionsanforderungen je nach Genre stark variieren können, wobei Pop-Musik tendenzielle wenig Anforderungen an Equipment und räumliche Gegebenheiten stellt. Beispielsweise sei ein professioneller Aufnahmerraum für Klassische Musik nach wie vor unabdingbar, wohingegen Pop-Musik auch konkurrenzfähig aus dem Home-Studio produziert werden kann. Nichtsdestotrotz ergeben sich laut den empirischen Befunden gewisse Vor- und Nachteile, die den unterschiedlichen Workflows in Home- vs. Profistudios entspringen. Home-Studios wurden dabei tendenziell mit einer kreativeren Atmosphäre verbunden, wobei Profistudios mit einem schnelleren Workflow und einer größeren Auswahl an Tools assoziiert wurden.

Hinsichtlich des Untersuchungsgegenstandes Deutschrap stellt sich nun die Frage, ob es einen klaren Ablauf, beziehungsweise Wertschöpfungsprozess in der Produktion gibt, und wenn ja, wie dieser gestaltet ist. Es lässt sich vermuten, dass gewisse Ähnlichkeiten zu der Produktion von Pop-Musik bestehen, da die musikalische Beschaffenheit der Genres ähnlich sein kann, jedoch befasste sich die bisherige Forschung diesbezüglich nicht explizit mit Hip-Hop (geschweige denn mit Deutschrap), wodurch dieser Bereich im Zuge dieser Arbeit weiter erforscht werden muss. Zudem stellt sich die Frage, welche Akteure in den modernen Deutschrap-Produktionsprozess miteingebunden sind und welche Aufgaben diese jeweils übernehmen. Zu

guter Letzt ist fraglich unter welchen Produktionsbedingungen (Home-Studio, Profistudio) Deutschrap-Songs produziert werden. Je nach Produktionsablauf und -umgebung stellt sich des Weiteren die Frage, ob und wie diese Einfluss auf das Endprodukt des fertigen Deutschrap-Songs haben.

Zur Erforschung der soeben dargelegten Thematik, wurden folgende Forschungsfragen gebildet:

F1: Wie sieht der Produktionsprozess von Deutschrap-Songs heutzutage aus?

F2: Welche Akteure sind in den Deutschrap-Produktionsprozess involviert und welche Aufgaben haben sie?

F3: Welche räumlichen und technologischen Produktionsbedingungen sind heute Voraussetzung für die Produktion eines Deutschrap-Songs?

In den folgenden Kapiteln wird nun versucht anhand von aktuellen Theoriearbeiten und empirischen Befunde aus eigens durchgeführten qualitativen Experteninterviews, diese Forschungsfragen aufzuarbeiten und zu beantworten.

3 Theoretische Grundlagen

Der folgende Abschnitt befasst sich mit den Theorien der Mediamorphose, der traditionellen Wertschöpfungskette der Musikindustrie und dem Produktionsprozess von Pop-Musik, um dadurch erste Erkenntnisse bezüglich der definierten Forschungsfragen zu erlangen. Anhand der Mediamorphose sollen Veränderungen und Ursachen des heutigen Ist-Zustandes in der Musikproduktion ermittelt werden. Des Weiteren soll anhand der klassischen Wertschöpfungskette und des Produktionsprozesses eruiert werden, ob der Wertschöpfungsprozess und die zugehörigen Akteure in der heutigen Zeit noch ihre Daseinsberechtigung in der Deutschrapp-Produktion haben.

3.1 Musikproduktion in der digitalen Mediamorphose

Während des 20. Jahrhunderts wurde die Musikindustrie von drei Paradigmen beherrscht, die jeweils durch Veränderungen technologischer und/oder ästhetischer Art eine neue Ära einleiteten. Die drei Revolutionen gehen dabei stark mit kompetenzintensiven und technikintensiven Veränderungen einher (vgl. Sperlich 2007, S. 36). Die Musikindustrie gilt allerdings nicht als Sektor, in welchem neue Technologien entwickelt, geschweige denn produziert werden. Die technologischen Entwicklungen, welche die Musikindustrie maßgeblich beeinflussen, entspringen alle sektorexternen Entwicklungen, welche der Musiksektor für sich nutzt (vgl. Dolata 2008, S. 359). Die Mediamorphose beschreibt daher die Mutation der Musik unter dem Einfluss elektronischer Medien. Wir wollen nun kurz die Teilabschnitte der Mediamorphose beläuchten und im Anschluss die Konsequenzen, die sich daraus für die Musikindustrie ergeben, eruieren.

1. Ära der Musikverlage: Bis in die 1920er-Jahre stehen Schallplatten und gedruckte Notenblätter im Mittelpunkt des Absatzmodells der Musikindustrie (chemisch-mechanische Mediamorphose).

→ **Jazz/Swing Revolution Anfang der 20er-Jahre**

2. Rundfunk-Ära: Die Live-Übertragung von Bands steht im Vordergrund des Erlösmodells der Musikindustrie. Tonträger sind vorerst Nebensache (elektronische Mediamorphose).

→ Rock ,n‘ Roll-Revolution Mitte der 1950er-Jahre

3. Ära der Tonträgerkonzerte: Bis in die 1990er-Jahre wird die Tonträgerproduktion komplett revolutioniert. Massenmedien wie Radio und Fernsehen sind in dieser Zeit die zentralen Medien für die Promotion von Musik (elektronische Mediamorphose).

→ Digitale Revolution

4. Krise der Tonträgerindustrie: Nach dem großen Erfolg der CD, stürzt die Verbreitung des Internets und die damit einhergehende Piraterie, die Tonträgerindustrie in eine tiefe Krise (digitale Mediamorphose).

In allen der drei Revolutionsphasen sind es die Independent Musikschaaffenden, unabhängige Radiostationen, sowie ErfinderInnen von neuen Produktions- und Kommunikationstechnologien, die jeweils zur Transformation des Musikmarktes führten (vgl. ebd. 2007, S. 36ff).

Konsequenzen der digitalen Mediamorphose für die Musikproduktion

Die digitale Mediamorphose knüpft nun an die elektronische Mediamorphose an, wodurch sich weitreichende Konsequenzen für das Musikschaaffen ergeben: „Die elektronische Mediamorphose lässt sich durch die Schlagworte Industrialisierung und Rationalisierung, sowie Mediatisierung und Kommerzialisierung charakterisieren.“ (Smudits 2009, S. 246)

Laut Smudits rationalisieren digitale Technologien das Musikschaaffen. Musikschaaffende benötigen neue technische Kompetenzen, sowie neue Qualifikationen um ihren Beruf auszuüben. In diesem Sinne wird das Musikschaaffen technikintensiver und technikbewusster. (vgl. ebd. 2009, S.246)

Durch die Digitalisierung ist Musik, im Vergleich zu anderen Waren, zu einem Produkt geworden, das auf einfache Weise am Computer bearbeitet werden kann. Im Vergleich mit allen anderen Medienprodukten, ist Musik dadurch mittlerweile am einfachsten zu bearbeiten und zu erfassen (vgl. Schöner 2001, S. 84f).

Tschmuck kommt zu ähnlichen Erkenntnissen: Laut ihm hat sich das Produktions-Distributions- und Rezeptionssystem stark verändert. Durch die Erweiterung der technologischen Möglichkeiten, entstehen neue Musikpraktiken, die Anzahl der Akteure am Markt steigt an und neue Geschäftspraktiken zeigen sich. Dadurch erhöht sich die Komplexität in der Zusammenarbeit und es ist nicht mehr vorhersehbar, wie Akteure miteinander interagieren. Diesbezüglich kommen neue Intermediäre auf, welche die veränderten Prozesse (Produktion, Distribution & Rezeption) kontrollieren. Dies führte dazu, dass die Major Labels aus dem Zentrum der Wertschöpfung verdrängt wurden und stattdessen heute die MusikerInnen selbst im Mittelpunkt der Wertschöpfung stehen (vgl. Tschmuck 2020, S. 234f). Diesbezüglich können sie ihre Produktion und Vermarktung selbst übernehmen und sind nicht mehr auf die Wertschöpfungsnetzwerke und Investitionen der Major Labels angewiesen.

Die hochspezialisierten Studioberufe MusikproduzentIn, TontechnikerIn, Mixing-IngenieurIn und Mastering-IngenieurIn, die jeweils verschiedenen Phasen der Musikproduktion entsprachen, traten schließlich zugunsten von ProduzentInnen, die den gesamten Produktionsprozess beherrschen, in den Hintergrund. Durch die neuen technologischen Möglichkeiten wuchs die Anzahl an eigenständigen Musikproduktionen stark an, da jeder mit einem Computer von überall Musik produzieren konnte. Zudem konnten DAWs zum Aufnehmen, Abmischen und Bearbeiten vieler Spuren gleichzeitig verwendet werden. Hinzu kamen digitale Korrekturwerkzeuge und Multieffekte zum Ändern von Tonhöhe, Zeit, Nachhall und zum Entfernen unerwünschter Geräusche (vgl. Pras et al. 2013, S. 615f). Daraus resultiert, dass Audioaufnahmen heute weniger vom Klang und der Architektur des Aufnahmerraumes abhängen, da sich die Aufnahmetechnik vom Paradigma des "Performance Capture" hin zur digitalen Manipulation des reinen Signals entwickelt hat. Der technologische

Fortschritt hat also in vielerlei Hinsicht die wirtschaftliche Lebensfähigkeit des großformatigen Aufnahmestudios in Frage gestellt (vgl. Goold and Graham 2019, S. 122).

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass die digitale Mediamorphose die klassische Produktions-, Distributions- und Rezeptionslogik in der Musikbranche stark in Frage stellt. Musik kann mittlerweile einfach am Computer von zuhause aus produziert werden und ist im Vergleich zu anderen Medienprodukten am einfachsten zu bearbeiten und zu erfassen. Durch solche Praktiken ist die Anzahl der Akteure am Markt stark gestiegen, wobei in der Theorie nicht mehr klar ist, wie diese miteinander interagieren. Zudem stehen MusikerInnen heute im Mittelpunkt der Wertschöpfung und beziehen Intermediäre nur mehr gegebenenfalls als Dienstleister mitein, sofern sie nicht gleich den gesamten Produktionsprozess selbst übernehmen. Diesbezüglich lässt sich also vermuten, dass die Markteintrittsbarrieren für MusikerInnen auch im Deutschrap-Bereich stark gesunken sind und sich auch hier die Produktionsbedingungen stark verändert haben. Dementsprechend stellt sich auch hier wieder die Frage welche Akteure in Zeiten, in denen die MusikerInnen im Mittelpunkt der Wertschöpfung stehen, noch am Produktionsprozess von Deutschrap-Songs beteiligt sind und unter welchen Umständen nach wie vor gewisse Dienstleister in den Prozess miteinbezogen werden.

3.2 Wertschöpfungskette der Musikindustrie

Im folgenden Kapitel wird die klassische Wertschöpfungskette der Musikindustrie erläutert. Im Zuge dessen wird versucht erste Veränderungen hinsichtlich der Deut-schrap-Produktion zu erkennen. Da diese Arbeit das Ziel hat, die Musikproduktion zu beleuchten, wollen wir uns in weiterer Folge nur auf die ersten drei Teilschritte der Wertschöpfungskette, bis inklusive der Herstellung des Mastertapes, näher an-sehen. Zudem beziehen wir uns nur auf die Studioproduktion und lassen Live-Musik außer Acht.

Die folgende Abbildung zeigt die traditionelle Wertschöpfungskette eines Musikver-lages von der anfänglichen Schaffung des Musikstückes bis hin zum Kauf des Ton-trägers durch die KonsumentInnen:

Tabelle 1: Erweiterte Wertschöpfungskette eines Musikwerkes. In Anlehnung an Sperlich 2007, S. 85, zitiert nach Frit-sche, Mast, Sieber 2000, S. 6 & Kulle 1998, S. 249

Schaffung eines Musikwerkes	Verlag, Aufführung eines Musikwerkes	Aufnahme u. Produktion Herstellung eines Mastertapes	Vervielfältigung eines Tonträgers	Veröffentlichung, Erscheinen, Be-musterung eines Tonträgers	Verbreitung, Distribution, Verkauf eines Tonträgers	Sendung, öffentliche Wie-dergabe eines Tonträgers	Hören, Kauf, Private Vervielfältigung
KomponistInnen, TexterInnen	InterpretInnen, VerlegerInnen, VeranstalterInnen	ProduzentIn, StudiotechnikerInnen	Tonträgerfirma, Technische Produktion		Handel/Vertrieb Clubs	Rundfunk (Radio, Fernsehen), Discothek, Gaststätte, Laden	Kunde/-in, HörerIn

In Tabelle eins sieht man in der ersten Reihe die einzelnen Teilschritte der Wert-schöpfung in chronologischer Reihenfolge (von links nach rechts). Die zweite Reihe zeigt dabei die jeweiligen Akteure des zugehörigen Wertschöpfungsschrittes.

Am Anfang des Wertschöpfungsprozesses stehen in der Musikindustrie die UrheberInnen (KomponistInnen und TexterInnen). Diese schaffen ein Musikstück, wobei hier im Fachjargon auch häufig der Begriff des Songwritings verwendet wird. In wei-terer Folge wird das Musikstück von InterpretInnen umgesetzt. Hierbei wird zwischen Live-Auftritten und Studioaufnahmen unterschieden. Des Weiteren werden die Mu-sikstücke im Handel, Rundfunk, Discotheken und ähnlichen Lokalitäten präsentiert,

um so zu den MusikhörerInnen zu gelangen (vgl. Sperlich 2007, S. 85). Heutzutage spielen hier zudem Streamingdienste eine tragende Rolle.

Verlage treten in der modernen Musikproduktion vermehrt in den Hintergrund, da KünstlerInnen ihre Songs oft selbst schreiben und auf keine externen Songwriter angewiesen sind. KünstlerInnen können sich diesbezüglich heutzutage selbst verlegen, da die generellen Kosten für die Erstellung eines Mastertapes gesunken sind (vgl. Koch 2006, S. 218).

Wie in der Wertschöpfungskette zu sehen ist lassen sich in der klassischen Musikproduktion folgende Akteure identifizieren:

- KomponistInnen
- TextdichterInnen
- InterpretInnen
- ProduzentInnen
- StudiotechnerInnen

Dies deckt sich stark mit den Erkenntnissen aus dem Forschungsstand, wobei dort ersichtlich war, dass die Grenzen der einzelnen Tätigkeiten verstärkt miteinander verschwimmen. Zudem springen die Pop-ProduzentInnen gerne zwischen Tätigkeiten wie Komposition, Arrangement, Editing, Recording oder Mixing hin und her. Folglich stellt sich die Frage, welche Aufgaben von welchen Akteuren in der Hip-Hop-Produktion übernommen werden und welche Tätigkeiten vielleicht von ein und derselben Person übernommen werden. Zudem ist fraglich, ob das Hin-und-her-springen ebenfalls eine vollzogene Praxis ist.

Die klassische Wertschöpfungskette gibt noch keinen Aufschluss über die genauen Abläufe und technischen Voraussetzungen während der Studioproduktion. Diesbezüglich wird im nächsten Kapitel auf den eigentlichen Produktionsprozess noch näher eingegangen.

Wir können jedoch bereits erkennen, dass die traditionelle Wertschöpfungslogik in ihrer sequenziellen Darstellung möglicherweise in der Hip-Hop-Produktion eine relativ geringe Aussagekraft hat. Die traditionelle Wertschöpfungskette trennt nämlich die jeweiligen Aktivitäten und Akteure strikt voneinander, was - wie bereits aus den Praktiken der Pop-Produzenten (siehe Forschungsstand), sowie der Konsequenzen

aus der Mediamorphose ersichtlich war - heutzutage nicht mehr aktuell zu sein scheint.

3.3 Musikproduktionsprozess von Pop-Musik

Hinsichtlich des Produktionsprozesses, bietet eine Anschauung nach Ahlers einen detaillierteren Blick auf die Produktion, als die klassische Wertschöpfungskette der Musikindustrie (vgl. 2019, S. 436). Folgende Grafik zeigt den audio-basierten Musikproduktionprozess von Pop-Musik:

Tabelle 2: Musikproduktionsprozess. Eigene Darstellung in Anlehnung an Ahlers 2019, S. 436

Aufnahme	Editing	Processing	Mixing	Mastering
Mikrofon	Vorverstärker, Kompressoren	Mischpult, Audio Interface	<u>Editing:</u> Schneiden, Säubern, Arrangieren <u>Processing:</u> Korrekturen, Equalizer, Modulation, Hall, Delay	<u>Mix-Down:</u> Lautstärken, Panorama, Tiefenstaffelung, Gesamtklang <u>Mastering:</u> Klangoptimierung, Lautheit, Kompatibilität

Zu beachten ist, dass der Produktionsprozess von Ahlers von einer analogen Aufnahme mittels eines Mikrofons ausgeht. Dies bietet einen guten Einblick in die Anforderungen von Vocalaufnahmen, welche im Hip-Hop neben dem Beat, das zweite Tragende Element darstellen. Beats werden heutzutage digital mittels einer DAW produziert. Gelegentlich binden ProduzentInnen auch Live-Instrumente in ihre Beats mit ein (Näheres siehe Kapitel 5). Welche Voraussetzungen Instrumental- und Vocalaufnahmen haben, soll nun anhand von Tabelle 2 erläutert werden:

Zu Beginn einer physischen Aufnahme wird Schall über ein Mikrofon in elektrische Spannung umgewandelt, welche gegebenenfalls durch einen Vorverstärker, analoge Kompressoren oder Effekte, verdeutlicht wird. Die Auswahl des Mikrofones kann dabei einen großen Einfluss auf die klangliche Beschaffenheit des Signals haben. Mono-Aufnahmen sind dabei relativ einfach umzusetzen, wohingegen Stereo- oder Surround-Aufnahmen meist zusätzliche Rauminformationen mitliefern und sie dadurch höhere Anforderungen an den Raum haben, sowie ein größeres Knob-How

im Umgang erforderlich ist (vgl. Ahlers 2019, S. 436f). Man kann vermuten, dass für Hip-Hop-Aufnahmen hauptsächlich Mono-Aufnahmen benötigt werden, da vormals Vocals und einzelne Instrumente aufgenommen werden.

Das Mikrofonsignal während der Aufnahme gelegentlich über analoge Vorverstärker verstärkt und durch Kompressoren dynamisch eingeepegelt. Über einen AD-Wandler (analog zu digital), welcher meist in einem Mischpult oder Audio-Interface verbaut ist, wird das analoge Signal in ein digitales Signal umgewandelt, welches auf einem Computer gespeichert werden kann. Im Mixing wird anschließend zwischen Editing und Processing unterschieden. Im Editing passiert die Nachbearbeitung, sowie das Arrangement der Klänge und Instrumente in einer DAW. Hier werden bei Vocal-Aufnahmen vor allem Nebengeräusche, Atemgeräusche, Schmatzgeräusche und ähnliche Störgeräusche bereinigt. Anschließend wird im Processing verstärkt kreativ mit Effekten an das Material herangegangen (vgl. ebd. 2019, S. 437).

„Typische Vorgänge sind hier die Korrektur oder Beeinflussung von Frequenzen einzelner oder von Gruppenspuren über den Einsatz von Equalizern, die Auswahl von Verzögerungs- und Modulationseffekten oder die Anlage von Hallräumen zur Gestaltung der Tiefenstaffelung des späteren Mix-Downs.“ (ebd. 2019, S. 437)

Im schlussendlichen Mix-Down werden alle Spuren im Zusammenspiel nochmal hinsichtlich der dynamischen Beschaffenheit, der Tiefenstaffelung, des Stereopanoramas und des Gesamtklangs angepasst. Danach wird der Song entweder als Stereo-Datei oder in Einzelspuren (Stems) ausgegeben. Der Vorteil bei der Stem-Ausgabe ist, dass sich im Mastering dadurch noch mehr Eingriffsmöglichkeiten ergeben. Das abschließende Mastering stellt diesbezüglich sicher, dass der fertige Song auf unterschiedlichen Endgeräten (Radio, Auto, Kopfhörer, Disco, etc.), technisch und klanglich bestmöglich wiedergegeben wird (vgl. ebd. 2019, S. 438).

Zusammenfassend lässt sich nun sagen, dass für Vocal- und Instrumentalaufnahmen grundsätzlich kein teures Aufnahmeequipment notwendig ist, sofern keine komplexen Aufnahmen (Stereoaufnahmen, Aufnahmen von Big Bands oder Orchestern) vorgenommen werden. Ähnliche Erkenntnisse zeigten auch bereits die

Praktiken der Pop-MusikproduzentInnen, die ihre Aufnahmen meist im Home-Studio betrieben. Für die reine Aufnahme an sich, benötigen Musikschafter laut Ahlers lediglich ein Mikrofon, einen Analog-zu-Digital-Wandler (entsprechende Audio-interfaces gibt es bereits für unter 100€) und einen Computer mit DAW zur Post-Produktion. Nichtsdestotrotz bestätigt der soeben dargestellte Produktionsprozess die Aussagen des Forschungsstandes bezüglich der Notwendigkeit der Post-Produktion, beziehungsweise eines angemessenen technischen Know-Hows, hinsichtlich der Aufnahme und Nachbearbeitung. Wer diese Tätigkeiten allerdings ausführt und welche Produktionsbedingungen ein Deutschrap-Song sonst noch hat, bleibt nach wie vor offen. Im folgenden Kapitel sollen deshalb, die in der Wertschöpfungskette identifizierten Akteure der Musikproduktion, ihren klassischen Aufgabenbereichen zugeordnet werden.

4 Akteure der Musikproduktion und ihre klassischen Aufgabenfelder

Im folgenden Abschnitt sollen nun die Akteure und Rollenbilder aus der Wertschöpfungskette der Musikproduktion, ihren klassischen Aufgabenfeldern zugeordnet und im Detail beschrieben werden. Wir unterscheiden hier zwischen KomponistInnen & TextdichterInnen, InterpretInnen, ProduzentInnen und StudiotechnerInnen.

4.1 KomponistInnen & TextdichterInnen

Im englischen auch Songwriter genannt, sind sie die Urheber von sogenannten Werken. Als Werk sind dabei im Sinne des Urheberrechts persönliche geistige Schöpfungen gemeint. Dabei wird eine gewisse geistige Anstrengung vorausgesetzt und es muss in der Schöpfung etwas Neues erschaffen werden. Die Schöpfung muss nicht vollkommen neu sein, sondern vielmehr originellen, beziehungsweise eigentümlichen Charakter haben (vgl. Homann 2007, S. 7). Genauer gesagt heißt das im Kontext der Musikproduktion, dass Personen, die zum Beispiel an Texten, Melodien, Instrumentalmusik, Arrangement, Harmonie oder Rhythmik eines Songs beteiligt sind, als Urheber gelten. KomponistInnen & TextdichterInnen können dabei verschiedene Personen oder ein und dieselbe Person sein.

4.2 InterpretInnen

Die InterpretInnen werden in Sinne des Urheberrechts auch ausübende KünstlerInnen genannt. Von ihnen stammen Gesangs- oder Instrumentalaufnahmen in einem Song. InterpretInnen können ebenfalls UrheberInnen sein und umgekehrt. So ist es möglich, dass eine einzige Person einen Text schreibt, sich eine Melodie überlegt und das Ganze über ein (möglicherweise sogar selbst komponiertes) Instrumental singt. Dementsprechend können InterpretInnen, KomponistInnen und TextdichterInnen drei verschiedene, aber auch ein und dieselbe Person sein (vgl. Kulle 2018, S. 130f).

4.3 ProduzentInnen

In der Musikindustrie sind die ProduzentInnen meist der unsichtbare Teil des kreativen Teams. Sie können mit dem Regisseur eines Films verglichen werden. Die ProduzentInnen müssen daher in der Lage sein, mit allen Beteiligten gut zusammenzuarbeiten. Zu ihren Fähigkeiten gehören ein gewisses Maß an Diplomatie, sowie ein gewisses Einfühlungsvermögen für die InterpretInnen, da die ProduzentInnen die kreative Vision des Projekts im Sinne aller Beteiligten umsetzen müssen. Im professionellen Bereich werden ProduzentInnen nicht nur eingestellt, um zum kreativen Prozess beizutragen, sondern auch, um den Erfolg sowohl auf finanzieller als auch auf musikalischer Ebene zu sichern. Zusätzlich ist es mittlerweile auch vermehrt der Fall, dass die ProduzentInnen Arbeiten der ToningenieurInnen übernehmen. Des Weiteren müssen die ProduzentInnen sicherstellen, dass notwendige Studiolokalitäten, Equipment oder StudiomusikerInnen gebucht werden. Zudem müssen sie gewährleisten, dass allfällige Genehmigungen (z.B. für die Verwendung von Samples) eingeholt werden (vgl. McIntyre 2012, S. 154 & 156f).

Wichtig festzuhalten ist, dass die Rolle der ProduzentInnen je nach Genre und Produktionsmodell variiert. Verschiedene Stile und Genres weisen unterschiedliche Produktionssettings auf, in denen die als ProduzentInnen bezeichneten Akteure ganz unterschiedliche Rollen einnehmen können. Dabei reicht die Rolle des Produzenten von jemandem, der völlig vom Songwriting-Prozess ausgeschlossen ist, bis hin zu jemandem der im Kern des gesamten Produktionsprozesses steht (vgl. Auvinen 2016, S. 5).

Des Weiteren kann zwischen „Musician-Producers“ und „Engineer-Producers“ unterschieden werden. Erstere konzentrieren sich in der Regel auf Songwriting, Arrangement, Coaching von Musikern und Persönlichkeitsmanagement. Sie nehmen sich meistens eigene ToningenieurInnen zur Hilfe, die Mixing oder Mastering für sie übernehmen. Die „Engineer-Producers“ hingegen konzentrieren sich eher auf die Aufnahme, das Abmischen, die Synthese, das Sampling und andere Studioeffekte, weshalb sie eher externe Hilfe für das Arrangieren oder das Songwriting in Anspruch nehmen. Beide ProduzentInnentypen verfügen jedoch sowohl über

musikalische als auch über technische Fähigkeiten, auch wenn sie in ihrer Praxis einen Bereich gegenüber dem anderen bevorzugen. In der modernen Hip-Hop- und Pop-Produktion sind ProduzentInnen oft dem Typ des „Engineer-Producers“ zuzuordnen (vgl. Shelvock 2020, S. 3f).

4.4 StudiotechnikerInnen

Hierbei wird zwischen RecordingingenieurInnen, MixingingenieurInnen und MasteringingenieurInnen unterschieden. Die Hauptaufgabe der RecordingingenieurInnen besteht darin den Ton einzufangen, ähnlich wie ein Kameramann am Filmset. RecordingingenieurInnen müssen außerdem sicherstellen, dass alles mit dem richtigen Pegel aufgenommen wird, ohne dass es zu Verzerrungen oder Unterbrechungen kommt. Wie die ProduzentInnen, müssen auch die StudiotechnikerInnen ein Gespür für das Gesamtkonzept eines Songs mitbringen und beispielsweise das richtige Mikrofon für eine Gesangsaufnahmen auswählen. Sie müssen daher mit der gesamten Ausrüstung vertraut sein und sicherstellen, dass alles so funktioniert und eingestellt ist, wie es die Situation erfordert (vgl. McIntyre 2012, S. 154f).

Die MixingingenieurInnen kommen nach der Aufnahme ins Spiel und müssen sich folgende Fragen stellen:

- Wie laut sind die Instrumente im Verhältnis zueinander?
- Wie sind die Instrumente ausgerichtet?
- Wie sind die verschiedenen Instrumente im Frequenzspektrum angeordnet?
- Wie weit klingen die Instrumente voneinander entfernt?
- Wie stark wurde jede Spur komprimiert?
- Wurde eine Automatisierung angewendet?
- Wie lang sind die Nachhallzeiten?
- Wie klar klingen die Instrumente?
- Wie verändern sich die verschiedenen Mischungsaspekte im Verlauf des Songs? (vgl. Izhaki 2018, S. 26)

Wenn einer der oben genannten Parameter geändert werden muss, werden Plugins verwendet, um ihn in geeigneter Weise zu verändern. Die spezifischen Methoden und Techniken, welche zur Durchführung dieser Änderungen verwendet werden, hängen von den Vorlieben der ToningenieurInnen ab. Darüber hinaus bearbeiten MixingingenieurInnen routinemäßig auch Performances und korrigieren beispielsweise das Tempo oder die Tonhöhen von Vocalaufnahmen (vgl. Shelvock 2019, S. 98).

Sobald schlussendlich die MasteringenieurInnen einen Song erhalten, führen sie eine Art kreative und technische Qualitätssicherung durch. Auf der kreativen Seite rekonfigurieren MasteringenieurInnen das klangliche Erscheinungsbild von Songs, während sie gleichzeitig sicherstellen, dass die Songs den Standards verschiedener Ausgabeformate entsprechen. MasteringenieurInnen erfüllen außerdem auch eine kuratorische Aufgabe, da sie dafür sorgen, dass der zu masternde Song die Soundästhetik ähnlicher Songs widerspiegelt (vgl. Shelvock 2019, S. 21).

Da wir nun gesehen haben, welche Akteure in der klassischen Wertschöpfungskette welche Aufgaben übernehmen und wie sich diese gestalten, sehen wir wieder, dass gerade die Rolle der ProduzentInnen nicht mehr klar definiert werden kann. Sie variiert je nach Genre und dessen Produktionsmodell, weshalb wir uns im nächsten Schritt die Genrespezifischen Merkmale von Hip-Hop ansehen müssen, um zu verstehen, welche Voraussetzungen an die Musikschaaffenden hinsichtlich Kompetenzen und Equipment gestellt werden. Des Weiteren stellt sich die Frage, ob ProduzentInnen des Hip-Hop im Kern des gesamten Produktionsprozesses stehen und ob sie eher den Musician-Producers oder den Engineer-Producers zugeordnet werden können. Zudem können wir bereits vermuten, dass im Hip-Hop das Homerecording, wie bei der Pop-Musik, einen wichtigen Stellenwert hat. Es bleibt allerdings zu klären welche technischen und räumlichen Gegebenheiten für die Deutschrapp-Produktion vorhanden sein müssen, welche der soeben beschriebenen Tätigkeiten autonom ausgeübt werden können und welche Tätigkeiten möglicherweise nach wie vor an ExpertInnen ausgelagert werden oder in einem professionellen Tonstudio ausgeführt werden müssen.

5 Musikgenres am Beispiel Hip-Hop/Rap

Wie im Forschungsstand bereits ersichtlich war, gibt es in der Musikproduktion gravierende genrespezifische Unterschiede, da jedes Genre andere Anforderungen an Equipment und Aufnahmeräume stellt. Diesbezüglich ist es wichtig zu Beantwortung der Forschungsfragen zu klären, welche Merkmale einen Hip-Hop-Song charakterisieren und wie Hip-Hop dadurch von anderen Genres abgegrenzt werden kann.

In der Musikindustrie werden Musikstücke grundsätzlich nach Genres oder Repertoires eingeteilt (vgl. Kulle 1998, S. 120 & Mahlmann 2008, S. 210). Die Einteilung des Repertoires erfolgt nach musikwissenschaftlichen Stilelementen (vgl. Mahlmann 2008, S. 210). Sie dient dabei der Segmentierung des Marktes, da die unterschiedlichen Präferenzen der HörerInnen zwischen den Genres oft stark variieren. Man muss allerdings beachten, dass Musik sehr subjektiv wahrgenommen wird und zeitgenössische Genres oft nicht klar voneinander abgrenzbar sind. Dies ist anders als bei klassischer Musik, in welcher charakteristische Stilelemente eindeutig identifiziert werden können. Die Grenzen zwischen zeitgenössischen Repertoires verlaufen demnach fließend (vgl. Kulle 1998, S. 120).

Der amerikanische Hip-Hop hat seinen Ursprung Mitte der 70er-Jahre in New York (vgl. Bock, Meier, Süß 2015, S. 315). Seitdem bedarf er sich wachsender Popularität, sowohl am amerikanischen als auch am internationalen Musikmarkt.

Das Genre Deutschrap oder im Englischen auch German-Rap, hat seine Wurzeln im amerikanischen Hip-Hop. Eine Unterscheidung gelingt hauptsächlich nur durch die deutschsprachigen Texte. Im Unterschied zum amerikanischen Hip-Hop, kommt Deutschrap etwas später, genauer gesagt in den 80er-Jahren auf. Was einst noch ein Untergrund-Genre war, ist in Deutschland mittlerweile zu einer milliardenschweren Industrie geworden (vgl. IFPI 2022a, S. 10). Da es über Deutschrap trotzdem noch kaum (wenn überhaupt) wissenschaftliche Abhandlungen gibt, wurde im folgenden Abschnitt auf englischsprachige Lektüre zurückgegriffen, was für den Erkenntnisgewinn allerdings keine Rolle spielen sollte.

5.1 Soundästhetische Merkmale von Hip-Hop-Musik

Besonders bei Hip-Hop/Rap verschwimmen die Genregrenzen heutzutage stark, da die Rhythmen und Geschwindigkeiten einzelner Songs stark variieren und zudem häufig Elemente aus anderen Genres und Kulturen miteinfließen können. Marie-Anne Robert, Geschäftsführerin von Sony Music Frankreich, sagte diesbezüglich in einem Interview: "What's interesting is that we are seeing more and more diversity, so that the term hip-hop might not count as just one genre anymore." (IFPI 2022a, S. 38) Hip-Hop-ProduzentInnen neigen diesbezüglich dazu, ein großes Spektrum an Klängen als melodisches Material in ihren Tracks zu verwenden. So ist es im Hip-Hop nicht ungewöhnlich, sehr unterschiedliche Klänge wie elektrische Rockgitarren, japanische Koto, Jazz-Wurlitzer-Keyboards und/oder indische Flöten auf ein und demselben Album zu hören (vgl. Shelvock 2020, S. 70).

Es gibt jedoch nach wie vor klare Charakteristika, die sich in Hip-Hop-Songs immer wiederfinden: So zeichnet sich das Genre vormals durch zyklische Strukturen aus. Die Grundlage für jeden Hip-Hop-Song ist eine Komposition, die Beat genannt wird. Ein Beat ist ein digitaler Zusammenschnitt aus editierten Schlagzeugrhythmen und sich wiederholenden Melodien und ist somit eine Art von digital aufbereiteter Musik, welche meist mit wenig Mitteleinsatz produziert werden kann. Die lyrische Performance auf einem Song wird im Fachjargon „rappen“ genannt (vgl. Rappe 2017, S. 115).

Die Elemente eines Beats wiederholen sich meist in jedem Takt oder alle zwei, beziehungsweise vier Takte. Andere Elemente, Scratches, gesampelte Sounds oder Synthesizer, können im Laufe des Songs kommen und gehen, sind aber entbehrlich. Das bedeutet, dass der Charakter des Songs auch dann bestehen bleibt, wenn sie entfernt würden. Während der Strophen eines Songs bleibt die Melodie meist bestehen, wohingegen sie manchmal in den Refrains abgeändert wird. Wie in vielen anderen Genres auch, bilden sich so übergeordnete Zyklen, wodurch die Songstruktur meist klar erkennbar ist (vgl. Adams 2015, S. 120-124).

5.2 Produktionsspezifische Merkmale von Hip-Hop-Songs

Hip-Hop ist eine digitale Musikform, dessen Produktion DAW-basiert stattfindet. Wie bereits im Forschungsstand erläutert wurde, springen Pop-ProduzentInnen gerne zwischen Tätigkeiten wie Komposition, Arrangement, Editing, Recording oder Mixing hin und her. Ähnliches soll laut Shelvock auch im Hip-Hop der Fall sein (vgl. 2020, S. 17). Laut Shelvock fallen im Hip-Hop die meisten ProduzentInnen in die Kategorie des „Engineer-Producers“, welche die Beats vor allem mit DAWs, Sample-Trigger-Geräten, voraufgenommenen Audiodaten (Samples) und MIDI erstellen. Zudem beziehen viele ProduzentInnen auch Instrumente, die sie selbst spielen, wie Klavier, Bass oder Gitarre, in ihre Beats mit ein. Die Sounds werden, unabhängig davon, ob sie durch Sampling-Techniken oder Live-Aufnahmen entstanden sind, fast immer in einer DAW zusammengeführt. Beliebte Beispiele für die Hip-Hop-DAWs sind dabei Ableton, Logic, Pro Tools und Fruity Loops, obwohl auch andere Programme verwendet werden. Bei der Verwendung einer DAW können die ProduzentInnen mit einer endlosen Anzahl an Klängen, Instrumenten, Rhythmen und melodischen oder harmonischen Ereignissen experimentieren, diese modifizieren, vergleichen und abspeichern.

Hinsichtlich der Melodien werden im Hip-Hop anstatt von Live-Instrumenten, sehr häufig Samples, also kurze Tonmitschnitte, oder Synthesizer als Grundlage verwendet (vgl. Tabron 2015, S. 149). Hinsichtlich der Synthesizer gibt es zwei Arten, den analogen Synthesizer und den digitalen Synthesizer. Erster existiert in physischer Form, wobei Töne in Echtzeit erzeugt und mit dem Computer aufgenommen werden müssen. Der digitale Synthesizer ist ein Programm in der DAW, mit dem Klänge über die Benutzeroberfläche, mittels Keyboard und Maus, einprogrammiert und im Nachhinein wiederaufgerufen und verändert werden können (vgl. Shelvock 2020, S. 19ff).

Die Praxis des Samplings hingegen, stammt noch aus der „goldenen Ära“ des Hip-Hop (1980 bis 1993), wo Samples hauptsächlich bereits existierenden Songs entnommen wurden (vgl. Adams 2015, S. 119). Sampling ist auch heutzutage noch eine beliebte Praxis, wobei dies in Zeiten des Internets schnell Urheberrechtliche

Konsequenzen mit sich bringen kann. Aus diesem Grund wird der Sampling-Charakter in Hip-Hop-Melodien heutzutage oft mit Effekten und Editierung nachgeahmt (vgl. ebd. 2020, S. 18).

Ob eine Melodie aus einem Sample stammt oder selbst per Synthesizer produziert wird, entscheidet sich im Einzelfall. Jedenfalls aber werden Samples aber für den, dem Beat zugrunde liegenden, Schlagzeugrhythmus verwendet. Dabei handelt es sich um kurze, schlagende Samples (z.B. Snare Drum, Kick Drum, Cymbals oder Percussion), die aneinandergereiht einen Rhythmus ergeben. Man nennt diese Art der Samples auch „One-Shot-Samples“, da sie nur einen kurzen Sound beinhalten. So gut wie jeder Hip-Hop-Beat beinhaltet diese Sampling-Techniken (vgl. ebd. 2020, S. 23f). Die One-Shot-Samples werden zudem gerne individuell effektiert, gepitched (Veränderung der Tonhöhe) oder reversed (rückwärts abgespielt) um sie an den Song anzupassen.

Neben Melodien und Rhythmen, sind zudem auch Soundeffekte (manchmal auch als Sound FX bezeichnet), ausgefallene Klangtexturen und verschiedene atmosphärische Samples für die Musikproduktion von Hip-Hop von entscheidender Bedeutung.

Die Wichtigkeit von Samples aller Art im Genre Hip-Hop zeigt sich auch an den Downloadzahlen des führenden Sampling-Anbieters „Splice“. Splice ist für mehr als 4 Millionen ProduzentInnen weltweit eine Anlaufstelle, um vorgefertigte Samples, Beats und Loops jeglicher Genres herunterzuladen, und diese in ihren Produktionen zu verwenden. Sounds der Plattform waren bereits Schlüsselemente zahlreicher internationaler Hits (vgl. MRC Data 2022, S. 10).

Folgende Tabelle zeigt die Genres, aus denen die meisten Samples auf Splice im Jahr 2021 heruntergeladen wurden. Zu den beliebtesten Genres der ProduzentInnen gehörten:

Tabelle 3: Most-Downloaded Samples by Genres. In Anlehnung an MRX Data 2022, S. 10.

<u>Country</u>	<u>#1</u>	<u>#2</u>	<u>#3</u>
Brazilien	Trap	Hip-Hop	House
Australien	Hip-Hop	Trap	EDM
China	Trap	Hip-Hop	R&B

India	Hip-Hop	Trap	EDM
Canada	Hip-Hop	Trap	EDM
Nigeria	Afrobeat	African	Hip-Hop
Südkorea	Hip-Hop	Trap	EDM
U.K.	Hip-Hop	Trap	House
USA	Trap	Hip-Hop	R&B

Wie in der Tabelle zu sehen ist, werden Samples zur Musikproduktion hauptsächlich aus den Genres Hip-Hop und verwandten Genres wie Trap, R&B & Afrobeat, heruntergeladen. Dies unterstreicht die Wichtigkeit von Samples für Hip-Hop ProduzentInnen und lässt zudem vermuten, dass Hip-Hop aktuell aus ProduzentInnen-sicht eines der gefragtesten Genres ist.

Um aus Audiosamples Musik zu machen, muss man sie entweder in eine Art Sample-Trigger-Gerät (z.B. MPC, Maschine oder Novation Launchpads) hochladen, das ProduzentInnen ermöglicht, mit ihnen zu performen. Die andere Möglichkeit ist es Samples auszuschneiden, einzufügen und zu bearbeiten, indem man das Sample-Arrangement-Fenster in einer DAW bedient. ProduzentInnen, welche die Sample-Trigger-Methode verwenden, bearbeiten die Samples meistens im Nachhinein zusätzlich manuell in ihrer DAW (vgl. Shelvock 2020, S. 24).

Ein marginaler Bestandteil eines Hip-Hop-Songs sind zudem die Vocals. Diese werden, anders als bei herkömmlicher Pop-Musik, nicht immer mit dem Instrumental gemeinsam komponiert, sondern oft erst im Nachhinein, oder aber auch manchmal im Vorhinein. Die Produktion von Beat und Vocals kann also auch getrennt voneinander stattfinden. RapperInnen legen bei ihren Vocals meist besonderen Wert auf Rhythmik, Tonhöhe und Aussprache, wohingegen gesangliche Melodien tendenziell in den Hintergrund rücken (vgl. Adams 2015, S. 120-124).

Zusammenfassend kann man nun sagen, dass die Grundlage eines Hip-Hop-Songs meistens der Beat ist. Dieser ist dabei ein digitaler Zusammenschritt aus Schlagzeugsamples in Kombination mit einer meist zyklischen Melodie, die sich oft nur leicht im Refrain abgeändert wird. Nur gelegentlich werden auch Live-Instrumente

aufgenommen. Anstatt von Live-Mitschnitten werden für die Melodien in Beats oft vorgefertigte Samples verwendet oder Melodien mit (digitalen) Synthesizern eingespielt. Instrumentalaufnahmen sind somit nicht essentiell notwendig. Anbieter von Samples wie Splice, sind vor allem bei Hip-Hop ProduzentInnen sehr beliebt und sie bieten von Drum-Samples bis zu Melodie-Samples, alle Zutaten für einen Hip-Hop-Beat. Die DAW bietet zudem umfassende Möglichkeiten zur Modifizierung von Klangereignissen, was in der Sample-Basierten Hip-Hop-Produktion an der Tagesordnung steht. Folglich kann ein Hip-Hop-Beat durchaus vollkommen autonom von zuhause am Computer produziert werden. Wie dies im speziellen Fall bei Vocalaufnahmen und der Post-Produktion, wie Mixing und Mastering, aussieht, bleibt jedoch nach wie vor ungeklärt. Vocals werden zudem auch getrennt vom Beat produziert/aufgenommen, wobei man sich hier nun fragen muss, wer diese Aufnahmen dann tätigt und, wie diese in weiterer Folge bearbeitet, beziehungsweise in die Produktion miteinbezogen werden.

6 Kommerzialisierung von Hip-Hop am Musikmarkt

Hip-Hop/Rap hat sich in den vergangenen Jahren, gemessen an den Streamingzahlen und Chartplatzierungen, zu einem der größten Treiber im globalen Musikmarkt entwickelt. Ein Genre, das noch vor wenigen Jahren zur Underground-Szene gezählt werden konnte, erfreut sich mittlerweile populärem Status. Wie sich bereits vermuten lässt, kann der Hip-Hop-Produktionsprozess dem der Pop-Musik aus Sicht der technischen Bedingungen sehr ähnlich sein. Um herauszufinden, ob dies auch in kommerziellen Strukturen zutreffen kann, soll nun die Kommerzialisierung von Hip-Hop am Musikmarkt untersucht werden. Um die Popularität von Hip-Hop/Rap für die internationale Musikindustrie und in weiterer Folge auch den Deutschrapp-Markt zu verstehen, werden in diesem Kapitel zuerst der globale Markt und dessen aktuell erfolgreichste Player und Genres vorgestellt, um anschließend den Status Quo von Deutschrapp am deutschen Markt zu erfassen.

6.1 Hip-Hop/Rap am globalen Musikmarkt

Dank der digitalen Distributionsmöglichkeiten des 21. Jahrhunderts, kennt Musik heutzutage keine Grenzen mehr. Songs können mit nur wenigen Klicks und mit geringem Kostenaufwand auf Streaming- und Social-Media-Diensten wie Spotify, Apple Music, YouTube oder TikTok, weltweit veröffentlicht werden. „The global music community has never been more connected, and fans and artists alike are seizing the opportunities of this new era to enjoy and share the music they love, no matter where it comes from.“ (Moore 2019, S. 7)

Die wichtigsten Märkte

Der weltweite Tonträgermarkt wuchs im Jahr 2021 um 18,5 % - ein deutlicher Anstieg gegenüber der Wachstumsrate des Vorjahres (+7,2 %). Es gab ein Umsatzwachstum bei Streaming, physischen Formaten, Aufführungsrechten und Synchronisation - tatsächlich stiegen die Umsätze bei allen Formaten außer digitalen Downloads und anderen (nicht streamingbasierten) digitalen Formaten. Jeder der 10 wichtigsten Märkte der Welt verzeichnete Zuwächse. Einmal mehr war das Streaming - insbesondere das kostenpflichtige Abonnement-Streaming - ein

Haupttreiber des Gesamtwachstums. Als weltweit dominierendes Einnahmeformat machte das Streaming 65 % der Einnahmen aus dem Tonträgerverkauf aus, gegenüber 61,9 % im Jahr 2020 (vgl. IFPI 2022a, S. 10). Zu den Top zehn umsatzstärksten Musikmärkten weltweit (in absteigender Reihenfolge) gehören:

1. USA
2. Japan
3. Vereinigtes Königreich
- 4. Deutschland**
5. Frankreich
6. China
7. Südkorea
8. Kanada
9. Australien
10. Italien (vgl. IFPI 2022a, S. 10)

Der Gesamtumsatz der globalen Musikindustrie im Jahr 2021 belief sich auf 25,9 Milliarden US-Dollar (vgl. ebd., S. 10). Auf den größten Markt die USA, entfallen davon 15 Milliarden US-Dollar (vgl. RIAA 2021, S. 1). Deutschland befindet sich im internationalen Ranking an vierter Stelle, bei einem Gesamtumsatz von 1,96 Milliarden Euro im Jahr 2021 (vgl. Bundesverband Musikindustrie 2021, o.S.). Die anderen DACH-Länder Österreich und Schweiz sind im Ranking weit abgeschlagen bei Umsätzen von 190,4 Millionen Euro, sowie 215,3 Millionen Schweizer Franken (vgl. IFPI 2022a, S. 6 und IFPI Schweiz 2022, o.S.).

Die beliebtesten Genres

Hinsichtlich der weltweit meistgehörten Genres gibt es keine repräsentativen empirischen Befunde, welche den Musikgeschmack der gesamten Bevölkerung abbilden können. Eine Befragung des Researchinstitutes Audiencenet von 19000 InternetuserInnen (16-64 Jahre) aus 18 Ländern bietet jedoch einen ersten Ansatzpunkt: 64% der Befragten hören am liebsten Pop Musik, gefolgt von Rock (57%), Dance/Electronic/House (32%), Soundtracks aus Film und Fernsehen (30%) und

Hip-Hop/Rap/Trap (26%). Die Schlusslichter bilden Soul/Blues (22%) und Metal (19%) (vgl. IFPI 2018, o. S.).

Für den weltgrößten Musikmarkt in den USA, gibt es eindeutigere und aktuellere Erhebungen. Hier werden die Umsatzanteile der einzelnen Musikgenres am Gesamtumsatz (CD, Kassette, Vinyl und Digital) erfasst. Im Jahr 2021 liegt hier R&B/Hip-Hop mit 27,7% an erster Stelle. Es folgen Rock (20%), Pop (13%) und Country (8,1%). Jazz und Klassik werden von den MusikhörerInnen mit jeweils rund einem Prozent am wenigsten nachgefragt. Wie zu sehen ist, hat Hip-Hop/Rap eine durchaus bedeutende Rolle am globalen Musikmarkt. In den letzten Jahren hat das Genre zudem in Ländern wie den USA oder Deutschland stark an Marktanteilen gewinnen können (vgl. MRC Data 2022, S. 50).

Ein Blick auf die weltweiten Verkaufszahlen, bietet einen weiteren Eindruck der Genrepräferenzen und zeigt wiederum, dass Hip-Hop/Rap bei den Rezipienten starken Anklang findet. Die US-amerikanische Entertainmentmarke „Billboard“ erfasst wöchentlich und jährlich die Verkäufe und Chartplatzierungen von Musikstücken am amerikanischen und globalen Markt. Hinsichtlich des globalen Marktes wurden die anhand ihrer Verkäufe und Streams erfolgreichsten zweihundert Artists für 2021 ermittelt. Im Anschluss sind nun die ersten zwanzig in absteigender Reihenfolge aufgelistet. Neben den KünstlerInnen wurde ebenfalls das jeweilige Musikgenre vermerkt:

1. Olivia Rodrigo (Pop)
2. **Justin Bieber (Pop/R&B/Dance)**
3. **The Weeknd (R&B/Dance/Gospel)**
4. BTS (K-Pop/Dance)
5. Ed Sheeran (Pop)
6. Dua Lipa (Pop)
7. **Doja Cat (Hip-Hop/Pop/R&B)**
8. Ariana Grande (Pop/Dance)
9. **Drake (Hip-Hop/Rap/Alternative)**
10. Billie Eilish (Alternative/Indie)
11. **Lil Nas X (R&B/Hip-Hop/Country)**

- 12. Bad Bunny (Latin-Rap/Raggaton)**
- 13. Pop Smoke (Hip-Hop/Rap)**
- 14. The Kid LAROI (Hip-Hop/Rap)**
15. Maneskin (Rock)
16. Rauw Alejandro (Latin-Pop)
- 17. Harry Styles (Hip-Hop/Rap)**
- 18. Megan Thee Stallion (Hip-Hop/Rap)**
- 19. Travis Scott (Hip-Hop/Rap)**
20. Lewis Capaldi (Pop) (vgl. Billboard 2022a, o.S.)

Wie hier zu sehen ist, performten die KünstlerInnen des Genres Pop im Jahr 2021 am besten. Besonders auffällig ist ebenfalls die hohe Anzahl an KünstlerInnen aus dem Genre Hip-Hop/Rap beziehungsweise R&B. Von den aufgelisteten zwanzig Künstlern, lassen sich nämlich die Hälfte dem Genre Hip-Hop/Rap oder R&B zuordnen. Ein ähnliches Bild zeigen auch die globalen Billboard Single-Wochencharts. In der Woche vom 16. Juli 2022 sind hier ebenfalls 50% der ersten zwanzig KünstlerInnen/Songs den Genres Hip-Hop/Rap/R&B zuzuordnen (vgl. Billboard 2022b, o.S.).

Zusammenfassend lässt sich nun festhalten, dass Hip-Hop/Rap eines der international umsatzstärksten Genres ist. Zu beachten ist hier allerdings, dass der amerikanische Markt wie bereits erwähnt, mit 15 Milliarden US-Dollar fast 58% des gesamten Marktes ausmacht und das Genre Hip-Hop/Rap davon knapp 28% einnimmt. Der Löwenanteil wird zudem durch Audio-Streaming umgesetzt, wobei dieses am häufigsten von den 16-34-Jährigen genutzt wird (vgl. Bundesverband Musikindustrie 2022b, S. 16). Junge Menschen haben zudem wiederum eine höhere Hip-Hop/Rap Affinität (vgl. IfD Allensbach, o.S.). Daraus lässt sich schließen, dass Hip-Hop/Rap und dessen Erfolg am globalen Markt, vormals von einer jungen Hörerschaft getrieben wird.

6.2 Status Quo von Deutschrap in Deutschland

Deutschland ist mit seinen 1,96 Milliarden Euro Umsatz im Jahr 2021 der viertgrößte Musikmarkt der Welt (vgl. Bundesverband Musikindustrie 2022a, o.S.). Es ist deshalb nicht verwunderlich, dass Hip-Hop auch hier eine große Rolle spielt. Hinsichtlich der einzelnen Musikrichtungen, ist Pop mit 24,4% das umsatzstärkste Genre in Deutschland. An zweiter Stelle kommt bereits Hip-Hop mit einem Marktanteil von 19,4%, gefolgt von Rock mit 17,7% (vgl. Bundesverband Musikindustrie 2022c, o.S.).

Bei Betrachtung der aktuellen Deutschen Single-Charts zeigt sich ein ähnliches Bild. Zum Zeitpunkt der Abfrage sind sechs Songs des Genres Deutschrap unter den ersten zehn Chartplatzierungen (fett markiert):

- **Nina Chuba – Wildberry Lillet (Deutschrap)**
- **Miksu/Macloud & Makko – Nachts wach (Deutschrap)**
- DJ Robin & Schürze – Layla
- **Liaze – Paradise (Deutschrap)**
- James Hype & Miggy Dela Rosa – Ferrari
- Die Zipflbuben feat. DJ Cashi – Olivia
- **Bonez MC & RAF Camora – Sommer (Deutschrap)**
- **Luciano – Beautiful Girl (Deutschrap)**
- **Kontra K, Sido & Leony – Follow (Deutschrap)**
- Imanek & BYOR – Belly Dancer (vgl. Offizielle Deutsche Charts 2022, o.S.)

Das Genre Hip-Hop findet in Deutschland besonders bei der jungen HörerInnenenschaft großen Anklang. Diesbezüglich gaben knapp 42% der 14-19-Jährigen und 30,7% der 20-29-Jährigen an sehr gerne Hip-Hop/Rap zu hören (vgl. IfD Allensbach 2022, o.S.).

Die Beliebtheit von Deutschrap in Deutschland spiegelt sich auch in den Spotify Jahrescharts wider. Die fünf meistgehörten Artists 2021 bedienen nämlich alle das Genre Deutschrap:

1. Bonez MC

2. Luciano
3. Capital Bra
4. RAF Camora
5. Samra (vgl. Spotify 2021, o.S.).

Luciano lieferte dabei mit „AQUA“ Deutschlands beliebtestes Album auf Spotify. Der erfolgreichste Song 2021 ist zudem ebenfalls dem Genre Deutschrap zuzuordnen. KASIMIR1441, badmómzjay & WILDBWOYS überholten diesbezüglich mit ihrem Song „Ohne Dich“ sogar internationale Größen wie Justin Bieber (vgl. ebd. 2021, o.S.).

Wie klar zu sehen ist hat Hip-Hop sowohl am internationalen Markt als auch am deutschen Markt mittlerweile immensen Anklang gefunden und ist zu einem der kommerziell erfolgreichsten Genres geworden. Dadurch lässt sich vermuten, dass sich der Produktionsprozess der Pop-Musik auch in der professionellen Musikproduktion annähert beziehungsweise sich die Produktionsprozesse mittlerweile im professionellen Bereich bereits jetzt schon sehr ähnlich sind. Diesbezüglich sollten sich einige Ergebnisse aus der Auseinandersetzung mit Pop-Musik auch in der Deutschrap-Produktion wiederfinden.

7 Fazit und Forschungsfragen

Die Theorie hat gezeigt, dass die klassischen Wertschöpfungsprozesse der Musikindustrie durch digitale Produktions-, Distributions- und Rezeptionsmöglichkeiten, mittlerweile in Frage gestellt werden müssen. Grund dafür ist die digitale Mediamorphose, wodurch Musik heutzutage vollkommen autonom aus dem Home-Studio mit geringstem Mitteleinsatz produziert werden kann. Die Produktionsanforderungen variieren zwar je nach Musikgenre, das Herzstück bildet jedoch immer eine DAW. MusikerInnen stehen dadurch heutzutage anstatt der Major Labels im Mittelpunkt der Wertschöpfung. Die Teilschritte des Produktionsprozesses haben heute zwar nach wie vor ihre Gültigkeit, jedoch verschwimmen die Aufgabenbereiche der klassischen Akteure vermehrt miteinander. Durch die neuen Produktions-, Distributions- und Rezeptionsmöglichkeiten beziehen Musikschaaffende Intermediäre dadurch gegebenenfalls nur mehr als Dienstleister mit ein. Zudem lässt sich vermuten, dass die sequenzielle Logik der traditionellen Wertschöpfung, nicht mehr zutreffend ist, da die Musikschaaffenden vermehrt zwischen Songwriting, Aufnahme, Editing oder Mixing und Mastering hin und her springen.

Es wurde erläutert, wie Hip-Hop-Beats heutzutage produziert werden, wobei hier sehr deutlich wurde, dass ProduzentInnen hauptsächlich auf Samples und digitale Synthesizer zurückgreifen, welche bereits für wenige Euro im Internet erhältlich sind. Des Weiteren wurde veranschaulicht, dass für den Recordingprozess von Vocals oder Mono-Instrumenten, kein teures Aufnahmeequipment vorausgesetzt wird und Raumakustische Gegebenheiten vermehrt in den Hintergrund rücken, da Störgeräusche und Artefakte ohnehin in der Post-Produktion digital bereinigt werden können.

All das lässt vermuten, dass im Deutschrapp, auf Grund der Mediamorphose, und im speziellen auf Grund der geringen produktionsspezifischen Voraussetzungen des Genres (u.a. Verwendung von Samples, sowie keine komplexen Recordingtechniken), Musik häufig im Home-Studio produziert wird und sich einige wenige Akteure, alle Teilschritte der produktionsspezifischen Wertschöpfung untereinander aufteilen. Außerdem kann man davon ausgehen, dass ähnlich wie in der Pop-Musik, auch Hip-Hop-Produzentinnen häufig zwischen ehemals getrennten Tätigkeitsfeldern hin

und her springen und der Produktionsprozess ebenfalls eher Trial-and-Error basiert, als sequentiell nach einem strikten Plan organisiert wird.

Wir wollen nun nochmal kurz auf die nach dem Forschungsstand gebildeten Forschungsfragen eingehen, um zu erläutern welche Aspekte bereits theoretisch abgehandelt wurden und wo es in weiterer Folge noch der empirischen Untersuchung bedarf. Folgende Forschungsfragen wurden zuvor gebildet:

F1: Wie sieht der Produktionsprozess von Deutschrap-Songs heutzutage aus?

F2: Welche Akteure sind in den Deutschrap-Produktionsprozess involviert und welche Aufgaben haben sie?

F3: Welche räumlichen und technologischen Produktionsbedingungen sind heute Voraussetzung für die Produktion eines Deutschrap-Songs?

Hinsichtlich der ersten Forschungsfrage lässt sich mittlerweile vermuten, dass der Produktionsprozess von Deutschrap-Songs, ähnlich dem der Pop-Musik ist und Musikschaffende vermehrt mehrere Tätigkeiten der klassischen Wertschöpfung selbst übernehmen und sich der Prozess möglicherweise nicht mehr sequenziell darstellt. Ob dies tatsächlich in der Deutschrap-Produktion der Fall ist, oder ob sich der Produktionsablauf nur anders gestaltet, muss in der Empirie geklärt werden.

Bezüglich der zweiten Forschungsfrage kann man bisher vermuten, dass die ProduzentInnen im Deutsch-Rap einen zentralen Stellenwert in der Produktion von Musikstücken haben. Da allerdings Hip-Hop in der Wissenschaft bislang noch kaum behandelt wurde, konnte noch nicht geklärt werden, welche Akteure wirklich an einem typischen Deutschrap-Song mitwirken und wie sich diese, die produktionsspezifischen Aufgaben (Songwriting, Editing, Recording, Mixing, Mastering), untereinander aufteilen. Dies muss also ebenfalls in weiterer Folge empirisch erforscht werden.

Hinsichtlich der letzten Forschungsfrage zeigte sich in der Theorie, dass es grundsätzlich problemlos möglich ist Musik mit geringem Mitteleinsatz von zuhause aus zu produzieren. Aufgrund der vergleichsweise geringen produktionsspezifischen Anforderungen im Hip-Hop und den hohen Mietkosten von professionellen Studios, lässt sich vermuten, dass Hip-Hop oft im Home-Studio produziert wird. Welche räumlichen und technologischen Rahmenbedingungen im Home-Studio trotzdem relevant sind, und ob in manchen Fällen doch noch in professionelle Studios ausgewichen wird, soll ebenfalls aus Sicht der ExpertInnen in der empirischen Untersuchung erhoben werden.

8 Methodenkapitel

Im Zuge dieser Arbeit wurden qualitative Experteninterviews mit fünf Deutschrap-ProduzentInnen durchgeführt, die transkribiert und nach der qualitativen Inhaltsanalyse nach Kuckartz ausgewertet wurden. Im folgenden Kapitel wird nun erst auf die Erhebungsmethode eingegangen, anschließend wird die Beschaffenheit der Stichprobe erläutert, sowie die Erhebungs- und Auswertungsmethode erklärt.

Es ist das Ziel dieser Arbeit, explorativ neue Erkenntnisse zu gewinnen, damit diese dann in weiteren Forschungsarbeiten näher erforscht werden können. Es geht also darum, offene Forschungsfragen zu einem unzureichend behandelten Thema zu untersuchen. Das Ziel dabei ist die Beschreibung des Forschungsgegenstandes, sowie die Ableitung von Hypothesen, beziehungsweise Theorien (vgl. Döring & Bortz 2016, S. 149).

8.1 Begründung und Erklärung der Erhebungsmethode der Experteninterviews

Für diese Arbeit wurde die Methode der systematischen Experteninterviews gewählt, da diese eine möglichst weitreichende Erhebung des ExpertInnenwissens bezüglich des Forschungsthemas ermöglicht. Die Durchführung erfolgt dabei in Anlehnung an einen Interviewleitfaden, welcher das Erkenntnisinteresse umreißt. Er dient dabei aber lediglich als strukturelle Hilfe, da die InterviewerInnen von qualitativen Interviews auf die Situation eingehen und die ExpertInnen dazu anhalten möglichst frei und ausführlich aus ihrer Praxis zu erzählen. Zur anschließenden Auswertung von Experteninterviews eignet sich die qualitative Inhaltsanalyse (vgl. Bogner et al. 2014, S. 24).

Mey und Ruppel schreiben, dass „[...] qualitative Forschung dann angezeigt ist, wenn es auf der Grundlage der vorhandenen Theorien nicht möglichst ist, eine Forschungsfrage mittels Hypothesenbildung und -prüfung zu beantworten.“ (Mey & Ruppel 2018, S. 206) Da das Thema Deutschrap-Produktion noch weitgehend unerforscht ist, ist diesbezüglich ein qualitativer Zugang notwendig. Zudem orientiert

sich qualitative Forschung am Einzelfall und lässt die befragten Personen selbst eigenständig zu Wort kommen.

Qualitative Forschung braucht laut Mey und Ruppel des Weiteren:

- Problemorientierung
- Offenheit
- Gegenstandsangemessenheit
- Typenbildung und Theorieentwicklung (vgl. ebd, 2018, S. 206)

Darüber hinaus ist ein qualitativer Ansatz dann erforderlich, wenn

- standardisierte Forschung nicht durchgeführt werden kann,
- die Untersuchungssituation möglichst realistisch anzulegen ist,
- die zu untersuchenden Forschungsgegenstände komplex sind oder
- der Bezug auf Einzelfälle vordergründig ist (vgl. ebd, 2018, S. 206).

Die Problemorientierung dieser Arbeit ergibt sich aus dem Wandel der Wertschöpfungslogik in der Musikindustrie, welche durch eine digitale Mediamorphose geprägt ist, und verändert hat, wie Musik heutzutage produziert wird. Die Offenheit spiegelt sich in der Herangehensweise der Experteninterviews wider. Hierbei wird versucht eine lockere Gesprächsatmosphäre zu schaffen und die Interviewer frei erzählen zu lassen. Die Gegenstandsangemessenheit spiegelt insofern wider, dass Experteninterviews genutzt werden, um den komplexen und am Einzelfall orientierten Sachverhalt zu erheben. Am Ende des Methodenteils, werden Hypothesen als Grundlage von neuen Theorien aufgestellt, welche aus den Ergebnissen der Interviews abgeleitet werden (Typenbildung und Theorieentwicklung).

Im Sinne der Vergleichbarkeit und Reproduzierbarkeit wurde zur systematischen Durchführung der Interviewszenarien, in Anlehnung an die Forschungsfragen, ein Interviewleitfaden entwickelt (siehe Anhang). Der Leitfaden bestand aus vier Themenblöcken: „Deutschrapping Produktionsprozess“, „Akteure der Deutschrapping-Musikproduktion“, „Technologische Voraussetzungen für die Deutschrapping Musikproduktion“ und „Räumliche Voraussetzungen für die Deutschrapping Musikproduktion“. Die Themenblöcke beinhalten Hauptfragen, welche Gesprächsanreize setzen sollen und fallspezifisch durch Nachfragen ergänzt wurden.

Im Zuge eines Pretests wurde der ursprüngliche Interviewleitfaden mit einem unabhängigen Musiker getestet, woraufhin redundante Fragen gestrichen und unklare Fragestellungen überarbeitet wurden.

ExpertInnen im Kontext qualitativer Forschung

Erst muss geklärt werden, wer eigentlich als ExpertIn gilt. Ob jemand ExpertIn ist, hängt vom zugrunde liegenden Forschungsinteresse einer empirischen Untersuchung ab.

„Experten lassen sich als Personen verstehen, die sich – ausgehend von einem spezifischen Praxis- oder Erfahrungswissen, das sich auf einen klar begrenzten Problemkreis bezieht – die Möglichkeit geschaffen haben, mit ihren Deutungen das konkrete Handlungsfeld sinnhaft und handlungsleitend für Andere zu strukturieren.“ (Bogner et al. 2014, S. 13)

ExpertInnen können also in vielen Alltagssituationen gefunden werden. Wichtig ist jeweils eine angemessene Erfahrung bezüglich des Forschungsinteresses. Der ExpertInnenstatus beinhaltet außerdem immer eine gesellschaftliche Komponente, da die ExpertInnen meist erst durch ihre Funktion, ihren Status oder einen akademischen Titel, als solche von der Gesellschaft angesehen werden. „Wer der gesuchte Experte ist, definiert sich immer über das spezifische Forschungsinteresse und die soziale Repräsentativität des Experten gleichzeitig.“ (ebd. 2014, S. 11)

Wassermann definiert ExpertInnen auf ähnliche Weise. Laut ihr zeichnen sich ExpertInnen durch ihr umfangreiches Detail- und Fachwissen aus, das sich auf ein definiertes Feld bezieht. Dabei ist es wichtig, dass die ExpertInnen über den Bezugsrahmen Bescheid wissen und sich über dessen Grenzen bewusst sind. ExpertInnenwissen kann unterschiedlich verankert sein und ebenfalls als Sonderwissen, zum Beispiel in Verbindung mit beruflichen Positionen, bestehen. Dabei kann sich Sonderwissen in Form von Kontextwissen oder Betriebswissen zeigen. Kontextwissen ist dabei die Art von Wissen bezüglich des zu untersuchenden Gegenstandes, welche die ExpertInnen durch ihre Arbeit in diesem Umfeld erlangt haben. Betriebswissen ist dabei das Insiderwissen ihrer täglichen Praxis in die auch subjektive

Einschätzungen zum Untersuchungsgegenstand miteinfließen (vgl. Wassermann 2015, S. 51ff).

Chancen und Risiken von Experteninterviews

Experteninterviews stellen eine Gradwanderung zwischen Strukturierung und Offenheit dar. Forschenden bestimmen eines Leitfadens bestimmte Expertinnen und Experten zu befragen. Dadurch findet eine bewusste Ausrichtung auf einen Wirklichkeitsausschnitt statt, auf den dann eingegangen wird (Vorstrukturierung) (vgl. Liebold & Trinczek 2009, S. 37).

„Allerdings ist das Experteninterview gerade auch durch seine relative Offenheit dazu geeignet, konzeptionelle Vorüberlegungen ‚über den Haufen zu werfen‘, so dass die Theoriegenerierung durch die Befragten erhalten bleibt. Die Bedeutungsstrukturierung der sozialen Wirklichkeit bleibt durch die erzählende Gesprächsstruktur dem Befragten überlassen. Die im Expertengespräch generierten Erkenntnisse über das ‚Feld‘ modifizieren die weitere Untersuchung. Diese doppelte Ausrichtung des Experteninterviews kann als ‚geschlossene Offenheit‘ bezeichnet werden: Zum einen strukturieren konzeptionelle Überlegungen das Feld, zum anderen bleibt durch das Erzählprinzip die Bedeutungsstrukturierung durch die Forschungssubjekte erhalten. Deduktion und Induktion gehen Hand in Hand.“ (ebd., S. 37)

Besonders wichtig bei der Durchführung von Experteninterviews ist die genaue Dokumentation des gesamten Forschungsprozesses, um die Ergebnisse nachvollziehbar zu gestalten, da qualitative Daten mangels Standardisierung sonst nicht überprüfbar sind (vgl. Bogner et al. 2014, S. 93). Aus diesem Grund wurden die Forschung genauestens dokumentiert und allfällige Dokumente in die ZIP-Datei aufgenommen.

8.2 Beschreibung der Stichprobe und Erhebungsdurchführung

Grundgesamtheit

Alle Musikschaaffenden, die im Genre Deutschrap tätig sind und an der Produktion von Deutschrap Songs mitwirken. Leider liegt hier keinerlei Datenmaterial für den Deutschsprachigen Raum vor. Die Bundesagentur für Arbeit gibt lediglich die Zahlen der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten im Musikbereich in Deutschland an. Dies waren im Jahr 2020 insgesamt 75.516 Personen (vgl. Bundesagentur für Arbeit 2021, o. S.), wobei dadurch weder Rückschlüsse auf den gesamten DACH-Markt gemacht werden können, noch daraus die Beschäftigten im Genre Deutschrap abgeleitet werden können. Zudem ist lediglich bekannt, dass der Umsatzanteil von Deutschrap in Deutschland 19,4% des Musikmarktes ausmacht und somit das zweitumsatzstärkste Genre nach Pop ist (vgl. Bundesverband Musikindustrie 2022c, o.S.).

Stichprobenziehung

Als InterviewpartnerInnen wurden ausschließlich ExpertInnen aus der Musikbranche, genauer gesagt aus der Deutschrap-Szene, herangezogen. Dafür kamen Musikschaaffende aller Art (SongwriterInnen, InterpretInnen, ProduzentInnen, ToningenieurInnen, ManagerInnen oder LabelbesitzerInnen) in Frage. Um einen angemessenen Wissensstand der ExpertInnen hinsichtlich des Forschungsinteresses gewährleisten zu können, wurden diese im Zuge des qualitativen Arbeitens nach einem bewussten Auswahlverfahren auf Basis folgender Kriterien ausgewählt:

Die InterviewpartnerInnen müssen in den letzten zwei Jahren aktiv im Genre Deutschrap tätig gewesen sein und zudem mindestens zwei Millionen Aufrufe, Streams oder Verkäufe in den letzten zwei Jahren verzeichnet haben. Dazu wurden nach gründlicher Recherche zwanzig passende Interviewpartnerinnen und Interviewpartner per E-Mail und via Instagram kontaktiert. Ziel war es mindestens 10 Interviewzusagen zu bekommen und anschließend so viele Interviews durchzuführen, bis keine neuen Erkenntnisse mehr gewonnen werden konnten. Die Interviews endeten nach dem fünften Interview, da sich die gewonnen Erkenntnisse der

Interviews nach dem vierten und fünften Interview bereits größtenteils deckten und keine neuen Erkenntnisse mehr gewonnen werden konnten.

Aufgrund der Wahl einer qualitativen Forschungsmethode, ist die Stichprobengröße der Befragung eher gering. Der Grund dafür ist, dass eine interpretative Rekonstruktion der Ergebnisse durchgeführt werden soll, die mit einem großen Arbeits- und Zeitaufwand in Verbindung steht. Im Vergleich zu qualitativen Erhebungen, bedarf eine qualitative Erhebung keiner Zufallsstichprobe, da diese die Ergebnisse verfälschen würde (vgl. Döring & Bortz 2016, S. 302). Aus diesem Grund wurde für die Forschung dieser Arbeit eine bewusste Auswahl an ExpertInnen getroffen.

Die finale Stichprobe setzte sich wie folgt zusammen:

- **Interview A:** Deutschrap- und Pop-Musikproduzent aus Wien mit fünfzehn Jahren Erfahrung in der Szene. Er arbeitete mit einigen der bekanntesten Größen des Deutschrap zusammen. Namen wie Raf Camora, Bonez MC, Joshi Mizu, Ahmad Amin und Gallonero, sowie zahlreiche Nr.1-Platzierungen in den deutschen Charts, krönen sein musikalisches Repertoire.
- **Interview B:** Interviewer zwei ist ein Deutschrap-Produzent aus Wien mit über 10 Jahren Erfahrung in diversen Genres. Er produziert seit vier Jahren primär Deutschrap. Zu seinen Erfolgen zählen Nr.1-Platzierungen in den deutschen Charts, eine goldene Schallplatte, sowie Kooperationen mit namhaften Rappern wie Kollegah, Silla oder YBRE.
- **Interview C:** Deutschrap-Produzent aus Mannheim mit über zehn Jahren Erfahrung. Zu seinen Erfolgen zählen Nr.1-Platzierungen in den deutschen Charts, sowie zahlreiche Produktionen mit den namhaftesten KünstlerInnen der Szene, darunter Raf Camora, Bonez MC, LX, Maxwell oder GZUZ, um nur einige Namen zu nennen. Auch internationale Kooperationen (z.B. mit Noizy) finden sich in seinem Portfolio.

- **Interview D:** Deutschrap-Produzent aus Wien mit vier Jahren Erfahrung in der Deutschrap-Produktion. Er arbeitete bereits mit namhaften Newcomern der Szene wie Makko, Eli Preiss, Bibiza oder beslik meister.
- **Interview E:** Interviewpartner E ist ein Deutschrap-Produzent aus Tulln mit über fünfzehn Jahren Erfahrung. Auch er arbeitete mit den bekanntesten KünstlerInnen der Szene zusammen. Darunter befinden sich Rap-Größen wie Capital Bra, Loredana, Gringo, Kollegah oder Maxwell. Nr.1-Platzierungen in den deutschen Charts, sowie Gold- und Platinauszeichnungen, bestätigen seinen Erfolg.

Erhebungsdurchführung

Die Interviews wurden bevorzugt Face-to-Face in der gewohnten Arbeitsatmosphäre der ExpertInnen durchgeführt. Da ein Großteil der Interviewpartner, auf Grund ihrer Arbeit meistens in Deutschland ist, mussten vier von fünf Interviews schließlich per Videochat durchgeführt werden. Wie sich herausgestellt hat, erwies sich diese Vorgangsweise als sehr positiv, da so außerordentlich erfolgreiche Produzenten interviewt werden konnten, die in Österreich nicht anzutreffen gewesen wären. Zudem waren die Experten auch in den Videochats stets in einer gewohnten Umgebung, meistens in ihrem Studio, wodurch eine sehr lockere Atmosphäre herrschte und die Interviewten sehr aufgeschlossen, detailliert antworten konnten. Die Interviews wurden alle getrennt voneinander durchgeführt und die Interviewteilnehmer hatten keine Einsicht in die Antworten der anderen oder in den Interviewleitfaden. Die Einverständnis zu den Interviews wurde zum einen schriftlich bestätigt und zum anderen nochmal zu Beginn der Interviews mündlich eingeholt. Der Autor dieser Arbeit verpflichtet sich zur Anonymisierung der Interviews und zur Verschwiegenheit.

Die Vorarbeiten und die Auswahl und Festlegung der Interviewpartner, sowie die Terminvereinbarung zu den eigentlichen Interviews, wurde zwischen Ende Juli und Mitte August 2022 getätigt. Die Interviews selbst wurden zwischen 16. und 18. August 2022 durchgeführt und betrug zwischen 21 und 35 Minuten. Die eigentliche Dauer der jeweiligen Gespräche variierte dabei zwischen 25 und 50 Minuten.

Der Ton der Interviews wurde zur anschließenden Transkription, per Smartphone aufgezeichnet. Die Gespräche wurden dann wörtlich transkribiert, um die Aussagen im Kontext zu erfassen (vgl. Mayring 2015, S. 89). Die Transkription erfolgte manuell, in Microsoft Word. Die Interviews wurden alle in üblicher Alltagssprache geführt, wodurch einige Begriffe und Sätze hinsichtlich des Verständnisses, leicht geglättet wurden. Somit wurden nur relevante mundartige Begriffe behalten, wohingegen typische Dialektausprägungen nicht miterfasst wurden. Um den Datenverlust beim Transkribieren zu minimieren, wurden zudem interpretationsrelevante Hinweise im Transkript vermerkt. Fülllaute wurde aus Gründen der Verständlichkeit und Lesbarkeit, sofern diese keinen interpretationsrelevanten Charakter hatten, bei der Transkription ausgelassen. Allfällig aussagekräftige Pausen im Redefluss, Betonungen oder andere interpretativ relevante nonverbale Äußerungen, wurden eingeklammert im Transkript vermerkt. Typische Gedankensprünge wurden mittels eines Gedankenstrichs vermerkt. Unverständliche Wörter oder Textpassagen wurden in Klammern mit den zugehörigen Minuten- und Sekundenangaben und einem Fragezeichen (z.B. Min. 05:31?) dokumentiert.

8.3 Erläuterung der Auswertung

Die transkribierten Interviews wurden mittels der qualitativen Inhaltsanalyse nach Kuckartz ausgewertet, da sich diese sehr gut für leitfadenorientierte Interviews eignet (vgl. Kuckartz 2018, S. 97). Im folgenden Abschnitt wird die Vorgehensweise einer inhaltlich strukturierten Inhaltsanalyse vorgestellt.

Im Mittelpunkt der Auswertung stehen die Forschungsfragen, welche nach dem Forschungsstand definiert wurden. Anschließend werden alle Transkripte durchgegangen, wichtige Textstellen markiert und Memos geschrieben. In einem weiteren Schritt werden daraus dann die thematischen Hauptkategorien gebildet. Diese werden im Codierungsverfahren an das Material herangetragen und alle passenden Textpassagen werden den Hauptkategorien zugeordnet. Diese Textpassagen werden anschließend zusammengestellt und davon induktiv neue Unterkategorien abgeleitet. Das entstandene Kategoriensystem wird dann erneut an das Material

herangetragen und das gesamte Material wird mit ihm codiert. Danach erfolgen Analysen und Visualisierungen der Ergebnisse (vgl. Kuckartz 2018, S. 100).

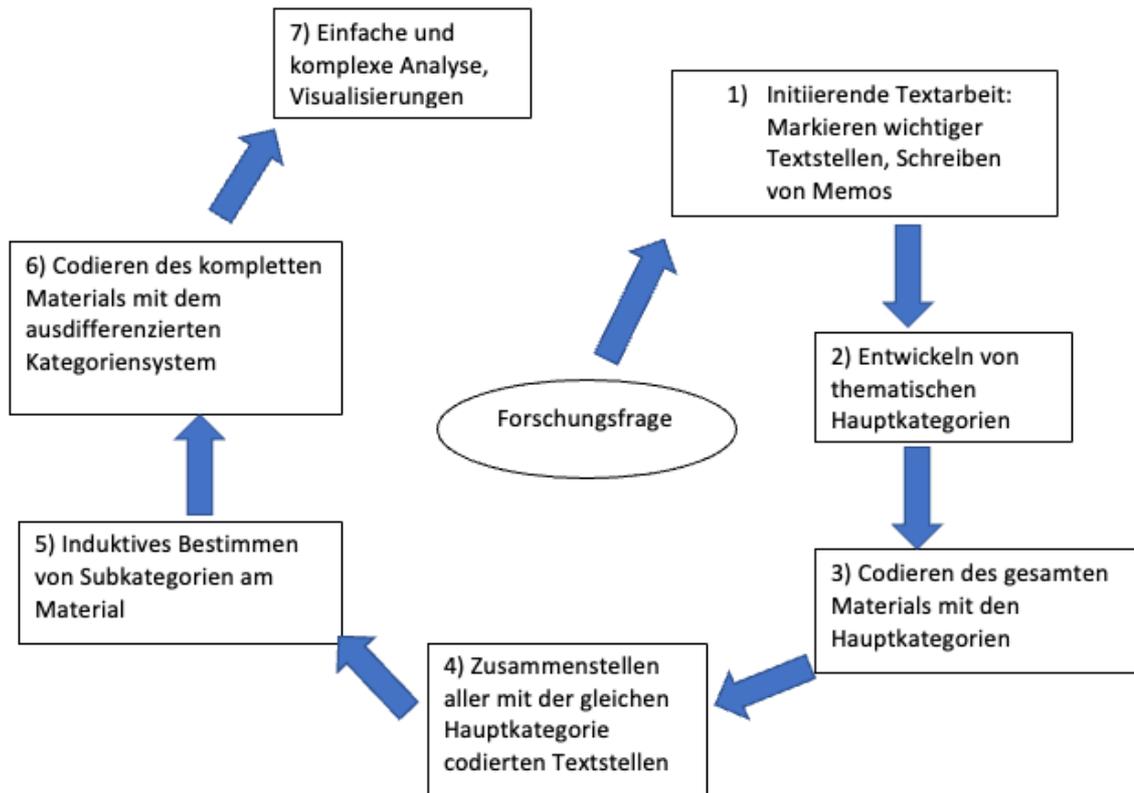


Abbildung 1: Ablauf einer inhaltlichen strukturierenden Inhaltsanalyse. Eigene Darstellung nach Kuckartz 2018, S. 100

Die Codiereinheit sollte beim Codieren so gewählt werden, dass ein codierter Abschnitt auch außerhalb vom Kontext verständlich ist. Bei Eigennamen, Orten oder Dergleichen, reicht es unter Umständen aus, nur diese zu codieren (vgl. Kuckartz 2018, S. 104). Zum Zuordnen der Textstellen definiert Kuckartz zudem folgende Grundregeln:

1. „Es werden in der Regel Sinneinheiten codiert, jedoch mindestens ein vollständiger Satz.
2. Wenn die Sinneinheit mehrere Sätze oder Absätze umfasst, werden diese codiert.
3. Sofern die einleitende (oder zwischengeschobene) Interviewer-Frage zum Verständnis erforderlich ist, wird diese ebenfalls mitcodiert.

4. Beim Zuordnen der Kategorien gilt es, ein gutes Maß zu finden, wie viel Text um die relevante Information herum mitcodiert wird. Wichtigstes Kriterium ist, dass die Textstelle ohne den sie umgebenden Text für sich allein ausreichend verständlich ist.“ (ebd. 2018, S. 104)

8.4 Das Kategoriensystem

Wie bereits erwähnt erfolgte die Auswertung mittels eines Kategoriensystems. In einem induktiven Verfahren, wurden auf Basis des Hintergrundes der Forschungsfragen, aus den Interviewtranskripten Kategorien abgeleitet, mit welchen das Material dann strukturiert wurde. Die Kategorien werden nun kurz erläutert. Ein detailliertes Codebuch mit Beispielen zu jeder Kategorie, befindet sich im Anhang.

Musikproduktion

Diese Kategorie dient der Zusammenfassung aller Aussagen zum Produktionsprozess von Deutschrap-Songs. Sie zielt auf die erste Forschungsfrage ab: „Wie sieht der Produktionsprozess von Deutschrap-Songs heutzutage aus?“. Hier vereinen sich alle Angaben der Interviewten hinsichtlich der Relevanz der klassischen Werterschöpfungslogik, sowie Angaben zu alternativen Produktionswegen. Zur besseren Unterteilung wurde diese Kategorie in acht Unterkategorien aufgeteilt:

- Produktion in Sessions
- Verwendung vorgefertigter Beats
- Variierende Prozesse
- Produktionsschritte
- Professionelle Produktion von zuhause
- Musikproduktion früher vs. heute
- Mehrere Produktionsschritte aus einer Hand
- Arbeitsteilung/Netzwerke

Bedeutung der Akteure

Diese Kategorie erfasst alle Äußerungen zu den Mitwirkenden eines Deutschrap-Produktionsprozesses. Sie widmet sich der Forschungsfrage zwei, die wie folgt lautet: „Welche Akteure sind in den Deutschrap-Produktionsprozess involviert und welche Aufgaben haben sie?“. Die Kategorie wurde in folgende Unterkategorien unterteilt:

- Wichtigste AkteurInnen
- Rolle der ProduzentInnen
- SongwriterInnen
- SamplemakerInnen
- Professionelles Mixing und Mastering

Voraussetzungen

Die Kategorie der Produktionsvoraussetzungen adressiert, in Kombination mit den räumlichen Voraussetzungen aus der Kategorie „Das Studio“, die dritte Forschungsfrage: „Welche räumlichen und technologischen Produktionsbedingungen sind heute Voraussetzung für die Produktion eines Deutschrap-Songs?“. Diese Kategorie wurde in vier weitere Unterkategorien aufgeteilt, um die unterschiedlichen Voraussetzungen getrennt zu erfassen:

- Know-How
- Vibe vs. Perfekter Sound
- Samples und Melodien
- Equipment

Das Studio

Diese Kategorie widmet sich allen Aussagen zu den räumlichen Produktionsvoraussetzungen in der Deutschrap-Produktion und dient in Kombination mit Kategorie „Voraussetzungen“ zur Beantwortung der dritten Forschungsfrage. Diese Kategorie wurde in zwei Unterkategorien unterteilt:

- Home- vs. professionelles Studio

- Das eigene Setup kennen

Folgender Screenshot zeigt noch einmal das gesamte Codesystem, wie es zur Auswertung in MAXQDA verwendet wurde:

- ▼ ● **Codesystem**
 - ▼ ● Musikproduktion
 - Produktion in Sessions
 - Verwendung vorgefertigter Beats
 - Variierende Prozesse
 - Produktionsschritte
 - Professionelle Produktion von zuhause
 - Musikproduktion früher vs. heute
 - Mehrere Produktionsschritte aus einer Hand
 - Arbeitsteilung/Netzwerke
 - ▼ ● Das Studio
 - Home- vs. professionelles Studio
 - Das eigene Setup kennen
 - ▼ ● Bedeutung der Akteure
 - Wichtigste Akteure
 - Rolle der ProduzentInnen
 - SongwriterInnen
 - SamplemakerInnen
 - Professionelles Mixing und Mastering
 - ▼ ● Voraussetzungen
 - Know-How
 - Vibe vs. perfekter Sound
 - Samples und Melodien
 - Equipment

Abbildung 2: Codesystem der Auswertung in MAXQDA. Screenshot.

9 Empirischer Teil

Im empirischen Teil werden nun die Ergebnisse der ausgewerteten Interviews dargestellt und anschließend interpretiert. Die vollständige Auswertung als Excel-, sowie als MAXQDA-File, sowie die vollständigen Interviewtranskripte, befinden sich in der ZIP-Datei. Die Zusammenfassung der Ergebnisse der qualitativen Inhaltsanalyse nach Kuckarts, wurde zudem noch einmal im Textformat im Anhang beigefügt.

9.1 Analyse der Ergebnisse

Um die Ergebnisse systematisch darzustellen, werden sie nun geordnet nach den Hauptkategorien präsentiert und mit Originalzitatzen aus den Interviewtranskripten ergänzt.

9.1.1 Analyseergebnisse „Musikproduktion“

Aus den Interviews ging hervor, dass sich die Musikproduktion aufgrund der digitalen Mediamorphose in den vergangenen zwanzig bis dreißig Jahren durchaus stark verändert hat. Durch den technologischen Fortschritt und die Konvergenz, steht der Computer heute im Zentrum der Musikproduktion. Alle Produktionsschritte vereinen sich dadurch heute auch im Deutschrapp in einer DAW. Teure Studioteknik, wie Kompressoren, Equalizer, Reverbs, oder sogar ganze Mischpulte, sind mittlerweile in Form von Software erhältlich und für die breite Masse an Musikschaaffenden zugänglich. Alle Interviewpartner waren sich über die positiven Auswirkungen dieser Entwicklungen einig, da dadurch vermehrt Personen Zugang zur Musikproduktion bekommen, die sich früher kostspieliges Equipment und teure Studiozeit nicht leisten konnten. Die Markteintrittsbarrieren sind dadurch stark zurückgegangen, wodurch es mehr Musikschaaffende gibt und die Konkurrenz in der Musikszene mittlerweile sehr ausgeprägt ist. Interviewer B beschreibt diesen Sachverhalt folgendermaßen:

"Also prinzipiell steh ich der ganzen Entwicklung sehr positiv gegenüber, weil es ermöglicht Leuten, die vielleicht keinen Zugang zu teurem Equipment haben, einfach

ihr Hobby von zuhause aus auszuleben und das Ganze im Endeffekt vom einen Tag zum anderen – über Nacht zum Star mehr oder weniger – in die weite Welt hinaustragen können. Und ja – das bringt natürlich auch eine große Konkurrenz mit sich, muss man schon offen sagen. Man findet sich da schon oft in Momenten, wo man sagt, jeder zweite ist Musikproduzent und jeder dritte DJ und so. Aber das ist der Preis der bei dem ganzen dann mitgeht." (Interviewtranskript B; Position: 22 – 29)

Durch das Internet ergaben sich zudem neue Möglichkeiten wie die Verwendung von vorgefertigten Beats aus dem Internet (auch Type-Beats genannt), wodurch InterpretInnen nicht mehr zwangsläufig BeatproduzentInnen benötigen, um einen Song aufzunehmen. Zudem gibt es auf YouTube eine Vielzahl an Tutorials, wodurch produktionsspezifische Skills im Selbststudium erlernt werden können.

Es wurde zudem mehrfach berichtet, dass sich Deutschrapp in eine poppige Richtung entwickelt und das Phänomen „über Nacht zum Star“ an Bedeutung gewinnt. Zudem sagten zwei Interviewpartner aus, dass es heutzutage möglich ist, Songs in einem Tag zu produzieren und hochzuladen, da viele Produktionsschritte aus einer Hand kommen können (vgl. Interviewtranskript B; Position: 22 – 29 & Interviewtranskript D; Position: 54 – 63)

Hinsichtlich der Produktionsschritte waren sich die Experten einig, dass Beatproduktion, Songwriting, Recording, Mixing und Mastering die Grundpfeiler einer Deutschrapp-Produktion legen. Ein genauer Ablauf, nachdem immer vorgegangen wird, konnte allerdings von keinem der Befragten definiert werden. Grundsätzlich ging aus den Interviews jedoch hervor, dass es zwei grobe Herangehensweisen an eine Deutschrapp-Produktion gibt. Dazu identifizierten die Befragten einerseits die gemeinsame Arbeit von ProduzentInnen und KünstlerInnen in Sessions und andererseits die getrennte Produktion von Beat und Songwriting. In Sessions wird fast ausschließlich von null begonnen, gegebenenfalls werden Samples bereits im Vorhinein vorbereitet, um schneller in der Session voranzukommen. Die Produktion in Session gestaltet sich dabei als kreatives Zusammenspiel von ProduzentInnen und KünstlerInnen, wobei die kreative Richtung von beiden bestimmt werden kann. Interviewer E bereitet beispielsweise gerne Samples zuhause vor, um sie den

KünstlerInnen in einer Session vorzuspielen. Diese suchen sich ein ansprechendes Sample aus, woraufhin dann ein Beat produziert wird, währenddessen die KünstlerInnen nebenbei einen Text schreiben (Interviewtranskript E; Position: 27 – 38).

Abgesehen von den Sessions ist die zweite gängige Praxis, dass Beats bereits komplett von den ProduzentInnen in Eigenarbeit vorproduziert werden. Diese werden dann entweder auf YouTube hochgeladen oder direkt an passende KünstlerInnen geschickt (sofern der Kontakt zu diesen bereits besteht). Auf YouTube können KünstlerInnen aktiv nach Beats suchen und diese anschließend auf verlinkten Plattformen wie „Beatstars“, in unterschiedlichen Preisklassen erwerben. Laut Interviewer B ist die Vorgehensweise über YouTube vor allem für ProduzentInnen, die keinen Kontakt zu bekannteren RapperInnen haben, interessant (Interviewtranskript B; Position: 68 – 87).

Die Befragten waren sich einig, dass sie die Arbeit in Sessions bevorzugen, da sie hier einen größeren kreativen Input leisten können, da sie dann ebenfalls am Songwriting und Recording beteiligt sind. Wenn im Gegenzug vorgefertigte Beats verschickt werden, ist die Arbeit der ProduzentInnen meist damit getan, da in diesem Fall die KünstlerInnen den Song mit ihrem eigenen Team recorden und fertig machen.

Grundsätzlich waren sich alle Befragten einig, dass die Produktionsprozesse sehr stark variieren. Diesbezüglich gestaltet sich jede Produktion anders, und zwar hinsichtlich der Produktionsschritte an sich und hinsichtlich der involvierten Akteure. Dies hängt laut den Befragten einerseits mit den persönlichen Präferenzen und Gewohnheiten der KünstlerInnen und ProduzentInnen zusammen und andererseits mit den individuellen Möglichkeiten der Musikschaftenden. In diesem Zuge waren sich alle Interviewpartner einig, dass der Produktionsprozess tendenziell in eine professionellere Richtung geht und mehr Leute involviert sind, umso mehr monetäre Ressourcen zur Verfügung stehen. Experte B äußerte sich dazu folgendermaßen:

"Also ich denk, wenn man von den Deutschrappern die zehn größten hernimmt – die gehen in Studios. Die haben ihre Engineers, die haben ihre Produzenten. Da läuft der

Ablauf relativ ähnlich ab sag ich mal. Aber grad wenns um Newcomer geht und auch Leute, die grad am Großwerden sind und trotzdem irgendwie in den Anfangswegen feststecken, wo sie zuhause recorded haben – viele Leute glaub ich bleiben dann auch dabei. Grad wenn man einen Major Vertrag hat – da sagt dann einfach das Label hier haben wir einen Produzenten, hier ist ein Engineer, hier ist ein Studio, mach deine Musik! Das sind dann auch die Wege die sag ich mal vom Label kommen. Grad aber die Independent-Künstlern – das variiert sehr stark wie die Musik da funktioniert." (Interviewtranskript B; Position: 282 – 291)

Hinsichtlich der Gründe für die große Variation der Produktionsprozesse, ging aus den Interviews hervor, dass es einerseits mittlerweile möglich ist, professionelle Songs von zuhause zu produzieren und andererseits, dass oft mehrere Produktionsschritte von einer Person durchgeführt werden können. Diesbezüglich äußerten die Befragten, dass die ProduzentInnen oft mehrere der klassischen Aufgaben der Wertschöpfung, wie Beatproduktion, Recording, Mixing und teilweise auch das Mastering, selbst übernehmen und auch so trotzdem mit dem notwendigen Know-How, einen professionellen Sound generieren können. Laut Interviewpartner A gibt es sogar erfolgreiche InterpretInnen, die den gesamten Prozess selbst beherrschen. Er nannte in diesem Zug einen Künstler der Dancehall-Szene namens Stephen McGregor, welcher sich selbst produziert, aufnimmt, mixt und mastert und nebenbei auch als externer Songwriter für Stars wie Jean Paul tätig ist (vgl. Interviewtranskript A; Position: 107 – 113).

Interviewpartner D, übernimmt diesbezüglich, in Zusammenarbeit mit seinen KünstlerInnen, oft auch den gesamten Produktionsprozess bis zum Mastering selbst, wohingegen die anderen Interviewpartner in ihrer Arbeitsweise meist das Mixing und Mastering an professionelle Engineers auslagern (vgl. Interviewtranskript D; Position: 64 – 67).

Nichtsdestotrotz ist die übliche Arbeitsweise aller Befragten von Arbeitsteilung, an verschiedenen Stellen des Produktionsprozesses, geprägt. Oft werden dabei Melodie-Samples von anderen ProduzentInnen oder InstrumentalistInnen verwendet. Es kommt aber auch vor, dass ProduzentInnen eine Beat-Skizze produzieren, welche dann von KollegInnen fertiggestellt wird. Als Gründe wurden genannt, dass es oft effizienter ist, gewisse Prozesse auszulagern, weil es Personen gibt, die auf ihrem

Spezialgebiet schlicht und einfach besser sind (z.B. Instrumentalaufnahmen, Mixing, Mastering, Songwriting) und Inputs verschiedener Personen eine Produktion generell aufwerten können. Diesbezüglich erwähnten Experte B und Experte D, dass auch Inputs von Leuten, welche zufällig im Studio mit dabei sind, nicht zu unterschätzen sind, da diese einen neutralen Blick auf den Song haben können:

"Generell ein sehr guter Punkt ist, dass bei dem Prozess einfach sehr viele Leute dabei sind, die einfach immer wieder einen Input haben. Das sind vielleicht auch Leute die gar nichts mit Musik am Hut haben, sondern nur daneben sitzen, weil sie auch da chillen und irgendwie ihre objektive Meinung einbringen. Die hat vielleicht überhaupt nichts mit dem Prozess dahinter zu tun, sondern einfach wie sie Musik wahrnehmen, und dann geben sie ihre Meinung dazu ab. [...]" (Interviewtranskript B; Position: 145 – 154)

9.1.2 Analyseergebnisse „Bedeutung der Akteure“

Da die Produktionsschritte sehr stark variieren, konnten die Interviewpartner nicht eindeutig feststellen, welche Akteure im Deutschrap-Produktionsprozess nicht wegzudenken sind. Laut Interviewer A kann es sein, dass eine Person alles selbst macht und somit im Mittelpunkt des Prozesses steht, es kann aber auch sein, dass „fünfzehn Personen“ beteiligt sind und alle sehr wichtig für das Endprodukt sind. Diesbezüglich komme es immer auf den jeweiligen Song an (vgl. Interviewtranskript A; Position: 127 – 136).

Laut Experte B sind in den meisten Fällen mindestens ProduzentIn und KünstlerIn an einem Deutschrap-Song beteiligt, da ein Beat und ein Text Voraussetzung für jeden Song sind (vgl. Interviewtranskript B; Position: 151 – 154). Wer des Weiteren dann noch beteiligt ist, kann wie bereits erwähnt stark variieren. Laut Experte B werden zudem gute Songwriter und Engineers im Produktionsprozess immer wichtiger, da in Zeiten, in denen sich Deutschrap in Richtung des Pop entwickelt, ein guter Refrain und ein angemessener Feinschliff notwendig sind (vgl. ebd.; Position: 177 – 189).

Interviewer C und E identifizieren ebenfalls die ProduzentInnen und die RapperInnen im Mittelpunkt der Produktion. Sie äußerten sich des Weiteren insofern, dass die ProduzentInnen einen großen Teil zur Entstehung des gesamten Songs beitragen und somit aus dem Prozess keinesfalls wegzudenken sind.

Aufgrund der variierenden Produktionsbedingungen, variiert auch die Rolle der ProduzentInnen laut den Experten stark und es ist notwendig, dass sich die ProduzentInnen an die jeweils gegebenen Bedingungen anpassen. Diesbezüglich werden ProduzentInnen im Zuge von Studiosessions dazu angehalten, den RapperInnen Tips zur Verbesserung ihrer Performance zu geben. Sie müssen sich Gedanken zum Arrangement machen und zudem sollten sie mit dem Aufnahmeequipment vertraut sein und dafür sorgen, dass eine den Umständen entsprechend bestmögliche Aufnahme getätigt wird. ProduzentInnen sind im Deutschrap zudem oft für die Vorarbeit des Mixes verantwortlich. Das bedeutet, dass sie den Grundstein für den finalen Sound insofern legen, dass sie Störgeräusche und -frequenzen herauschneiden und eine grundlegende Effektivierung vornehmen, auch, wenn der Song später noch professionellen Mixing- und Masteringengineers für den Feinschliff übergeben wird. Die Ausnahme bilden dabei die ProduzentInnen, die einen Beat im Vorhinein erstellen und diesen an KünstlerInnen schicken oder ihn über YouTube vertreiben. Diese haben dann am weiteren Produktionsprozess meist keine Anteilnahme, da die KünstlerInnen in diesen Fällen mit ihren eigenen ProduzentInnen und IngenieurInnen aufnehmen und den Song vollenden. Erstere Variante stellt bei den Interviewten die gängigere Praxis dar. Unter den Interviewten fungierte nur Experte B in seiner Arbeitsweise vermehrt als reiner Beatproduzent.

Die Relevanz von professionellen Songwritern steigt laut Interviewpartner B mit steigender Bekanntheit der KünstlerInnen und fortschreitender Kommerzialisierung der Deutschrap-Songs: „[...] Bei der allgemeinen Entwicklung glaub ich wird es eine immer gängigere Form, dass man sich Leute im Studio dazu holt, die beim Songwriting unterstützen.“ (Interviewtranskript B; Position: 310 – 318). Laut ihm ist es bei großen Hits die gängige Variante Songwriter miteinzubeziehen. Bei Streetrap-KünstlerInnen hingegen werden die Texte noch vermehrt selbst geschrieben. Experte D äußert sich dazu ähnlich und ist der Meinung, dass größere Artists

tendenziell eher mit Songwritern ins Studio gehen. Er erklärt im Gegenzug, dass auch Newcomer Songwriter haben können, die jedoch im Endeffekt nicht so bezeichnet werden, da es sich dort oft um Freunde und Bekannte handelt, die zufällig auch im Studio dabei sind und ihren Input einbringen:

"Wenn bei einem Newcomer dann so sieben Jungs im Studio sitzen und dann schreibt der eine einen Part und dann sagen die sieben noch irgendwelche Ideen und nice Lines rein, dann gibt's da ja eigentlich auch sieben Songwriter – aber das wird dann halt nicht so genannt im Newcomer- und Underground-Bereich. Weil, das sind einfach Freunde und man macht Musik und macht sich da nicht so einen Kopf." (Interviewtranskript D; Position: 278 – 283)

Von großer Bedeutung sind in weiterer Folge ProduzentInnen oder InstrumentalistInnen, welche ausschließlich Samples, also Melodien, vorfertigen. Die Interviewpartner nannten hier den Begriff der „Samplemaker“. Diese Art der Songwriter bereitet Samples für andere ProduzentInnen vor, welche diese dann zu einem fertigen Beat verarbeiten können. Laut Interviewer D gehen besonders große ProduzentInnen auch gerne gezielt mit einem oder mehreren Samplemakern in eine Studiosession und lassen sich vor Ort instrumentale Samples einspielen.

Des Weiteren sind professionelle Mixing- und Mastering-Engineers für die Befragten in ihrem Workflow von großer Bedeutung. Hierbei handelt es sich um ExpertInnen, die sich auf beide oder sogar nur auf eine der Tätigkeiten spezialisiert haben. Sie beherrschen das notwendige technische Wissen aufgrund ihrer meist jahrelangen Erfahrung und haben spezielles, teils analoges, Equipment, wodurch sie einem Song den notwendigen Feinschliff verpassen können (vgl. Interviewtranskript A; Position: 147 – 153, Interviewtranskript B; Position: 165 – 175 & Interviewtranskript C; Position: 135 – 137). Alle Befragten lagern diesbezüglich oft das Mixing und vor allem das Mastering aus und sprechen sich dessen großer Relevanz aus. Auf der anderen Seite äußerte sich der Experte D aber auch insofern, dass es keine Ausrede für einen schlechten Sound wäre, wenn man keinen teuren Mixing-Engineer hätte.

9.1.3 Analyseergebnisse „Das Studio“

Hinsichtlich der Produktion von Deutschrap aus einem professionellen Studio – im Vergleich zur Produktion aus dem Home-Studio – äußerten sich die Experten teilweise sehr differenziert. Für Experte A ist ein Studio besonders wichtig, in welchem er sich wohlfühlt, der Raumklang und das Equipment sind für ihn dabei nebensächlich. Er betonte allerdings, dass dies nur seine persönliche Präferenz ist und andere KollegInnen dazu anders stünden. Im Gegensatz dazu berichteten Experte B und D, dass ein gewisses Maß an schallabsorbierendem Material, den Raumklang verbessert und dies für Experten in ihrer Arbeitsweise einen Unterschied macht, beziehungsweise es ihre Arbeit erleichtern kann:

"Natürlich ist es hier [im professionellen Studio] einfacher und schöner, aber es geht genauso in einer Villa. Also heutzutage find ich überhaupt gibt es wenige Ausreden was sowas betrifft. Du kannst halt wirklich quasi im Schlafzimmer einen Hit machen."
(Interviewtranskript E; Position: 146 – 148)

Alle Befragten waren sich einig, dass sie grundsätzlich keinen qualitativen Unterschied zwischen einem gut produzierten Song aus dem Home-Studio und einem gut produzierten Song aus einem professionellen Studio hören können. Die Befragten schilderten des Weiteren einstimmig, dass die Akustik in verschiedenen Räumen stark variieren kann, wodurch zwar Unterschiede in der Vocal-Aufnahme entstehen können, diese jedoch im Zuge guter Post-Produktion reduziert werden können: "Du kannst mit dem Knowledge das eh überall machen. Du musst halt nur wissen wie." (Interviewtranskript D; Position: 312 – 313) Im Gegenzug berichtete Interviewer D allerdings auch, dass Probleme, die durch den Raum in Vocal-Aufnahmen entstehen, unter Umständen auch nicht mehr bereinigt werden können. Ähnliches schilderte auch Interviewer E, der berichtete, dass bei Aufnahmen in unprofessionellen Räumlichkeiten, manchmal Teile im professionellen Studio neu aufgenommen werden müssen, was allerdings auch bei professionellen Aufnahmen eine gängige Praxis ist (vgl. Interviewtranskript E; Position: 128 – 135).

Zudem berichteten Interviewpartner B und C, dass eine reine Aufnahme bei gewissen Stilrichtungen, in denen viel mit Effekten wie Autotune, Distortion oder Hall

gearbeitet wird, nicht notwendig ist, da man Unsauberkeiten durch die Effektierung oft gar nicht mehr hört (vgl. Interviewtranskript B; Position: 266 – 277, Interviewtranskript C; Position: 149 – 156).

Zusammenfassend ging aus den Interviews hervor, dass der Raumklang für die Beatproduktion keine Rolle spielt. Interviewer A und E schildern diesbezüglich, dass man einen Beat überall produzieren kann. Bei Vocal-Aufnahmen erzählten die Experten einstimmig, dass der Raum eine Auswirkung haben kann, jedoch nicht muss. Hierbei kommt es laut Aussagen auf die Spezielle Situation und die Anforderungen des Songs an. Laut Interviewer B steigen diesbezüglich die Anforderung an eine gute Aufnahme bei Streetrap-Songs, bei denen die Stimmen natürlich und klar klingen sollen (Interviewtranskript B; Position: 266 – 277). Interviewer B brachte die Thematik rund um die Raumakustik generell sehr gut auf den Punkt:

"Das ist die Frage was man damit erzielen möchte. Gerade, wenn man sich Travis Scotts Musik anhört, da wird viel mit Autotune, mit Distortion, mit Hall – das sind so Dinge da braucht man vielleicht keine reine Aufnahme. Da ist es vielleicht sogar ein Stilmittel, dass das nicht in einem professionellen Studio gemacht worden ist. Das muss man sich im Detail anschauen. Deutschrap und Hip-Hop generell sind ja sehr vielfältig. Die ganzen Streetrap-Sachen wo die Stimme komplett klar ist – natürlich auch bearbeitet – aber wo jetzt nicht viel mit Autotune mit Reverb und Adlips gearbeitet wird, da ist es wahrscheinlich was anderes. Da würde man das durchaus raushören, wenn man das ganze zwischen Tür und Angel und zwei Matratzen aufnimmt. Aber ich glaub schon, dass man auch die komischsten Orte im Nachgang so bearbeiten kann, dass man es auch gut klingen lässt. Aber es kommt halt drauf an, was halt das Endprodukt sein soll." (ebd, Position: 266 – 277)

Wichtiger als die Raumakustik ist jedoch, den Sound des eigenen Setups und der Umgebung gut zu kennen. Interviewer A berichtete beispielsweise, dass er in seinem Studio sehr gut arbeiten kann, obwohl die Akustik laut seiner KollegInnen Verbesserungsbedarf hat. Experte C und D und E berichteten Ähnliches aus ihrer Arbeitsweise. Diesbezüglich erläutert Experte C, dass, wenn die Produktion auf den eigenen Kopfhörern die man kennt, gut klingt, sie auch überall anders gut klingt. Des Weiteren ist Experte D mit dem Raumklang in seinem Studio nicht zufrieden,

erzielt aber trotzdem gute Ergebnisse, da er, ähnlich wie auch Experte C und E, seine Produktionen mit anderen Songs vergleicht und so potenzielle Schwachstellen heraushören kann (vgl. Interviewtranskript A; Position: 164 – 175, Interviewtranskript C; Position: 113 – 118, Interviewtranskript D; Position: 347 – 354 & Interviewtranskript E; Position: 95 - 100).

9.1.4 Analyseergebnisse „Voraussetzungen“

Die Experten definierten einige Voraussetzungen für die Deutschrap-Produktion in den Interviews. Hinsichtlich des geforderten Know-Hows ist zum einen ein hohes Maß an Kreativität und Erfahrung gefordert und zum anderen ein gewisses Maß an technischem Wissen. Experte C erzählte in diesem Zuge, dass er sich explizites Wissen über YouTube angeeignet hat:

"Ich habe mir mal mit einem Produzentenkollegen auf YouTube Videos angeschaut, wie man verschiedene Gitarrenakkorde spielt, und haben die dann ein paar Minuten geübt, dass sie sich halbwegs gut angehört haben. Wir haben die dann alle einzeln aufgenommen und haben uns so dann unsere Melodien zusammengebastelt. Und das hat sich angehört, als würde einer da komplett diese Melodie spielen mit der Gitarre. Also das geht auf jeden Fall auch ohne Instrumentenkenntnisse. Kreativität. Kreativität ist das ganz große Ding in der Musik."

Interviewpartner A und D sprachen sich diesbezüglich insofern aus, dass trotz den veränderten Produktionsbedingungen, nach wie vor explizites und implizites Wissen für eine gute Deutschrap-Produktion notwendig sind (vgl. Interviewtranskript A; Position: 46 – 52 & Interviewtranskript D; Position: 142 - 155). Laut Experte D ist es beispielsweise bei Vocal-Aufnahmen wichtig zu wissen, wie das Mikrofon bestmöglich aufgestellt werden muss, um auch in Räumen mit suboptimaler Akustik, suffiziente Ergebnisse erzielen zu können (vgl. Interviewtranskript D; Position: 315 – 324). Zudem ist es auch wie bereits erwähnt wichtig, die Basics für einen guten Pre-Mix zu kennen, auch, wenn der Song später noch professionell gemixt und gemastert wird, da der Pre-Mix der ProduzentInnen den generellen Sound vorgibt. BeatproduzentInnen müssen die richtige Soundauswahl treffen können und wissen, wie sie

mit wenigen Elementen einen überzeugenden Beat produzieren können. Die richtige Auswahl an Melodie-Samples und Drums sind hier laut Experte B sehr wichtig (Interviewtranskript B; Position: 214 – 218).

Die Experten waren sich einig, dass generell Samples auch für die Deutschrap-Produktion von großer Bedeutung sind. Die Experten holen sich diesbezüglich Samples von Plattformen wie Splice, spielen Samples per digitalem Synthesizer ein, oder arbeiten mit SamplemakerInnen zusammen, die ihnen entweder Samples zuschicken oder vor Ort im Studio Instrumente wie Gitarre oder Klavier einspielen. Laut den Experten ergeben sich Vorteile durch vorgefertigte Samples, da ihr Workflow dadurch vereinfacht wird. Experte C und D betonten diesbezüglich, dass es sehr wichtig ist mit der Zeit ein gutes Repertoire an Melodie- und Drum-Samples aufzubauen, um in Studiosessions als ProduzentIn schneller zu Ergebnissen zu kommen (vgl. Interviewtranskript C; Position: 167 – 171 & Interviewtranskript D; Position: 171 – 183).

Bezüglich des Equipments, waren sich die Experten einig, dass grundsätzlich mit einer minimalen Ausrüstung bereits professionell Musik produziert werden kann. Für die Beatproduktion brauchen die Befragten lediglich einen Laptop mit DAW und ausgewählten Samples, sowie gute Kopfhörer. Extras wie Boxen, ein Audiointerface oder ein Midi-Keyboard sind dabei zwar von Vorteil, aber nicht explizit notwendig (vgl. Interviewtranskript A; Position: 170 – 173, Interviewtranskript B; [Interviewtranskript C; Position: 104 – 109, Position: 34 – 36, Interviewtranskript E; Position: 85 – 89). Experte D erklärt zudem, dass selbst in großen Studios meist nur ein Mindestmaß an Equipment verwendet wird:

"Leute gehen da ja hin mit ihrem Computer, wo ihre Tools drauf sind. Die machen ja im Studio dann meistens nichts anderes als zuhause. Es ist ein Irrglaube, dass jetzt Deutschrapper ins Studio gehen und dann jetzt jedes von den blinkenden Geräten da verwendet wird was da steht. Die gehen da hin und stecken ihren Computer an und machen ihre Aufnahmen genauso, als wären sie zuhause oder am Flughafen oder egal wo [...]" (Interviewtranskript D; Position: 106 – 112)

Bezüglich der Vocal-Aufnahmen sind sich bis auf Experte B alle einig, dass ein gutes Mikrofon und ein gutes Audiointerface vorausgesetzt sind. Bezüglich des Audiointerfaces sprechen Experte C und E explizit ein Gerät namens Apollo von Universal Audio an, womit sich gute Ergebnisse erzielen lassen (vgl. Interviewtranskript C; Position: 138 – 141, Interviewtranskript E; Position: 116 – 122). Experte E meinte zudem, dass man gerade bei einem Mikrofon tiefer in die Tasche greifen sollte, da die Aufnahme umso besser wird, je besser das Mikrofon ist (vgl. Interviewtranskript E; Position: 116 – 122). Experte B widerspricht ihm jedoch in diesem Punkt und bringt ein Beispiel eines bekannten Deutschrappers namens Reezy, welcher jahrelang die verschiedensten Mikrofone ausprobiert hat, um letztendlich zu dem Schluss zu kommen, dass ihm die sein allererstes Mikrofon für lediglich 150€ am besten gefallen hat: "Da kommt immer ein bisschen drauf an – natürlich umso teurer, umso besser sollte es sein sagt man – aber ich glaub das lustige ist, in dem Fall ist es gar nicht hundertprozentig richtig." (Interviewtranskript B; Position: 232 – 235)

Ein nicht unwesentlicher Punkt der Experten hinsichtlich der produktionstechnischen Voraussetzungen war zudem, dass sie zwischen dem „Vibe“ eines Songs und einem perfekten Sound abwägen. In diesem Zuge erläuterte Interviewpartner A, dass kein Song zweimal gleich klingt, auch, wenn er unter exakt den gleichen Bedingungen produziert wird. Dementsprechend gibt es laut ihm keinen objektiv perfekten Song, sondern nur einen subjektiv perfekten Song (vgl. Interviewtranskript A; Position: 249 – 260). Wie bereits erwähnt, müssen Songs, die in der Nachbearbeitung stark effektiert werden, nicht unbedingt unter perfekten Bedingungen aufgenommen werden. Anknüpfend daran erläuterten Interviewpartner A, D und E, dass es heutzutage viel wichtiger ist, dass der Vibe eines Songs bei den RezipientInnen ankommt, als, dass ein Song technisch perfekt produziert wurde:

„Wenn du dir das erste Album [von den Boloboy] anhörst, dass klingt [...] wie Schrott. Also mixingmäßig – das klingt einfach richtig schlecht, aber ist trotzdem erfolgreich geworden, weil halt der Vibe und irgendwie das Mindset dahinter und der Lebensstil eben so ansprechend war [...], dass es halt trotzdem erfolgreich wurde.“

In diesem Sinne erzählte Experte D auch, dass KünstlerInnen oft bewusst im Urlaub in einer Villa oder einem Hotelzimmer aufnehmen, um die dortigen Einflüsse und Inspirationen in ihre Songs miteinfließen zu lassen, wobei sie dabei den Kompromiss eingehen, dass die Aufnahme möglicherweise in technischer Hinsicht nicht perfekt wird (vgl. Interviewtranskript D; Position: 367 – 372). Experte E berichtete Ähnliches aus seiner Praxis (vgl. Interviewtranskript E; Position: 128 – 135).

9.2 Interpretation der Ergebnisse

In diesem Kapitel werden die soeben präsentierten Ergebnisse aus den Experteninterviews im Kontext des Forschungsinteresses interpretiert und mit den Erkenntnissen aus dem theoretischen Teil in Verbindung gebracht. Dies dient als Grundlage, um darauffolgend die Forschungsfragen und Hypothesen zu beantworten.

9.2.1 Interpretation der Kategorie „Musikproduktion“

Aus dem Forschungsstand ging bereits hervor, dass die Musikproduktion sich im Bereich der Pop-Musik heutzutage sehr stark verändert hat und viele Musikschaaffenden mittlerweile ihre Songs ganz oder teilweise aus dem Home-Studio produzieren. Die Befragung der Experten im Zuge der qualitativen Interviews hat ergeben, dass sich Deutschrap heutzutage vermehrt der Pop-Musik annähert. Dementsprechend waren die Arbeitsweisen der Expertinnen aus dem Deutschrap-Bereich ähnlich, wie die der Musikschaaffenden aus dem empirischen Forschungsstand. Die Deutschrap-Experten beschrieben in den durchgeführten Interviews diesbezüglich, dass es heutzutage sehr schwierig sei eine genaue Vorgehensweise hinsichtlich des Produktionsprozesses im Deutschrap festzustellen, da es viele Wege gibt heutzutage einen guten Song zu produzieren. Sie konnten allerdings nach wie vor die klassischen Produktionsschritte der Wertschöpfungskette der Musikindustrie in ihrem Workflow identifizieren. Dazu gehören Songwriting, Instrumentalproduktion, Recording und Post-Produktion, wobei sich die Post-Produktion in Mixing und Mastering aufteilen lässt. Zwar durchläuft eine Deutschrap-Produktion nach wie alle dieser Schritte, jedoch sind die einzelnen Produktionsschritte nicht mehr klar

voneinander abgrenzbar. Diesbezüglich gibt es wie in der Pop-Produktion viele ProduzentInnen, die mehrere Produktionsschritte, wenn nicht sogar alle, selbst durchführen.

Hinzu kommt, dass der Prozess in vielerlei Hinsicht auch im Deutschrap nicht mehr als linear betrachtet werden sollte, da oft zwischen Produktionsschritten hin und her gesprungen wird. Beispielsweise mischen ProduzentInnen oft Beats oder aufgenommene Vocals bereits während einer Session oder nehmen Vocal-Aufnahmen gegebenenfalls zum Schluss erneut auf. Diesbezüglich kann in der Deutschrap-Produktion nicht mehr klar gesagt werden, welche Schritte in welcher Reihenfolge durchgeführt werden.

Generell war es für die befragten Musikschaaffenden sehr schwierig einen Ablauf in der Produktion zu bestimmen, da sich dieser laut eigenen Aussagen stets anders gestaltet. Dies beginnt bei der Idee eines Songs, welche beispielsweise aus einer Voice-Memo, einem vorgefertigten Sample, einem vorgegebenen Thema oder aber auch auf Basis eines Beats von YouTube basieren kann. Es gibt in der Deutschrap-Produktion also sehr viele Wege, die ans Ziel führen.

Die Experten identifizierten jedoch zwei gängige Vorgehensweisen: Die Produktion in Session und die Produktion auf Basis vorgefertigter Beats. Welche der beiden Varianten in der Szene häufiger angewandt wird, konnten die Experten jedoch nicht eindeutig beantworten. In ihrer persönlichen Arbeitsweise war es jedoch so, dass alle Befragten die Arbeit in Sessions bevorzugen, da sie dadurch einen größeren kreativen Input leisten können.

Aus den Interviews ging klar hervor, dass heutzutage Deutschrap durchaus aus dem Home-Studio in professioneller Qualität produziert werden kann, was die Vorahnungen aus dem empirischen Forschungsstand, sowie der Theorie, bestätigte. Die befragten Experten, welche alle mit und für namhafte Deutschrapper produzieren, bereiten zwar oft Beat-Skizzen oder Samples zuhause vor, sie bevorzugen jedoch, mit Ausnahme von Interviewpartner D, zum Aufnehmen meist ein professionelles Studio, da sich die Arbeit dort auf Grund der räumlichen Gegebenheiten erleichtert.

Hinsichtlich Mixing, Mastering ,oder der Sampleproduktion, wurde deutlich, dass der Deutschrap-Prozess stark von Arbeitsteilung gezeichnet sein kann. Grund dafür ist zum einen, dass manche ProduzentInnen nicht alle Skills beherrschen, um beispielsweise Instrumente einzuspielen, oder nicht das nötige technische Wissen haben um eine adäquate Post-Produktion vorzunehmen. Zum anderen zeigte sich aber auch, dass die Arbeitsteilung für das Endprodukt von Vorteil sein kann, da sich so jeder der Beteiligten auf sein Spezialgebiet konzentrieren kann.

9.2.2 Interpretation „Bedeutung der Akteure“

Es kann nicht mehr klar gesagt werden, welche Akteure noch in den Produktionsprozess involviert sind, da sich dies songspezifisch stark unterscheidet. Diesbezüglich können alle Produktionsschritte von einer Person durchgeführt werden, wohingegen die Schritte auch voneinander getrennt und von den jeweiligen Expertinnen ihres Gebietes durchgeführt werden können. Besonders im Songwriting und in der Sampleproduktion können im Deutschrap mehrere Personen, sowohl in der Produktion der Stars, als auch in der Newcomer-Produktion, involviert sein.

Tendenziell zeigte sich in den Interviews, dass mehr Personen in den Produktionsprozess involviert sind, je mehr monetäre Ressourcen dem Projekt zur Verfügung stehen. Hierbei kommt es jedoch immer stark auf die gewohnten Arbeitsweisen der Muskschaffenden an. Somit muss stets im Einzelfall betrachtet werden, wer aller an einer Produktion mitwirkt. Fest steht allerdings, dass es mindestens ProduzentIn und KünstlerIn zur Entstehung eines Songs braucht, natürlich unter der Voraussetzung, dass ProduzentIn nicht gleichzeitig auch InterpretIn ist. Ansonsten sind hinsichtlich der Anzahl an Akteuren, nach oben hin keine Grenzen gesetzt.

In den Interviews kristallisierte sich heraus, dass die ProduzentInnen generell einen sehr großen Stellenwert in der Deutschrap-Produktion haben, da sich in ihrer Rolle alle Aufgaben des Produktionsprozesses, von Songwriting bis zum Mastering, wieder spiegeln können. Hierbei kommt es jedoch darauf an, wie versiert die KünstlerInnen im Songwriting und beim Recording sind und inwiefern somit der Input der

ProduzentInnen erforderlich ist. Jedenfalls bringen die ProduzentInnen aber gerne ihre Ideen und Verbesserungsvorschläge ein. Des Weiteren kommt es auf die generelle Aufteilung des jeweiligen Projektes an, ob die ProduzentInnen auch das finale Mixing übernehmen müssen. Zumindest ein Pre-Mix, welcher den finalen Sound vorgibt, wird jedoch in den meisten Fällen gefordert, auch, wenn der Song im Anschluss noch professionell Abgemischt wird. Hinsichtlich des Masterings ging aus den Interviews hervor, dass dieser Produktionsschritt in den meisten Fällen ausgelagert wird. Inwiefern dieser letzte professionelle Feinschliff für ein gutes Endprodukt verantwortlich ist, konnten die Experten nicht klar beantworten. Fest steht jedoch, dass die Befragten in der Zusammenarbeit mit den bekanntesten KünstlerInnen der Szene, das Mastering immer auslagern, wodurch man darauf schließen kann, dass das Masterings sehr wohl einen wichtigen Schritt in der Soundästhetik des finalen Songs ausmacht. Ob die Rezipientinnen dies jedoch wahrnehmen, bleibt fraglich.

9.2.3 Interpretation „Das Studio“

Aus den Ergebnissen der Interviews ging hervor, dass für die Deutschrap-Produktion nicht mehr zwangsläufig ein professionelles Studio aufgesucht werden muss. Zum einen, da ProduzentInnen heute DAW-basiert arbeiten und zum anderen, da die räumlichen Einflüsse nicht zwangsläufig einen hörbaren Einfluss auf das Endprodukt haben müssen. In diesem Zug erläuterten die Experten, dass viele bekannte Hits durchaus im Home-Studio aufgenommen wurden. Nichtsdestotrotz ist es von großer Relevanz für Musikschafter ihr Handwerk zu beherrschen und zu wissen, wie sie mit den räumlichen Gegebenheiten umzugehen haben, um eine bestmögliche Aufnahme, trotz suboptimaler Bedingungen, erzielen zu können. Zwar haben gut gedämmte Studioräume eine gute Akustik, welche von den Experten bei ihrer Arbeit bevorzugt wird und Tätigkeiten wie Mixing erleichtert, jedoch können mit dem notwendigen Know-How trotzdem ausreichend gute Ergebnisse erzielt werden. Dementsprechend kann davon ausgegangen werden, dass teure Studios heutzutage in der Deutschrap-Produktion an Relevanz verlieren. Dies liegt unter anderem auch daran, dass Home-Studios nach richtiger Planung, laut den Experten eine ähnliche Akustik wie professionelle Studios haben können.

Generell kann man sagen, dass die Akustik für die reine Beatproduktion nicht relevant, für Vocal-Aufnahmen und Post-Produktion hingegen, durchaus relevant sein kann. Professionelle Mixing- und Mastering-Engineers jedoch, legen nach wie vor großen Wert auf die Raumakustik, sodass für diese ein gut klingender Raum relevanter ist, was allerdings laut den Experten auch nicht heißt, dass man keinen professionellen Sound aus dem Home-Studio erzielen kann. In jedem Fall scheint es aber essenziell zu sein, den Klang des eigenen Setups gut zu kennen, da Musikschaffende ihre Produktionen mit anderen Songs vergleichen und sie sich so auf Basis der Unterschiede, in Kombination mit den klanglichen Eigenheiten ihres Setups, dem professionellen Sound auch mit einfachsten Mitteln annähern können.

Grundsätzlich lässt sich daraus schließen, dass sich die Produktionsprozesse tendenziell in Richtung des Home-Studios verlagern. Gerade bei AnfängerInnen und NewcomerInnen scheint dies die gängigere Praxis zu sein, wohingegen erfolgreiche KünstlerInnen vermutlich öfter professionelle Studios aufsuchen, oder zumindest ein gut durchdachtes Home-Studio haben und ihre Songs im Anschluss von professionellen Engineers mischen und mastern lassen.

9.2.4 Interpretation „Voraussetzungen“

Bezüglich des Know-Hows sind nach wie vor gewisse Grundkompetenzen in kreativer und technischer Hinsicht notwendig. Was sich allerdings verändert hat ist, dass es im Internet eine große Fülle an Video-Tutorials und Forenbeiträgen gibt, wo sich Musikschaffende gegenseitig ihr Wissen weitergeben können. Dadurch kann man davon ausgehen, dass es heutzutage jedem von zuhause aus möglich ist, das Handwerk der Deutschrap-Produktion zu erlernen.

Ein besonders wichtiger Punkt ist dabei das implizite Wissen, welches auf der persönlichen Erfahrung der Musikschaffenden basiert. Wenn ProduzentInnen also ihr Setup gut kennen und wissen, wie sie damit umzugehen haben, dann reichen ihnen für die Beatproduktion einfachste Mittel wie ein Laptop und Kopfhörer. Diesbezüglich kann man davon ausgehen, dass die Beatproduktion heutzutage oft von

zu Hause aus durchgeführt wird, beziehungsweise im professionellen Bereich zumindest vermehrt Vorbereitungen im Home-Studio getätigt werden.

Viele ProduzentInnen greifen zudem heutzutage auf Samples zurück, wodurch man darauf schließen kann, dass es nicht mehr zwangsläufig notwendig ist, komplexe Instrumentalaufnahmen vorzunehmen. Nichtsdestotrotz zeigte sich aber, dass Deutschrap-ProduzentInnen nach wie vor gerne mit InstrumentalistInnen ins Studio gehen. Die ProduzentInnen arbeiten diesbezüglich auch gerne in Zusammenarbeit und helfen sich beispielsweise bei der Sample- oder Beatproduktion gegenseitig aus, um zu besseren Ergebnissen zu kommen.

Für das Recording von Vocals können in der Deutschrap-Produktion größere Anforderungen gegeben sein, da ein hochwertiges Mikrofon und ein hochwertiges Audio-Interface von den ExpertInnen vorausgesetzt wurden. Nichtsdestotrotz nannten die Experten aber auch Fälle, in denen mit sehr günstigem Equipment und in unkonventionellen Umgebungen aufgenommen wurde, wobei hier durch die richtige Umsetzung trotzdem ein professioneller Sound kreiert werden konnte. Daraus kann man schließen, dass es nicht mehr so wichtig ist, welches Equipment zur Verfügung steht, sondern wie das Equipment genutzt wird, und wie in der Nachbearbeitung ein kompetitives Ergebnis erzielt werden kann.

Man kann des Weiteren davon ausgehen, dass die digitale Mediamorphose mehr Akteuren die Türen in die Deutschrap-Szene öffnet. Es können also mit geringen Produktionsvoraussetzungen bereits erfolgreiche Songs produziert werden. Wie auch aus bereits aus den Interviews hervorging, verlagert sich der Fokus in der Deutschrap-Produktion heute teils weg von einem perfekten Sound, hin zu einem perfekten Vibe. Diesbezüglich kann man vermuten, dass die Kreativität zu Lasten des technischen Know-Hows allmählich in den Vordergrund rückt und ein perfekt ausproduzierter Song möglicherweise gar nicht mehr notwendig ist, um bei den HörerInnen anklang zu finden.

9.3 Beantwortung der Forschungsfragen und Hypothesenbildung

Die Leitfrage, welche im Kern dieser Arbeit stand, lautete: „Wie werden Deutschrap Songs produziert und welche Akteure sind in den Wertschöpfungs-prozess involviert?“

Von der Leitfrage wurden zuvor drei Forschungsfragen, in Anbetracht der Forschungslücken, abgeleitet:

- **F1:** *Wie sieht der Produktionsprozess von Deutschrap-Songs heutzutage aus?*
- **F2:** *Welche Akteure sind in den Deutschrap-Produktionsprozess involviert und welche Aufgaben haben sie?*
- **F3:** *Welche räumlichen und technologischen Produktionsbedingungen sind heute Voraussetzung für die Produktion eines Deutschrap-Songs?*

Anhand der Erkenntnisse der theoretischen und empirischen Auseinandersetzung im Zuge dieser Masterarbeit, werden nun der Reihe nach die Forschungsfragen beantwortet. Im Anschluss werden im Zuge des qualitativen Arbeitens, zu jeder Forschungsfrage Hypothesen gebildet.

F1: *Wie sieht der Produktionsprozess von Deutschrap-Songs heutzutage aus?*

Der Produktionsprozess von Deutschrap-Songs ist nach wie vor durch die klassischen Produktionsschritte gezeichnet. Dazu zählen Songwriting, Instrumentalproduktion (Beatproduktion), Recording, Editing, Mixing und Mastering. Nach wie vor tragen also alle dieser Schritte einen wichtigen Teil zur Produktion eines Songs bei und dies, sowohl in der Newcomer-Szene, als auch bei etablierten Deutschrappe-rInnen. Der Produktionsprozess variiert jedoch von Song zu Song insofern sehr stark, als dass Musikschafter zwischen den einst getrennten Produktionsschritten hin und herwechseln, wodurch der Prozess an sich nicht mehr als sequenziell

betrachtet werden sollte. Somit verschwimmen viele der Teilschritte miteinander, wodurch die einzelnen Tätigkeiten und Zuständigkeiten nicht mehr klar voneinander abgrenzbar sind. Aus den Interviews ging jedoch klar hervor, dass es zwei grundlegende Vorgehensweisen gibt, nämlich die getrennte Entstehung von Beat und Vocals, und die gemeinsame Entstehung in Studio-Sessions. Wie die genaue Vorgehensweise der Beteiligten im Produktionsprozess allerdings ist, muss auf Grund der großen Unterschiede stets am Einzelfall betrachtet werden.

H1: Die Wertschöpfung in der Deutschrap-Musikproduktion erfolgt nicht mehr sequenziell.

H2: Professionelle Musikschaffende des Genres Deutschrap arbeiten bevorzugt in kreativen Studio-Sessions zusammen.

F2: Welche Akteure sind in den Deutschrap-Produktionsprozess involviert und welche Aufgaben haben sie?

Da der Produktionsprozess von Song zu Song sehr unterschiedlich ist, kann keine allgemeine Aussage getroffen werden, welche Akteure an einer Produktion eines Deutschrap-Songs beteiligt sind. Es können diesbezüglich alle Teilschritte von verschiedenen Personen durchgeführt, oder alle Teilschritte, vom Songwriting bis zum Mastering, von ein und derselben Person durchgeführt werden. Es muss also mindestens eine Person beteiligt sein, die alle notwendigen Kompetenzen zur Durchführung von Songwriting, Instrumentalproduktion (Beatproduktion), Recording, Editing, Mixing und Mastering beherrscht. Es können allerdings auch mehrere Personen an jedem Arbeitsschritt beteiligt sein. Folglich variieren auch deren Aufgabengebiete. Auch dies muss somit wiederum im Einzelfall betrachtet werden.

Aus den Interviews ging allerdings hervor, dass die professionellen MusikproduzentenInnen meist mehrere Teilaufgaben, vom Songwriting über Beatproduktion und Recording, bis hin zur Post-Produktion, innehaben. Oft werden allerdings nach wie vor technisch anspruchsvolle Schritte, wie Mixing und Mastering, an professionelle ToningenieurInnen ausgelagert. Hinsichtlich der Beatproduktion zeigte sich, dass

ProduzentInnen in ihrer Praxis häufig mit ihresgleichen kooperieren, und diesbezüglich Beat-Skizzen und Melodie-Samples untereinander verteilt werden, welche dann von anderen ProduzentInnen zu fertigen Beats verarbeitet werden. Es zeigte sich, dass der Gesamte Prozess im professionellen Bereich, grundsätzlich stark von Arbeitsteilung gezeichnet ist, wobei tendenziell mehr Personen in den Prozess involviert sind und eine klarere Trennung der Aufgabenfelder herrscht, je mehr monetäre Ressourcen einem Projekt zur Verfügung stehen.

H1: Es gibt im Deutschrap keine klare Rollenverteilung, da sich die Rollen der Akteure mit dem jeweiligen Song und den dort mitwirkenden Personen ändert.

H2: Je mehr monetäre Ressourcen einem Projekt zur Verfügung stehen, desto mehr Akteure sind in die Produktion eines Deutschrap-Songs involviert.

F3: Welche räumlichen und technologischen Produktionsbedingungen sind heute Voraussetzung für die Produktion eines Deutschrap-Songs?

Hinsichtlich der räumlichen Voraussetzungen zeigte sich in der empirischen Untersuchung, dass Deutschrap-Songs heute durchaus von zuhause aus dem Home-Studio produziert werden können. Hinsichtlich der Beatproduktion benötigen ProduzentInnen lediglich einen Laptop mit einer DAW, ausgewählten Melodie- und Drum-Samples, sowie gute Kopfhörer. Dementsprechend spielt der Raum für die Beatproduktion eine nebensächliche Rolle. Wichtiger wird dieser allerdings für Vocal-Aufnahmen, da hier unter Umständen Störgeräusche oder Resonanzen durch den Raum auftreten können. Da viele Deutschrap-Songs heute allerdings stark effektiert werden, reduziert sich auch die Bedeutung des Raums für Vocal-Aufnahmen. Viel wichtiger ist es hingegen zu wissen, wie man Mikrofone in professionellen, sowie in Home-Studios, richtig auf- und einstellt, um eine verarbeitbare Aufnahme zu erhalten.

Hinsichtlich der Vocal-Aufnahmen sind zudem ein hochwertiges Mikrofon, sowie ein hochwertiges Audio-Interface von Vorteil. Etwaig anderes Equipment, wird zur Aufnahme auch im professionellen Bereich meist nicht verwendet. Fest steht zudem,

dass es heutzutage im professionellen Deutschrap-Bereich eine gängige Praxis ist, Bestandteile eines Songs im Home-Studio zu produzieren und, dass auch mit den einfachsten Mitteln bereits bekannte Hits produziert wurden.

Wichtiger sind Raum und Equipment hingegen im Bereich der Post-Produktion, da ein Raum mit guter Akustik die Post-Produktion erleichtern können und hochwertiges Equipment, wie professionelle Studiomonitore oder analoges Equipment, einen Mix oder ein Master verbessern können. In jedem Fall ist es von Nöten das jeweilige Equipment und die Eigenheiten des Raumes gut zu kennen. Durch das Vergleichen und Erkennen von klanglichen Unterschieden der eigenen Songs mit anderen, kann so auch mit viel Erfahrung ein professioneller Sound in unkonventionellen Umgebungen und mit geringem Mitteleinsatz erzielt werden.

H1: Muskschaffende brauchen keine kostspielige Hardware, um konkurrenzfähige Deutschrap-Songs zu produzieren.

H2: Ein Studio mit professioneller Akustik kann Vocal-Aufnahmen und Post-Produktionen erleichtern, wird aber nicht vorausgesetzt, um einen professionellen Sound zu erzielen.

10 Fazit

Die digitale Mediamorphose brachte neue technologische Möglichkeiten mit sich, die den Wertschöpfungsprozess in der Deutschrap-Musikproduktion verändert haben. Mittlerweile wird Deutschrap computerunterstützt in einer DAW produziert, wodurch Muskschaffende die Möglichkeit bekommen haben, ihre Musik autark im eigenen Home-Studio zu produzieren und zu veröffentlichen. Dadurch sanken die Eintrittsbarrieren in den Deutschrap-Markt, wodurch eine Vielzahl an NewcomerInnen erstmals die Möglichkeit bekam, ihr musikalisches Hobby auf professionellem Niveau auszuleben. Dadurch gibt es heutzutage vermehrt erfolgreiche Songs, die von nur wenigen Mitwirkenden unter geringstem Mitteleinsatz produziert wurden, wodurch die klassischen Wertschöpfungsstrukturen in der Deutschrap-Produktion in Frage gestellt wurden.

Die empirische Untersuchung zeigte, dass Deutschrap-Songs heute in den verschiedensten Akteurs-Konstellationen produziert werden können, wobei einerseits alle Schritte des klassischen Produktionsprozesses aus einer Hand stammen können, und andererseits jeder Teilschritt von eigenen ExpertInnen ihres Gebietes durchgeführt werden kann. Es kann heutzutage nicht mehr klar gesagt werden, welche Akteure in welcher Art und Weise miteinander zusammenarbeiten, da die Produktionsprozesse von Song zu Song sehr stark variieren. Daraus ergibt sich eine Vielzahl von Möglichkeiten einen professionellen Deutschrap-Song zu produzieren, sodass diese stets im Einzelfall analysiert werden müssen. Songs müssen diesbezüglich nicht mehr in einem professionellen Tonstudio aufgenommen und abgemischt werden, da sich Muskschaffende Möglichkeiten geschaffen haben, mittels digitaler Tools und ausreichend praktischer Erfahrung, von fast überall Musik zu produzieren.

Generell zeigt der Deutschrap-Produktionsprozess einerseits eine Vielzahl an GeneralistInnen. Beispielsweise gibt es viele ProduzentInnen die gleichzeitig am Songwriting beteiligt sind oder auch Recording- und Mixing-IngenieurInnen sind. Es gibt andererseits allerdings auch eine Vielzahl an ExpertInnen, die sich nur auf ihr Teilgebiet fokussieren. Wichtig ist, dass deren Rollen nicht als fixiert betrachtet werden dürfen, da sie variieren und sich den Produktionsbedingungen unterschiedlicher Songs anpassen.

Die klassischen Schritte der Wertschöpfung sind im Deutschrapp-Produktionsprozess auch unter den veränderten Produktionsbedingungen nach wie vor gültig, jedoch sollte der Prozess nicht mehr sequenziell betrachtet werden, da es durch die variierenden Akteurskonstellationen und deren variierenden Rollen, keinen sequenziellen Produktionsablauf mehr gibt und häufig zwischen einzelnen Produktionsschritten hin und her gesprungen wird.

11 Forschungsausblick und Limitation

Diese Arbeit befasste sich mit der professionellen Produktion von Deutschrap-Songs. Da das Genre einen immensen Aufschwung an Popularität in den vergangenen Jahren erfahren hat, wurden Interviews mit Produzenten von einigen der bekanntesten Deutschrap-KünstlerInnen durchgeführt. Diesbezüglich würde eine qualitative Befragung von unbekanntem Musikschaffenden die empirische Untersuchung sehr gut ergänzen.

In dieser Arbeit wurde zudem ein qualitativer Forschungsansatz gewählt, da das Forschungsthema zuvor noch nicht wissenschaftlich behandelt wurde. Die abgeleiteten Hypothesen könnten in weiterer Folge an einer größeren Anzahl an Musikschaffenden, quantitativ geprüft werden.

Da in dieser Arbeit nur ProduzentInnen befragt wurden, wäre die Sichtweise von anderen AkteurInnen (z.B. der RapperInnen) sicherlich auch sehr spannend, da man die Ergebnisse auf Unterschiede zu denen dieser Arbeit prüfen könnte. Des Weiteren bieten sich Fallstudien vom Produktionsprozess konkreter Songs an, um aufbauend auf den Erkenntnissen dieser Arbeit, die variierenden Prozesse und Akteursrollen noch näher im Detail und anhand konkreter Beispiele zu beleuchten.

Zudem wäre ein Vergleich mit anderen Genres wie beispielsweise Deutschpop, Rock oder Schlager interessant, um zu analysieren inwiefern sich die Produktionsprozesse von Musikbands verändert haben und ob sich dort ähnliche Erkenntnisse zeigen.

12 Quellenverzeichnis

- Adams, K., 2015. The musical analysis of hip-hop, in: Williams, J.A. (Ed.), The Cambridge Companion to Hip-Hop. Cambridge University Press, S. 118–134. <https://doi.org/10.1017/CCO9781139775298.012>
- Ahlers, M., 2019. Komposition und Produktion von populärer Musik, in: Schramm, H. (Ed.), Handbuch Musik und Medien. Springer Fachmedien Wiesbaden, Wiesbaden, S. 421–448. https://doi.org/10.1007/978-3-658-21899-7_17
- Arditi, D., 2016. Disturbing Production. The Effects of Digital Music Production on Music Studios., in: Hracs, B.J., Seman, M., Virani, T.E. (Eds.), The Production and Consumption of Music in the Digital Age, Routledge Studies in Human Geography. Routledge, New York, NY, S. 25–37.
- Auvinen, T., 2016. A new breed of home studio producer: Agency and cultural space in contemporary home studio music production. EVK 28. <https://doi.org/10.23985/evk.60227>
- Bell, A.P., 2014. Trial-by-fire: A case study of the musician–engineer hybrid role in the home studio. journal of music, technology and educat 7, 295–312. https://doi.org/10.1386/jmte.7.3.295_1
- Billboard, 2022b. Billboard Global 200 [WWW Document]. URL <https://www.billboard.com/charts/billboard-global-200/> (zugegriffen am 7.18.22).
- Billboard, 2022a. Year-End Charts. Billboard Global. 200 Artists [WWW Document]. URL <https://www.billboard.com/charts/year-end/billboard-global-200-artists/> (zugegriffen am 7.18.22).
- Bogner, A., Littig, B., Menz, W., 2014a. Interviews mit Experten. Springer Fachmedien Wiesbaden, Wiesbaden. <https://doi.org/10.1007/978-3-531-19416-5>
- Bogner, A., Littig, B., Menz, W., 2014b. Interviews mit Experten. Springer Fachmedien Wiesbaden, Wiesbaden. <https://doi.org/10.1007/978-3-531-19416-5>
- Bundesagentur für Arbeit, 2021. Arbeitsmarkt in Zahlen – Beschäftigungsstatistik [WWW Document]. URL <https://de-statista.com.ezproxy.fhstp.ac.at:2443/statistik/daten/studie/868371/umfrage/anzahl-der-beschaefigten-in-musikberufen-in-deutschland/> (zugegriffen am 5.12.22).
- Bundesverband Musikindustrie, 2021. Musikindustrie in Zahlen [WWW Document]. URL https://www.musikindustrie.de/fileadmin/bvmi/upload/06_Publikationen/MiZ_Jahrbuch/2020/BVMI_Musikindustrie_in_Zahlen_2020.pdf (zugegriffen am 5.12.22).
- Bundesverband Musikindustrie, 2022a. Musikgeschäft in Deutschland bald zu vier fünfteln digital [WWW Document]. URL

<https://www.musikindustrie.de/presse/presseinformationen/musikgeschaeft-in-deutschland-bald-zu-vier-fuenfteln-digital> (zugegriffen am 7.17.22).

Bundesverband Musikindustrie, 2022b. Musikindustrie in Zahlen 2021 [WWW Document]. URL <https://miz.org/de/dokumente/musikindustrie-in-zahlen-2021> (zugegriffen am 7.17.22).

Bundesverband Musikindustrie, 2022c. Umsatzanteile der einzelnen Repertoiresegmente [WWW Document]. URL https://www.musikindustrie.de/fileadmin/bvmi/upload/05_Presse/02_Fotos_News/2022/Jahreszahlen_2021/03_Umsatzanteile-der-einzelnen-Repertoiresegmente.jpg (zugegriffen am 8.26.22).

Dolata, U., 2008. Das Internet und die Transformation der Musikindustrie: Rekonstruktion und Erklärung eines unkontrollierten Wandels. BJS 18, 344–369. <https://doi.org/10.1007/s11609-008-0025-4>

Döring, N., Bortz, J., 2016. Forschungsmethoden und Evaluation in den Sozial- und Humanwissenschaften, 5. vollständig überarbeitete, aktualisierte und erweiterte Auflage. ed, Springer-Lehrbuch. Springer, Berlin Heidelberg. <https://doi.org/10.1007/978-3-642-41089-5>

Faure-Carvallo, A., Calderón-Garrido, D., Suarez, M.D.M., 2022. Technology and Music Production in Different Genres: Key Issues for a Significant Music Education. Journal of Urban Culture Research 24, 7998. <https://doi.org/10.14456/JUCR.2022.5>

Goold, L., Graham, P., 2019. The Uncertain Future of the Large-Format Recording Studio, in: Gull, J.-O. (Ed.), Proceedings of The 12th Art of Record Production Conference Mono: Stereo: Multi. S. 119–136.

Homann, H.-J., 2007. Praxishandbuch Musikrecht: ein Leitfaden für Musik- und Medienschaffende. Springer, Berlin.

IfD Allensbach, 2022. Beliebteste Musikrichtungen in Deutschland unterteilt in Altersgruppen im Jahr 2021 [WWW Document]. URL <https://de-statista-com.ezproxy.fhstp.ac.at:2443/statistik/daten/studie/893002/umfrage/umfrage-in-deutschland-zu-den-beliebtesten-musikrichtungen-nach-altersgruppen/> (zugegriffen am 7.17.22).

IFPI, 2018. Music Consumer Insights Report 2017 [WWW Document]. URL <https://de-statista-com.ezproxy.fhstp.ac.at:2443/statistik/daten/studie/929800/umfrage/internetnutzer-zu-den-beliebtesten-musikgenres-weltweit/> (zugegriffen am 7.17.22).

IFPI, 2022a. Global Music Report 2022 [WWW Document]. URL https://www.ifpi.org/wp-content/uploads/2022/04/IFPI_Global_Music_Report_2022-State_of_the_Industry.pdf (zugegriffen am 7.17.22).

- IFPI, 2022b. Österreichischer Musikmarkt 2021 [WWW Document]. URL <https://ifpi.at/website2018/wp-content/uploads/2022/04/ifpi-musikmarkt-2021.pdf> (zugegriffen am 7.17.22).
- IFPI Schweiz, 2022. Schweizer Musikmarkt 2021: Stärkstes Wachstum seit fast 30 Jahren [WWW Document]. URL <https://www.ifpi.ch/post/schweizer-musikmarkt-2021-staerkstes-wachstum-seit-fast-30-jahren> (zugegriffen am 7.17.22).
- Izhaki, R., 2018a. Mixing audio: concepts, practices, and tools, Third edition. ed. Routledge, Taylor & Francis Group, New York.
- Izhaki, R., 2018b. Mixing audio: concepts, practices, and tools, Third edition. ed. Routledge, Taylor & Francis Group, New York.
- Kirby, P., 2016. The Evolution and Decline of the Traditional Recording Studio. <https://doi.org/10.17638/03000867>
- Koch, W.J., 2006. Zur Wertschöpfungstiefe von Unternehmen: die strategische Logik der Integration, 1. Aufl. ed, Gabler Edition Wissenschaft. Dt. Univ.-Verl, Wiesbaden.
- Kuckartz, U., 2018. Qualitative Inhaltsanalyse: Methoden, Praxis, Computerunterstützung, 4. Auflage. ed, Grundlagentexte Methoden. Beltz Juventa, Weinheim Basel.
- Kulle, J., 2018. Ökonomie der Musikindustrie: Eine Analyse der körperlichen und unkörperlichen Musikverwertung mit Hilfe von Tonträgern und Netzen. Peter Lang International Academic Publishing Group.
- Liebold, R., Trinczek, R., 2009. Experteninterview, in: Kühl, S., Strodtholz, P., Taffertshofer, A. (Eds.), Handbuch Methoden der Organisationsforschung. VS Verlag für Sozialwissenschaften, Wiesbaden, S. 32–56. https://doi.org/10.1007/978-3-531-91570-8_3
- Mayring, P., 2015. Qualitative Inhaltsanalyse: Grundlagen und Techniken, 12., überarbeitete Auflage. ed. Beltz Verlag, Weinheim Basel.
- McIntyre, P., 2012. Rethinking Creativity: Record Production and the Systems Model, in: Frith, S., Zagorski-Thomas, S. (Eds.), The Art of Record Production: An Introductory Reader for a New Academic Field, Ashgate Popular and Folk Music Series. Ashgate, Burlington, VT, S. 149–161.
- Meuser, M., Nagel, U., 2009. Das Experteninterview — konzeptionelle Grundlagen und methodische Anlage, in: Pickel, S., Pickel, G., Lauth, H.-J., Jahn, D. (Eds.), Methoden der vergleichenden Politik- und Sozialwissenschaft. VS Verlag für Sozialwissenschaften, Wiesbaden, S. 465–479. https://doi.org/10.1007/978-3-531-91826-6_23

- Mey, G., Ruppel, P.S., 2018. Qualitative Forschung, in: Decker, O. (Ed.), Sozialpsychologie und Sozialtheorie. Band 1: Zugänge, Lehrbuch. Springer VS, Wiesbaden, S. 205–244.
- Moore, F., 2019. Introduction. Music becomes truly global, in: IFPI. Global Music Report 2019. State of the Industry. IFPI, London.
- MRC Data, 2022. Year-End Report U.S. 2021 [WWW Document]. URL https://mrcdatareports.com/wp-content/uploads/2022/01/MRC_YEAREND_2021_US_FNL.pdf (zugegriffen am 7.17.22).
- Offizielle Deutsche Charts, 2022. Offizielle Single Top 100 - Musik Charts | MTV Germany [WWW Document]. URL <https://www.mtv.de/info/tyk12u/single-top100> (zugegriffen am 8.26.22).
- Pras, A., Guastavino, C., Lavoie, M., 2013. The impact of technological advances on recording studio practices: The Impact of Technological Advances on Recording Studio Practices. J Am Soc Inf Sci Tec 64, 612–626. <https://doi.org/10.1002/asi.22840>
- Pras, A., Turner, K., Bol, T., Olivier, E., 2019. Production processes of pop music arrangers in Bamako, Mali. Audio Engineering Society Convention Paper 10296.
- RIAA, 2022. Year-End 2021 RIAA Revenue Statistics [WWW Document]. URL <https://www.riaa.com/wp-content/uploads/2022/03/2021-Year-End-Music-Industry-Revenue-Report.pdf> (zugegriffen am 7.17.22).
- Schöner, F., 2001. Multimedia – Revolution der Musik- und Medienwirtschaft, in: Flender, R., Lampson, E. (Eds.), Copyright: Musik Im Internet. Kulturverlag Kadamos, Berlin, S. 83–108.
- Shelvock, M., 2019. Socio-Technical Networks and Music Production Competencies, in: Hepworth-Sawyer, R., Hodgson, J., Marrington, M. (Eds.), Producing Music, Perspectives on Music Production Series. Routledge, Taylor & Francis Group, New York, NY, S. 9–31.
- Shelvock, M.T., 2020. Cloud-based music production: sampling, synthesis, and hip-hop, Perspectives on music production. Routledge, New York.
- Smudits, A., 2009. Soziologie der Musikproduktion, in: Gensch, G., Stöckler, E.M., Tschmuck, P. (Eds.), Musikrezeption, Musikdistribution und Musikproduktion. Gabler, Wiesbaden, S. 241–265. https://doi.org/10.1007/978-3-8349-8045-8_10
- Sperlich, R., 2007. Populärmusik in der digitalen Mediamorphose: Wandel des Muskschaffens von Rock- und elektronischer Musik in Österreich, 1. Aufl. ed, DUV Sozialwissenschaft. Deutscher Universitäts-Verlag, Wiesbaden.

- Spotify, 2021. Der Spotify Jahresrückblick Wrapped 2021 für Deutschland ist da! [WWW Document]. URL https://spotify_presse.prowly.com/166746-der-spotify-jahresruckblick-wrapped-2021-fur-deutschland-ist-da (zugegriffen am 8.26.22).
- Tabron, C., 2015. The glass: hip-hop production, in: Williams, J.A. (Ed.), The Cambridge Companion to Hip-Hop. Cambridge University Press, S. 135–151. <https://doi.org/10.1017/CCO9781139775298.013>
- Tschmuck, P., 2020. Ökonomie der Musikwirtschaft, Musikwirtschafts- und Musikkulturforschung. Springer Fachmedien Wiesbaden, Wiesbaden. <https://doi.org/10.1007/978-3-658-29295-9>
- Wassermann, S., 2015. Das qualitative Experteninterview, in: Niederberger, M., Wassermann, S. (Eds.), Methoden der Experten- und Stakeholdereinbindung in der sozialwissenschaftlichen Forschung. Springer Fachmedien Wiesbaden, Wiesbaden, S. 51–67. https://doi.org/10.1007/978-3-658-01687-6_4
- Watson, A., 2016. Laptops, Pro Tools, and File Transfer Protocols. On the Intensification and Extensification of Recording Work in the Digital Age., in: Hracs, B.J., Seman, M., Virani, T.E. (Eds.), The Production and Consumption of Music in the Digital Age, Routledge Studies in Human Geography. Routledge, New York, NY, S. 11–24.

13 Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: Erweiterte Wertschöpfungskette eines Musikwerkes	S. 22
Tabelle 2: Musikproduktionsprozess	S. 24
Tabelle 3: Most-Downloaded Samples by Genres	S. 34

Anhang A – Interviewleitfaden

Interviewleitfaden

Thema der Arbeit:

Veränderung der Wertschöpfung in der modernen Deutschrap-Musikproduktion

Leitfrage:

Wie werden Deutschrap Songs produziert und welche Akteure sind in den Wertschöpfungsprozess involviert?

Forschungsfragen:

F1: Wie sieht der Produktionsprozess von Deutschrap-Songs heutzutage aus?

F2: Welche Akteure sind in den Deutschrap-Produktionsprozess involviert und welche Aufgaben haben sie?

F3: Welche räumlichen und technologischen Produktionsbedingungen sind heute Voraussetzung für die Produktion eines Deutschrap-Songs?

Einstieg

- Eröffnung der Interviews und Begrüßung des Interviewpartners, beziehungsweise der Interviewpartnerin.
- Erklärung der Thematik der Masterarbeit inklusive Erläuterung der Zielsetzung des Interviews.
- Kurze Vorstellung des Experten oder der Expertin.
- Einholung der Einwilligung zur Tonaufnahme während des Interviews.

Leitfragen

Dank des Internets ist es heutzutage sehr einfach geworden Musik selbstständig von zuhause aus zu produzieren. Wie stehen Sie zu diesen Entwicklungen?

Block 1: Deutschrap Produktionsprozess

1. Vom Beginn bis hin zum fertigen Master – welche Schritte durchläuft ein Deutschrap Song in der Produktion?
2. Gibt es eine spezielle Vorgehensweise beziehungsweise Reihenfolge der Aktivitäten oder kann der Produktionsprozess variieren?
3. Wie sieht der typische Produktionsprozess bei Ihnen aus?
4. Welche Rolle spielt Trial-and-Error in Ihrer Musikproduktion?

Block 2: Akteure der Deutschrap-Musikproduktion

1. Welche sind die typischen Akteure einer Deutschrap-Musikproduktion?
2. Welche Akteure stehen im Mittelpunkt der Deutschrap-Produktion?
3. Wie arbeiten die einzelnen Akteure zusammen?
4. Welche Aufgaben haben ProduzentInnen im Deutschrap? Übernehmen sie auch tontechnische Aufgaben (wie Editing, Effektierung, Mixing oder Mastering) oder werden dafür externe Dienstleister herangezogen?
5. Gibt es Akteure, die im Deutschrap-Produktionsprozess essenziell sind? (wenn ja, auf welche Akteure kann (nicht) verzichtet werden?)

Block 3: Technologische Voraussetzungen für die Deutschrap Musikproduktion

1. Welches Equipment wird für die Produktion von einem Deutschrap-Beat benötigt?
2. Welches Equipment wird für die Aufnahme von Vocals benötigt?
3. Welches Equipment nutzen Sie für ihre Arbeit?
4. Wie wichtig ist teures Studioequipment für die Deutschrap-Produktion. Was ist unabdingbar und wo kann eingespart werden?

Block 4: Räumliche Voraussetzungen für die Deutschrap Musikproduktion

1. Produzieren Sie aus dem Home-Studio oder nutzen Sie professionelle Tonstudios?
2. Welche klanglichen Unterschiede weisen Home- vs. professionelle Studios auf und welche Rolle spielt das in der Deutschrap-Produktion?
3. Welche Ansprüche haben Sie bei ihrer Arbeit an die Produktionsumgebung und worauf legen Sie besonders Wert?

Schluss

Wir sind nun am Ende des Interviews angekommen. Gibt es etwas was sie abschließend noch ergänzen möchten, oder worauf wir noch genauer eingehen sollten?

Anhang B – Codebuch

Codebuch		
Kategorie	Definition	Beispiel
Musikproduktion		
Produktion in Sessions	Umfasst Äußerungen zur Arbeit von Muskschaffenden in Sessions	"Also im Deutschrap ist es das Ding wenn man sich die größeren Artists anschaut – mittlerweile entwickeln sich da eine Hand von größeren Produzenten, die dann an allen großen Hits beteiligt sind. Also wenn man da Miksu und Macloud hernimmt oder auch Jumpa, der in den letzten 2-3 Jahren extrem viel Deutschrap gemacht hat, das sind dann auch die, die mit den Künstlern im Studio sitzen. Ich hab keinen Kontakt zu denen aber da wirkt es schon meistens so, dass das Beats sind die meistens im Studio entstehen und nicht davor – die eben wirklich in gemeinsamen Sessions gemacht werden." [Interviewtranskript B; Position: 114 - 121]
Verwendung vorgefertigter Beats	Umfasst die Verwendung von Beats die außerhalb einer Session produziert werden	"Ich sag mal so in der Deutschrap-Szene ist das eher noch so – ich sag mal bei Künstlern die diese Möglichkeiten haben, alle Schritte einzeln durchzuführen – aber natürlich geht es auch so, dass du nur eine WAV-Datei vom Beat hast. Du machst den Beat schon von Anfang an fertig und irgendein Künstler pickt den Beat und schreibt was drauf – du schickst dem den Beat. [Interviewtranskript C; Position: 50 - 57]

Variierende Prozesse	Umfasst Aussagen zu variierenden Produktionsprozessen	"(Denkpause) Also ich geh bei jeden Projekt anders an die Sache heran – manchmal mit Drums, manchmal mit Samples, manchmal dass ich einfach das Midi-Keyboard nehm und was einspiel – manchmal mit der Songidee, manchmal mit dem Text, manchmal mit der Top-Line, also mit Melodien, die ich als Ideen habe. Also der Prozess fängt immer anders an eigentlich – variiert immer zwischen denen." [Interviewtranskript A; Position: 66 - 71]
Produktionsschritte	Umfasst Aussagen zur Vorgehensweise der Muskschaffenden	„Grundsätzlich mal die standard Steps, das ist das Songwriting, Beatproduktion, Mix, Master, das sind glaub ich die Grundpfeiler. Also Instrumentalproduktion, Songwriting, Recording, Mix und Master – also sind fünf Stück. Das ist mal so das Grundding. Und ansonsten gehören viele andere Dinge noch dazu wie Übung, Melodieführung, etc, etc, aber das sind so die 5 Grundpfeiler oder?“ [Interviewtranskript A; Position: 56 - 63]
Professionelle Produktion von zuhause	Umfasst Aussagen zur Möglichkeit der professionellen Musikproduktion von zuhause	"Also prinzipiell steh ich der ganzen Entwicklung sehr positiv gegenüber, weil es ermöglicht Leuten, die vielleicht keinen Zugang zu teurem Equipment haben, einfach ihr Hobby von zuhause aus auszuleben und das Ganze im Endeffekt vom einen Tag zum Anderen – über Nacht zum Star mehr oder weniger – in die weite Welt hinaustragen können. Und ja – das bringt natürlich auch eine große Konkurrenz mit sich, muss man schon offen sagen. Man findet sich da schon oft in Momenten, wo man sagt, jeder zweite ist Musikproduzent und jeder dritte DJ und so. Aber das ist der Preis der bei dem ganzen dann mitgeht." [Interviewtranskript B; Position: 22 - 29]
Musikproduktion früher vs. heute	Umfasst Aussagen zur Veränderung der Musikproduktion	"Früher hatte man eine Digitalkamera, man hatte eine Fotokamera, man hatte einen Wecker, eine Uhr, einen Notizblock, einen Fernseher, man hatte einen Computer und jetzt hat man alles in dem kleinen Gerät dem Smartphone – und da ist noch viel mehr, da ist ein Taschenrechner auch dabei etc etc, das heißt früher hast du in deinem Haushalt 25 Dinge gebraucht und jetzt brauchst du nur mehr eines und genauso hat sich die Technik natürlich auch beim Musikproduktionsprozess entwickelt – dass du Dinge halt auch nicht mehr als Hardware, sondern als Software brauchst also als APP zum Beispiel – Früher hattest du den Wecker halt als Hardware und genauso ist das auch beim Produzieren." [Interviewtranskript A; Position: 33 - 42]

Mehrere Produktionsschritte aus einer Hand	Umfasst explizite Aussagen zur Überschneidung von in der klassischen Wertschöpfung getrennten Bereichen	"Also das kann alles aus einer Hand kommen, also es gibt ja auch sehr wohl sogar Künstler, die alles selbst machen – da fällt mir jetzt ganz spontan aus der Dancehall-Szene der Steven McGregor, das ist der Sohn von ich weiß jetzt nicht – eben auch ein McGregor – ein ganz berühmter Sänger, der macht den ganzen Prozess selber. Der Produziert selbst, nimmt sich selber auf, mixt sich selber, mastert sich selber – hat aber auch viele Hits von Jean Paul etc produziert. Also das kann alles aus einer Hand kommen und von einer Person." [Interviewtranskript A; Position: 107 - 113]
Arbeitsteilung/Netzwerke	Umfasst Aussagen zur bewussten Arbeitsteilung	"Aber es können auch viele Personen involviert sein, also es gibt Produzenten die bauen nur Beats und haben nichtmal Lust ihre eigenen Beats zu mischen, was ich vollkommen verstehe. Wenn man die Option hat alles abzugeben ist das schon manchmal angenehm, also es gibt Projekte, da bau ich nur den Beat oder skizziere ihn nur und schick das ganze Projekt weg und alles andere wird sowieso nochmal hundertmal umgedreht und gemixt und gemastert und noch zehn Sachen dazugespielt. Und ja – wieviele Personen können maximal involviert sein – also der Künstler, der Produzent – oder mehrere Produzenten – jemand der mixt, jemand der mastert. Songwriter können auch eben noch ganz viele extra beteiligt sein." [Interviewtranskript A; Position: 117 - 126]
Das Studio		
Home- vs. professionelles Studio	Umfasst Aussagen zu qualitativen Unterschieden zwischen Home- und professionellen Studios	"Wenn du natürlich ein großes Studio hast, dann ist es natürlich perfekt. Also mit perfektem Schall und eingerichtet – dann hast du da den perfekten Sound auf jeden Fall." [Interviewtranskript C; Position: 143 - 145]
Das eigene Setup kennen	Umfasst Aussagen zur Relevanz der Kenntnis des eigenen Setups	"Wie gesagt das wichtigste ist es einfach, dass man den Klang der Umgebung und des Setups kennt. Das ist einfach eine Gefühlssache, eine sehr intuitive Sache. Man muss einfach wissen wie soll sich das jetzt hier anhören." [Interviewtranskript A; Position: 233 - 236]

Bedeutung der Akteure		
Wichtigste Akteure	Umfasst Aussagen, wer zu den wichtigsten AkteurInnen des Produktionsprozesses gehört	"Also wenn man das so sieht ist da schon der Produzent eigentlich nicht wegzudenken. Weil er bringt alles auf eine Datei sozusagen. Er macht ja den – er erstellt den Song sozusagen. Er macht den Beat, er nimmt das auf, er mixt das – damit man sich das auch anhören kann. Aber der Künstler hat dann auch immer die Oberhand zu sagen: Ja okay ist geil oder ist Scheiße mach weg." [Interviewtranskript C; Position: 66 – 70]
Rolle der ProduzentInnen	Umfasst Aussagen zur Rolle der ProduzentInnen im Produktionsprozess	"Also ich find die Rolle variiert und passt sich jeweils an die Anforderungen an, die gegeben sind. Manchmal braucht jemand nur ein Sample und manchmal braucht jemand einen ganzen Song und manchmal ist es wichtig, dass man mit dem Künstler interagiert. Also manche Künstler brauchen sehr viel Unterstützung und da hab ich in den letzten Jahren extrem dieses Zwischenspiel zwischen Künstler und – Produzent, beziehungsweise demjenigen der den Künstler aufnimmt – das muss man schon auch beherrschen find ich." [Interviewtranskript A; Position: 87 – 93]
SongwriterInnen	Umfasst Aussagen zur Einbindung von Songwritern im Produktionsprozess	"Dieses Ghostwriting-Thema ist mir jetzt nochmal eingefallen. Dass da sehr viele Leute eben nicht selber schreiben oder sich bewusst Songwriter holen – wo man dann diskutiert ist das überhaupt noch Rap – weil eigentlich schreiben Rapper ja ihre Texte selber und dieses Songwriting kommt ja eher aus dem Pop-Bereich. Das bestätigt eigentlich nur, dass sich Deutschrap immer mehr in eine poppige Richtung entwickelt. Das ist mir noch eingefallen, weil das mittlerweile Akteure sind, die man nicht vergessen darf zu erwähnen, weil sie mittlerweile auch eine sehr große Rolle spielen." [Interviewtranskript B; Position: 300 - 307]
SamplemakerInnen	Umfasst Aussagen zur Einbindung von Samplemakern im Produktionsprozess	"Es gibt natürlich dann auch die Produzenten, die sich Samplemaker nennen und sich nur darauf konzentrieren Melodien zu machen. Und die machen das dann so krass, dass du es eigentlich selbst besser fast nicht hinbekommst." [Interviewtranskript C; Position: 171 – 173]

<p>Professionelles Mixing und Mastering</p>	<p>Umfasst Aussagen zur Relevanz von professionellem Mixing und Mastering</p>	<p>"Also Grundkonzepte gebe ich gerne vor, da ich während ich einen Song mache meistens schon eine Idee dazu habe wie es am Ende klingen soll. Aber ich gebe auch gerne ab, gerade was das technische Know-How betrifft – also quasi wenn man jetzt sagt, dass der Refrain so und so klingt – da hab ich die und die Idee – das find ich macht viel aus bei einem Song. Aber, dass eine Stimme so klingt wie sie soll, vom technischen her, also wie sie equalized, komprimiert – die Ästhetik an sich – da geb ich gerne ab, weil da bin ich einfach nicht der Profi." [Interviewtranskript A; Position: 147 - 153]</p>
<p>Voraussetzungen</p>		
<p>Know-How</p>	<p>Umfasst Aussagen zum notwendigen Know-How von Musikschaffenden im Produktionsprozess</p>	<p>"Ich würde sagen man kann auf jeden Fall 100% da rankommen, das ist überhaupt nicht mehr das Problem. Das sind einfach nur die Fähigkeiten von dem Produzenten oder von dem Mixing-Engineer. Also das beginnt halt bei der Aufnahme und endet beim Mix." [Interviewtranskript D; Position: 99 - 102]</p>
<p>Vibe vs. perfekter Sound</p>	<p>Umfasst Aussagen der Abwägung zwischen dem Vibe eines Songs und der Wichtigkeit eines perfekten Sounds</p>	<p>"Ich finde es geht vielmehr um den Vibe und ums Feeling als wirklich um die Songqualität. Wenn ein Song natürlich einen mega Vibe hat und super ausgearbeitet und produziert ist, gemixt ist, gemastert ist, einfach alles stimmt – dann ist es natürlich super aber jeder Song klingt anders. Wenn der denselben Prozess durchläuft, derselbe Künstler den einsingt, der selbe Mixengineer den mixt und derselbe Masteringengineer den mastert, und derselbe Songwriter den writet, klingt der selbe Song trotzdem anders wie jeder andere Song. Das muss nur eine Kleinigkeit in der Aufnahme sein, oder der eine hat einen besseren oder schlechteren Tag, dann hört sich der ganze Song anders an und ist natürlich auch anders gemixt und gemastert. Kein Song klingt zweimal gleich, deshalb gibt es auch kein perfekt. Es gibt nur: Ich finds so wie es ist perfekt." [Interviewtranskript A; Position: 249 - 260]</p>

Samples und Melodien	Umfasst Aussagen zur Produktion und Verwendung von Samples und Melodien	"Also ich find Samples sind geil und können auch verwendet werden. Ich finde Samples super. Manchmal verwende ich Samples, manchmal nicht. Da ist auch Splice ein großes Thema. Aber was ich viel wichtiger finde als Samples ist, dass du zum Beispiel auf Splice extrem viele One-Shots und Sounds hast, auf die du zurückgreifen kannst und so eine große Auswahl hast. Das macht natürlich das Produzieren und den Prozess noch viel lustiger und spannender." [Interviewtranskript A; Position: 263 - 268]
Equipment	Umfasst Aussagen zu wichtigem Equipment für die Deutschrapp-Produktion	"Du brauchst nicht mehr hunderttausend Geräte, sondern du hast deinen Laptop, der eigentlich genau dasselbe macht und kann, wie eigentlich früher die ganzen Geräte, so ist es ja im Alltag bei uns im Leben genauso mittlerweile." [Interviewtranskript A; Position: 42 - 45]

Anhang C – Auswertung Experteninterviews

1. Documents

No.	Document	Created by
1	Interviewtranskript A	lukasjochum
2	Interviewtranskript B	lukasjochum
3	Interviewtranskript C	lukasjochum
4	Interviewtranskript D	lukasjochum
5	Interviewtranskript E	lukasjochum

2. Musikproduktion

2.1. Produktion in Sessions

1.

"Also im Deutschrap ist es das Ding wenn man sich die größeren Artists anschaut – mittlerweile entwickeln sich da eine Hand von größeren Produzenten, die dann an allen großen Hits beteiligt sind. Also wenn man da Miksu und Macloud hernimmt oder auch Jumpa, der in den letzten 2-3 Jahren extrem viel Deutschrap gemacht hat, das sind dann auch die, die mit den Künstlern im Studio sitzen. Ich hab keinen Kontakt zu denen aber da wirkt es schon meistens so, dass das Beats sind die meistens im Studio entstehen und nicht davor – die eben wirklich in gemeinsamen Sessions gemacht werden."

[Interviewtranskript B; Position: 114 - 121; Created by: lukasjochum; 20.08.22 22:53; Weight score: 0]

2.

"Aber die größeren Leute, wenn man sich die anschaut, die arbeiten schon eher mit den Künstlern im Studio zusammen."

[Interviewtranskript B; Position: 128 - 129; Created by: lukasjochum; 21.08.22 12:01; Weight score: 0]

3.

"Ich hab vor allem mit einem Künstler sehr viel gemacht – YBRE heißt der – das ist auch ein ziemlich starker Newcomer aus Österreich, der auch relativ erfolgreich ist mittlerweile – mit dem hab ich einige solche Sessions gehabt."

[Interviewtranskript B; Position: 132 - 134; Created by: lukasjochum; 21.08.22 12:01; Weight score: 0]

4.

"Was ich immer auf jeden Fall gern hab, bei der Entstehung von so einem Song – also da gibt's viele Produzenten die da so YouTube-Berats machen, oder Beats verschicken und die das dann so digital vertreiben sag ich mal – da bin ich nicht so der Freund davon, weil ich da nicht die Kontrolle hab, was damit passiert und mit wem was passiert und was genau entsteht. Deswegen hab ich das auch immer gerne, wenn ich da auch irgendwie dabei bin. Sprich, dass ich den Beat vielleicht nicht in einer Session mach, aber dabei bin, wenn es aufgenommen wird und dann halt der Beat von mir ist und ich versuch mich auch ein bisschen rar zu machen in dem Sinne, dass ich sag ich schick lieber nichts rum – so kommen die einfach zu mir und dann machen wir Musik."

[Interviewtranskript D; Position: 74 - 83; Created by: lukasjochum; 21.08.22 13:11; Weight score: 0]

5.

"Ich bin auf jeden Fall immer im Studio. Nicht nur wegen dem Kreativen – das ist auf jeden Fall ein Teil davon – ich kann einfach sagen mach das anders. Und am Ende bin ich ja auch ein Produzent, wo mein Name am Song oben steht. Das ist auch einfach so eine Geschmackssache, ob man eher im Hintergrund ist, oder ob man sicher eher nach vorne stellt. Und ich stell mich da schon gerne nach vorne hin weil ich das auch wichtig finde da einen Weg zu ebnen. Und dann ist es auch einfach viel besser eine Session zu haben, weil du hast Kontrolle darüber, das ist das Eine. Aber du hast dann auch Kontrolle was mit dem Song passiert."

[Interviewtranskript D; Position: 191 - 198; Created by: lukasjochum; 21.08.22 13:27; Weight score: 0]

6.

"Und so hab ich den Song auf meinem Computer und ich weiß ich hab den niemandem geschickt, dann wir da nichts passieren. Und wenn ich den jemandem schicke, weiß ich immer noch wer den hat und hab immer noch die Kontrolle darüber damit zu machen was ich will. Und ich hab den Master am Computer und ich schick den dann dem Label zum hochladen und nicht: ich werd vergessen anzurufen wenn der released – was bei allen Verhandlungen besser ist. Weil ich sag einfach: Wenn ihr mir nicht genug Geld zahlt oder das oder das nicht passt, dann wird der einfach nicht released und fertig. Weil ich hab den am Computer. So hart das klingt find ich das wichtig für mich diesen Hebel zu haben. Wenn wir uns da nicht einigen, dann schick ich den euch einfach nicht, weißt du? (lacht). Besser als wenn der Song released ist, dann kann jeder leicht auf dich pfeifen. Ich hab dann auch eine bessere Verhandlungsposition."

[Interviewtranskript D; Position: 201 - 213; Created by: lukasjochum; 21.08.22 13:28; Weight score: 0]

7.

"Das ist schon immer gut die Leute persönlich zu treffen. Diese Anonymität ist ein bisschen eine Krankheit in der heutigen Zeit. Im kreativen Prozess hat das gar nicht so viel verloren find ich. Es ist schon gut, wenn man da ein bisschen menschlichen Kontakt hat."

[Interviewtranskript D; Position: 225 - 228; Created by: lukasjochum; 21.08.22 13:29; Weight score: 0]

8.

"Ich sag mal so, alles was man halt zuhause vorbereiten kann, ist schon mal quasi die halbe Arbeit. Ich mach halt, meistens Samples, wenn ich zuhause arbeite, die dann im Studio mit Künstlern zu Beats ausgearbeitet werden. So mal grob erklärt, wie da bei mir persönlich die Vorgehensweise ist."

[Interviewtranskript E; Position: 15 - 19; Created by: lukasjochum; 21.08.22 14:49; Weight score: 0]

9.

"Also ich kann nur von mir sprechen, wie ich das mach. Mein Kollege und ich wir bereiten die Samples vor. Also Samples ist quasi nur die Melodie von einem Beat. Das spielen wir dann in der Session ab und die Künstlerinnen und Künstler hören sich das dann an. Und, wenn was vom Vibe passt, dann bauen wir den Beat in der Session. Währenddessen schreibt der Künstler. Das hat sich bei uns in den letzten Monaten so bewährt, weil es dann nicht so ist, dass der Beat abgespielt wird und die Künstler dann schreiben und wir machen nichts. Das heißt, wir können schon auch beim Schreiben helfen – beim Texten so ein bisschen – aber es ist halt einfach so effizienter, weil wir dann auch nicht im Vorhinein auf unsere eigenen Samples die Beats machen, sondern erst dann, wenn der Artist sagt das gefällt ihm und da kann man wirklich mehr Zeit reininvestieren. Also das hast sich zeittechnisch und von der Effizienz her einfach bewährt."

[Interviewtranskript E; Position: 27 - 38; Created by: lukasjochum; 21.08.22 14:51; Weight score: 0]

2.2. Verwendung vorgefertigter Beats

1.

"Ich sag mal gerade für Newcomer-Produzenten, die den Kontakt zu großen Leuten nicht haben, ist Beatstarts sicher ein gutes Sprungbrett dortin und auch eine gute Möglichkeit um sich aus dem Nichts einen Namen zu machen. Ich sag mal die Wahrscheinlichkeit ist höher, dass ein Künstler durch Glück einen Beat von dir kauft und einen Hit drauf macht, also dass du durch Glück plötzlich mit einem großen Rapper im Studio sitzt. Die gängigere

Variante wenn man es auf die große Masse sieht, ist es wahrscheinlich immer noch dieses Beat hochladen. Aber die größeren Leute, wenn man sich die anschaut, die arbeiten schon eher mit den Künstlern im Studio zusammen."

[Interviewtranskript B; Position: 121 - 129; Created by: lukasjochum; 21.08.22 12:00; Weight score: 0]

2.

"Ich sag mal so in der Deutschrapp-Szene ist das eher noch so – ich sag mal bei Künstlern die diese Möglichkeiten haben, alle Schritte einzeln durchzuführen – aber natürlich geht es auch so, dass du nur eine WAV-Datei vom Beat hast. Du machst den Beat schon von Anfang an fertig und irgendein Künstler pickt den Beat und schreibt was drauf – du schickst dem den Beat. Und der recorded dann auf diese WAV-Datei und da ist der Produzent von dem Beat unabhängig von dem der da in dem Moment mit dem Künstler im Studio ist. Der recorded ihn, mixt es und mastert es. Oder haut es dumm gesagt durch Ozone."

[Interviewtranskript C; Position: 50 - 57; Created by: lukasjochum; 21.08.22 12:48; Weight score: 0]

3.

"Ist auch vertreten, aber bei mir ist das teils, teils kann man sagen. Aber meistens ist es so, dass, wenn ich Beats wegschicke, werden dann Skizzen drauf aufgenommen die dann zurückgeschickt werden und ich muss dann auch nochmal an dem Projekt arbeiten."

[Interviewtranskript C; Position: 80 - 83; Created by: lukasjochum; 21.08.22 12:49; Weight score: 0]

4.

"Was ich immer auf jeden Fall gern hab, bei der Entstehung von so einem Song – also da gibt's viele Produzenten die da so YouTube-Berats machen, oder Beats verschicken und die das dann so digital vertreiben sag ich mal – da bin ich nicht so der Freund davon, weil ich da nicht die Kontrolle hab, was damit passiert und mit wem was passiert und was genau entsteht. Deswegen hab ich das auch immer gerne, wenn ich da auch irgendwie dabei bin. Sprich, dass ich den Beat vielleicht nicht in einer Session mach, aber dabei bin, wenn es aufgenommen wird und dann halt der Beat von mir ist und ich versuch mich auch ein bisschen rar zu machen in dem Sinne, dass ich sag ich schick lieber nichts rum – so kommen die einfach zu mir und dann machen wir Musik."

[Interviewtranskript D; Position: 74 - 83; Created by: lukasjochum; 21.08.22 13:11; Weight score: 0]

5.

"Ich hab natürlich mit Samples begonnen zu arbeiten, weil es der einfachste Weg ist. So wie Rapper viel mit Type-Beats beginnen und dann erst mit Produzenten zusammenarbeiten."

[Interviewtranskript D; Position: 161 - 163; Created by: lukasjochum; 21.08.22 13:23; Weight score: 0]

6.

"Was in Amerika und so großen Szene oft das Problem ist, dass du als Produzent wirklich literally drei Tage vor Release erfährst, dass du da überhaupt drauf bist auf dem Album. In Amerika ist das ja gang und gebe."

[Interviewtranskript D; Position: 198 - 201; Created by: lukasjochum; 21.08.22 13:27; Weight score: 0]

2.3. Variierende Prozesse

1.

"(Denkpause) Also ich geh bei jeden Projekt anders an die Sache heran – manchmal mit Drums, manchmal mit Samples, manchmal dass ich einfach das Midi-Keyboard nehm und was einspiel – manchmal mit der Songidee, manchmal mit dem Text, manchmal mit der Top-Line, also mit Melodien, die ich als Ideen habe. Also der Prozess fängt immer anders an eigentlich – variiert immer zwischen denen."

[Interviewtranskript A; Position: 66 - 71; Created by: lukasjochum; 20.08.22 21:41; Weight score: 0]

2.

"Also wie gesagt, also das variiert – und generell in der Musikindustrie heutzutage glaub ich variiert – geht man ins Studio und sagt heute möchte ich ein Instrumental produzieren, dass von mir aus, Hausnummer rockige Elemente hat, aber manchmal ist es eher – sagt man sich ich möchte einen geilen Aufhänger haben oder ein geiles Wort oder ich hab quasi eine Idee für einen Text. Also manchmal ist das quasi nur ein Wort wo du sagt boah ich such jetzt ein Wort, ich fang jetzt mit einem Wort an, also so kann auch ein Song anfangen und entstehen. Also keine Ahnung ich hab achthundert Sprachmemos und manchmal sind das Melodien, manchmal sind das Drums, manchmal sind das einfach Wörter oder Textphrasen oder Melodien, die ich einfach vor mich hersumme."

[Interviewtranskript A; Position: 74 - 83; Created by: lukasjochum; 20.08.22 21:43; Weight score: 0]

3.

"Genau also wie gesagt probier ich sehr viel aus und es ist auch immer ein anderer Prozess, also Trial-and-Error ist sowieso im Leben das größte Thema generell. Man muss halt einfach ausprobieren und wagen und schauen wo es hinführt, das ist halt einfach so."

[Interviewtranskript A; Position: 100 - 103; Created by: lukasjochum; 20.08.22 21:45; Weight score: 0]

4.

"F Welche Akteure würdest du sagen stehen im Mittelpunkt dieses Prozesses? Auf welche kann nicht verzichtet werden, auf welche kann verzichtet werden?"

B Puh das ist eine sehr schwierige Frage und ich glaub, da dieser Prozess bis zum Endprodukt so unterschiedlich ablaufen kann - "

[Interviewtranskript A; Position: 127 - 130; Created by: lukasjochum; 20.08.22 21:55; Weight score: 0]

5.

"F Gibt es da eine Tendenz heutzutage, dass man eher die Einmannarmee ist, oder gibt's schon noch eher die gesamte Wertschöpfungskette mit allen beteiligten?"

B Ich glaube es variiert auch sehr stark aber grundsätzlich – also der Großteil wird wahrscheinlich noch normal mit mehreren Beteiligten sein. Also wissen tu ich das nichtmal so eindeutig – kann man eigentlich nicht eindeutig sagen. Eigentlich glaub ich persönlich, dass es sehr unterschiedlich ist und, dass es alles gibt."

[Interviewtranskript A; Position: 137 - 143; Created by: lukasjochum; 21.08.22 15:13; Weight score: 0]

6.

"Genau man findet alles auf Splice man braucht nur einen guten Sampler im Programm wo du das Sample reinziehst – also Sample mein ich jetzt One-Shot – also nur eine Kick oder einen Ton oder ein Klaviersound – das macht halt Spaß, dass man heutzutage auf so einer Plattform Zugriff auf tausende Sounds hat – aber auch Samples also ganze fertige Samples, können find ich auch Space machen und sind überhaupt nicht verwerflich, wenn man sie vielleicht noch ein bisschen verändert. Aber muss man nicht mal – es geht bei der Musik vielmehr um den Vibe

als um die Vorgehensweise oder um Vorgaben. Da gibt's einfach kein so muss das gemacht werden – keine Anleitung. So wie man es fühlt soll man es machen und wenn es geil klingt, dann klingt es geil."

[Interviewtranskript A; Position: 271 - 280; Created by: lukasjochum; 20.08.22 22:36; Weight score: 0]

7.

"Im Endeffekt gibt's gerade was die Deutschrapp-Produktion angeht die zwei üblichen Wege – oder generell im Hip-Hop die zwei Wege wie man seine Beats platziert."

[Interviewtranskript B; Position: 68 - 70; Created by: lukasjochum; 20.08.22 22:48; Weight score: 0]

8.

"Ja genau, beziehungsweise ich hab dann mehr – Mitspracherecht würd ich gar nicht sagen – aber ich bin mehr am kreativen Prozess beteiligt als, dass ich den Beat mach und den dann in die weite Welt rausstreue und dann irgendwann wenn der Song fertig ist, höre was damit passiert ist."

[Interviewtranskript B; Position: 109 - 112; Created by: lukasjochum; 20.08.22 22:51; Weight score: 0]

9.

F Wie viele Leute arbeiten in so einem Team, beziehungsweise wer ist an so einem Produktionsprozess beteiligt.

B Ich hab vor allem mit einem Künstler sehr viel gemacht – YBRE heißt der – das ist auch ein ziemlich starker Newcomer aus Österreich, der auch relativ erfolgreich ist mittlerweile – mit dem hab ich einige solche Sessions gehabt. Mein Eindruck davon ist, dass es sehr unterschiedlich ist. Zum Einen wie die Rapper drauf sind und zu Anderen, wie sehr sich die Produzenten einbringen wollen in diesem ganzen künstlerischen Prozess. Weil es gibt sicher auch genug Produzenten die sagen: Ich hab den Beat gemacht aber von Songwriting und von Top-Line schreiben hab ich wenig Ahnung, das überlasse ich lieber dem Künstler."

[Interviewtranskript B; Position: 130 - 139; Created by: lukasjochum; 21.08.22 12:02; Weight score: 0]

10.

"Generell ein sehr guter Punkt ist, dass bei dem Prozess einfach sehr viele Leute dabei sind, die einfach immer wieder einen Input haben. Das sind vielleicht auch Leute die gar nichts mit Musik am Hut haben, sondern nur daneben sitzen, weil sie auch da chillen und irgendwie ihre objektive Meinung einbringen. Die hat vielleicht überhaupt nichts mit dem Prozess dahinter zu tun, sondern einfach wie sie Musik wahrnehmen und dann geben sie ihre Meinung dazu ab. Also insgesamt wer ist da zu ca. beteiligt: Also Produzent und Künstler definitiv. Ohne Beat geht nichts und wenn ein Song entstehen soll muss natürlich auf dem Beat auch was passieren. Und dann geht's halt in sehr viele Richtungen."

[Interviewtranskript B; Position: 145 - 154; Created by: lukasjochum; 21.08.22 12:03; Weight score: 0]

11.

"Bei den großen Sachen hast du dann noch irgendwelche eigenen Leute – in den meisten Fällen Engineers, die sich dann auch ums Recording kümmern – meist machen das die Produzenten selber, manchmal auch die Künstler. Da kommts echt auf die Größe des Künstlers an, wie professionell das ganze passiert und natürlich auch wie die Aufteilung generell ist. Ich denke es gibt genug Künstler, die das alles selber können. Es wird aber auch genug Künstler geben die nur rappen können und von dem ganzen technischen Zeug dahinter keine Ahnung haben."

[Interviewtranskript B; Position: 154 - 161; Created by: lukasjochum; 21.08.22 12:04; Weight score: 0]

12.

"Also rein im kreativen Prozess ist es sogar ganz gut wenn du ein bisschen Chaos und viele verschiedene Inputs drinnen hast, aber wenns dann wirklich um das professionelle dahinter geht – dass der Sound passt und so weiter – dann glaube ich schon, dass es jeden Song um einiges aufwertet, wenn du am Ende der Kette einen Experten hat, der ganz genau weiß was er wie macht."

[Interviewtranskript B; Position: 170 - 175; Created by: lukasjochum; 21.08.22 12:07; Weight score: 0]

13.

"Also ich denk, wenn man von den Deutschrappern die zehn größten hernimmt – die gehen in Studios. Die haben ihre Engineers, die haben ihre Produzenten. Da läuft der Ablauf relativ ähnlich ab sag ich mal. Aber grad wenns um Newcomer geht und auch Leute, die grad am Großwerden sind und trotzdem irgendwie in den Anfangswegen feststecken, wo sie zuhause recorded haben – viele Leute glaub ich bleiben dann auch dabei. Grad wenn man einen Major Vertrag hat – da sagt dann einfach das Label hier haben wir einen Produzenten, hier ist ein Engineer, hier ist ein Studio, mach deine Musik! Das sind dann auch die Wege die sag ich mal vom Label kommen. Grad aber die Independent-Künstlern – das variiert sehr stark wie die Musik da funktioniert."

[Interviewtranskript B; Position: 282 - 291; Created by: lukasjochum; 21.08.22 12:27; Weight score: 0]

14.

"Aus dem Grund gibt's immer mehr Leute die klein anfangen, weil sie das interessiert und je größer das ganze wird, desto mehr geht's dann eben in eine professionelle Richtung. Ich glaub es gibt wenige Künstler, die ihren ersten Song in einem professionellen Studio aufgenommen haben."

[Interviewtranskript B; Position: 328 - 331; Created by: lukasjochum; 21.08.22 12:30; Weight score: 0]

15.

"Genau, ich glaub es gibt nicht wirklich eine Route, die jeder befolgt. Es hat viel damit zu tun welche Leute man kennt und welche Möglichkeiten man hat. Und jeder findet da dann seinen Weg."

[Interviewtranskript B; Position: 334 - 336; Created by: lukasjochum; 21.08.22 12:32; Weight score: 0]

16.

"Ich sag mal so in der Deutschrapp-Szene ist das eher noch so – ich sag mal bei Künstlern die diese Möglichkeiten haben, alle Schritte einzeln durchzuführen – aber natürlich geht es auch so, dass du nur eine WAV-Datei vom Beat hast. Du machst den Beat schon von Anfang an fertig und irgendein Künstler pickt den Beat und schreibt was drauf – du schickst dem den Beat. Und der recorded dann auf diese WAV-Datei und da ist der Produzent von dem Beat unabhängig von dem der da in dem Moment mit dem Künstler im Studio ist. Der recorded ihn, mixt es und mastert es. Oder haut es dumm gesagt durch Ozone."

[Interviewtranskript C; Position: 50 - 57; Created by: lukasjochum; 21.08.22 12:47; Weight score: 0]

17.

"Ich würde sagen, die Sachen sollten schon durchdacht sein, aber es ist immer noch Kunst und da kann schon beim Versuchen einfach was Geiles rauskommen. Also da find ich gibt's eigentlich gar keine Routine."

[Interviewtranskript C; Position: 86 - 88; Created by: lukasjochum; 21.08.22 12:50; Weight score: 0]

18.

"Also ich find prinzipiell ist es am Ende des Tages immer noch Musik und man muss sagen, da gibt's gar kein richtig oder falsch, sondern unendlich viele Möglichkeiten, da irgendwie an ein Ziel zu kommen, da sich das Ziel auch komplett dynamisch verändert mit der Zeit – mit der Vorstellung von den Leuten."

[Interviewtranskript D; Position: 31 - 34; Created by: lukasjochum; 21.08.22 13:05; Weight score: 0]

19.

"Wenn man noch – um jetzt ganz basic zu beginnen – und das führt dann hin zu [Min. 03:11?] in amerikanischen Produktionen, wenn jemand zum Beispiel ein Sample einspielt und dann macht ein anderer noch weiter und dann wird das weitergeschickt und jemand mischt dann nur nochmal das Sample und dann wird's da weitergeschickt dann macht wer Drums, dann macht der 3./4. nochmal neue Drums, dann macht der noch einen Soundeffekt rein, dann wird's dorthin weitergeschickt, dann gibt's da einen Writer der noch mal darüber schreibt und dann wird das nochmal für jemand anderen aufgenommen. Und dann gibt's nochmal eine neue Aufnahme. Also da sind nach oben hin wirklich gar keine Grenzen."

[Interviewtranskript D; Position: 40 - 48; Created by: lukasjochum; 21.08.22 13:08; Weight score: 0]

20.

"Was ich gemerkt habe – je länger man das macht – ist, dass es überhaupt keine "eine" (starke Betonung auf „eine“) richtige Vorgehensweise gibt, also ich hab Songs gemacht, die erfolgreich und draußen sind, die mir aus der Hand geflutscht sind und in einem Tag war alles fertig. Genauso wie ich es dir beschrieben hab. Beat gemacht, das geht dann auch ganz einfach – dass ich einen Beat gemacht hab, man nimmt dann drauf auf und irgendwann misch ich das dann an nem anderen Tag. Und dann ist der fertig und wird released. Also das ist auch relativ oft der Fall. Auch bei größeren Artists, wo man das gar nicht denkt. Das hängt auch wirklich nicht von der Größe find ich zusammen, sondern eher nur mehr von der Vorliebe der Künstler – und wie der gewohnt ist zu arbeiten."

[Interviewtranskript D; Position: 54 - 63; Created by: lukasjochum; 21.08.22 13:08; Weight score: 0]

21.

"Desto mehr Geld da ist, desto mehr Leute können bezahlt werden und desto mehr Leute werden dann auch meistens bezahlt und desto mehr Leute Arbeiten mit. Das kann man aber auch nicht ganz geradlinig sehen. Ich würde sagen sind größere Artist natürlich im Schnitt mit einem größeren Team Hand in Hand. Aber auch bei Newcomern – darüber kann man immer so ein bisschen diskutieren weißt du?"

[Interviewtranskript D; Position: 274 - 278; Created by: lukasjochum; 21.08.22 13:39; Weight score: 0]

22.

"Aber im Endeffekt will ich sagen, geht es eh nur darum, dass es für den Produzenten und den Künstler angenehm ist und der Sound gut entsteht. Wie man das jetzt nennt und wie viele Leute das genau sind, das variiert. Das ist immer unterschiedlich sozusagen."

[Interviewtranskript D; Position: 286 - 290; Created by: lukasjochum; 21.08.22 13:41; Weight score: 0]

23.

"Das ist das Schöne an Musik, es gibt tausend Wege."

[Interviewtranskript D; Position: 359 - 359; Created by: lukasjochum; 21.08.22 13:52; Weight score: 0]

24.

"Da gibt's verschiedene Herangehensweisen bei den Künstlern. Also manche schreiben in der Session, das geht ziemlich schnell dann. Und mit manchen baut man den Beat und die schreiben dann lieber alleine. Also das ist von Künstler zu Künstler eigentlich verschieden würd ich sagen. Jeder hat da eine eigene Herangehensweise. Das kann man so im Vorhinein – also wir wissen das auch eigentlich nie – das ist auch für uns immer spannend dann."

[Interviewtranskript E; Position: 42 - 47; Created by: lukasjochum; 21.08.22 14:51; Weight score: 0]

25.

"F Wer würdest du sagen ist das kreative Mastermind in diesem Prozess? Ist das vielleicht eher der Künstler oder der Produzent? Kann das variieren?"

B Ich glaub das kann auf jeden Fall variieren. Wie gesagt dieses Grundding kommt ja vom Künstler. Er sucht sich ja auch die Samples und die Beats so aus, dass er weiß, das passt zu mir oder das passt nicht zu mir. Das kommt natürlich vom Künstler."

[Interviewtranskript E; Position: 75 - 80; Created by: lukasjochum; 21.08.22 14:56; Weight score: 0]

26.

"F Zum Einspielen von den Samples: Du hast ja gemeint ihr macht mal Samples und schickt die dann rum. Wie spielst du die Samples ein? Ist das synthetisch, spielst du auch Instrumente ein?"

B Also es kommt drauf an. Manchmal mach ist das nur am Laptop. Manchmal spiel ichs am Keyboard ein. Manchmal auch mit der Gitarre – also ich kann auch ein bisschen Gitarre spielen."

[Interviewtranskript E; Position: 101 - 106; Created by: lukasjochum; 21.08.22 14:59; Weight score: 0]

27.

"Je mehr Geld da reinfließt, umso ja – je mehr Geld reinfließt – desto bessere Leute in ihrem Bereich kannst du quasi nehmen. Das ist halt eh klar, dass so ein Newcomer sich nicht so ein top Master leisten kann. Oder vom Video her, da ist es ja auch so, dass die Newcomer meistens DIY-Videos machen. Und das ist halt da dasselbe. Also je größer das Label – das stimmt schon – umso mehr kannst du dann natürlich für so Sachen auch ausgeben."

[Interviewtranskript E; Position: 163 - 168; Created by: lukasjochum; 21.08.22 15:06; Weight score: 0]

28.

"F Wie wichtig würdest du sagen ist der Trial-and-Error-Prozess in der Musikproduktion. Oder geht man vielleicht eher nach einem strikten Plan vor?"

B Das kommt auch wieder drauf an, was grad bei dem Künstler passiert. Ob das eine Albumproduktion ist oder ob sich der mal neu finden will und was ausprobieren will. Das ist auch projektabhängig sag ich mal. Ich glaub schon, dass auch viele Songs verworfen werden, die es dann nicht auf ein Album schaffen, obwohl sie ziemlich gut gewesen wären. Zum Beispiel – letztes mal, als wir nach Berlin gefahren sind, haben wir uns das Hörbuch vom Raf angehört. Da meinte er auch, dass sie Ohne Mein Team recorded haben und, dass Bonez gesagt hat der Song ist so behindert, den werden wir nie dropen. Und die haben wirklich überlegt, dass die den nicht veröffentlichen. Und das war dann wirklich der Hit von dem Album. Ich glaub oft ist es einfach gut was zu machen und nicht so viel drüber nachzudenken. Auch, wenn man selber vielleicht nicht zu 110% zufrieden ist. Einfach mal schauen, wie es ankommt und weitermachen."

2.4. Produktionsschritte

1.

"Was würdest du sagen, vom Beginn bis zum fertigen Master in der Deutschrap-Produktion – welche Schritte muss da ein Song durchlaufen? Von Anfang bis Ende, sagen wir ein Rapper kontaktiert dich jetzt und möchte einen Song machen.

B Grundsätzlich mal die standard Steps, das ist das Songwriting, Beatproduktion, Mix, Master, das sind glaub ich die Grundpfeiler. Also Instrumentalproduktion, Songwriting, Recording, Mix und Master – also sind fünf Stück. Das ist mal so das Grundding. Und ansonsten gehören viele andere Dinge noch dazu wie Übung, Melodieführung, etc, etc, aber das sind so die 5 Grundpfeiler oder?"

[Interviewtranskript A; Position: 55 - 63; Created by: lukasjochum; 20.08.22 21:38; Weight score: 0]

2.

"Im Endeffekt gibt's gerade was die Deutschrap-Produktion angeht die zwei üblichen Wege – oder generell im Hip-Hop die zwei Wege wie man seine Beats platziert. Man baut ja seine Beats in den meisten Fällen von zuhause aus, ohne jetzt einen großen Hintergedanken für wen der jetzt sein könnte, weil man zu den meisten Leuten in dem Moment wo man den Beat macht auch meist keinen Kontakt hat.

Und das war eigentlich die gängigste Form wo ich sag, dass man auch am meisten Erfolg haben kann. Gerade, wenn man Glück hat mit dem YouTube Algorithmus und dort fleißig hochlädt uns so weiter, kanns da schon gut gehen. Also es ist so, dass man Beats hochlädt auf YouTube, die dann mit den SEO-Geschichten und was da dazugehört für den Algorithmus, hochlädt, und die dann dementsprechend tagged mit Künstlern, für die der Beat dann tatsächlich sein könnte. Das bedeutet jetzt in Bezug auf Deutschrap: ich mach einen Beat wo ich mir denke der könnte zu Shindy passen, oder zu Bushido passen oder zu sonst irgendwem, und lad den dann auf YouTube hoch und tag den dementsprechend – und halt auch Glück hab mit YouTube – das ist immer so eine Sache, dann finden den halt auch Leute, die nach den Artist suchen und auf der Suche sind nach Artists weil sie eben einen Song machen wollen, der auch in die Richtung geht. Und da gibt's dann eben auch die Möglichkeit über die Plattform Beatstars - die im Hip-Hop-Bereich eh schon sehr etabliert ist – dort dann die Beats in verschiedenen Formen zu kaufen, zu lease, oder was auch immer."

[Interviewtranskript B; Position: 68 - 87; Created by: lukasjochum; 20.08.22 22:46; Weight score: 0]

3.

"Ja der zweite Weg ist eigentlich der, wie Musik eigentlich früher entstanden ist. Also, dass wirklich Produzent und Künstler gemeinsam in einem Raum sind und einen Song erschaffen. Das bedeutet, da steht davor meistens garnichts. Da steht kein Text, da steht kein Beat, keine Melodie, garnichts. Sondern da stehen Rapper und Produzent gemeinsam im Studio – oder muss kein Studio sein, das kann auch vorm Laptop sein – und der Song wird wirklich von null auf von beiden erarbeitet. Das ist auch die Form, die ich in letzter Zeit immer mehr genossen hab, weil man einfach was den musikalischen Prozess angeht, man auch viel mehr am Endprodukt beteiligt ist."

[Interviewtranskript B; Position: 91 - 99; Created by: lukasjochum; 20.08.22 22:48; Weight score: 0]

4.

"Bei mir ist es so, dass ich sehr viel mit Collabs arbeite. Dieses Beatgame ist so aufgebaut, dass es einen Haufen Leute gibt die Beats machen und ein Haufe

Leute die einfach nur Samples machen. Also Samples sprich eine Melodie, auf der dann ein Beat entsteht. Das kann eine Gitarre sein, das kann ein Keyboard sein, das können sonst irgendwelche Instrumente sein. Und da gibt's halt Leute, die wirklich rein Samplemaker sind. Das heißt sie machen monatlich Samplepakete, die schicken sie an Beatproduzenten raus, die machen einen Beat daraus und senden das Ganze dann wiederum an Rapper oder laden das auf YouTube."

[Interviewtranskript B; Position: 198 - 205; Created by: lukasjochum; 21.08.22 12:10; Weight score: 0]

5.

"Also ich würde sagen der Produzent beginnt mit einer Beatskizze. Wenn dem Künstler das dann gefällt, wird die Beatskizze weiter ausgearbeitet und es wird meistens während einer Session, zusammen mit Produzent und Künstler – manchmal auch noch mit einem extra Songwriter um zu helfen, wird dann auf dem Beat ein Text geschrieben – und dann wird auf Skizzenbasis – wenn man mit der Skizze einverstanden ist, geht es dann weiter und man fängt mit der Feinarbeit an. Das heißt man arrangiert alles richtig gut, man mischt den Beat nochmal, damit sich auch alles bisschen qualitativ besser und hochwertiger anhört. Und nach diesem Schritt in der Industrie geht der Song in Einzelspuren – das heißt entweder in Stems oder kompletten Einzelspuren – zu einem Mixing-Ingenieur und danach dann zu einem Mastering-Ingenieur. So ist eigentlich der Lauf eines Songs."

[Interviewtranskript C; Position: 34 - 44; Created by: lukasjochum; 21.08.22 12:46; Weight score: 0]

6.

"Aber, wenn ich selbst Melodien einspiele fang ich an mit irgendeinem Akkord, den ich geil finde und dann setze ich in vier Bars ein paar Akkorde und fang dann an on top was zu spielen. Mit nem MIDI-Keyboard oder meistens zeichne ich das am PC rein. Also in Frooty Loops in die Piano-Roll. Und so geht das dann. Dann fängst du an Drums zu machen, dann würd da noch ein Pluck dazu passen, dann spielst du da noch was ein, dann vielleicht noch ein Synth dazu. Dann hast du irgendwann deine Skizze oder dein Endprodukt."

[Interviewtranskript C; Position: 175 - 182; Created by: lukasjochum; 21.08.22 13:02; Weight score: 0]

7.

"Aber im groben würd ich sagen muss mal ein Beat entstehen - ein Instrumental – dann wird es jemanden geben der sich denkt ich will darauf was aufnehmen, also muss es eine Vocal-Aufnahme auf dem Beat geben. Dann muss irgendjemand das irgendwie mischen und dann muss das released werden. Also es sind eigentlich ganz ganz wenige Schritte geworden irgendwie. Was waren das jetzt vier – fünf Schritte vielleicht?"

[Interviewtranskript D; Position: 35 - 40; Created by: lukasjochum; 21.08.22 13:05; Weight score: 0]

8.

"Es gibt einen Samplemaker, oder ich bin der Samplemaker. Dann gibt's da halt entweder royalty-free Samples, das heißt die sind zur freien Benutzung im Internet und es gibt keine Urheberrechte von den Samples. Die kann man dann einfach verwenden und muss sich keinen Kopf machen. Aber meistens ist es ein Samplemaker, der dann auch ein Stück vom Kuchen haben will oder der im besten Fall auch ein Freund von mir ist. Und dann gibt's den Beatproduzenten, den Künstler – also den der die Vocals macht – und mich als Mixing-Engineer oder einen externen oder mich als Mastering-Engineer oder einen externen. Also ich würd sagen maximal fünf und minimal zwei. Viel mehr wird's bei mir auch nicht. Es kann sein, dass wir mal zu dritt an einem Beat arbeiten aber das passiert gar nicht mal so oft."

[Interviewtranskript D; Position: 230 - 240; Created by: lukasjochum; 21.08.22 13:31; Weight score: 0]

9.

"Erst, wenn das dann größer wird, wird das dann ein bisschen professionell und es gibt klarere Strukturen. Und dann sitzen da Leute und jeder hat eine Payroll und wird bezahlt und hat einen gewissen Job für den er jetzt da ist."

[Interviewtranskript D; Position: 283 - 286; Created by: lukasjochum; 21.08.22 13:41; Weight score: 0]

10.

"Ich sag mal so, alles was man halt zuhause vorbereiten kann, ist schon mal quasi die halbe Arbeit. Ich mach halt, meistens Samples, wenn ich zuhause arbeite, die dann im Studio mit Künstlern zu Beats ausgearbeitet werden. So mal grob erklärt, wie da bei mir persönlich die Vorgehensweise ist."

[Interviewtranskript E; Position: 15 - 19; Created by: lukasjochum; 21.08.22 14:49; Weight score: 0]

11.

"Also ich kann nur von mir sprechen, wie ich das mach. Mein Kollege und ich wir bereiten die Samples vor. Also Samples ist quasi nur die Melodie von einem Beat. Das spielen wir dann in der Session ab und die Künstlerinnen und Künstler hören sich das dann an. Und, wenn was vom Vibe passt, dann bauen wir den Beat in der Session. Währenddessen schreibt der Künstler. Das hat sich bei uns in den letzten Monaten so bewährt, weil es dann nicht so ist, dass der Beat abgespielt wird und die Künstler dann schreiben und wir machen nichts. Das heißt, wir können schon auch beim Schreiben helfen – beim Texten so ein bisschen – aber es ist halt einfach so effizienter, weil wir dann auch nicht im Vorhinein auf unsere eigenen Samples die Beats machen, sondern erst dann, wenn der Artist sagt das gefällt ihm und da kann man wirklich mehr Zeit reinvestieren. Also das hast sich zeittechnisch und von der Effizienz her einfach bewährt."

[Interviewtranskript E; Position: 27 - 38; Created by: lukasjochum; 21.08.22 14:51; Weight score: 0]

2.5. Professionelle Produktion von zuhause

1.

F Alles klar also schon durchaus ein bisschen länger im Business. Also das Thema meiner Arbeit – um das kurz vorzustellen, ist die Veränderung der Deutschrap Musikproduktion, also früher ging man in ein großes Studio, heute geht man eher ins Homestudio – also das ist so quasi die Hypothese dahinter. Mit der Leitfrage wie wird Deutschrap heutzutage produziert und welche Akteure sind noch in den Wertschöpfungsprozess involviert, das ist auch ein wichtiger Punkt. Fangen wir einfach mal mit der ersten Frage an, also es ist ja heutzutage möglich, dass man Musik wirklich selbstständig von zuhause produziert. Wie stehst du dazu – machst du das selber auch?

B Genau, also ich vergleiche das oft mit dem generellen Bedarf an elektronischen Geräten die man so im Alltag hat – wenn man mich fragt wie man das heute macht – und die Produzenten ja heutzutage schon am Laptop produzieren – das stimmt."

[Interviewtranskript A; Position: 21 - 32; Created by: lukasjochum; 20.08.22 21:30; Weight score: 0]

2.

"Also natürlich ist finde ich, egal worauf und wie du produzierst – wenn du dein Setup kennst und weißt, wie etwas auf deinem Setup klingen soll, dann kannst du auf allem und überall produzieren. Auf billigen Kopfhörern, am Klo von

mir aus, in der Kirche oder in einem eine Million teuren Tonstudio. Man muss sein Setup kenn und man muss wissen wie soll oder muss etwas klingen auf dem Setup, dass ich jetzt gerade habe. Da ist natürlich Gewohnheit ein großen Stichwort, dass man weiß wie hat etwas zu klingen in dem Setup. Ich kenn meinen Laptop sehr gut, wenn ich ein Setup habe, dann weiß ich auch sehr gut wie etwas darauf klingen soll also dann kann ich auch nur am Laptop mit Laptopboxen produzieren – das reicht. Natürlich mixing dann nochmal im Studio – dann nochmal leveln und angleichen – aber auch da find ich kann ein Laptop manchmal reichen, man muss nur wissen wie sein Setup klingen soll.

F Mit der Voraussetzung, dass es dann noch jemand mixt oder würdest du sagen das geht in jedem Fall und ich könnte auch den Song bei mir daheim am Klo mixen – jetzt ganz überspitzt gesagt.

B Ja find ich schon, dass man das kann. Wenn mans kann, dann kann mans.

F Welches Equipment ist für eine suffiziente Vocal-Aufnahme notwendig?

B Da braucht man allerdings schon mehr, da braucht man find ich einfach ein gutes Mic und viel mehr weiß ich auch schon nicht weil ich mich da zu wenig auskenne, aber ich denke wenn man ein gutes Mic hat und ein gutes Interface, dann reicht das schon."

[Interviewtranskript A; Position: 164 - 184; Created by: lukasjochum; 20.08.22 22:40; Weight score: 0]

3.

"Also prinzipiell steh ich der ganzen Entwicklung sehr positiv gegenüber, weil es ermöglicht Leuten, die vielleicht keinen Zugang zu teurem Equipment haben, einfach ihr Hobby von zuhause aus auszuleben und das Ganze im Endeffekt vom einen Tag zum Anderen – über Nacht zum Star mehr oder weniger – in die weite Welt hinaustragen können. Und ja – das bringt natürlich auch eine große Konkurrenz mit sich, muss man schon offen sagen. Man findet sich da schon oft in Momenten, wo man sagt, jeder zweite ist Musikproduzent und jeder dritte DJ und so. Aber das ist der Preis der bei dem ganzen dann mitgeht."

[Interviewtranskript B; Position: 22 - 29; Created by: lukasjochum; 20.08.22 22:38; Weight score: 0]

4.

"Das zeigt eigentlich wieder es muss nicht immer alles teuer sein, es muss nicht immer das High-End-Equipment sein. Teilweise reicht auch wirklich das Wenigste. Ich glaub man muss da viel ausprobieren. Ich bin im Bereich was Vocals angeht nicht wirklich ein Profi muss ich ehrlich sagen, aber es gibt Künstler die mit den einfachsten Mitteln schon einen Hit produziert haben. Wenn man nach Amerika schaut: Travis Scott – sein erfolgreichstes Album Astro World, wurde Großteils in irgendeiner Villa ohne jegliche Soundabsorbierung zwischen zwei Matratzen aufgenommen. Und auch damit kann man erfolgreich sein."

[Interviewtranskript B; Position: 224 - 232; Created by: lukasjochum; 21.08.22 12:14; Weight score: 0]

5.

"Aber ich kenn auch Homestudios von Freunden, die da viel Zeit und das nötige Wissen reingesteckt haben und nicht mit übertrieben viel Geld – aber einfach smart investiert und gut geplant – schon durchaus ein ähnliches Ergebnis vom Sound her erzielen können, wie in einem professionellen Studio."

[Interviewtranskript B; Position: 246 - 250; Created by: lukasjochum; 21.08.22 12:24; Weight score: 0]

6.

"F Also es ist durchaus auch möglich, dass man Erfolg aus dem Homestudio heraus hat.

B Definitiv. Ich glaub es gibt sehr sehr viele die wirklich um drei Uhr in der Nacht in irgendeiner Wohnung entstanden sind, wo man sich niemals gedacht hätte, dass der Song mal einschlägt und dann ist es doch passiert."

[Interviewtranskript B; Position: 292 - 296; Created by: lukasjochum; 21.08.22 12:28; Weight score: 0]

7.

"Alles in allem kann man sagen, hat jeder theoretisch die Möglichkeit professionell Musik zu produzieren. Es kommt eben einfach darauf an inwieweit man sich damit beschäftigt und wie wichtig einem das natürlich auch ist. Es gibt genug Rapper, denen glaub ich gar nicht bewusst ist, was ein schlechter Mix ist und was man bei Vocals noch rausholen könnte. Und dann gibt's wiederum Leute, die sich extrem intensiv damit beschäftigen."

[Interviewtranskript B; Position: 336 - 341; Created by: lukasjochum; 21.08.22 12:32; Weight score: 0]

8.

"F Deiner Erfahrung nach, ist es trotzdem möglich an diesen Sound heranzukommen, aus dem Homestudio heraus?"

B Im Endeffekt ja, weil im Endeffekt hast du es dann trotzdem – wenn du jetzt nichts analog machst, mit irgendwelchen externen Mischpulten – hast du trotzdem alles in der DAW und die DAWs heutzutage sind qualitativ schon so krass, dass es qualitativ an analoge Gerätschaften rankommt."

[Interviewtranskript C; Position: 124 - 129; Created by: lukasjochum; 21.08.22 12:54; Weight score: 0]

9.

"Das ist dann die andere Sache. Merkt es der Endkonsument überhaupt wie das Ganze recorded worden ist oder wie der ganze Arbeitsprozess war? Weil heutzutage – ich hab ja schon am Anfang gesagt, dass man eigentlich gar kein riesen Studio braucht. Man fährt mit dem Produzenten in den Urlaub, mietet sich ein Air-BnB, macht den Schrank auf, baut sich die Booth in den Schrank und dann nimmst du da die Skizzen auf. Im schlimmsten Fall tust du ein paar Verses neu aufnehmen, aber ansonsten geht das auch so, wenn dann eh noch drübereffektiert wird – sagen wir mal Autotune und diverse Distortions – dann hörst du das Am Ende nicht mehr raus."

[Interviewtranskript C; Position: 149 - 156; Created by: lukasjochum; 21.08.22 12:58; Weight score: 0]

10.

"Beat gemacht, das geht dann auch ganz einfach – dass ich einen Beat gemacht hab, man nimmt dann drauf auf und irgendwann misch ich das dann an nem anderen Tag. Und dann ist der fertig und wird released. Also das ist auch relativ oft der Fall. Auch bei größeren Artists, wo man das gar nicht denkt."

[Interviewtranskript D; Position: 58 - 61; Created by: lukasjochum; 21.08.22 13:09; Weight score: 0]

11.

"Ich würde sagen man kann auf jeden Fall 100% da rankommen, das ist überhaupt nicht mehr das Problem. Das sind einfach nur die Fähigkeiten von dem Produzenten oder von dem Mixing-Engineer. Also das beginnt halt bei der Aufnahme und endet beim Mix. Also das muss halt – wenn man das alles gut und professionell macht – dann kann man das sowieso von zuhause machen."

[Interviewtranskript D; Position: 99 - 103; Created by: lukasjochum; 21.08.22 13:12; Weight score: 0]

12.

"F Du meinst jetzt es gibt Vorteile durch die Hardware – durch ein professionelles Mastering. Würdest du sagen kann man aus dem Homestudio trotzdem

einen professionellen Sound erreichen?

B Ja auf jeden Fall."

[Interviewtranskript E; Position: 57 - 60; Created by: lukasjochum; 21.08.22 14:53; Weight score: 0]

13.

"Natürlich ist es hier einfacher und schöner, aber es geht genauso in einer Villa. Also heutzutage find ich überhaupt gibt es wenige Ausreden was sowas betrifft. Du kannst halt wirklich quasi im Schlafzimmer einen Hit machen."

[Interviewtranskript E; Position: 146 - 148; Created by: lukasjochum; 21.08.22 15:03; Weight score: 0]

14.

"F Könntest du das dann raushören, wenn ein Song im Schlafzimmer produziert wurde?"

B Nein. Ich glaub nicht. Ich glaub es gibt wirklich so gute Leute – beziehungsweise es kommt halt drauf an. Das Endprodukt muss passen."

[Interviewtranskript E; Position: 149 - 152; Created by: lukasjochum; 21.08.22 15:04; Weight score: 0]

2.6. Musikproduktion früher vs. heute

1.

"Früher hatte man eine Digitalkamera, man hatte eine Fotokamera, man hatte einen Wecker, eine Uhr, einen Notizblock, einen Fernseher, man hatte einen Computer und jetzt hat man alles in dem kleinen Gerät dem Smartphone – und da ist noch viel mehr, da ist ein Taschenrechner auch dabei etc etc, das heißt früher hast du in deinem Haushalt 25 Dinge gebraucht und jetzt brauchst du nur mehr eines und genauso hat sich die Technik natürlich auch beim Musikproduktionsprozess entwickelt – dass du Dinge halt auch nicht mehr als Hardware, sondern als Software brauchst also als APP zum Beispiel – Früher hattest du den Wecker halt als Hardware und genauso ist das auch beim Produzieren."

[Interviewtranskript A; Position: 33 - 42; Created by: lukasjochum; 20.08.22 21:32; Weight score: 0]

2.

"Also prinzipiell steh ich der ganzen Entwicklung sehr positiv gegenüber, weil es ermöglicht Leuten, die vielleicht keinen Zugang zu teurem Equipment haben, einfach ihr Hobby von zuhause aus auszuleben und das Ganze im Endeffekt vom einen Tag zum Anderen – über Nacht zum Star mehr oder weniger – in die weite Welt hinaustragen können. Und ja – das bringt natürlich auch eine große Konkurrenz mit sich, muss man schon offen sagen. Man findet sich da schon oft in Momenten, wo man sagt, jeder zweite ist Musikproduzent und jeder dritte DJ und so. Aber das ist der Preis der bei dem ganzen dann mitgeht."

[Interviewtranskript B; Position: 22 - 29; Created by: lukasjochum; 20.08.22 22:36; Weight score: 0]

3.

"Also ich bin tatsächlich sehr froh, dass ich in dem Zeitalter lebe, wo das möglich ist und nicht vor 20/30 Jahren, wo nur die Leute Zugang zu irgendwelchen Studios, wo Equipment – ich weiß nicht im Wert von ein paar zehntausend Euro stand – diese Möglichkeit hatten."

[Interviewtranskript B; Position: 36 - 39; Created by: lukasjochum; 20.08.22 22:43; Weight score: 0]

4.

"Aber ich glaub da hat sich sehr viel getan, seit sich Deutschrap eher in eine poppigere Richtung entwickelt. Früher war es ein geiler Rapper, ein geiler Beat und es ging darum was er für Reime hat, was er für einen Flow hat und was er aussagt. Ich glaube, dass das im Deutschrap immer mehr an Wert verliert und, dass vielleicht sogar diese Soundästhetik immer wichtiger wird."

[Interviewtranskript B; Position: 189 - 194; Created by: lukasjochum; 21.08.22 12:09; Weight score: 0]

5.

"Dieses Ghostwriting-Thema ist mir jetzt nochmal eingefallen. Dass da sehr viele Leute eben nicht selber schreiben oder sich bewusst Songwriter holen – wo man dann diskutiert ist das überhaupt noch Rap – weil eigentlich schreiben Rapper ja ihre Texte selber und dieses Songwriting kommt ja eher aus dem Pop-Bereich. Das bestätigt eigentlich nur, dass sich Deutschrap immer mehr in eine poppige Richtung entwickelt. Das ist mir noch eingefallen, weil das mittlerweile Akteure sind, die man nicht vergessen darf zu erwähnen, weil sie mittlerweile auch eine sehr große Rolle spielen."

[Interviewtranskript B; Position: 300 - 307; Created by: lukasjochum; 21.08.22 12:29; Weight score: 0]

6.

"Grad wenn man an die Anfänge von Deutschrap zurückdenkt, da hat nicht jeder die Möglichkeiten gehabt. Damals musstest du die Beats selber machen, da gab's kein Internet wo du die herunterladen konntest beziehungsweise wo du das Know-How bekommen hast. Heutzutage hast du ja YouTube wo du was eingibst und theoretisch eine halbe Stunde später nach einem Tutorial weißt, wie du es machst. Diese Möglichkeiten gab's früher einfach nicht. Und das ist halt cool, das hast du ja abseits vom Musikbereich auch. Bei Videocuttern, bei Fotografen, generell den ganzen kreativen Bereichen – dass es für alles Tutorials gibt und du dir alles selbst beibringen kannst und es eben auch leistbare Programme gibt mit denen du das umsetzen kannst."

[Interviewtranskript B; Position: 318 - 328; Created by: lukasjochum; 21.08.22 12:31; Weight score: 0]

7.

"In diesem Newcomer-Bereich – und eben das ist ja auch das Schöne an der heutigen Zeit – dass es in vier Schritten eigentlich erledigt ist. Man kann einen Song eigentlich in einem Tag machen und hochladen. Und dann ist der in drei Tagen draußen."

[Interviewtranskript D; Position: 48 - 52; Created by: lukasjochum; 21.08.22 13:07; Weight score: 0]

8.

"Also das ist auch im Wandel. Früher, wo es immer nur darum ging, einen cleanen Mix zu haben, da waren die technischen Möglichkeiten halt noch so begrenzt, dass das voll das Ziel war von der ganzen Industrie, aber jetzt, wo das geöffnet wurde und jeder das eigentlich erreichen kann, sind die erfolgreichen Sachen vielleicht gar nicht mehr so unbedingt die bestgemischtesten oder die coolsten Sachen sind nicht mehr die bestgemischtesten."

[Interviewtranskript D; Position: 129 - 134; Created by: lukasjochum; 21.08.22 13:18; Weight score: 0]

2.7. Mehrere Produktionsschritte aus einer Hand

1.

"Also das kann alles aus einer Hand kommen, also es gibt ja auch sehr wohl sogar Künstler, die alles selbst machen – da fällt mir jetzt ganz spontan aus der Dancehall-Szene der Stephen McGregor, das ist der Sohn von ich weiß jetzt nicht – eben auch ein McGregor – ein ganz berühmter Sänger, der macht den ganzen Prozess selber. Der Produziert selbst, nimmt sich selber auf, mixt sich selber, mastert sich selber – hat aber auch viele Hits von Jean Paul etc produziert. Also das kann alles aus einer Hand kommen und von einer Person."

[Interviewtranskript A; Position: 107 - 113; Created by: lukasjochum; 20.08.22 21:51; Weight score: 0]

2.

"Wenn ich selber

Songs und Skizzen mache – Ich bin ja auch Songwriter, Produzent, Künstler und Musiker. Ich pitche Skizzen und das sind eigentlich quasi schon fertige Songs und die mach ich auch quasi ganz alleine. Also es kann schon alles aus einer Hand kommen."

[Interviewtranskript A; Position: 113 - 117; Created by: lukasjochum; 20.08.22 21:52; Weight score: 0]

3.

"Da kommts echt auf die größte des Künstlers an, wie professionell das ganze passiert und natürlich auch wie die Aufteilung generell ist. Ich denke es gibt genug Künstler, die das alles selber können. Es wird aber auch genug Künstler geben die nur rappen können und von dem ganzen technischen Zeug dahinter keine Ahnung haben."

[Interviewtranskript B; Position: 157 - 161; Created by: lukasjochum; 21.08.22 12:06; Weight score: 0]

4.

"Also bin ich prinzipiell so ein Allroundproduzent, der zuhause chillt, zu dem Leute Musik machen können. Ich misch das dann auch, weil ich ja auch eine Tontechnische Ausbildung gemacht hab und auch noch mache. Und ich versuch so ein bisschen alles abzudecken was Newcomer brauchen, die Musik rausbringen wollen, ohne jetzt eine komplizierte Labelstruktur zu haben."

[Interviewtranskript D; Position: 13 - 18; Created by: lukasjochum; 21.08.22 13:04; Weight score: 0]

5.

"Was ich gemerkt habe – je länger man das macht – ist, dass es überhaupt keine "eine" (starke Betonung auf „eine“) richtige Vorgehensweise gibt, also ich hab Songs gemacht, die erfolgreich und draußen sind, die mir aus der Hand geflutscht sind und in einem Tag war alles fertig. Genauso wie ich es dir beschrieben hab. Beat gemacht, das geht dann auch ganz einfach – dass ich einen Beat gemacht hab, man nimmt dann drauf auf und irgendwann misch ich das dann an nem anderen Tag. Und dann ist der fertig und wird released. Also das ist auch relativ oft der Fall. Auch bei größeren Artists, wo man das gar nicht denkt. Das hängt auch wirklich nicht von der Größe find ich zusammen, sondern eher nur mehr von der Vorliebe der Künstler – und wie der gewohnt ist zu arbeiten."

[Interviewtranskript D; Position: 54 - 63; Created by: lukasjochum; 21.08.22 13:08; Weight score: 0]

6.

"F Das heißt du machst dann quasi die komplette Produktion von vorne bis hinten für deine Künstler – also inklusive Recording, Editing, Mix und Master?"

B Genau das ist so prinzipiell mein Way. Dass ich eben sag ich mach euch das alles so."

[Interviewtranskript D; Position: 64 - 67; Created by: lukasjochum; 21.08.22 13:09; Weight score: 0]

7.

"Also Mix – Es gibt Produzenten, die alles machen. Also die auch Mix und Master übernehmen."

[Interviewtranskript E; Position: 52 - 53; Created by: lukasjochum; 21.08.22 14:52; Weight score: 0]

2.8. Arbeitsteilung/Netzwerke

1.

"Aber es können auch viele Personen involviert sein, also es gibt Produzenten die bauen nur Beats und haben nichtmal Lust ihre eigenen Beats zu mischen, was ich vollkommen verstehe. Wenn man die Option hat alles abzugeben ist das schon manchmal angenehm, also es gibt Projekte, da bau ich nur den Beat oder skizziere ihn nur und schick das ganze Projekt weg und alles andere wird sowieso nochmal hundertmal umgedreht und gemixt und gemastert und noch zehn Sachen dazugespielt. Und ja – wieviele Personen können maximal involviert sein – also der Künstler, der Produzent – oder mehrere Produzenten – jemand der mixt, jemand der mastert. Songwriter können auch eben noch ganz viele extra beteiligt sein."

[Interviewtranskript A; Position: 117 - 126; Created by: lukasjochum; 20.08.22 21:52; Weight score: 0]

2.

"Es kommt vor, dass man selbst den Artist recorded, oder, dass man sich selbst für Demos/Skizzen recorded. Aber es kann auch sein, dass man wie gesagt nur eine Idee oder eine Melodie pitched, also vielleicht eine Sprachnachricht macht und die jemandem weiterschickt und der baut darauf auf, nimmt mit dem Artist auf, Baut den Beat, etc. Also es kann sein, dass ich den ganzen Prozess mach oder vielleicht nur ein Stichwort gebe. Also es kann sehr wenig oder sehr viel sein."

[Interviewtranskript A; Position: 191 - 197; Created by: lukasjochum; 20.08.22 22:15; Weight score: 0]

3.

"Bei mir ist es so, dass ich sehr viel mit Collabs arbeite. Dieses Beatgame ist so aufgebaut, dass es einen Haufen Leute gibt die Beats machen und ein Haufe Leute die einfach nur Samples machen. Also Samples sprich eine Melodie, auf der dann ein Beat entsteht. Das kann eine Gitarre sein, das kann ein Keyboard sein, das können sonst irgendwelche Instrumente sein. Und da gibt's halt Leute, die wirklich rein Samplemaker sind. Das heißt sie machen monatlich Samplepakete, die schicken sie an Beatproduzenten raus, die machen einen Beat daraus und senden das Ganze dann wiederum an Rapper oder laden das auf YouTube."

[Interviewtranskript B; Position: 198 - 205; Created by: lukasjochum; 21.08.22 12:09; Weight score: 0]

4.

"Ich sag immer, wenn mehrere Produzenten an einem Projekt dran sind, wird es auf jeden Fall krasser, als wenn es nur ein Produzent ist."

[Interviewtranskript C; Position: 173 - 175; Created by: lukasjochum; 21.08.22 13:02; Weight score: 0]

5.

"Master geb ich gern ab und dann je größer es wird oder je mehr Geld es gibt, je mehr unterschiedliche Leute da mitarbeiten, desto kollaborativer wird

dann dieser Prozess – was auch voll schön ist, also ich finde, dass es auch gar nicht schlecht ist oder ich sage ich fühl mich da beschnitten. Es ist ja auch voll schön, wenn es jemanden gibt, der das dann auch mal ein bisschen anders mischt, dann hört man sich beide an. Oder noch andere Produzenten, die mitarbeiten. Was weiß ich – dann kann man das an jedem Punkt dann auch auslagern."

[Interviewtranskript D; Position: 67 - 73; Created by: lukasjochum; 21.08.22 13:10; Weight score: 0]

6.

"So hab ich mittlerweile auch – oder spiel ich selbst mittlerweile viel ein oder hab auch schon so meinen Katalog an Samplern und anderen Produzenten, die zu mir kommen und einspielen oder die mir Sachen zuschicken. Das ist auf jeden Fall dann – umso einfacher das wird umso mehr verlagert sich der Job dann. Weißt du als Studiobesitzer oder so ist mein Job jetzt nicht einfach so nur ein Studio zu haben, weil das schon Millionen von Euros kostet und das reicht damit ich ein ernstzunehmender Studiobesitzer bin – sondern du brauchst ein Netzwerk an Leuten die dir Samples zum Beispiel schicken. Netzwerke ist auf jeden Fall ein ganz großer Punkt hier."

[Interviewtranskript D; Position: 163 - 171; Created by: lukasjochum; 21.08.22 13:23; Weight score: 0]

7.

"Zu mir also Produzent gehört einfach dazu, welche Samples ich verwenden kann – zu welchen Samples ich access hab. Falls ich jetzt ein Sample brauch, oder dass ich schnell was einspielen kann. Und zu Samples – auch einfach Sounds zu haben die man sich ansammelt über die Zeit – also spricht Drum One-Shots oder Percussion-Sounds und so weiter. Das ist auch ein wichtiger Teil von meinem Wert als Produzent, welche Sounds ich hab und wie ich die geordnet hab und wie ich die verwenden kann. Weil wenn ich ganz schnell die besten Sounds finden kann, die ich jetzt für diesen Beat verwenden will, dann muss ich gar nicht mehr viel machen. Weil dann zieh ich die schnell rein, und meine jahrelange Erfahrung spiegelt sich sozusagen in der Selektion wieder. Wobei wenn ich Beat mache und ich hab gar keine Ahnung und spiel mit so zwei free Drumpacks rum und alles klingt ein bisschen komisch und ich weiß nicht genau wieso. Also sehr viel find ich verlagert sich in der heutigen Zeit auf Vorbereitung und Netzwerke. Das sind find ich zwei große Punkte."

[Interviewtranskript D; Position: 171 - 184; Created by: lukasjochum; 21.08.22 13:25; Weight score: 0]

8.

"Wie ich zum Beispiel sage, ich könnte auch ein paar Klavier-Akkorde einspielen aber ich mach es absichtlich mit dir, weil du kannst es einfach ein bisschen besser und ich glaube es würde gut passen. Ich kann auch Produzent sein und ein bisschen kuratieren sozusagen: Ich find du solltest Klavier spielen, auch wenn ich es könnte, weil ich finde du machst es cooler. Könntest du da vielleicht noch Bass drüberspielen weil ich weiß das könnte gut passen. Dann stell ich mir den Künstler drauf vor – und dann kann ich das auch bisschen so connecten. Das ist natürlich auch das Schöne dann."

[Interviewtranskript D; Position: 255 - 262; Created by: lukasjochum; 21.08.22 13:35; Weight score: 0]

9.

"F Das heißt du hast auch im Studio mal Instrumentalisten mit dabei?
B Das ist genau das was ich mit Samplern mein. Das siehst du bei allen großen Produzenten. Wenn du Miksu & Macloud anschaust, die haben auch eine kleine Band quasi von vier/fünf Musikern, die einfach bei denen im Studio sind und Sachen einspielen. Einfach weil das schön und angenehm ist als Produzent, jemanden zu haben der ein bisschen in der Musik drinnen ist und nicht immer den

gesamten Track sieht - wie das viele Produzenten tun – und dann kann man die so verwenden die Samples und Musiker."

[Interviewtranskript D; Position: 263 - 270; Created by: lukasjochum; 21.08.22 13:38; Weight score: 0]

10.

"F Du meinstest jetzt es gibt Vorteile durch die Hardware – durch ein professionelles Mastering. Würdest du sagen kann man aus dem Homestudio trotzdem einen professionellen Sound erreichen?

B Ja auf jeden Fall. Aber leider – mein Feld ist das gar nicht. Mich interessiert das auch eigentlich überhaupt nicht, muss ich ehrlich sagen. Ich bin froh, wenn es da jemanden gibt, der das gerne macht."

[Interviewtranskript E; Position: 57 - 62; Created by: lukasjochum; 21.08.22 14:54; Weight score: 0]

11.

"F Holt man sich manchmal auch externe Musiker oder Songwriter dazu?

B Musiker auf jeden Fall. Oder beim Ausproduzieren, wenn man so Sachen hat wie ein Gitarrensolo. Wir können zwar einfache Sachen auf der Gitarre spielen aber so Soli oder kompliziertere Sachen, nehmen wir schon andere Künstler dazu. Oder Fragen andere Producer ob ihnen da vielleicht noch was einfällt. Das find ich überhaupt cool, dass dieses Producer-Game auch so vernetzt ist, dass du einfach Leuten was zeigen kannst und die haben dann noch eine Idee und machen noch etwas dazu. Meistens passt das für uns, wenn es zur Verbesserung des Endproduktes beiträgt."

[Interviewtranskript E; Position: 107 - 115; Created by: lukasjochum; 21.08.22 14:59; Weight score: 0]

12.

"Je mehr Geld da reinfließt, umso ja – je mehr Geld reinfließt – desto bessere Leute in ihrem Bereich kannst du quasi nehmen. Das ist halt eh klar, dass so ein Newcomer sich nicht so ein top Master leisten kann. Oder vom Video her, da ist es ja auch so, dass die Newcomer meistens DIY-Videos machen. Und das ist halt da dasselbe. Also je größer das Label – das stimmt schon – umso mehr kannst du dann natürlich für so Sachen auch ausgeben."

[Interviewtranskript E; Position: 163 - 168; Created by: lukasjochum; 21.08.22 15:06; Weight score: 0]

3. Das Studio

3.1. Home- vs. professionelles Studio

1.

"F Würdest du sagen ist es daheim kreativer Musik zu machen – kann das auch ein Vorteil sein?

B Ich würd sagen das ist Tages-, Launen- und Ortsabhängig und Menschenabhängig so wie bei allem auf der Welt. Es gibt Leute die arbeiten gerne im Büro weil sie sich zuhause nicht konzentrieren können und es gibt Leute die arbeiten lieber zuhause – ich glaub da gibt's keine Norm.

F Was bevorzugst du?

B Ich bevorzuge tatsächlich ein Studio, in dem ich mich wohlfühle."

[Interviewtranskript A; Position: 214 - 221; Created by: lukasjochum; 20.08.22 22:22; Weight score: 0]

2.

"Also eigentlich – ein gewisser Standard sollte schon sein. Wenns jetzt wirklich wie in der Kirche klingt würde es mich auf Dauer wahrscheinlich auch nerven. Aber ich hab da keine hohen Ansprüche und auch sehr wenig Kenntnis. Wenn ich ein paar Tage in einem Studio arbeite und mich wohlfühle und den Sound kennenlerne, dann kann ich da auch super arbeiten. Also in dem Studio wo ich gerade arbeite gibt's viele Leute die meinen da könnte man noch dies oder das machen aber für mich ist es perfekt so wie es ist."

[Interviewtranskript A; Position: 223 - 229; Created by: lukasjochum; 20.08.22 22:23; Weight score: 0]

3.

"F Würdest du sagen, dass der Raumklang dann eher nebensächlich ist?

B Für mich ja, für andere wahrscheinlich nicht. Das ist jetzt nur eine persönliche Präferenz aber ich glaub, dass ich da schon eher eine Minderheit bin, also für mich ist das schon eher komplett egal. Wie gesagt das wichtigste ist es einfach, dass man den Klang der Umgebung und des Setups kennt. Das ist einfach eine Gefühlssache, eine sehr intuitive Sache. Man muss einfach wissen wie soll sich das jetzt hier anhören."

[Interviewtranskript A; Position: 230 - 236; Created by: lukasjochum; 20.08.22 22:24; Weight score: 0]

4.

"F Kannst du heraushören, dass ein Song nicht alle professionellen Schritte durchlaufen hat – vielleicht nicht professionelle abgemischt wurde oder in einem professionellen Studio aufgenommen wurde?

B Ich glaub das kann man tatsächlich heutzutage nicht mehr hundertprozentig sagen. Ich glaub es ist auch gar nicht mehr so wichtig. Ich hab zum Beispiel heute einen Song von – Makar glaub ich heißt der – angehört und ich würde behaupten, dass der den zuhause recorded hat, es könnte aber genauso sein, dass der den in einem fetten Studio gemacht hat."

[Interviewtranskript A; Position: 242 - 249; Created by: lukasjochum; 20.08.22 22:31; Weight score: 0]

5.

"Das zeigt eigentlich wieder es muss nicht immer alles teuer sein, es muss nicht immer das High-End-Equipment sein. Teilweise reicht auch wirklich das Wenigste. Ich glaub man muss da viel ausprobieren. Ich bin im Bereich was Vocals angeht nicht wirklich ein Profi muss ich ehrlich sagen, aber Künstler es gibt Künstler die mit den einfachsten Mitteln schon einen Hit produziert haben. Wenn man nach

Amerika schaut: Travis Scott – sein erfolgreichstes Album Astro World, wurde Großteils in irgendeiner Villa ohne jegliche Soundabsorbierung zwischen zwei Matratzen aufgenommen. Und auch damit kann man erfolgreich sein."

[Interviewtranskript B; Position: 224 - 232; Created by: lukasjochum; 21.08.22 12:14; Weight score: 0]

6.

"Da bin ich der Meinung, dass man da klare Unterschiede hört. Das Wort Homestudio hat ja eine sehr breite Auslegung. Für die einen ist das schon, wenn man einen Laptop und zwei Boxen hinstellt, andere verstehen darunter eine etwas abgespeckte Version von einem richtig fetten Studio. Ich glaub da kommt vor allem drauf an wieviel Zeit man hat und wieviel Wissen man da reinsteckt. Wenn man sich zwei Boxen und einen Laptop in ein Schlafzimmer stellt und dort dann Musik macht, muss man sich schon bewusst sein, dass das in einem fetten Studio mit der optimalen Akustik, nicht gleich klingen wird. Aber ich kenn auch Homestudios von Freunden, die da viel Zeit und das nötige Wissen reingesteckt haben und nicht mit übertrieben viel Geld – aber einfach smart investiert und gut geplant – schon durchaus ein ähnliches Ergebnis vom Sound her erzielen können, wie in einem professionellen Studio. Aber da kommts sehr drauf an wie man das auslegt und ob man unter einem Homestudio wirklich nur einen Laptop und zwei Boxen versteht, oder ob man wirklich Akustik und Raum ausmisst – das sind schon sehr wichtige Faktoren."

[Interviewtranskript B; Position: 239 - 253; Created by: lukasjochum; 21.08.22 12:22; Weight score: 0]

7.

"F Also ein gewisses Maß an Soundproofing ist schon Voraussetzung würdest du sagen.

B Definitiv. Es hat schon einen Grund warum die professionellen Studios so aussehen, wie sie aussehen. Das hat alles seinen Sinn und man kann nicht erwarten, dass das in einem normalen Raum genauso klingt. Die Frage ist halt ob der Normalsterbliche, der sich nicht mit Musikproduktion auseinandersetzt, das wirklich heraushört – aber für die Leute die sich damit wirklich auseinandersetzen macht das schon einen Unterschied."

[Interviewtranskript B; Position: 254 - 261; Created by: lukasjochum; 21.08.22 12:23; Weight score: 0]

8.

"Das ist die Frage was man damit erzielen möchte. Gerade, wenn man sich Travis Scotts Musik anhört, da wird viel mit Autotune, mit Distortion, mit Hall – das sind so Dinge da braucht man vielleicht keine reine Aufnahme. Da ist es vielleicht sogar ein Stilmittel, dass das nicht in einem professionellen Studio gemacht worden ist. Das muss man sich im Detail anschauen. Deutschrap und Hip-Hop generell sind ja sehr vielfältig. Die ganzen Streetrap-Sachen wo die Stimme komplett klar ist – natürlich auch bearbeitet – aber wo jetzt nicht viel mit Autotune mit Reverb und Adlips gearbeitet wird, da ist es wahrscheinlich was anderes. Da würde man das durchaus raushören, wenn man das ganze zwischen Tür und Angel und zwei Matratzen aufnimmt. Aber ich glaub schon, dass man auch die komischsten Orte im Nachgang so bearbeiten kann, dass man es auch gut klingen lässt. Aber es kommt halt drauf an, was halt das Endprodukt sein soll."

[Interviewtranskript B; Position: 266 - 277; Created by: lukasjochum; 21.08.22 12:25; Weight score: 0]

9.

"F Also es ist durchaus auch möglich, dass man Erfolg aus dem Homestudio heraus hat.

B Definitiv. Ich glaub es gibt sehr sehr viele die wirklich um drei Uhr in der

Nacht in irgendeiner Wohnung entstanden sind, wo man sich niemals gedacht hätte, dass der Song mal einschlägt und dann ist es doch passiert."

[Interviewtranskript B; Position: 292 - 296; Created by: lukasjochum; 21.08.22 12:28; Weight score: 0]

10.

"Also eigentlich ist es so gesehen kein Nachteil, sogar, wenn du nur Laptop und Kopfhörer hättest. Klar kannst du im Studio alles nochmal vielleicht krasser ausbauen – keine Ahnung wenn du da jetzt ultra krasse Studiomonitore hast – hört sich das vielleicht krasser an. Aber wenn sich das auf Kopfhörern die du hast - und die du kennst – krass anhört, dann weißt du, dass sich das auch überall sonst krass anhört."

[Interviewtranskript C; Position: 113 - 118; Created by: lukasjochum; 21.08.22 12:52; Weight score: 0]

11.

"Wenn du natürlich ein großes Studio hast, dann ist es natürlich perfekt. Also mit perfektem Schall und eingerichtet – dann hast du da den perfekten Sound auf jeden Fall."

[Interviewtranskript C; Position: 143 - 145; Created by: lukasjochum; 21.08.22 12:55; Weight score: 0]

12.

"Merkt es der Endkonsument überhaupt wie das Ganze recorded worden ist oder wie der ganze Arbeitsprozess war? Weil heutzutage – ich hab ja schon am Anfang gesagt, dass man eigentlich gar kein riesen Studio braucht. Man fährt mit dem Produzenten in den Urlaub, mietet sich ein Air-BnB, macht den Schrank auf, baut sich die Booth in den Schrank und dann nimmst du da die Skizzen auf. Im schlimmsten Fall tust du ein paar Verses neu aufnehmen, aber ansonsten geht das auch so, wenn dann eh noch drübereffektiert wird – sagen wir mal Autotune und diverse Distortions – dann hörst du das Am Ende nicht mehr raus."

[Interviewtranskript C; Position: 149 - 156; Created by: lukasjochum; 21.08.22 12:56; Weight score: 0]

13.

"Also man sollte schon schauen, dass man wenigstens einen Vorhang hat, dass man das nicht raushört. Oder, dass man keine Störgeräusche von außen hat. Dann würd ich sagen reicht das eigentlich schon. Du cuttest ja auch raus und so weiter. Heutzutage schon. Obwohl im Deutschrapp ist das so ne Sache weil, ich find, wenn man andere Länder mit Deutschland vergleicht, ist das noch sehr genau hier und man ist sehr am ausproduzieren. Alles sehr sauber machen. Also, wenn du da in die USA schaust, da ist das auf jeden Fall komplett anders."

[Interviewtranskript C; Position: 158 - 164; Created by: lukasjochum; 21.08.22 12:57; Weight score: 0]

14.

"Also gibt's ja auch faktisch wirklich keinen Unterschied zu einem großen Studio, außer, dass der Raum halt vielleicht ein bisschen besser klingt und das wars eigentlich muss man ganz ehrlich sagen. Also Studios sind immer noch Räume geworden. Leute gehen da ja hin mit ihrem Computer, wo ihre Tools drauf sind. Die machen ja im Studio dann meistens nichts anderes als zuhause. Es ist ein Irrglaube, dass jetzt Deutschrapper ins Studio gehen und dann jetzt jedes von den blinkenden Geräten da verwendet wird was da steht. Die gehen da hin und stecken ihren Computer an und machen ihre Aufnahmen genauso als wären sie zuhause oder am Flughafen oder egal wo weißt du? Also die kreative Arbeit die passiert, die passiert ja eh zu achtzig Prozent im Computer und der Rest ist dann der Raum einfach – wie es klingt und ob du das Mic richtig aufstellst."

[Interviewtranskript D; Position: 103 - 114; Created by: lukasjochum; 21.08.22 13:14; Weight score: 0]

15.

"Das ist immer ein bisschen so eine Ausrede find ich, wenn man meint, dass man ein Studio oder einen teuren Mixing-Engineer braucht, damit das irgendwie gut klingt"

[Interviewtranskript D; Position: 115 - 117; Created by: lukasjochum; 21.08.22 13:17; Weight score: 0]

16.

"Also einfach ein gutes Umfeld in dem man das machen kann, weil wenn du in der Vocal-Aufnahmen so Probleme hast, die durch den Raum entstehen, dann bekommst du das einfach nicht mehr raus. Wenn du einen guten Raum hast, wo das gut klingt – das hab ich selber in meiner Entwicklung als Produzent gemerkt – ich hab mit der Zeit immer weniger und weniger gemacht und verändert in meinen Aufnahmen und in meinen Beats und immer weniger Plugins verwendet und weniger gemacht."

[Interviewtranskript D; Position: 138 - 144; Created by: lukasjochum; 21.08.22 13:20; Weight score: 0]

17.

"Wenn man eben in ner Villa ist, ist man in einer Villa. Dann muss man sich halt da den besten Spot und nen Raum suchen und da die Matratzen so aufstellen und das Mic so aufstellen, dass es dann trotzdem gut klingt."

[Interviewtranskript D; Position: 304 - 306; Created by: lukasjochum; 21.08.22 13:44; Weight score: 0]

18.

"Du kannst mit dem Knowledge das eh überall machen. Du musst halt nur wissen wie."

[Interviewtranskript D; Position: 312 - 313; Created by: lukasjochum; 21.08.22 13:46; Weight score: 0]

19.

"F Wie wichtig würdest du den Raumklang für Mixing und Mastering einschätzen – oder für Postproduktion generell?

B Ja voll wichtig. Also es ist halt einfach nur die Frage beim Mixing, wie lang arbeitest du daran die Vocals zu cleanen und zu sorgen, dass sie okay klingen. Wieviel arbeitest du daran sie geil klingen zu lassen und fett zu machen und deine Farbe und deine Sauce reinzugeben. Je weniger du reparieren musst am Anfang, desto mehr hast du Luft nach oben, da noch was rauszuholen. Und je dirtyer die aufgenommen ist, desto länger muss man reparieren und Sachen rausziehen und Frequenzen suchen und irgendwie Sachen machen, damit das okay ist. Aber dann kommt man einfach nicht so weit das ist einfach ein Fakt."

[Interviewtranskript D; Position: 325 - 334; Created by: lukasjochum; 21.08.22 13:48; Weight score: 0]

20.

"Bei mir im Raum sind die Höhen zum Beispiel etwas schwach in ein paar Bereichen. Das nervt dann wenn das ich auf Kopfhörern höre und zum hundertsten Mal die Höhen rausdrehe, weil ich wieder zu viele Höhen hab."

[Interviewtranskript D; Position: 354 - 357; Created by: lukasjochum; 21.08.22 13:51; Weight score: 0]

21.

"Wenn der Song geil ist, dann kann ich ihn auch hier geil machen. Das ist eigentlich egal, ob da jetzt noch ein Absorber hängt oder nicht. Für den Song jetzt."

[Interviewtranskript D; Position: 362 - 364; Created by: lukasjochum; 21.08.22 13:53; Weight score: 0]

22.

"Für mich beim Mischen ist das ein bisschen nervig aber das ist halt so. Irgendwann wird ich halt auch in einem nice Studio sitzen. Das ist halt for the time being."

[Interviewtranskript D; Position: 364 - 366; Created by: lukasjochum; 21.08.22 13:53; Weight score: 0]

23.

"F Das heißt ihr generell recorded in einem professionellen Studio?
B Genau, das heißt aber nicht, dass wir nicht in einem anderen Umfeld genauso gute Ergebnisse erzielen können. Also wir nehmen dann einfach einen Teil von dem Equipment mit. Wenn das Mic gut ist und das Interface gut ist, dann kannst du das eigentlich überall machen."

[Interviewtranskript E; Position: 123 - 127; Created by: lukasjochum; 21.08.22 15:01; Weight score: 0]

24.

"F Im Hotelzimmer zwischen zwei Matratzen – macht man das auch?
B Zum Beispiel, ja. Genau.
F Das reicht dann von den klanglichen Raumbedingungen aus?
B Kann ausreichen und wenn was nicht passt, dann macht man es sowieso nochmal im Studio. Aber die Idee ist halt da. Aber es kann natürlich auch sein, dass das einfach passt. Das hängt von verschiedenen Faktoren ab. Je nachdem das kann passen, das kann sein, dass man es nochmal aufnehmen muss aber das ist eh immer so."

[Interviewtranskript E; Position: 128 - 135; Created by: lukasjochum; 21.08.22 15:01; Weight score: 0]

25.

"Natürlich gibt's da Unterschiede. Aber ich muss sagen in dem Studio, das wir früher hatten, da war die Raumakustik eigentlich auch nicht so gut – dafür aber das Mic – und das hat wirklich nur den Bereich – oder fast nur den Bereich rundherum aufgenommen, also war es eigentlich okay. Aber natürlich im Anthra Studio hier – die haben da schon – wenn man so ein Studio macht, schaut man schon, dass da alles passt – Akustisch und so – das ist da schon top."

[Interviewtranskript E; Position: 138 - 143; Created by: lukasjochum; 21.08.22 15:02; Weight score: 0]

26.

"Natürlich ist es hier einfacher und schöner, aber es geht genauso in einer Villa. Also heutzutage find ich überhaupt gibt es wenige Ausreden was sowas betrifft. Du kannst halt wirklich quasi im Schlafzimmer einen Hit machen."

[Interviewtranskript E; Position: 146 - 148; Created by: lukasjochum; 21.08.22 15:03; Weight score: 0]

27.

"F Könntest du das dann raushören, wenn ein Song im Schlafzimmer produziert wurde?
B Nein. Ich glaub nicht. Ich glaub es gibt wirklich so gute Leute – beziehungsweise es kommt halt drauf an. Das Endprodukt muss passen."

[Interviewtranskript E; Position: 149 - 152; Created by: lukasjochum; 21.08.22 15:03; Weight score: 0]

3.2. Das eigene Setup kennen

1.

"Also natürlich ist finde ich, egal worauf und wie du produzierst – wenn du dein Setup kennst und weißt, wie etwas auf deinem Setup klingen soll, dann kannst du auf allem und überall produzieren. Auf billigen Kopfhörern, am Klo von mir aus, in der Kirche oder in einem eine Million teuren Tonstudio. Man muss sein Setup kenn und man muss wissen wie soll oder muss etwas klingen auf dem Setup, dass ich jetzt gerade habe. Da ist natürlich Gewohnheit ein großen Stichwort, dass man weiß wie hat etwas zu klingen in dem Setup. Ich kenn meinen Laptop sehr gut, wenn ich ein Setup habe, dann weiß ich auch sehr gut wie etwas darauf klingen soll also dann kann ich auch nur am Laptop mit Laptopboxen produzieren – das reicht. Natürlich mixing dann nochmal im Studio – dann nochmal leveln und angleichen – aber auch da find ich kann ein Laptop manchmal reichen, man muss nur wissen wie sein Setup klingen soll."

[Interviewtranskript A; Position: 164 - 175; Created by: lukasjochum; 20.08.22 22:04; Weight score: 0]

2.

"Wie gesagt das wichtigste ist es einfach, dass man den Klang der Umgebung und des Setups kennt. Das ist einfach eine Gefühlssache, eine sehr intuitive Sache. Man muss einfach wissen wie soll sich das jetzt hier anhören."

[Interviewtranskript A; Position: 233 - 236; Created by: lukasjochum; 20.08.22 22:28; Weight score: 0]

3.

"Also es soll ja überall passen und dafür ist es wichtig, dass man halt weiß, wie es sich in seinem Setup anhören soll. Wenn man den Durchschnitt von zweihundert Produktionen auf seinem Setup hört, dann wird man einen Weg finden um zu sagen, das kann dann auch mithalten oder das klingt mindestens genauso gut."

[Interviewtranskript A; Position: 238 - 241; Created by: lukasjochum; 20.08.22 22:28; Weight score: 0]

4.

"Also eigentlich ist es so gesehen kein Nachteil, sogar, wenn du nur Laptop und Kopfhörer hättest. Klar kannst du im Studio alles nochmal vielleicht krasser ausbauen – keine Ahnung wenn du da jetzt ultra krasse Studiomonitore hast – hört sich das vielleicht krasser an. Aber wenn sich das auf Kopfhörern die du hast - und die du kennst – krass anhört, dann weißt du, dass sich das auch überall sonst krass anhört."

[Interviewtranskript C; Position: 113 - 118; Created by: lukasjochum; 21.08.22 12:52; Weight score: 0]

5.

"Ich hab ein bisschen Absorber aufgehängt. Es klingt jetzt nicht so geil – es ist jetzt kein neutraler Abhörort oder so aber ich kenn den Raum halt einfach schon gut. Das ist wieder das nächste. Was abhören betrifft und jetzt nicht nur die Aufnahme – dass du einfach weißt und wissen musst, wie das klingen muss. Das ist auf Kopfhörern ja genau dasselbe. Das geht alles nur um Vergleiche wenn du mischst. Du hast ja nur ein Bild in deinem Kopf und willst dann da hinkommen mit dem was du machst. Wenn du weißt, wie es klingen sollte in deinem Raum, dann kannst du es auch in einem schlechten Raum mischen, das ist dann ganz egal."

[Interviewtranskript D; Position: 347 - 354; Created by: lukasjochum; 21.08.22 13:49; Weight score: 0]

6.

"Das nervt dann wenn ich auf Kopfhörern höre und zum hundertsten Mal die Höhen rausdrehe, weil ich wieder zu viele Höhen hab. Da denk ich mir halt, könnte man auch einen besseren Raum haben. Aber sowas muss man dann halt lernen und sich merken."

[Interviewtranskript D; Position: 355 - 359; Created by: lukasjochum; 21.08.22 13:51; Weight score: 0]

7.

"Weil so Lautsprecher wie Bose oder JBL, sind vom Sound her – also die sind jetzt nicht sehr – wie soll ich sagen – übertrieben basslastig. Es muss sich halt jeder Song auf sowas gut anhören – das heißt wenn sich der Beat dann gut anhört, passts eigentlich (lacht).

F Man muss sein Setup kennen hab ich jetzt schon oft gehört.

B Ja das stimmt. Auf jeden Fall."

[Interviewtranskript E; Position: 95 - 100; Created by: lukasjochum; 21.08.22 14:58; Weight score: 0]

4. Bedeutung der Akteure

4.1. Wichtigste Akteure

1.

"F Welche Akteure würdest du sagen stehen im Mittelpunkt dieses Prozesses? Auf welche kann nicht verzichtet werden, auf welche kann verzichtet werden?"

B Puh das ist eine sehr schwierige Frage und ich glaub, da dieser Prozess bis zum Endprodukt so unterschiedlich ablaufen kann - also wie gesagt es kann sein, dass man nur eine Person hat die die Idee, den Text schreibt, die den Beat macht, die sich aufnimmt, die sich mixt und mastert – es können aber auch fünfzehn Personen beteiligt und alle fünfzehn Personen sehr wichtig für das Endprodukt sein, sodass man eigentlich auf keine verzichten möchte oder könnte. Daher finde ich ist jeder, der guten Input gibt wichtig an einer Produktion, das kommt immer auf den Song an."

[Interviewtranskript A; Position: 127 - 136; Created by: lukasjochum; 20.08.22 21:58; Weight score: 0]

2.

"Also insgesamt wer ist da zu ca. beteiligt: Also Produzent und Künstler definitiv. Ohne Beat geht nichts und wenn ein Song entstehen soll muss natürlich auf dem Beat auch was passieren. Und dann geht's halt in sehr viele Richtungen."

[Interviewtranskript B; Position: 151 - 154; Created by: lukasjochum; 21.08.22 12:03; Weight score: 0]

3.

"Das ist eine spannende Frage, weil ich denke gerade im Deutschrapp hat sich seit Beginn des Streamingzeitalters einiges getan. Davor hätte ich noch eher gesagt, dass ein geiler Beat und ein geiler Rapper mit einem guten Flow und geilen Lyrics essentiell sind. Mittlerweile ist es so dass sich Deutschrapp – also da hat jeder eine unterschiedliche Meinung – sich Deutschrapp eher in eine poppige Richtung entwickelt und eine geile Hook mehr Wert ist als ein geiler Part mit gutem Flow. Und was das betrifft ist es dann schon so - gerade wenn es in die Richtung geht, dass es im Club oder am Festival gut klingen muss – da sind eben genau die Dinge die ich genannt hab: ein guter Produzent, ein Songwriter der weiß wie man catchy Melodien/Hooks schreibt, ein Rapper der das natürlich auch gut rüberbringt – das ist natürlich auch ein riesen Thema – und im Endeffekt dann jemand der weiß was er tut und wie er den Song dann finalisiert, dass das so die wichtigsten Akteure sind."

[Interviewtranskript B; Position: 177 - 189; Created by: lukasjochum; 21.08.22 12:08; Weight score: 0]

4.

"Also wenn man das so sieht ist da schon der Produzent eigentlich nicht wegzudenken. Weil er bringt alles auf eine Datei sozusagen. Er macht ja den – er erstellt den Song sozusagen. Er macht den Beat, er nimmt das auf, er mixt das – damit man sich das auch anhören kann. Aber der Künstler hat dann auch immer die Oberhand zu sagen: Ja okay ist geil oder ist Scheiße mach weg."

[Interviewtranskript C; Position: 66 - 70; Created by: lukasjochum; 21.08.22 12:49; Weight score: 0]

5.

"F Welcher der ganzen Akteure steht im Mittelpunkt einer Deutschrapp-Produktion?"

B Puh das ist eine gute Frage. Also ich würd sagen eine Mischung aus Künstler natürlich, aber auch Produzenten – also ich glaub diese Producer-Community, die ist mittlerweile schon appreciated – aber es ist halt – weißt eh ich will jetzt

nicht jammern, aber wir machen schon viel. Wir tragen schon viel zu einem Song bei und das gerät oft ein bisschen in Vergessenheit. Oder einfach in den Hintergrund. Aber das passt eh. Deswegen sind wir halt auch Produzenten und keine Rapper. Ich bin halt eher gern im Hintergrund, das passt für mich so."

[Interviewtranskript E; Position: 67 - 74; Created by: lukasjochum; 21.08.22 14:55; Weight score: 0]

4.2. Rolle der ProduzentInnen

1.

"Also ich find die Rolle variiert und passt sich jeweils an die Anforderungen an, die gegeben sind. Manchmal braucht jemand nur ein Sample und manchmal braucht jemand einen ganzen Song und manchmal ist es wichtig, dass man mit dem Künstler interagiert. Also manche Künstler brauchen sehr viel Unterstützung und da hab ich in den letzten Jahren extrem dieses Zwischenspiel zwischen Künstler und – Produzent, beziehungsweise demjenigen der den Künstler aufnimmt – das muss man schon auch beherrschen find ich."

[Interviewtranskript A; Position: 87 - 93; Created by: lukasjochum; 20.08.22 21:44; Weight score: 0]

2.

"Ja der zweite Weg ist eigentlich der, wie Musik eigentlich früher entstanden ist. Also, dass wirklich Produzent und Künstler gemeinsam in einem Raum sind und einen Song erschaffen. Das bedeutet, da steht davor meistens Garnichts. Da steht kein Text, da steht kein Beat, keine Melodie, Garnichts. Sondern da stehen Rapper und Produzent gemeinsam im Studio – oder muss kein Studio sein, das kann auch vorm Laptop sein – und der Song wird wirklich von null auf von beiden erarbeitet. Das ist auch die Form, die ich in letzter Zeit immer mehr genossen hab, weil man einfach was den musikalischen Prozess angeht, man auch viel mehr am Endprodukt beteiligt ist. Weil im Endeffekt wenn du einen Beat von zuhause produzierst, dann machst du den und der Rapper hat dann eine Idee drauf. Und dann macht der einen Song und du hast einen fertigen Beat und also Produzent hörst du dann den fertigen Song, aber was dazwischen passiert bekommst du dann irgendwie nicht mehr wirklich mit. Und gerade bei Sessions wenn du an einem Song arbeitest und merkst wie er immer voller wird und gemeinsam auch Änderungen vornehmen kannst – das ist auf jeden Fall auch eine coolere Art Musik zu machen, als allein zuhause zu sitzen."

[Interviewtranskript B; Position: 91 - 106; Created by: lukasjochum; 20.08.22 22:50; Weight score: 0]

3.

"zum Beispiel hab ich das auch bei mir gemerkt – ich war jetzt nie im Bereich Songwriting drinnen, ich war nie besonders gut, wenns um Melodien oder irgendwelche catchy Top-Lines ging – aber dann wenn man gemeinsam in einem Raum ist, merke ich schon, dass man dann immer wieder einen Input hat der einfach gut ist und auf den der Künstler vielleicht von sich einfach nicht gekommen wäre."

[Interviewtranskript B; Position: 140 - 145; Created by: lukasjochum; 21.08.22 12:02; Weight score: 0]

4.

"Also wenn man das so sieht ist da schon der Produzent eigentlich nicht wegzudenken. Weil er bringt alles auf eine Datei sozusagen. Er macht ja den – er erstellt den Song sozusagen. Er macht den Beat, er nimmt das auf, er mixt das – damit man sich das auch anhören kann. Aber der Künstler hat dann auch immer die Oberhand zu sagen: Ja okay ist geil oder ist Scheiße mach weg."

[Interviewtranskript C; Position: 66 - 70; Created by: lukasjochum; 21.08.22 12:49; Weight score: 0]

5.

"Meine Aufgabe ist auf jeden Fall, dass es ein krasser Song wird – einfach gesagt. Also der Produzent muss nur sehen, dass sich das am Ende gut anhört. Nur Text und Beat - heißt nicht immer, dass es krass wird. Wenn das scheiße gemixt ist oder so, dann ist da auch der Produzent am Ende dran schuld."

[Interviewtranskript C; Position: 91 - 95; Created by: lukasjochum; 21.08.22 12:50; Weight score: 0]

6.

F Du hast jetzt von Mixing gesprochen. Machst du das dann auch?
B Genau. Aber dann nicht so speziell, ich bin da eher für mich so am Trainieren. Ich zwar auch schon ein paar Aufträge gemacht, aber wo ich selbst sage, da geht auf jeden Fall noch mehr. Also will ich mich da auch weiterbilden."

[Interviewtranskript C; Position: 96 - 99; Created by: lukasjochum; 21.08.22 12:50; Weight score: 0]

7.

"Du musst auf jeden Fall abliefern, wenn du im Deutschrapp dabei sein willst – also in der Industrie. Dann kannst du nicht zwei Tage an einem Beat sitzen."

[Interviewtranskript C; Position: 168 - 170; Created by: lukasjochum; 21.08.22 12:59; Weight score: 0]

8.

"– ich hab mit der Zeit immer weniger und weniger gemacht und verändert in meinen Aufnahmen und in meinen Beats und immer weniger Plugins verwendet und weniger gemacht. Einfach nur weil ichs gelernt hab das Mic richtig aufzustellen und ich meinen Raum gut gemacht hab. Und ich geschaut hab, dass die Artists mit denen ich arbeite, da richtig reinrappen. Dass sie auch wissen, was sie machen und, dass einfach alles mal stimmt und dann braucht es wirklich einfach nur mehr das Aufnehmen und ein bisschen bearbeiten und dann passt das."

[Interviewtranskript D; Position: 142 - 148; Created by: lukasjochum; 21.08.22 13:21; Weight score: 0]

9.

"Zu mir also Produzent gehört einfach dazu, welche Samples ich verwenden kann – zu welchen Samples ich access hab. Falls ich jetzt ein Sample brauch, oder dass ich schnell was einspielen kann. Und zu Samples – auch einfach Sounds zu haben die man sich ansammelt über die Zeit – also spricht Drum One-Shots oder Percussion-Sounds und so weiter. Das ist auch ein wichtiger Teil von meinem Wert als Produzent, welche Sounds ich hab und wie ich die geordnet hab und wie ich die verwenden kann. Weil wenn ich ganz schnell die besten Sounds finden kann, die ich jetzt für diesen Beat verwenden will, dann muss ich gar nicht mehr viel machen. Weil dann zieh ich die schnell rein, und meine Jahrelange Erfahrung spiegelt sich sozusagen in der Selektion wieder. Wobei wenn ich Beat mache und ich hab gar keine Ahnung und spiel mit so zwei free Drumpacks rum und alles klingt ein bisschen komisch und ich weiß nicht genau wieso. Also sehr viel find ich verlagert sich in der heutigen Zeit auf Vorbereitung und Netzwerke. Das sind find ich zwei große Punkte."

[Interviewtranskript D; Position: 171 - 184; Created by: lukasjochum; 21.08.22 13:26; Weight score: 0]

10.

"Ich kann auch Produzent sein und ein bisschen kuratieren sozusagen: Ich find du solltest Klavier spielen, auch wenn ich es könnte, weil ich finde du machst es cooler. Könntest du da vielleicht noch Bass drüberspielen weil ich weiß das könnte gut

passen. Dann stell ich mir den Künstler drauf vor – und dann kann ich das auch bisschen so connecten. Das ist natürlich auch das Schöne dann."

[Interviewtranskript D; Position: 257 - 262; Created by: lukasjochum; 21.08.22 13:33; Weight score: 0]

11.

"F Recorded ihr auch selbst mit den Künstlern?

B Das machen komplett wir. Ich würd auch sagen vom Aufbau des Songs und wie man das strukturiert, das machen auch wir. Außer der Künstler hat explizit eine Idee."

[Interviewtranskript E; Position: 48 - 50; Created by: lukasjochum; 21.08.22 14:52; Weight score: 0]

12.

"F Welcher der ganzen Akteure steht im Mittelpunkt einer Deutschrap-Produktion?

B Puh das ist eine gute Frage. Also ich würd sagen eine Mischung aus Künstler natürlich, aber auch Produzenten – also ich glaub diese Producer-Community, die ist mittlerweile schon appreciated – aber es ist halt – weißt eh ich will jetzt nicht jammern, aber wir machen schon viel. Wir tragen schon viel zu einem Song bei und das gerät oft ein bisschen in Vergessenheit. Oder einfach in den Hintergrund. Aber das passt eh. Deswegen sind wir halt auch Produzenten und keine Rapper. Ich bin halt eher gern im Hintergrund, das passt für mich so."

[Interviewtranskript E; Position: 67 - 74; Created by: lukasjochum; 21.08.22 14:55; Weight score: 0]

13.

"Aber wie gesagt im Sinne von Arrangement oder, wo man vom Text her was anders – so Sachen wie Harmonien oder Doubles oder eine andere Art Sachen auszusprechen – da helfen wir halt auch, wenn uns was auffällt. Da sagen wir dann wir würden das so und so machen. Also in dem Sinn sind wir da dann auch am Start. Also bei uns ist das so."

[Interviewtranskript E; Position: 80 - 84; Created by: lukasjochum; 21.08.22 14:55; Weight score: 0]

4.3. Songwriter

1.

"Dieses Ghostwriting-Thema ist mir jetzt nochmal eingefallen. Dass da sehr viele Leute eben nicht selber schreiben oder sich bewusst Songwriter holen – wo man dann diskutiert ist das überhaupt noch Rap – weil eigentlich schreiben Rapper ja ihre Texte selber und dieses Songwriting kommt ja eher aus dem Pop-Bereich. Das bestätigt eigentlich nur, dass sich Deutschrap immer mehr in eine poppige Richtung entwickelt. Das ist mir noch eingefallen, weil das mittlerweile Akteure sind, die man nicht vergessen darf zu erwähnen, weil sie mittlerweile auch eine sehr große Rolle spielen."

[Interviewtranskript B; Position: 300 - 307; Created by: lukasjochum; 21.08.22 12:28; Weight score: 0]

2.

"Auch da kommts sehr drauf an in welche Richtung es geht. Grad die Sachen die man so hört – die Songs die 50/60/70 Millionen Streams haben und dann wirklich diese „HitsHits“ sind – da sind großteils schon, man weiß es ja nicht immer aber manche geben das offen und ehrlich zu – also da ist es definitiv die gängigere Variante. Aber es gibt natürlich auch noch immer einen Haufen Streetrap Künstler, die Auf-Die-Fresse-Rap machen, wo es nicht um catchy Hooks geht – da wird sicher noch vieles selbst geschrieben. Bei der allgemeinen Entwicklung glaub ich wird es eine immer gängigere Form, dass man sich Leute im Studio dazu holt, die beim Songwriting unterstützen."

[Interviewtranskript B; Position: 310 - 318; Created by: lukasjochum; 21.08.22 12:31; Weight score: 0]

3.

"F Hinsichtlich Songwriting, habt ihr da auch manchmal Personen oder machen das die Künstlerinnen und Künstler bei euch selbst?"

B Das ist in meinem Umfeld - weil ich halt viel mit Newcomern arbeite – noch gar nicht so. Auch, weil ich das bis jetzt noch nicht so kennen gelernt hab, dass ich das cool finde. Obwohl das sich auch cool sein kann. Aber die jetzigen Kontakte, die ich mit Songwriting-Sessions hatte, sind eher negativ gewesen. Das ist dann eher sehr erzwungen - und es ist meistens so weil der Artist es einfach nicht kann und dann gibt's halt einen Songwriter."

[Interviewtranskript D; Position: 241 - 248; Created by: lukasjochum; 21.08.22 13:32; Weight score: 0]

4.

"Wenn

bei einem Newcomer dann so sieben Jungs im Studio sitzen und dann schreibt der eine einen Part und dann sagen die sieben noch irgendwelche Ideen und nice Lines rein, dann gibt's da ja eigentlich auch sieben Songwriter – aber das wird dann halt nicht so genannt im Newcomer- und Underground-Bereich. Weil, das sind einfach Freunde und man macht Musik und macht sich da nicht so einen Kopf."

[Interviewtranskript D; Position: 278 - 283; Created by: lukasjochum; 21.08.22 13:40; Weight score: 0]

5.

"Aber ich glaub schon, dass viele große Artist – oder es ist faktisch so, dass viele große Artists zwei oder einen Songwriter haben, mit dem sie die meisten Songs schreiben, weil sie sich mit dem gut verstehen und das einfach gut funktioniert. Und dann ist das auch so, dass – wie einen Produzent, haben die auch einen Songwriter, der ihnen hilft."

[Interviewtranskript D; Position: 290 - 294; Created by: lukasjochum; 21.08.22 13:42; Weight score: 0]

4.4. Samplemaker

1.

"Bei mir ist es so, dass ich sehr viel mit Collabs arbeite. Dieses Beatgame ist so aufgebaut, dass es einen Haufen Leute gibt die Beats machen und ein Haufe Leute die einfach nur Samples machen. Also Samples sprich eine Melodie, auf der dann ein Beat entsteht. Das kann eine Gitarre sein, das kann ein Keyboard sein, das können sonst irgendwelche Instrumente sein. Und da gibt's halt Leute, die wirklich rein Samplemaker sind. Das heißt sie machen monatlich Samplepakete, die schicken sie an Beatproduzenten raus, die machen einen Beat daraus und senden das Ganze dann wiederum an Rapper oder laden das auf YouTube."

[Interviewtranskript B; Position: 198 - 205; Created by: lukasjochum; 21.08.22 12:09; Weight score: 0]

2.

"Es gibt natürlich dann auch die Produzenten, die sich Samplemaker nennen und sich nur darauf konzentrieren Melodien zu machen. Und die machen das dann so krass, dass du es eigentlich selbst besser fast nicht hinbekommst."

[Interviewtranskript C; Position: 171 - 173; Created by: lukasjochum; 21.08.22 13:00; Weight score: 0]

3.

"Es gibt einen Samplemaker, oder ich bin der Samplemaker. Dann gibt's da halt entweder royalty-free Samples, das heißt die sind zur freien Benutzung im

Internet und es gibt keine Urheberrechte von den Samples. Die kann man dann einfach verwenden und muss sich keinen Kopf machen. Aber meistens ist es ein Samplemaker, der dann auch ein Stück vom Kuchen haben will oder der im besten Fall auch ein Freund von mir ist."

[Interviewtranskript D; Position: 230 - 235; Created by: lukasjochum; 21.08.22 13:30; Weight score: 0]

4.

"F Das heißt du hast auch im Studio mal Instrumentalisten mit dabei?

B Das ist genau das was ich mit Samplemakern mein. Das siehst du bei allen großen Produzenten. Wenn du Miksu & Macloud anschaust, die haben auch eine kleine Band quasi von vier/fünf Musikern, die einfach bei denen im Studio sind und Sachen einspielen. Einfach weil das schön und angenehm ist als Produzent, jemanden zu haben der ein bisschen in der Musik drinnen ist und nicht immer den gesamten Track sieht - wie das viele Produzenten tun – und dann kann man die so verwenden die Samples und Musiker."

[Interviewtranskript D; Position: 263 - 270; Created by: lukasjochum; 21.08.22 13:38; Weight score: 0]

4.5. Professionelles Mixing und Mastering

1.

"Also Grundkonzepte gebe ich gerne vor, da ich während ich einen Song mache meistens schon eine Idee dazu habe wie es am Ende klingen soll. Aber ich gebe auch gerne ab, gerade was das technische Know-How betrifft – also quasi wenn man jetzt sagt, dass der Refrain so und so klingt – da hab ich die und die Idee – das find ich macht viel aus bei einem Song. Aber, dass eine Stimme so klingt wie sie soll, vom technischen her, also wie sie equalized, komprimiert – die Ästhetik an sich – da geb ich gerne ab, weil da bin ich einfach nicht der Profi."

[Interviewtranskript A; Position: 147 - 153; Created by: lukasjochum; 20.08.22 22:02; Weight score: 0]

2.

"Ich finde es geht vielmehr um den Vibe und ums Feeling als wirklich um die Songqualität. Wenn ein Song natürlich einen mega Vibe hat und super ausgearbeitet und produziert ist, gemixt ist, gemastert ist, einfach alles stimmt – dann ist es natürlich super aber jeder Song klingt anders."

[Interviewtranskript A; Position: 249 - 253; Created by: lukasjochum; 20.08.22 22:32; Weight score: 0]

3.

"Ich glaube, was diesen Sound oder dieses fertige geile Endprodukt wirklich ausmacht, dass du am Ende des Ganzen – egal was davor passiert – wenn du am Ende des Prozesses wirklich einen Experten sitzen hast, der seit dreißig Jahren nichts anderes macht als Songs abzumischen und zu mastern beispielsweise – weil das sind dann wirklich die Leute, die aus so einem Rohprodukt wirklich ein richtig geiles Endprodukt rausholen können. Also rein im kreativen Prozess ist es sogar ganz gut wenn du ein bisschen Chaos und viele verschiedene Inputs drinnen hast, aber wenns dann wirklich um das professionelle dahinter geht – dass der Sound passt und so weiter – dann glaube ich schon, dass es jeden Song um einiges aufwertet, wenn du am Ende der Kette einen Experten hat, der ganz genau weiß was er wie macht."

[Interviewtranskript B; Position: 165 - 175; Created by: lukasjochum; 21.08.22 12:06; Weight score: 0]

4.

"Es gibt genug Rapper, denen glaub ich gar nicht bewusst ist, was ein schlechter Mix ist und was man bei Vocals noch rausholen könnte. Und dann gibt's wiederum Leute, die sich extrem intensiv damit beschäftigen."

[Interviewtranskript B; Position: 339 - 341; Created by: lukasjochum; 21.08.22 12:33; Weight score: 0]

5.

"F Also ihr habt dann einen Mixing-Engineer der dann die Sachen übernimmt?

B Genau.

F Und einen Mastering-Engineer? Das sind dann zwei unterschiedliche Personen?

B Genau, das sind zwei verschiedene Personen."

[Interviewtranskript C; Position: 100 - 103; Created by: lukasjochum; 21.08.22 12:51; Weight score: 0]

6.

"F Für die Mixing- und Mastering-Engineers – ist es für die dann wichtiger?

B Da ist es auf jeden Fall eine andere Sache. Da ist es sehr wichtig.

F Also ein speziell ausgewähltes Studio wäre da auch von Vorteil?

B Ja auf jeden Fall von Vorteil. Spezielle Kopfhörer, spezielle VSTs, spezielle Monitore. Ja da gibt's dann schon extra Equipment dafür."

[Interviewtranskript C; Position: 119 - 123; Created by: lukasjochum; 21.08.22 12:53; Weight score: 0]

7.

"Aber wenn man es zum Beispiel richtig professionell machen will, wie jetzt zum Beispiel Lex Barkey, aus Berlin, dann auf jeden Fall, würde ich empfehlen sich ein Studio zu bauen mit dem entsprechenden Equipment. Weil er ist zum Beispiel Nummer eins in Deutschland was Mastering betrifft."

[Interviewtranskript C; Position: 129 - 133; Created by: lukasjochum; 21.08.22 12:54; Weight score: 0]

8.

"Dann ist ja extreme Feinarbeit gefragt. Da müssen deine Ohren trainiert sein und da müssen deine Ohren ausgeruht sein und die ganzen Geschichten."

[Interviewtranskript C; Position: 135 - 137; Created by: lukasjochum; 21.08.22 12:55; Weight score: 0]

9.

"F Gibt's da einen Vorteil wenn du etwas abgibst in diesem Prozess wie zum Beispiel das Mixing oder Mastering?

B Sowieso, also musikalisch und das [Min. 06:15?] sowieso, weil du manchmal an einen Punkt gerätst, wo es angenehm ist das abzugeben. Auch rein zeitmäßig und businessmäßig. Bei größeren ProduzentInnen und größeren Künstlerinnen und Künstlern baut sich auch jeder ein bisschen so sein System auf was gut funktioniert. Weil ich will wenn ich ne Session hab nicht noch im Kopf haben, dass ich noch fünf andere Songs zu mischen hab von letzter Woche. So ist das dann auch bei mir so und da sag ich dann auch gerne ich lass das wen anderen mischen – das klingt schon cool, er soll das einfach so ähnlich machen und noch finishen. Also einerseits [Min. 06:50?] Sache und andererseits eine kreative Sache würd ich sagen. Es gibt beides."

[Interviewtranskript D; Position: 84 - 95; Created by: lukasjochum; 21.08.22 13:11; Weight score: 0]

10.

"Das ist immer ein bisschen
so eine Ausrede finde ich, wenn man meint, dass man ein Studio oder einen teuren
Mixing-Engineer braucht, damit das irgendwie gut klingt"

[Interviewtranskript D; Position: 115 - 117; Created by: lukasjochum; 21.08.22 13:16; Weight score: 0]

11.

"Also das ist auch im Wandel. Früher, wo es immer nur darum
ging, einen cleanen Mix zu haben, da waren die technischen Möglichkeiten halt
noch so begrenzt, dass das voll das Ziel war von der ganzen Industrie, aber
jetzt, wo das geöffnet wurde und jeder das eigentlich erreichen kann, sind die
erfolgreichen Sachen vielleicht gar nicht mehr so unbedingt die
bestgemischtesten oder die coolsten Sachen sind nicht mehr die bestgemischtesten."

[Interviewtranskript D; Position: 129 - 134; Created by: lukasjochum; 21.08.22 13:19; Weight score: 0]

12.

"Wir machen nur Mix, weil Master – also man kann zwar mit Software –
also das ist jetzt meine Sichtweise – man kann mit Software gut mastern. Aber
diese top Mastering-Engineers, die verwenden halt auch viel Hardware, was man
dann im Endprodukt einfach hört. Dass das dann viel sauberer und stärker ist."

[Interviewtranskript E; Position: 53 - 56; Created by: lukasjochum; 21.08.22 14:52; Weight score: 0]

13.

"B Also nur vom Beat? Ein Laptop. Das wars. Und gute Kopfhörer oder Monitore halt.
Und ein – ja – Interface. Aber ich sag dir ehrlich, also du brauchst es
eigentlich nicht. Eben durch diesen technischen Fortschritt ist es so einfach –
kann das eigentlich jeder vom Laptop machen.

F Mit dem Hintergrund, dass es dann noch jemand mastert?

B Ja auf jeden Fall."

[Interviewtranskript E; Position: 86 - 91; Created by: lukasjochum; 21.08.22 14:57; Weight score: 0]

5. Voraussetzungen

5.1. Know-How

1.

"F Würdest du sagen ist es einfacher geworden dadurch Musik zu produzieren?
B Die Möglichkeit Musik zu produzieren ist find ich einfacher geworden, aber das Handwerk an sich ist nicht einfacher geworden. Also das hat jetzt nicht find ich an Know-How – also man braucht immer noch viel Übung, viel Arbeit also das hat sich find ich nicht vereinfacht. Also es hat jeder viel einfacher Zugang dazu wie auch zu anderen elektronischen Dingen, was aber nicht heißt, dass jeder auch wirklich gut produziert."

[Interviewtranskript A; Position: 46 - 52; Created by: lukasjochum; 20.08.22 21:37; Weight score: 0]

2.

"Ich arbeite schon immer nach Gehör und Gefühl und noch nie nach Technik."

[Interviewtranskript A; Position: 154 - 154; Created by: lukasjochum; 20.08.22 22:06; Weight score: 0]

3.

"Das Lustige beim Beatmaken ist, dass es die Magie dahinter ist, mit wenig zu überzeugen. Es ist nicht wie in anderen Genres, dass man da siebzig Spuren hat und die alle im Mix unterbringen muss. Beats sind relativ einfach aufgebaut und da geht's wirklich darum, dass du mit einem catchy Sample und geilen Drums, die einfach gut klingen, dass du damit überzeugst."

[Interviewtranskript B; Position: 214 - 218; Created by: lukasjochum; 21.08.22 12:12; Weight score: 0]

4.

"Ich habe mir mal mit einem Produzentenkollegen auf YouTube Videos angeschaut, wie man verschiedene Gitarrenakkorde spielt, und haben die dann ein paar Minuten geübt, dass sie sich halbwegs gut angehört haben. Wir haben die dann alle einzeln aufgenommen und haben uns so dann unsere Melodien zusammengebastelt. Und das hat sich angehört als würde einer da komplett diese Melodie spielen mit der Gitarre. Also das geht auf jeden Fall auch ohne Instrumentenkenntnisse. Kreativität. Kreativität ist das ganz große Ding in der Musik."

[Interviewtranskript C; Position: 184 - 190; Created by: lukasjochum; 21.08.22 13:03; Weight score: 0]

5.

"Ich würde sagen man kann auf jeden Fall 100% da rankommen, das ist überhaupt nicht mehr das Problem. Das sind einfach nur die Fähigkeiten von dem Produzenten oder von dem Mixing-Engineer. Also das beginnt halt bei der Aufnahme und endet beim Mix."

[Interviewtranskript D; Position: 99 - 102; Created by: lukasjochum; 21.08.22 13:14; Weight score: 0]

6.

"– ich hab mit der Zeit immer weniger und weniger gemacht und verändert in meinen Aufnahmen und in meinen Beats und immer weniger Plugins verwendet und weniger gemacht. Einfach nur weil ichs gelernt hab das Mic richtig aufzustellen und ich meinen Raum gut gemacht hab. Und ich geschaut hab, dass die Artists mit denen ich arbeite, da richtig reinrappen. Dass sie auch wissen, was sie machen und, dass einfach alles mal stimmt und dann braucht es wirklich einfach nur mehr das Aufnehmen und ein bisschen bearbeiten und dann passt das. Weil ich am Anfang einfach schnell aufgenommen hab und dann stundenlang mit zwanzig Effekten auf

der Stimme rumgespielt hab. Also das ist eben das Schöne bei Musik, dass es eben ein teils kreatives, teils technisches, Metier ist. Da geht's echt viel um Reduktion und so und wenn die ein, zwei Sachen richtig machst, dann ersparst du dir am Ende ganz ganz viel Arbeit. Besonders wichtig sich diese Grundregeln anzuschauen am Anfang für eine gute Aufnahme. Wo das Mic steht, wie der Raum klingen sollte und so weiter."

[Interviewtranskript D; Position: 142 - 155; Created by: lukasjochum; 21.08.22 13:21; Weight score: 0]

7.

"[Min. 22:41?] also der weiß auch wie man das in dem Raum so hinbekommt, dass es verarbeitbar ist."

[Interviewtranskript D; Position: 301 - 302; Created by: lukasjochum; 21.08.22 13:43; Weight score: 0]

8.

"Ich bin mir sicher sein Mic war richtig eingepegelt. Ich bin mir sicher die Türen waren zu, wie er das aufgenommen hat. Ich bin mir sicher, da waren keine Störgeräusche – da ist keiner durchgelaufen oder so. Und er hat das sicher auch mit einer nicken Stimme aufgenommen und musste sie nicht erst aufwärmen und ist dann erst reingekommen nach der Hälfte. Und diese ganzen Anfängerfehler, weißt du? Du kannst mit dem Knowledge das eh überall machen. Du musst halt nur wissen wie."

[Interviewtranskript D; Position: 306 - 313; Created by: lukasjochum; 21.08.22 13:45; Weight score: 0]

9.

"Du kannst dein Mic überall hinstellen. Deswegen mein ich ja, es sind so diese Basics, diese zwei/drei Sachen, wenn du mal verstanden hast, wie das gut klingt oder wie sich das anhören sollte dort, wo das Mic steht, wenn du deine Ohren ein bisschen darauf trainiert hast – ob da jetzt ein komischer Hall ist oder ob da ein Kammfilter ist, weil du zwischen der Decke und dem Boden stehst und es bounced die ganze Zeit hoch und runter und solche Sachen. Muss man halt einfach merken. Und die Engineers von Travis Scott haben da sicher darauf geachtet. So kann man auch ein ganzes Album in einer Villa aufnehmen. Schwierig wird's dann, wenn man gar keine Ahnung hat. Dann klingt es auch dementsprechend. Das ist echt nur Mic-Placement, Performance und das war es eigentlich."

[Interviewtranskript D; Position: 315 - 324; Created by: lukasjochum; 21.08.22 13:47; Weight score: 0]

5.2. Vibe vs. perfekter Sound

1.

"Ich finde es geht vielmehr um den Vibe und ums Feeling als wirklich um die Songqualität. Wenn ein Song natürlich einen mega Vibe hat und super ausgearbeitet und produziert ist, gemixt ist, gemastert ist, einfach alles stimmt – dann ist es natürlich super aber jeder Song klingt anders. Wenn der denselben Prozess durchläuft, derselbe Künstler den einsingt, der selbe Mixengineer den mixt und derselbe Masteringengineer den mastert, und derselbe Songwriter den writet, klingt der selbe Song trotzdem anders wie jeder andere Song. Das muss nur eine Kleinigkeit in der Aufnahme sein, oder der eine hat einen besseren oder schlechteren Tag, dann hört sich der ganze Song anders an und ist natürlich auch anders gemixt und gemastert. Kein Song klingt zweimal gleich, deshalb gibt es auch kein perfekt. Es gibt nur: Ich finds so wie es ist perfekt."

[Interviewtranskript A; Position: 249 - 260; Created by: lukasjochum; 20.08.22 22:32; Weight score: 0]

2.

"Noch dazu finde ich kommt, dass der professionelle cleane Sound – das ist auch gar nicht mehr unbedingt das Wichtigste geworden. Die Leute sind schon sehr übersättigt von dem und es geht mehr um den Vibe und um den Lifestyle. Und auch um alles rundherum, was verkörpert wird durch den Song und durch die Musik. Mit [Min. 08:53?] und den Bolo Boys, mit denen ich jetzt viel zusammenarbeite – bevor wir da viel zusammen gemacht haben, war die Qualität von den Songs – also wirklich, aus tontechnischer Sicht – fürchterlich. Wenn du dir das erste Album anhörst, das klingt – sagt dir jeder, der sich damit halbwegs auseinandersetzt – wie Schrott. Also mixingmäßig – das klingt einfach richtig schlecht, aber ist trotzdem erfolgreich geworden, weil halt der Vibe und irgendwie das Mindset dahinter und der Lebensstil eben so ansprechend war für genug Leute, dass es halt trotzdem erfolgreich wurde."

[Interviewtranskript D; Position: 117 - 129; Created by: lukasjochum; 21.08.22 13:16; Weight score: 0]

3.

"Also das ist auch im Wandel. Früher, wo es immer nur darum ging, einen cleanen Mix zu haben, da waren die technischen Möglichkeiten halt noch so begrenzt, dass das voll das Ziel war von der ganzen Industrie, aber jetzt, wo das geöffnet wurde und jeder das eigentlich erreichen kann, sind die erfolgreichen Sachen vielleicht gar nicht mehr so unbedingt die bestgemischtesten oder die coolsten Sachen sind nicht mehr die bestgemischtesten."

[Interviewtranskript D; Position: 129 - 134; Created by: lukasjochum; 21.08.22 13:18; Weight score: 0]

4.

"Da geht's jetzt meiner Meinung nach gar nicht drum, dass du die beste Vocal-Aufnahme der Welt für jeden Song hast, sondern da zählt eben genau der Vibe."

[Interviewtranskript D; Position: 302 - 304; Created by: lukasjochum; 21.08.22 13:44; Weight score: 0]

5.

"Muss man halt immer auch Kompromisse eingehen. Das ist ja auch wie bei Travis, was du angesprochen hast. Die machen das ja auch nicht unüberlegt, sondern die gehen in die Villa, weil sie diese Vibes wollen und gehen halt den Kompromiss von nicht perfekten Vocal-Aufnahmen dafür ein. Und haben es halt auch geschafft, weißt du? Es ist einfach nur so eine Frage, wo du da deinen Schwerpunkt setzen willst."

[Interviewtranskript D; Position: 367 - 372; Created by: lukasjochum; 21.08.22 13:54; Weight score: 0]

6.

"Es gibt auch Songs, da ist das gar nicht so wichtig ob da jetzt die Qualität so top ist oder nicht – wenn es zum Vibe passt. Das kommt immer drauf an."

[Interviewtranskript E; Position: 152 - 154; Created by: lukasjochum; 21.08.22 15:04; Weight score: 0]

5.3. Samples und Melodien

1.

"Also ich finde Samples sind geil und können auch verwendet werden. Ich finde Samples super. Manchmal verwende ich Samples, manchmal nicht. Da ist auch Splice ein großes Thema. Aber was ich viel wichtiger finde als Samples ist, dass du zum Beispiel auf Splice extrem viele One-Shots und Sounds hast, auf die du

zurückgreifen kannst und so eine große Auswahl hast. Das macht natürlich das Produzieren und den Prozess noch viel lustiger und spannender."

[Interviewtranskript A; Position: 263 - 268; Created by: lukasjochum; 20.08.22 22:33; Weight score: 0]

2.

"F Also man braucht theoretisch nichts mehr selber einspielen, weil man eh alles auf Splice findet.

B Genau man findet alles auf Splice man braucht nur einen guten Sampler im Programm wo du das Sample reinziehst – also Sample mein ich jetzt One-Shot – also nur eine Kick oder einen Ton oder ein Klaviersound – das macht halt Spaß, dass man heutzutage auf so einer Plattform Zugriff auf tausende Sounds hat – aber auch Samples also ganze fertige Samples, können find ich auch Space machen und sind überhaupt nicht verwerflich, wenn man sie vielleicht noch ein bisschen verändert. Aber muss man nicht mal – es geht bei der Musik vielmehr um den Vibe als um die Vorgehensweise oder um Vorgaben."

[Interviewtranskript A; Position: 269 - 278; Created by: lukasjochum; 20.08.22 22:34; Weight score: 0]

3.

"Aber es ist natürlich immer so eine Sache. Wenn du wirklich in die Richtung gehen willst einen Beat from Scratch zu machen, dann sind natürlich so Sachen wie echte Instrumente - eine E-Gitarre, ein Keyboard mit einem geilen Synthesizer – schon Voraussetzung, dass du ein geiles Sample hinbekommst."

[Interviewtranskript B; Position: 205 - 209; Created by: lukasjochum; 21.08.22 12:11; Weight score: 0]

4.

"Ich bevorzuge momentan Samples, da es einfach schneller geht. Du hast schneller Ergebnisse. Du musst auf jeden Fall abliefern, wenn du im Deutschap dabei sein willst – also in der Industrie. Dann kannst du nicht zwei Tage an einem Beat sitzen. Da find ich ist auf jeden Fall mit Samples arbeiten die bessere Sache."

[Interviewtranskript C; Position: 167 - 171; Created by: lukasjochum; 21.08.22 13:00; Weight score: 0]

5.

"Ich hab natürlich mit Samples begonnen zu arbeiten, weil es der einfachste Weg ist."

[Interviewtranskript D; Position: 161 - 162; Created by: lukasjochum; 21.08.22 13:22; Weight score: 0]

6.

"So hab ich mittlerweile auch – oder spiel ich selbst mittlerweile viel ein oder hab auch schon so meinen Katalog an Samplern und anderen Produzenten, die zu mir kommen und einspielen oder die mir Sachen zuschicken."

[Interviewtranskript D; Position: 163 - 166; Created by: lukasjochum; 21.08.22 13:23; Weight score: 0]

7.

"Zu mir also Produzent gehört einfach dazu, welche Samples ich verwenden kann – zu welchen Samples ich access hab. Falls ich jetzt ein Sample brauch, oder dass ich schnell was einspielen kann. Und zu Samples – auch einfach Sounds zu haben die man sich ansammelt über die Zeit – also spricht Drum One-Shots oder Percussion-Sounds und so weiter. Das ist auch ein wichtiger Teil von meinem Wert als Produzent, welche

Sounds ich hab und wie ich die geordnet hab und wie ich die verwenden kann. Weil wenn ich ganz schnell die besten Sounds finden kann, die ich jetzt für diesen Beat verwenden will, dann muss ich gar nicht mehr viel machen. Weil dann zieh ich die schnell rein, und meine Jahrelange Erfahrung spiegelt sich sozusagen in der Selektion wieder. Wobei wenn ich Beat mache und ich hab gar keine Ahnung und spiel mit so zwei free Drumpacks rum und alles klingt ein bisschen komisch und ich weiß nicht genau wieso."

[Interviewtranskript D; Position: 171 - 183; Created by: lukasjochum; 21.08.22 13:25; Weight score: 0]

8.

"Es gibt einen Samplemaker, oder ich bin der Samplemaker. Dann gibt's da halt entweder royalty-free Samples, das heißt die sind zur freien Benutzung im Internet und es gibt keine Urheberrechte von den Samples. Die kann man dann einfach verwenden und muss sich keinen Kopf machen. Aber meistens ist es ein Samplemaker, der dann auch ein Stück vom Kuchen haben will oder der im besten Fall auch ein Freund von mir ist."

[Interviewtranskript D; Position: 230 - 235; Created by: lukasjochum; 21.08.22 13:30; Weight score: 0]

9.

"Wie ich zum Beispiel sage, ich könnte auch ein paar Klavier-Akkorde einspielen aber ich mach es absichtlich mit dir, weil du kannst es einfach ein bisschen besser und ich glaube es würde gut passen. Ich kann auch Produzent sein und ein bisschen kuratieren sozusagen: Ich find du solltest Klavier spielen, auch wenn ich es könnte, weil ich finde du machst es cooler. Könntest du da vielleicht noch Bass drüberspielen weil ich weiß das könnte gut passen. Dann stell ich mir den Künstler drauf vor – und dann kann ich das auch bisschen so connecten. Das ist natürlich auch das Schöne dann."

[Interviewtranskript D; Position: 255 - 262; Created by: lukasjochum; 21.08.22 13:35; Weight score: 0]

10.

"F Das heißt du hast auch im Studio mal Instrumentalisten mit dabei?
B Das ist genau das was ich mit Samplemakern mein. Das siehst du bei allen großen Produzenten. Wenn du Miksu & Macloud anschaust, die haben auch eine kleine Band quasi von vier/fünf Musikern, die einfach bei denen im Studio sind und Sachen einspielen. Einfach weil das schön und angenehm ist als Produzent, jemanden zu haben der ein bisschen in der Musik drinnen ist und nicht immer den gesamten Track sieht - wie das viele Produzenten tun – und dann kann man die so verwenden die Samples und Musiker."

[Interviewtranskript D; Position: 263 - 270; Created by: lukasjochum; 21.08.22 13:38; Weight score: 0]

11.

"F Zum Einspielen von den Samples: Du hast ja gemeint ihr macht mal Samples und schickt die dann rum. Wie spielst du die Samples ein? Ist das synthetisch, spielst du auch Instrumente ein?
B Also es kommt drauf an. Manchmal mach ist das nur am Laptop. Manchmal spiel ichs am Keyboard ein. Manchmal auch mit der Gitarre – also ich kann auch ein bisschen Gitarre spielen."

[Interviewtranskript E; Position: 101 - 106; Created by: lukasjochum; 21.08.22 14:59; Weight score: 0]

5.4. Equipment

1.

"Du brauchst nicht mehr hunderttausend Geräte, sondern du hast deinen Laptop, der eigentlich genau dasselbe macht und kann, wie eigentlich früher die ganzen Geräte, so ist es ja im Alltag bei uns im Leben genauso mittlerweile."

[Interviewtranskript A; Position: 42 - 45; Created by: lukasjochum; 21.08.22 15:08; Weight score: 0]

2.

"Ich kenn meinen Laptop sehr gut, wenn ich ein Setup habe, dann weiß ich auch sehr gut wie etwas darauf klingen soll also dann kann ich auch nur am Laptop mit Laptopboxen produzieren – das reicht."

[Interviewtranskript A; Position: 170 - 173; Created by: lukasjochum; 20.08.22 22:11; Weight score: 0]

3.

"F Welches Equipment ist für eine suffiziente Vocal-Aufnahme notwendig?
B Da braucht man allerdings schon mehr, da braucht man find ich einfach ein gutes Mic und viel mehr weiß ich auch schon nicht, weil ich mich da zu wenig auskenne, aber ich denke wenn man ein gutes Mic hat und ein gutes Interface, dann reicht das schon."

[Interviewtranskript A; Position: 180 - 184; Created by: lukasjochum; 20.08.22 22:13; Weight score: 0]

4.

"Also kann natürlich schon. Ich glaube Mics sind einfach wichtig weil die Qualität der Stimme eine sehr große Rolle spielt. Aber sonst, sobald man die Stimme einmal hat, kann man die auch am Laptop mischen, aber die Qualität der Stimme muss natürlich passen, was man dafür braucht – das kann sehr viel sein muss es aber heutzutage nicht mehr – wichtig ist, dass man ein geiles Mic hat und ein geiles Interface. Alles dazwischen ist nur Plus."

[Interviewtranskript A; Position: 200 - 205; Created by: lukasjochum; 20.08.22 22:17; Weight score: 0]

5.

"Hab auch gemerkt, dass man grad am Anfang für relativ wenig Geld schon einiges an Equipment bekommt und damit schon reinstarten kann."

[Interviewtranskript B; Position: 34 - 36; Created by: lukasjochum; 20.08.22 22:41; Weight score: 0]

6.

"Wenns jetzt wirklich nur darum geht einen Beat zu machen, reicht im Endeffekt wirklich ein Laptop mit einer ausgewählten DAW – FL Studio, Ableton – die gängigen Sachen halt. Die richtigen Plugins, die du oft eigentlich schon in den Programmen drinnen hast, wo du gar keine externen Plugins mehr brauchst. Im Endeffekt kommst du damit eigentlich schon recht weit. Das Lustige beim Beatmachen ist, dass es die Magie dahinter ist, mit wenig zu überzeugen. Es ist nicht wie in anderen Genres, dass man da siebzig Spuren hat und die alle im Mix unterbringen muss. Beats sind relativ einfach aufgebaut und da geht's wirklich darum, dass du mit einem catchy Sample und geilen Drums, die einfach gut klingen, dass du damit überzeugst."

[Interviewtranskript B; Position: 209 - 218; Created by: lukasjochum; 21.08.22 12:11; Weight score: 0]

7.

"Auch eine spannende Frage, weil auch da teilen sich die Meinungen. Ich kann mich erinnern an eine Aussage von Reezy – auch Deutschrapper – der gesagt hat,

dass er 6-7 Jahre lang alle möglichen Mikros ausprobiert hat und dann seine Stimme auf dem allerersten Mic, das 150€ gekostet hat, am besten fand. Das zeigt eigentlich wieder es muss nicht immer alles teuer sein, es muss nicht immer das High-End-Equipment sein. Teilweise reicht auch wirklich das Wenigste. Ich glaub man muss da viel ausprobieren. Ich bin im Bereich was Vocals angeht nicht wirklich ein Profi muss ich ehrlich sagen, aber Künstler es gibt Künstler die mit den einfachsten Mitteln schon einen Hit produziert haben."

[Interviewtranskript B; Position: 221 - 229; Created by: lukasjochum; 21.08.22 12:12; Weight score: 0]

8.

"Da kommt immer ein bisschen drauf an – natürlich umso teurer, umso besser sollte es sein sagt man – aber ich glaub das Lustige ist, in dem Fall ist es gar nicht hundertprozentig richtig."

[Interviewtranskript B; Position: 232 - 235; Created by: lukasjochum; 21.08.22 12:15; Weight score: 0]

9.

"F Kommen wir mal zum nächsten Punkt. Was für Equipment benötigst du, um einen Beat zu produzieren?

B Also ganz trocken gesagt nur einen Laptop. Wenn du da ein bisschen genauer sein willst, dann hast du eine Maus, ein MIDI-Keyboard und deine Studiomonitore und dein Apollo. Aber eigentlich brauchst du nur einen Laptop und Kopfhörer – heutzutage."

[Interviewtranskript C; Position: 104 - 109; Created by: lukasjochum; 21.08.22 12:51; Weight score: 0]

10.

"F Andererseits was würdest du dann sagen braucht es für eine gute Vocal-Aufnahme?

B Da braucht es ein gutes Mikro, ein Apollo – also die Soundkarte – der gängigste momentan und deinen Laptop – mit Logic am besten."

[Interviewtranskript C; Position: 138 - 141; Created by: lukasjochum; 21.08.22 12:55; Weight score: 0]

11.

"Leute gehen da ja hin mit ihrem Computer, wo ihre Tools drauf sind. Die machen ja im Studio dann meistens nichts anderes als zuhause. Es ist ein Irrglaube, dass jetzt Deutschrapper ins Studio gehen und dann jetzt jedes von den blinkenden Geräten da verwendet wird was da steht. Die gehen da hin und stecken ihren Computer an und machen ihre Aufnahmen genauso als wären sie zuhause oder am Flughafen oder egal wo weißt du?"

[Interviewtranskript D; Position: 106 - 112; Created by: lukasjochum; 21.08.22 13:14; Weight score: 0]

12.

"F Was würdest du dann sagen braucht man an Equipment, um einen guten Deutschrap-Song zu produzieren?

B Ein Interface, einen Computer und ein Mikrofon und vor allem am wichtigsten einen guten Raum."

[Interviewtranskript D; Position: 135 - 138; Created by: lukasjochum; 21.08.22 13:19; Weight score: 0]

13.

"Dann braucht man nur drei Dinge: einen Laptop, ein Interface und ein Mic würde ich sagen. Kopfhörer reichen auch, braucht man nicht einmal Boxen."

[Interviewtranskript D; Position: 155 - 157; Created by: lukasjochum; 21.08.22 13:22; Weight score: 0]

14.

"Wir machen nur Mix, weil Master – also man kann zwar mit Software – also das ist jetzt meine Sichtweise – man kann mit Software gut mastern. Aber diese top Mastering-Engineers, die verwenden halt auch viel Hardware, was man dann im Endprodukt einfach hört. Dass das dann viel sauberer und stärker ist."

[Interviewtranskript E; Position: 53 - 56; Created by: lukasjochum; 21.08.22 14:52; Weight score: 0]

15.

"F Welches Equipment wir für die Produktion von einem Deutschrapp-Beat benötigt?
B Also nur vom Beat? Ein Laptop. Das wars. Und gute Kopfhörer oder Monitore halt. Und ein – ja – Interface. Aber ich sag dir ehrlich, also du brauchst es eigentlich nicht. Eben durch diesen technischen Fortschritt ist es so einfach – kann das eigentlich jeder vom Laptop machen."

[Interviewtranskript E; Position: 85 - 89; Created by: lukasjochum; 21.08.22 14:57; Weight score: 0]

16.

"Aber ich sag mal so ich mach das jetzt noch manchmal – ich hab so eine kleine Bosebox und wenn ich grad in keinem Studio bin oder zuhause bin, und ich mag unbedingt was machen, dann schließ ich die Box mit einem AUX-Kabel an den Laptop an und mach da Beats. Also ganz ganz simpel eigentlich und es funktioniert trotzdem."

[Interviewtranskript E; Position: 91 - 95; Created by: lukasjochum; 21.08.22 14:58; Weight score: 0]

17.

"F Was braucht man für eine Vocal-Aufnahme an Equipment?
B Das kommt drauf an. Ich finde da sollte man, wenn man ein Homestudio machen will schon tiefer in die Tasche greifen beim Mic. Weil je besser das Mic, umso besser die Aufnahme. Hmm schwierig.
F Spielt das Interface eine Rolle?
B Ja klar, aber diese Standard – diese Apollo von Universal Audio – die sind schon ganz stabil, die verwenden wir da auch in den kleineren Studios."

[Interviewtranskript E; Position: 116 - 122; Created by: lukasjochum; 21.08.22 15:00; Weight score: 0]

18.

"F Das heißt ihr generell recorded in einem professionellen Studio?
B Genau, das heißt aber nicht, dass wir nicht in einem anderen Umfeld genauso gute Ergebnisse erzielen können. Also wir nehmen dann einfach einen Teil von dem Equipment mit. Wenn das Mic gut ist und das Interface gut ist, dann kannst du das eigentlich überall machen."

[Interviewtranskript E; Position: 123 - 127; Created by: lukasjochum; 21.08.22 15:01; Weight score: 0]

Anhang D – Exposé

Exposé Master These

1. Abgabe

Familiennname, Vorname	Lukas Jochum
eMail-Adresse	██████████
Telefonnummer	██████████
Datum der Abgabe	13.12.2021
Name Betreuer (wird von Studiengangsleitung zugeteilt)	FH-Prof. Mag. Dr. Tassilo Pellegrini
Arbeitstitel	Veränderung der Wertschöpfungskette in der modernen Deutschrap Musikproduktion
Fragestellung der Master-These	<p>Problemstellung:</p> <p>„Die Musikindustrie befindet sich seit Ende der 1990er Jahre in einer tiefen und anhaltenden Restrukturierungskrise, die maßgeblich durch ein neues Set an Technologien – Digitalisierung, Datenkomprimierung und das Internet – angestoßen worden ist.“ (Dolata 2008, S. 344)</p> <p>Durch die schnellen technologischen Entwicklungen, an die sich die Major Labels nicht rechtzeitig adaptieren konnten, verschoben sich die Produktions-, Distributions- und Marktstrukturen. Dadurch ist die Musikproduktion nicht mehr an professionelle Tonstudios gebunden, sondern kann mit geringem Mittelaufwand autonom durch die Künstlerin oder den Künstler selbst durchgeführt werden (vgl. Dolata 2008, S. 357). Laut Tschmuck sind Musikerinnen und Musiker heutzutage nicht mehr auf konventionelle Konzernstrukturen angewiesen, da die Digitalisierung die Markteintrittsbarrieren drastisch gesenkt hat und es heutzutage jedem möglich ist, Musik von zu Hause am Laptop zu produzieren (vgl. Tschmuck 2017, S. 565).</p> <p>Zielsetzung:</p> <p>Durch die technologischen Entwicklungen wird folglich die Wertschöpfungskette der modernen Musikproduktion mehr und mehr hinterfragt. Diesbezüglich setzt sich diese Masterarbeit das Ziel den Wertschöpfungsprozess der Deutschrap Musikproduktion auf Basis folgender Leitfrage zu erforschen:</p> <p>Leitfrage:</p> <p>Wie sieht die Produktion von Deutschrap Songs heute aus und welche Akteure sind noch in den Wertschöpfungsprozess involviert?</p>
Wissenschaftliche und praktische Relevanz	Wissenschaftliche Relevanz:

„Die Musikindustrie befindet sich seit Ende der 1990er Jahre in einer tiefen und anhaltenden Restrukturierungskrise, die maßgeblich durch ein neues Set an Technologien – Digitalisierung, Datenkomprimierung und das Internet – angestoßen worden ist.“ (Dolata 2008, S. 344)

Noch vor wenigen Jahren, konnte Musik ausschließlich in teuren Tonstudios und mit dem fundierten Know-How von Expertinnen und Experten produziert werden. Mittlerweile sind dafür in der Theorie nur mehr ein Computer mit passender Musikproduktionssoftware, sowie ein Minimum an Recordingequipment von Nöten (Tschmuck 2017, S. 565).

Der Deutschrappmarkt, welcher seit 2016 einen massiven Boom erlebt und seitdem regelmäßig die deutschen Charts dominiert (vgl. Bundesverband Musikindustrie 2021, o. S.), wurde diesbezüglich wissenschaftlich noch nicht beleuchtet. Zudem stellt das Genre Deutschrapp durch seine produktionsbedingten Charakteristika einen hervorragenden Untersuchungsgegenstand bezüglich der Problemstellung da. Im Deutschrapp werden meist vollelektronisch generierte Beats mit Vocalaufnahmen gemischt, wodurch die produktionstechnischen Hürden im Vergleich zu organischeren Musikgenres geringer ausfallen könnten. Dadurch lässt sich annehmen, dass sich hier Veränderungen in der Wertschöpfungskette besonders deutlich abzeichnen werden.

Praktische Relevanz:

Die Praktische Relevanz wird aus dem Umbruch der Produktions-, Distributions- und Marktstrukturen (vgl. Keuper & Hans 2006, S. 407) und den damit verbundenen Chancen und Risiken der Digitalisierung für Muskschaffende begründet. Heutzutage übernehmen sogar erfolgreiche Muskschaffende oft ihre Musikproduktion selbst, und beziehen nur mehr gegebenenfalls externe Dienstleister mit ein. (vgl. Dolata 2008, S. 357 und Tschmuck 2017, S. 565)

Die Relevanz des Deutschrapp Marktes begründet sich dadurch, dass der deutsche Musikmarkt aktuell der viertgrößte Musikmarkt weltweit ist (vgl. Bundesagentur Musikindustrie 2019, S. 13). Innerhalb der deutschen Musikbranche ist in den letzten Jahren Deutschrapp einer der größten Treiber und steht unter anderem auch deswegen im Mittelpunkt dieser Masterarbeit.

Bezüglich des Studiums Digital Media Management ergibt sich die Relevanz dadurch, dass Musik seit dem Streaming hauptsächlich ein digitales Medium darstellt. Zum einen sind digitale Medien im Zentrum dieses Masterstudiums und zum anderen ist die Wertschöpfungskette ein zentrales Instrument für Managerinnen und Manager um Unternehmensziele von Medienunternehmen zu realisieren (vgl. Wirtz & Pelz 2006, S. 268).

<p>Aufbau und Gliederung</p>	<p>13.1.1.1 <i>Inhaltsverzeichnis Masterarbeit</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Ehrenwörtliche Erklärung - Inhaltsverzeichnis - Abstract/ Zusammenfassung - Abbildungsverzeichnis/Tabellenverzeichnis/Abkürzungsverzeichnis <p>1. Einleitung</p> <p>1.1 Problemstellung</p> <p>1.2 Ableitung der Forschungsfrage</p> <p>1.3 Zielsetzung und Methode der Arbeit</p> <p>1.4 Aufbau der Arbeit (Gliederung)</p> <p>2 Empirischer Forschungsstand</p> <p>3 Theoretische Grundlagen</p> <p>3.1 Musikgenres am Beispiel Deutschraps</p> <p>3.2 Akteure und Intermediäre der Musikproduktion</p> <p>3.3 Status Quo von Deutschraps in Deutschland</p> <p>3.4 Wertschöpfungskette der Musikindustrie</p> <p>3.5 Wertschöpfungsnetzwerk der Musikindustrie</p> <p>4 Empirische Untersuchung</p> <p>4.1 Forschungsfrage und Ableitung der Hypothesen</p> <p>4.2 Methode und Instrument</p> <p>4.3 Ergebnisse/Auswertung</p> <p>4.4 Handlungsempfehlungen</p> <p>5 Fazit</p> <p>5.1 Fazit Ergebnisse und Erhebungsmethode</p> <p>5.2 Limitationen</p> <p>5.3 Forschungsausblick</p> <p>6 Literaturverzeichnis</p> <p>Anhang</p>
<p>Methodenwahl</p>	<p>Empirische Methode: Qualitative Experteninterviews</p> <p>Als Methode für diese Arbeit wurden systematisierte Experteninterviews gewählt, da es hier um die möglichst umfassende Erhebung des Expertinnen- und Expertenwissens hinsichtlich des Forschungsthemas geht. Die Durchführung erfolgt somit mit einem sehr ausdifferenzierten Interviewleitfaden, der dazu dient, möglichst alle relevanten Forschungslücken zu schließen. Zur Auswertung solcher Interviews eignet sich die qualitative Inhaltsanalyse (vgl. Bogner et al. 2014, S. 24).</p> <p>Begründung Methodenwahl:</p> <p>Mey und Ruppel schreiben, dass „[...] qualitative Forschung dann angezeigt ist, wenn es auf der Grundlage der vorhandenen Theorien nicht möglich ist, eine Forschungsfrage mittels Hypothesenbildung und -</p>

prüfung zu beantworten.“ (vgl. Mey & Ruppel 2018, S. 206)
Diesbezüglich benötigt diese Arbeit einen qualitativen Zugang, da das Forschungsthema noch weitgehend unbeleuchtet ist. Sie definieren zudem 4 Kriterien, die eine qualitative Forschungsarbeit auszeichnen:

- Problemorientierung
- Offenheit
- Gegenstandsangemessenheit
- Typenbildung/Theorieentwicklung (vgl. ebd.)

Die Problemorientierung ergibt sich für diese Arbeit aus dem gegenwärtigen Wandel der Musikproduktion. Die Offenheit spiegelt sich in der Forschungsfrage wieder. Die Gegenstandsangemessenheit ergibt sich aus der Sinnhaftigkeit der Experteninterviews als geeignete Erhebungsmethode. Zu guter Letzt werden am Ende des Methodenteiles, auf Basis der Erkenntnisse aus den Interviews, Hypothesen generiert und somit neue Theorien entwickelt.

Grundgesamtheit:

Alle Musikschaaffenden, die im Genre Deutschrap tätig sind und an der Produktion von Deutschrap Songs mitwirken.

Leider liegt hier keinerlei Datenmaterial für den Deutschsprachigen Raum vor. Die Bundesagentur für Arbeit gibt lediglich die Zahlen der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten im Musikbereich in Deutschland an. Dies waren im Jahr 2020 insgesamt 75.516 Personen, wobei dadurch weder Rückschlüsse auf den gesamten DACH-Markt gemacht werden, noch daraus die Beschäftigten im Genre Deutschrap abgeleitet werden könnten (vgl. Bundesagentur für Arbeit 2021, o. S.). Zudem ist lediglich bekannt, dass der Umsatzanteil von Deutschrap in Deutschland 18,6% des Musikmarktes ausmacht und somit das zweitumsatzstärkste Genre nach Pop ist (vgl. Bundesverband Musikindustrie 2020, S. 40).

Stichprobenziehung:

„Wer der gesuchte Experte ist, definiert sich immer über das spezifische Forschungsinteresse und die soziale Repräsentativität des Experten gleichzeitig.“ (Bogner et al. 2014, S. 11) „Experten lassen sich als Personen verstehen, die sich – ausgehend von einem spezifischen Praxis- oder Erfahrungswissen, das sich auf einen klar begrenzbaren Problembereich bezieht – die Möglichkeit geschaffen haben, mit ihren Deutungen das konkrete Handlungsfeld sinnhaft und handlungsleitend für Andere zu strukturieren.“ (ebd., S. 13)

Für die Befragung kommen also nur Expertinnen und Experten aus der Musikbranche in Frage. Dazu zählen einerseits Interpretinnen und Interpreten, Songwriterinnen und Songwriter, Managerinnen und Manager, Produzenten, sowie Mixing und Mastering-Engineers.

Um einen angemessenen Wissensstand der Expertinnen und Experten hinsichtlich des Forschungsinteresses gewährleisten zu können, werden diese im

Zuge des qualitativen Arbeitens nach einem bewussten Auswahlverfahren auf Basis folgender Kriterien ausgewählt:

Die Interviewpartnerinnen und -partner müssen in den letzten zwei Jahren aktiv im Genre Deutschrap tätig gewesen sein (Interpretinnen und Interpreten, Songwriterinnen und Songwriter, Managerinnen und Manager, Produzenten, sowie Mixing und Mastering-Engineers) und zudem mindestens zwei Millionen Aufrufe, Streams oder Verkäufe in den letzten zwei Jahren verzeichnet haben. Dazu sollen nach gründlicher Recherche mindestens zwanzig passende Interviewpartnerinnen und Interviewpartner per E-Mail und Instagram kontaktiert werden. Ziel ist es mindestens 10 Interviewzusagen zu bekommen und anschließend so viele Interviews durchzuführen, bis keine neuen Erkenntnisse mehr gewonnen werden können.

Chancen und Risiken von Experteninterviews

Experteninterviews stellen eine Gradwanderung zwischen Strukturierung und Offenheit dar. Die Forscherin oder der Forscher bestimmt mittels eines Leitfadens bestimmte Expertinnen und Experten zu befragen. Dadurch findet eine bewusste Ausrichtung auf einen Wirklichkeitsausschnitt statt, auf den dann eingegangen wird (Vorstrukturierung) (vgl. Liebold & Trinczek 2009, S. 37).

„Allerdings ist das Experteninterview gerade auch durch seine relative Offenheit dazu geeignet, konzeptionelle Vorüberlegungen ‚über den Haufen zu werfen‘, so dass die Theoriegenerierung durch die Befragten erhalten bleibt. Die Bedeutungsstrukturierung der sozialen Wirklichkeit bleibt durch die erzählende Gesprächsstruktur dem Befragten überlassen. Die im Expertengespräch generierten Erkenntnisse über das ‚Feld‘ modifizieren die weitere Untersuchung. Diese doppelte Ausrichtung des Experteninterviews kann als ‚geschlossene Offenheit‘ bezeichnet werden: Zum einen strukturieren konzeptionelle Überlegungen das Feld, zum anderen bleibt durch das Erzählprinzip die Bedeutungsstrukturierung durch die Forschungssubjekte erhalten. Deduktion und Induktion gehen Hand in Hand.“ (ebd., S. 37)

Auswertungsmethode

Die Interviews werden mittels Tonaufnahmegerät aufgenommen und anschließend transkribiert um sie mittels der qualitativen Inhaltsanalyse nach Mayring auszuwerten zu können. Für diese Masterarbeit wird eine Form der deduktiven Kategorienbildung gewählt, nämlich die inhaltliche Strukturierung.

„Eine deduktive Kategoriendefinition bestimmt das Auswertungsinstrument durch theoretische Überlegungen. Aus Voruntersuchungen, aus dem bisherigen Forschungsstand, aus neu entwickelten Theorien oder Theoriekonzepten werden die Kategorien in einem Operationalisierungsprozess auf das Material hin entwickelt.“ (Mayring 2015, S. 85)

Nachdem das Analysematerial und die Analyseeinheiten bestimmt wurden wird mithilfe der inhaltlichen Strukturierung eine Struktur in Form eines Kategoriensystems an die Interviews herangetragen und die passenden Textpassagen den Kategorien zugewiesen (Extraktion) (vgl. Mayring 2015, S. 97). Die daraus resultierenden Paraphrasen werden dann pro Kategorie zusammengefasst und in vier Schritten reduziert. Falls relevante Textpassagen keinen Kategorien zugeordnet werden können, werden diese zum Schluss induktiv zu neuen Kategorien zusammengefasst (vgl. ebd., S. 103).

Zum Ende dieser Arbeit werden auf Basis der Erkenntnisse aus der Inhaltsanalyse die Forschungsfragen beantwortet und Hypothesen aufgestellt.

Literaturhinweise	<p>Bundesagentur für Arbeit (2021). Arbeitsmarkt in Zahlen – Beschäftigungsstatistik. URL https://de-statista-com.ezproxy.fhstp.ac.at:2443/statistik/daten/studie/868371/umfrage/anzahl-der-beschaeftigten-in-musikberufen-in-deutschland/ (Zugriff am 5.12.2021)</p> <p>Bundesverband Musikindustrie, (2019). Musikindustrie in Zahlen. URL https://www.musikindustrie.de/fileadmin/bvmi/upload/06_Publikationen/MiZ_Jahrbuch/2020/BVMI_Musikindustrie_in_Zahlen_2020.pdf (Zugriff am 5.12.2021)</p> <p>Bundesverband Musikindustrie, (2020). Musikindustrie in Zahlen. URL https://www.musikindustrie.de/fileadmin/bvmi/upload/06_Publikationen/MiZ_Jahrbuch/2020/BVMI_Musikindustrie_in_Zahlen_2020.pdf (Zugriff am 5.12.2021)</p> <p>Bundesverband Musikindustrie, (2021). Offizielle Deutsche Charts. Top 10 Single-Charts. In: Offizielle Deutsche Charts. URL https://www.offiziellecharts.de/charts/single (Zugriff am 31.10.2021).</p> <p>Dolata, U. (2008). Das Internet und die Transformation der Musikindustrie: Rekonstruktion und Erklärung eines unkontrollierten Wandels. <i>Berliner Journal für Soziologie</i>, 18(3), 344–369.</p> <p>Gebesmair, A., (2015). Musik, In: JAN KRONE, T.P. (Ed.), <i>Handbuch Medienökonomie</i>. Springer, Cham. S. 1-22.</p> <p>Kaiser, R., (2014). <i>Qualitative Experteninterviews</i>. Springer Fachmedien Wiesbaden, Wiesbaden.</p> <p>Keuper, F., & Hans, R. (2006). Geschäftsmodelle – Erlösformen in der Medienbranche. In C. Scholz (Hrsg.), <i>Handbuch Medienmanagement: Mit 46 Tabellen</i>. Berlin: Springer.</p> <p>Liebold, R., Trinczek, R., (2009). Experteninterview, in: Kühl, S., Strodtholz, P., Taffertshofer, A. (Eds.), <i>Handbuch Methoden der Organisationsforschung</i>. VS Verlag für Sozialwissenschaften, Wiesbaden, S. 32–56.</p>
-------------------	---

	<p>Mey, G., & Ruppel, P. S. (2018). Qualitative Forschung. In O. Decker (Hrsg.), <i>Sozialpsychologie und Sozialtheorie. Band 1: Zugänge</i>. Wiesbaden: Springer VS.</p> <p>Tschmuck, P., (2017). Die ökonomischen Wechselwirkungen von Musikindustrie und Medien. In: Schramm, H. (Hrsg.), <i>Handbuch Musik und Medien: Interdisziplinärer Überblick über die Mediengeschichte der Musik</i>. Springer Fachmedien Wiesbaden, Wiesbaden. S. 551-568.</p> <p>Tschmuck, P., (2013). Das 360 -Musikschaffen im Wertschöpfungsnetzwerk der Musikindustrie. In: Lange, B., Bürkner, H.-J., Schüßler, E. (Hrsg.), <i>Akustisches Kapital</i>. transcript Verlag, Bielefeld. S. 285-315.</p> <p>Wirtz, B.W., Pelz, R., (2006). Medienwirtschaft – Zielsysteme, Wertschöpfungsketten und -strukturen. In: Scholz, C. (Hrsg.), <i>Handbuch Medienmanagement: mit 46 Tabellen</i>. Springer, Berlin. S. 261- 279.</p>
Allfälliges (z.B. Firmenarbeit...)	

Bitte löschen Sie die grauen Erklärungen vor Abgabe des Exposés aus den Feldern und achten Sie darauf, dass Ihr Text in schwarzer Schrift erscheint.

Genehmigt durch Studiengangsleitung