



Determination aktueller Musik- und Vermarktungstrends in
Zusammenhang mit der Aufarbeitung des persönlichen
Flaggschiff-Projekts Musikalbum

Vorgelegt von: Lutz Reineke
Matrikelnummer: 15414071

Technische Hochschule Ostwestfalen-Lippe

Fachbereich Medienproduktion

Erstgutachter: Prof. Dipl.-Des. Christoph Althaus

Zweitgutachter: Prof. Dr. Phil. Frank Lechtenberg

Bachelorarbeit

Abgabedatum:

07.03.2023

Inhalt

Seite	Thema	Block
6	Minor Major Grand Schemes - Ein Musikalbum als audiovisuelles Gesamtkunstwerk	Einleitung 1.0
8	Definition Begriff Gesamtkunstwerk	Theorie 2.0
10	Eine kurze Historie des Tonträgers	Theorie 2.1
12	Eine kurze Historie des Albumcovers	Theorie 2.2
14	Reid Miles - eine Koryphäe der Typographie und Covergestaltung	Theorie 2.3
16	Technische Trends und Entwicklungen des digital-analogen Musikkonsums	Theorie 2.4
18	Ein Langspieler als persönliches Flaggschiff-Projekt	Theorie 2.5
22	Ein Einblick in die derzeitige Szene elektronischer Clubmusik	Theorie 2.6
26	Ideenfindung und Entstehungsprozess	Praxis 3.0
27	Finanzierung	Praxis 3.1
28	Design und Fotografie	Praxis 3.2
32	Design des beiliegenden Magazins	Praxis 3.3
36	Musik	Praxis 3.4
38	Musikvideos	Praxis 3.5
40	1) Things U Do	Praxis 3.5.1
42	2) Illegality	Praxis 3.5.2
44	3) No Face, No Case	Praxis 3.5.3
46	Werbekampagne und Herstellung	Praxis 3.6
48	Erfahrungen und Hindernisse	Fazit 4.0
49	Zusammenfassung	Fazit 4.1
50	Quellenangaben	
51	Eigenständigkeitserklärung	





Wir haben das Privileg, Musik zu nahezu jederzeit via Knopfdruck abrufen zu können. Dies beruht auf einem technologischen Wandel, der das Konsumieren auditiver Medien insbesondere die letzten dreißig Jahre hinweg maßgebend veränderte. Daneben wird Musik heute, als eine der ältesten Kommunikationsformen der Welt, flankiert von Musikvideos, Werbekampagnen, Spotify-Canvasen; es entstand eine ganze Industrie, die diese in ein Gerüst anderer, ihrer Bewerbung dienender, Medienformen einbettet. Dies ist mittlerweile eine Selbstverständlichkeit zur professionellen Vermarktung eines musikbeinhaltenden Produkts.

Ganz bewusst wird hier der Begriff "musikbeinhaltend" gewählt, denn Musik alleine reicht heutzutage, bis auf wenige Einzelfälle, kaum mehr aus, um den/die Musiker*in finanziell tragen zu können.

Ein (von der Norm ausgehend, in diesem Fall zu behandelndes, als Wahlformat festgelegtes) Musikalbum ist ein multimediales Gesamtkunstwerk, welches vielschichtiger und professionsübergreifender Planung bedarf. Vom Albumcover über Visualisierungsideen bis hin zum fertigen Produkt durchläuft ein solches Projekt mehrere Dimensionen von Abstraktion, Stilfindung und Ausarbeitung.

Letztes Jahr brachte ich meinen zweiten Langspieler "Minor Major Grand Schemes" über meinen eigenen Musikverlag "Goddess Music" heraus. Im digitalen Format und auf Schallplatte ist das Album seit Juni 2022 im Fachhandel und auf Streaming-Plattformen erhältlich. Zusammen mit dem Album erschienen drei Musikvideos, der LP-Ausgabe liegt ein kleines Magazin bei. Die Arbeitsdauer belief sich auf etwas über ein Jahr, angefangen mit der Musikproduktion.

Anhand meiner eigenen Erfahrungen gehe ich im Folgenden auf potenzielle Möglichkeiten, Vertriebswege, ästhetische Entscheidungen und (kreative) Probleme in der Fertigung eines Musikalbums ein. Wichtig aufzuführen ist, dass dies alles nur wenige von unzähligen Möglichkeiten sind. Nach wie vor bewegen wir uns in einem gigantischen Teilbereich der freien Kunst, der sich fortlaufend und mit hoher Geschwindigkeit weiterentwickelt. Programmierer*innen, Grafiker*innen, anderweitig beschäftigte Avantgardist*innen und vor allen Dingen Musiker*innen tragen dazu bei, dass der, sobald etabliert, aktuelle "Standard" aus verschiedensten Perspektiven wieder und wieder infrage gestellt wird. Die Arbeit soll veranschaulichen, welche Schritte in der Konzeptionierung und Durch-

führung im unabhängigen Herausbringen eines Albums von Wichtigkeit sein können. Dazu führe ich meine eigene künstlerische und gestalterische Arbeit aus.

Kurzum teile ich diese Arbeit in einen Theorie- und einen Praxisteil. Der Theorieblock beschäftigt sich zum Beispiel mit der Historie der Entwicklung des Tonträgers zum heutigen Standard. Im fortfogenden Teil erkläre ich den generellen Aufbau meines Albums. Die zu behandelnden Komponenten wären dabei die Musik selbst, Musikvideos, das Magazin, der Vertriebsweg, Werbemaßnahmen, grobe Kostenaufstellungen und Folgeprojekte. In der Theorie angeschnittene Phänomene werden sich in der Praxis wiederfinden, demnach werde ich vorab einige Begrifflichkeiten klären, um meine eigenen Schritte verständlich und nachvollziehbar darzustellen.



10.31
4. 10

99⁹⁵

2.0 Definition Begriff Gesamtkunstwerk

Ein Gesamtkunstwerk versteht sich als Zusammenspiel mehrerer Teilbereiche der angewandten Kunst. Musik, Tanz, bildende Kunst; die Liste etwaiger Fusionen ist lang; idealerweise werden möglichst viele aktiv-wahrnehmenden Kanäle des Menschen angesprochen.

In Betracht muss jedoch gezogen werden, dass das moderne Kunstwerk keiner vorbarocken, abbildenden Funktion göttlicher Schöpfung mehr unterliegt, sondern eine (selbst-)darstellerische, ästhetische Rolle einnimmt. Einprägsam, nach Odo Marquard, „gehört die Tendenz (des Gesamtkunstwerks) zur Tilgung der Grenze zwischen ästhetischem Gebilde und Realität¹“. Insofern lässt sich schlussfolgern, dass sich das Gesamtkunstwerk reeller Anwendungsbereiche und ihrer ausgiebigen, künstlerischen und ästhetischen Darstellung, sowie der (Mit-)Zentrierung des/der Künstler*in verschreibt. Marquard ordnet diesem Prinzip drei (historische) Voraussetzungen zu:

Zuerst wurde die Kunst durch Trennung vom „mechanischen Artefakt“ emphatisch und ästhetisch, sie entfremdete sich ihrer rein funktionalen Grundbesinnung des Heilobjekts zu Zeiten vor der Reformation und der Erfindung der (standortabhängigen) „ästheti-

schen Philosophie“ um 1750. Durch die Verlagerung der Kunst aus dem rein Religiösen in das Ästhetische wurde eben jene Kunst erst zu (moderner) Kunst, die von da an auch zum ersten mal den/die Künstler*in mit ins Rampenlicht stellt.

Ebenso wichtig wäre die Prägung des Begriffs „Gesamt“, welcher, ähnlich dem Kunstwerk, zu Zeiten der religiösen Reformation diskutiert wurde. Das von Gott gegebene „Gesamte“ wurde angezweifelt, während der Philosophie der neue Gedanke des „Systems“ entspringt. Durch das Distanzieren vom altägyptisch-religiösen Weltbild und der Zentrierung des Menschen als Individuum fiel dem „Gesamten“ eine neue Bedeutung zu: Das Wort des als „Gesamt“ zu Verstehenden soll der umstrittenen „Unentschiedenheit“ zwischen Mensch und Gott nicht zur Last fallen; daher der fruchtende Begriff des „Systems“ im deutschen Idealismus.

Die dritte Voraussetzung wäre eine erfolgreiche Fusion beider vorhandenen, ersten Punkte. Zu verstehen ist dies durch einen Grundzustand von inter- und gesamtgesellschaftlichen Problemen, die durch den/die Künstler*in ans Tageslicht getragen werden. Hierbei entsteht eine Symbiose aus Kunst und System; ein System als das Grundge-

Minor Major Grand Schemes

Digital & 2x12“ Vinyl record + magazine
16 songs of pure emotion

An audiovisual diary through sending and receiving - from the core of the heart.

Now stocking at your favourite record dealer -
also available via Mailorder!

Call +224 04032 043

rüst zum Tragen eines ästhetisch zu behandelnden Themas, während sich die Kunst und seinen/ihre Schöpfer*in durch die Ästhetik hindurch als Leitfaden des Gesamten verstehen lassen kann.

Zusammenfassend erklärt Marquard, dass das „Gesamtkunstwerk“ dem Beginn des ästhetischen und philosophischen Systems zusammen mit dem deutschen Idealismus zugrunde liegt^{1,1}.



**Minor Major
Grand Schemes**

A theoretical
approach

Got questions?
Call +224
04032 043

2.1 Eine kurze Historie des Tonträgers

Zugriff auf Streaming-Anbieter wie Spotify, Apple Music oder Podcasts etc. via elektronischem Endgerät ist vielen Menschen heutzutage unabdinglich.

Um dies einmal zu kontrastieren: Nach allgemeiner Forschung war der moderne Mensch vor etwa 150.000 Jahren erstmals fähig zu sprechen, demnach auch verbal zu musizieren². Die älteste (im weitesten Sinne erhaltenen) Tonaufnahme der Menschheit ist auf das Jahr 1860 zurückzuführen. Somit ist nur grob 0,1% des seit Anbeginn der Musik bestehenden Zeitraums durch Tonaufnahmen abgedeckt. Die Anzahl der (allein auf Spotify) vorhandenen Aufnahmen fluktuiert derzeit bei circa 80 Millionen. Nach aktuellen Angaben werden derzeit in etwa 100.000 Aufnahmen pro Tag an den Streamingdienst zur Wiedergabe übergeben und dabei deckt Spotify - und wir sprechen von Spotify alleine - bei weitem nicht alles an online vorhandenen, auditiven Medien ab. Zahlen von (Independent-)Veröffentlichungen auf Schallplatte, Kassette und CD ab den 1970er bzw. 1980er Jahren stehen im Unermesslichen, außerdem sind viele Werke mit der Zeit verloren gegangen oder in Vergessenheit geraten. Und letzteres allein in einer winzigen Zeitspanne von gerade einmal 50 Jahren.

Wir können von Glück reden, hier schimmert ein wenig Subjektivität hindurch, dass wir in einer Zeit leben, in der uns all dies bequem und unkompliziert zu Füßen liegt.

Um seine Geschichte zu erläutern, muss der Begriff des Tonträgers geklärt werden: Hierbei versteht sich jener als ein Speichermedium auditiver Informationen, welches durch ein eigenes oder als Teil eines Drittsystems zur Wiedergabe der vorhandenen Daten genutzt werden kann.

Kurz angeschnitten werden sollten die Phänomene der mechanischen Stiftwalzen als erster Tonträger der Menschheit. Eben solche fungierten bereits vereinzelt ab dem 14. Jahrhundert zur Steuerung und Automatisierung diverser Kircheninstrumente wie unter anderem Glockenspiele.

Der im Jahr 1877 von *Thomas Alva Edison* erfundene „Phonograph“ war das erste zur Schallaufzeichnung nutzbare Gerät. An der linken Seite des tischgroßen Phonografen befindet sich eine Schalldose zur Aufnahme, auf der rechten eine zur Wiedergabe.

Im Inneren befindet sich eine Rolle (zuerst mit Zinnfolie bezogen), in die über eine an der Membran, innerhalb der Aufnahmekapsel befestigte Nadel ein Tonsignal geschnitten werden kann. 1887 erfand *Emil Berliner*

das „Gramophone“, welches erstmals einfacher herzustellende, plattenförmige Tonträger verwendete. Das Gramophone wies keine integrierte Aufnahmemöglichkeit mehr auf. Das erste massentaugliche Medium Schallplatte, ebenfalls eine Erfindung Berliners, bestand vorerst noch aus Hartgummi und wurde 1904 durch die Schellackplatte abgelöst. Nun war eine beidseitige Bespielung mit einer Spielzeit von bis zu vier Minuten pro Seite möglich. 1931 gelangte die Schallplatte zu 25 Centimeter im Durchmesser mit einer Spielzeit von 15 Minuten bei einer Umdrehungsgeschwindigkeit von 33 1/3 Rpm (Rounds per minute auf dem Abspielgerät). Im Laufe der 1950er Jahre pendelte sich der Tonträger dann bei seinem heutigen Standard, Vinylkunststoff, ein.

Es ist anzumerken, dass parallel zur Erfindung der Schallplatte ebenfalls große Bewegungen im Bereich Tonband stattfanden. Bereits im Jahr 1898 gelang dem dänischen Physiker *Valdemar Poulsen* eine Tonaufnahme via elektromagnetischer Induktion.

Fritz Pfleumer erfand auf dieser Grundlage 1927 das erste Tonband aus Papier, jedoch gelangte diese Erfindung erst im Jahr 1935 mithilfe der „AEG in Berlin“ an die Öffentlichkeit.

Durch deutsche Patentverluste während des zweiten Weltkriegs wurde das erste allgemeintaugliche Tonbandgerät durch die amerikanische Firma „Brush Developement Co.“ im Jahr 1947 auf den Markt gebracht. Die Compact Cassette, eine wesentlich kleinere und kostengünstigere Tonbandkassette, kam ab dem Jahr 1963 durch die Firma „Philips“ an die Öffentlichkeit und machte der Schallplatte über die Jahre hinweg und durch die Erfindung des „Walkmans (ein tragbarer Kassettenspieler der Firma „Sony“)“, deutlich Konkurrenz.

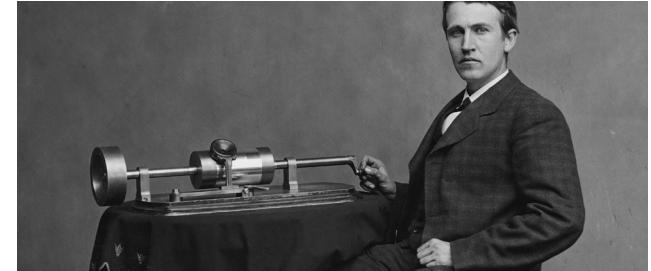
Im Jahr 1983 erlebte der Musikmarkt einen radikalen Umschwung. Die bereits 1979 entwickelte und nun erhältliche „Compact Disc (CD)“ stellte den ersten digitalen Tonträger der Welt dar und bot eine Spiellänge von bis zu 60 Minuten. Neben weitaus geringerer Verschleißtendenz bot die CD auch mehr Komforbilität als die Schallplatte, eine präzisere Klangabbildung und nahm weniger Platz im Regal ein. Ab den frühen 1990er-Jahren hatte die CD die Schallplatte fast vollständig vom Markt verdrängt und ist bis dato einer der weitverbreitetsten Massenträger der Welt geblieben. Natürlich haben die Formate der CD und der Audio-Kassette in ihren langen Lebenszeiten kleine Variationen hervorgebracht, jedoch die Grundtechnik ist im Prinzip dieselbe geblieben. Wichtig zu markieren war der Wandel von mechanischer über analoger zu schlussendlich digitaler Reproduktion.

Der für den heutigen Konsumstandard ausschlaggebende Meilenstein bezieht sich auf die Veröffentlichung der MP3-Datei um 1991. Diese bietet die Möglichkeit, Audiodateien (verlustbehaftet) zu komprimieren, um ihre Dateigröße bemerkenswert zu reduzieren. Ohne an dieser Stelle ins technische zu ge-

hen, lässt sich sagen, dass der hörbare Unterschied zwischen einer unkomprimierten Audiodatei und einer auflösungsreduzierten MP3 eines 1) geschulten Gehörs und 2) eines entsprechend präzisen Abspielsystems bedarf. Bezogen auf ihre Massentauglichkeit schlägt hier der Komfort die Präzision.

Piraterie war bereits ein fester Bestandteil und Dorn im Auge der Musikindustrie seit der Veröffentlichung haushaltstauglicher Tonbandgeräte (Schlagwort: „Home taping kills the record industry“). CDs ließen sich am Computer mit einem Laufwerk brennen, das Raubkopieren erreichte seinen Höhepunkt jedoch durch die 1999 gegründete Internetseite Napster.

Napster war eine digitale Tauschbörse für Audiodateien, die ein großes Loch in die Tonträgerindustrie schlug (Dieses Phänomen mit der parallelen Entwicklung des Urheberrechtsschutz zu analogisieren, würde an dieser Stelle den Umfang der Arbeit sprengen). 2003 gab Apple-Erfinder Steve Jobs den ersten digitalen Online-Musikmarkt „iTunes“ frei. Von da an war der Weg für heutige digitale Vertriebs- und Streamingplattformen geebnet³.



1877 **Phonograph**
Thomas Edison

1887 **Gramophone**
Emil Berliner

1904 **Schellackplatte**
Emil Berliner

1927 **Tonband**
Fritz Pfeumer

1948 **Vinylschallplatte**
Dr. Peter Carl Goldmark

1963 **Compact Cassette**
Lou Ottens (Philips)

1983 **CD**
James T. Russell

1991 **MP3**
Karlheinz Brandenburg

2003 **iTunes**
Steve Jobs (Apple)

2.2 Eine kurze Historie des Albumcovers

Würde man eine Studie erheben, wären vermutlich mehr Teilnehmer mit dem regenbogenwerfenden, silbernen Dreieck vor schwarzem Hintergrund bekannt, als mit dem Namen „Pink Floyd“. Berühmte Albumcover wie dieses sind ikonisiert und sind teilweise sogar bekannter als ihr musikalischer Inhalt.

Das Albumcover an sich musste aber erst erfunden werden und hat seinen einhundertsten Geburtstag noch nicht einmal erreicht.

Designer Alex Steinweiss gestaltete im Jahr 1938 das erste Albumcover - und der Umsatz der Tonträgerverkäufe wurde in den Folgejahren um über 895 Prozent angekurbelt⁴. Bis dato wurden die verletzlichen Schellack-Platten noch in bloßem Papier verpackt, welches nicht gerade als Abnutzungsprofile diente. Erst der gefaltete (mittellochlose) Hartpappkarton trat die Revolution des Albumcovers richtig los.

Als Meilenstein in der endgültigen Populärisierung der gestalteten Musikverpackung gilt das „The King Cole Trio“ Album (1944) von Nat King Cole, welches großen kommerziellen Erfolg erzielte und der Welt somit die Relevanz des Albumcovers bestätigte.

Unter Schallplattensammlern, Designinteressierten oder beiden, gelten oftmals die

Coverdesigns im Jazz (ab Bebop-Ära, ca. ab 1950) als die heiligen Grale des zeitlosen Designs.

Koryphäen wie u.a. *Reid Miles* vermochten es, mit einfachsten Mitteln der Typographie, Formgestaltung und Fotografie eine ästhetische Atmosphäre zu erschaffen, die bis heute ihresgleichen sucht.

Durch revolutionäre Abstraktion und Farbkombinationen hinterließ Miles einen unleugbaren Einfluss auf die grafische Gestaltung der Moderne.

Pendelt sich Miles‘ Gestaltungsstil (mehr oder weniger) im Minimalismus ein, bestanden dennoch andere Trendbewegungen; Karikaturen, skizzenhafte Zeichnung und abstrakte Gemälde wie aus den Arbeiten von *Jim Flora* und *Andy Warhol*.

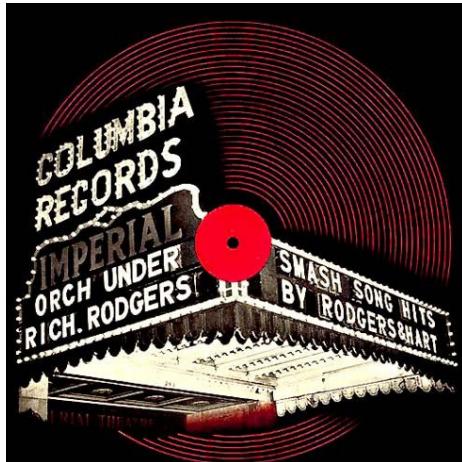
Jazz als progressiver und bis ins Extrem getriebener, experimentierfreudiger Musikstil verband sich eng mit anderen Teilbereichen der angewandten Kunst und revolutionierte das Verständnis von Design und Klang bereits ab den später 1940er-Jahren.

Aber nicht nur im Jazz, auch im Rock’n’Roll lassen sich gleichauf relevante künstlerische Trends verzeichnen. Mod und Beat (ca 1950er-Jahre), aber auch etwas späterer psychedelic Rock (ab ca. 1960er-Jahre) stie-

ßen regelrechte gesellschaftliche Umbrüche an, welche sich über die Plattencover der entsprechenden Jahr(zehnt)e interessant zurückverfolgen lassen⁵.

Plattencover wandten sich immer mehr von ihrer informativen Seite ab (gedruckte Bandnamen, Fotografien der Künstler*innen) und wurden bis ins äußerste abstrahiert, waren zuverlässige Reflektoren ihrerzeitiger Kunst- und Designrends, riefen Skandale hervor und prägten unzählige Menschenleben.

Heutzutage wird dem Albumcover jegliche gestalterische Freiheit eingeräumt und ist ein beliebtes Medium innerhalb der Cutting-Edge des kontemporären Designs.



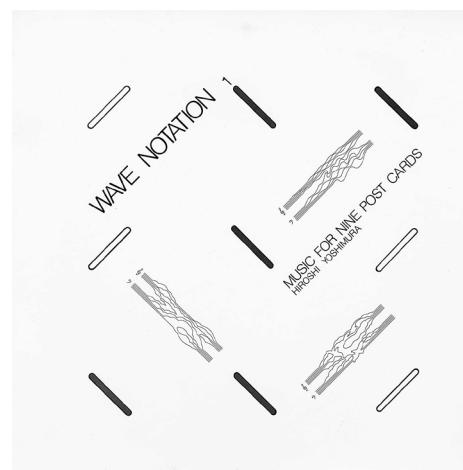
1.



13



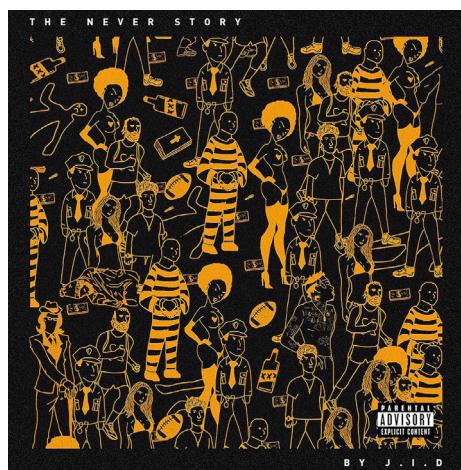
2.



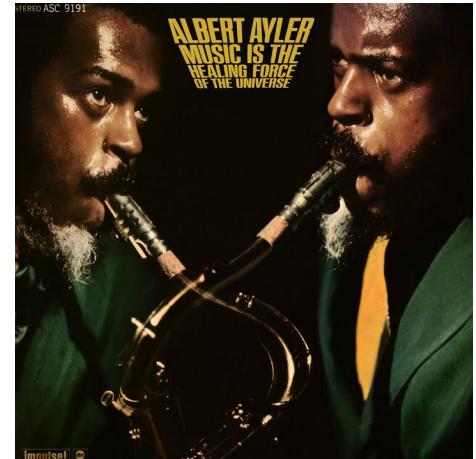
6.



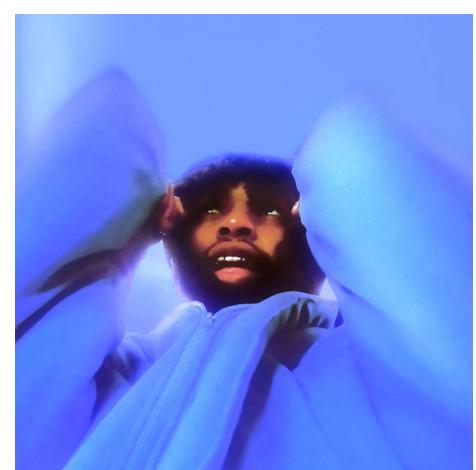
3.



7.



4.



8.

Fotoquellen: <https://www.discogs.com/>

1. Rodgers & Hart - Smash Hits By Rodgers & Hart (1940, Columbia)
Das erste Plattencover der Welt
Design von Alex Steinweiss

5. The Beatles - Please Please Me (1962, Parlophone Records)
Inszenierte Bandfotografien im frühen Rock'n'Roll
Fotografie von Angus McBean

2. Nat King Cole - King Cole Trio (1944, Mercury Records)
Der erste finanzielle Großerfolg einer Schallplatte mit gestalteter Stecktasche
Designer*in unklar

6. Hiroshi Yoshimura - Music for Nine Post Cards (1982, Sound Process)
Minimalismus im Elektronikbereich der 1980er-Jahre
Designer*in unklar

3. Freddy Hubbard - Hub Tones (1962, Blue Note Records)
Die Blue-Note-Cover abstrahierten Formen und Fotografien und setzen neue Maßstäbe in Typographie und minimalistischem Design
Design von Reid Miles

7. J.I.D. - Never Story (2018, Interscope Records)
(Interscope Records, 2018)
Politisch motivierte Albumcover als visuelle Ergänzung zum musikalischen Inhalt
Designer*in unklar

4. Albert Ayler - Music Is The Healing Force Of The Universe (1970, Impulse)
Experimentelle Fotografie als Albumcover
Fotografie von Bert Andrews

8. SNOT - Ethereal (2022, 300 Entertainment)
Computertechnik ist heutiger Standard in der (Albumcover-)Gestaltung
Designer*in unklar

2.3 Reid Miles - eine Koryphäe der Typographie und Covergestaltung

Wie bereits in 2.2 kurz angeschnitten, lässt sich erahnen, dass ich ein großer Fan des Designs im Jazz und vor allen Dingen auch von Reid Miles bin.

Miles wurde am 4. Juli 1927 in Chicago geboren und zog nach der Trennung seiner Eltern zusammen mit seiner Schwester und Mutter nach Long Beach, Kalifornien, wo er nach Abschluss der High School der U.S. Navy beitrat. Infolge seiner Ausmusterung trieb es Miles nach Los Angeles, wo er sich am Chouinard Art Institute einschrieb; nach eigener Aussage weniger aus Eigenmotivation, sondern eher, weil er mit einer Kommilitonin ausging. Nachdem diese Beziehung dennoch gescheitert war, fand Miles eigene Faszination in seiner Arbeit. Nach seinem Studium ging Miles nach New York, um sich nach einer Arbeitsstelle umzusehen und fand einen Job bei der amerikanischen Plattenfirma Blue Note. Erst ab dem eintrudeln der 12-zölligen Albumcover um 1955 befand er sich in der Position des künstlerischen Leiters. Miles designte in seiner über 15-jährigen Laufbahn bei Blue Note etwas mehr als 500 Albumcover, oftmals in Verbindung mit Fotografien von Francis Wolff, dem Labelinhaber⁶.

Miles vermachte es, den für das Label be-

kannten, innovativen Sound so zu verpacken, dass sich die Stimmung und Stilrichtung des Albums praktisch vom Cover ablesen ließen. Seine Arbeit war das Gesicht von Blue Note, der Zugang, und brachte die Symbiose von Musik und visueller Gestaltung an einen neuen Horizont. Auch hat er selber fotografiert, falls ihm die Arbeit Wolffs für seine Zwecke als unzureichend erschien. Kleinere Arbeiten gab er oft an andere weiter, unter anderem an den jungen Andy Warhol, der sich zu dieser Zeit von Auftrag zu Auftrag hanelte.

Die schweizerischen und Bauhaus-Einflüsse sind schwer zu erkennen. Die Arbeiten unterliegen (oft) einem (rasterartigen) System, das gleichzeitig genutzt und gebrochen wird. Schwarzweiß-Fotografien und Schriftblöcke wurden mit einer kleinen Palette von Farben versehen, oft befand sich neben Schwarz und Weiß nur eine weitere Farbe in seiner Rotation.

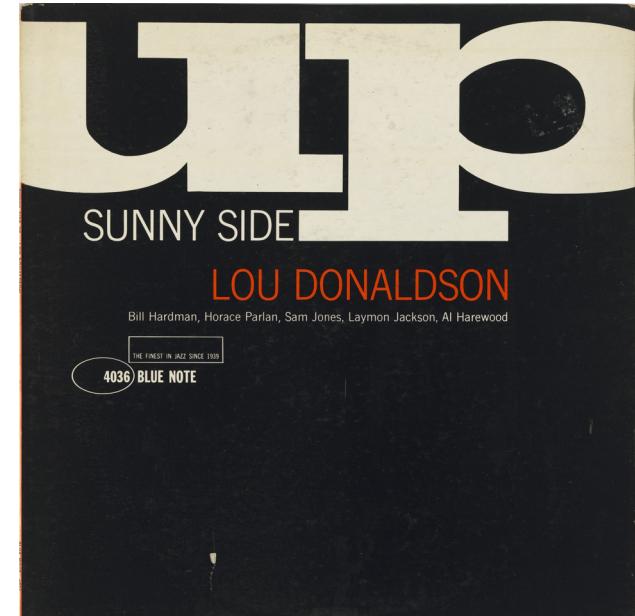
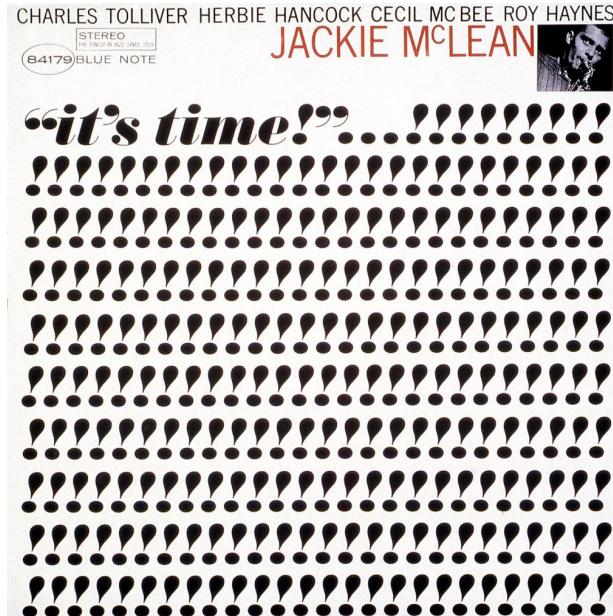
Miles sagte: „*I think typography in the early '50s was in a renaissance period. It happened especially on album covers because they were not so restrictive as advertising*⁶.“ Seine unkonventionelle Art, Fotografien drastisch zu skalieren, seine Ordnungssysteme mit Typographie zu sprengen und dem

Leerraum großen Platz einzuräumen, machte Miles Handschrift aus. Obwohl Miles für seine haargenaue Umsetzung des Klangcharakters des jeweiligen Albums gepriesen wird, mag es überraschen, dass er sich wenig für die Musik interessierte, für die er gestaltete. Oft gab er seine eigenen Kopien der Alben an Freunde weiter oder tauschte diese in Schallplattengeschäften gegen klassische Musik:

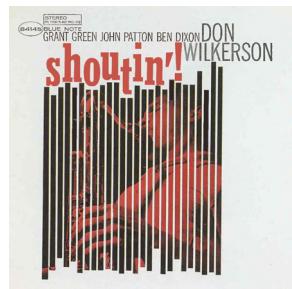
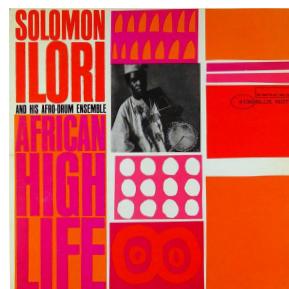
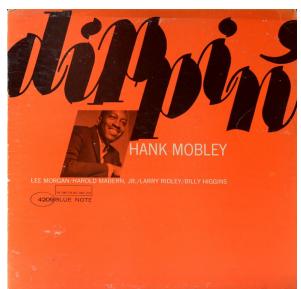
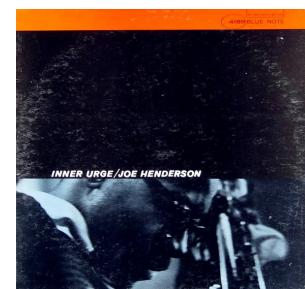
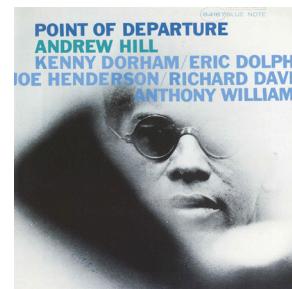
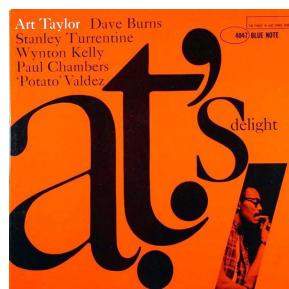
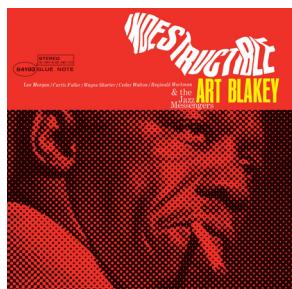
„*It is interesting to see that a designer who really managed to capture the essence of his time was also, in a way, disconnected from that very essence... It is perhaps 'distance,' not 'engagement,' that makes the designer (experimental jetset)*⁷.“

Nach der Veräußerung von Blue Note an Liberty Records im Jahr 1966 zog Miles zurück nach Los Angeles und beendete seine Arbeit mit dem Schallplattenverlag.

1997 verstarb Miles im Alter von 66 Jahren in Los Angeles. Bis und vor allen Dingen heute gelten seine Arbeiten als Meilensteine des interdisziplinären Grafikdesigns.



15



Fotoquellen 1:

<https://londonjazzcollector.wordpress.com/2015/09/08/freddie-hubbard-breaking-point-1964-blue-noteliberty/>
<https://www.moma.org/artists/38897>
<https://www.discogs.com>

Fotoquellen 2:

<https://twitter.com/bluenoterecords/status/1173593001416888320>
<https://belopotsky.wordpress.com/2012/03/15/reid-miles-the-design-genius-of-jazz/>
<https://fontsinuse.com/uses/6078/jackie-mclean-it-s-time-album-art>

2.4 Technische Trends und Entwicklungen des digital-analogen Musikkonsums

Die Vinylrenaissance der letzten Zehn Jahre ist eine eindeutig zu verzeichnende, überraschende Entwicklung innerhalb der Verkaufsgeschehnisse der Musik- und Tonträgerindustrie. Neben dem Fachhandel stellen mittlerweile sogar Elektronikfachgeschäfte und Drogerien die schwarzen Plastikscheiben aus und expandieren ihre Schallplattenregale immer weiter. Neuerscheinungen, aber auch etliche Nachpressungen diversester Klassiker, tummeln sich in den Abteilungen.

Country-Folk Sängerin Taylor Swift verkaufte im Jahr 2022 weltweit das erste mal seit 1987 mehr Kopien eines Albums (*Midnights*) im LP- als im CD-Format⁸ (ungf. 600.000 LP-Einheiten in den U.S.A.), Sony kündigt die Wiederinbetriebnahme eines hauseigenen Presswerks an, andere Herstellungsstätten sind ausgebucht und schließen unter anderem Neukunden aus.

Interessant ist anzumerken, dass die deutsche Rave- und Technokultur der 1990er-Jahre bereits vor dreißig Jahren ein Vinylrevival feierte. Der nationale Markt wies derzeit ebenfalls eine hohe Frequenz von Maxi-Singles und Alben im Bereich der elektronischen Musik auf.

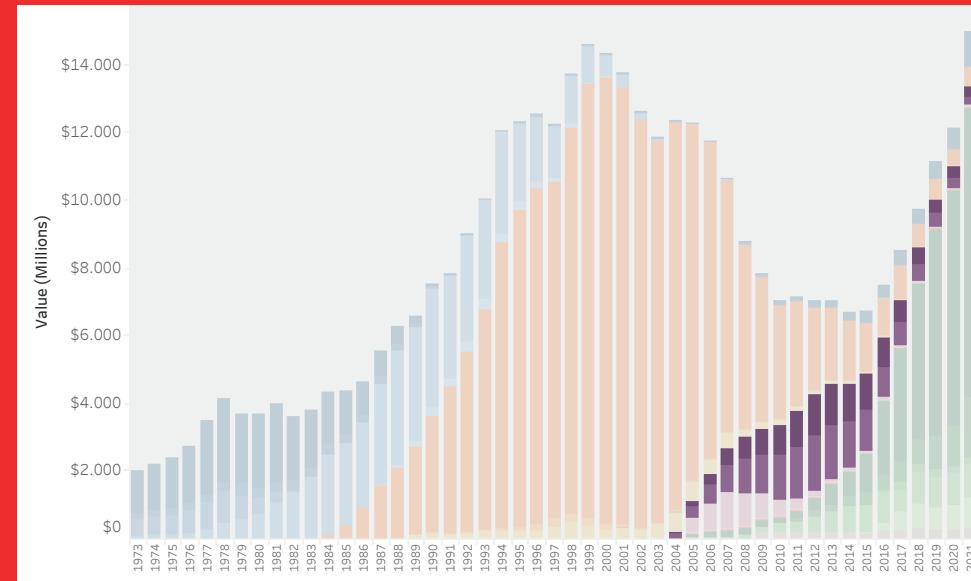
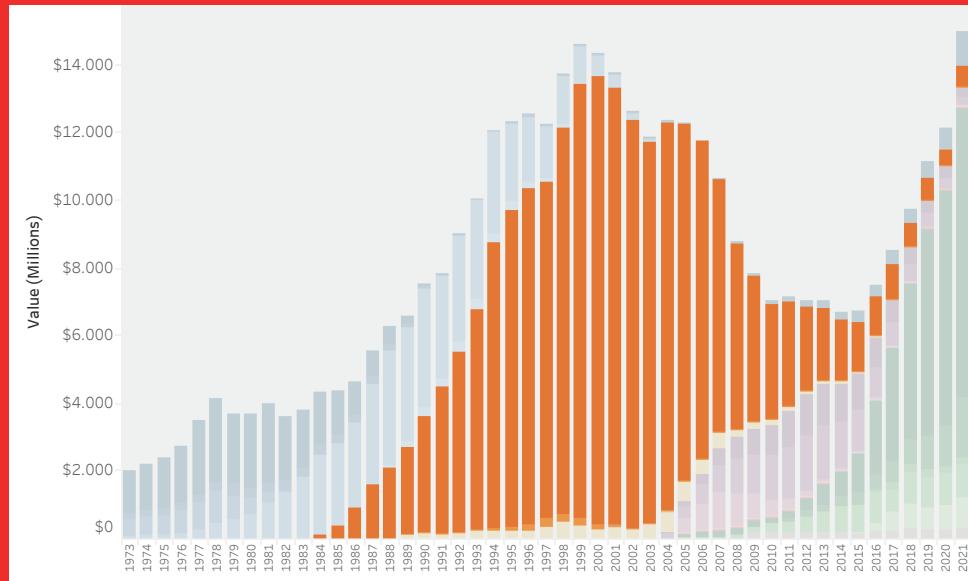
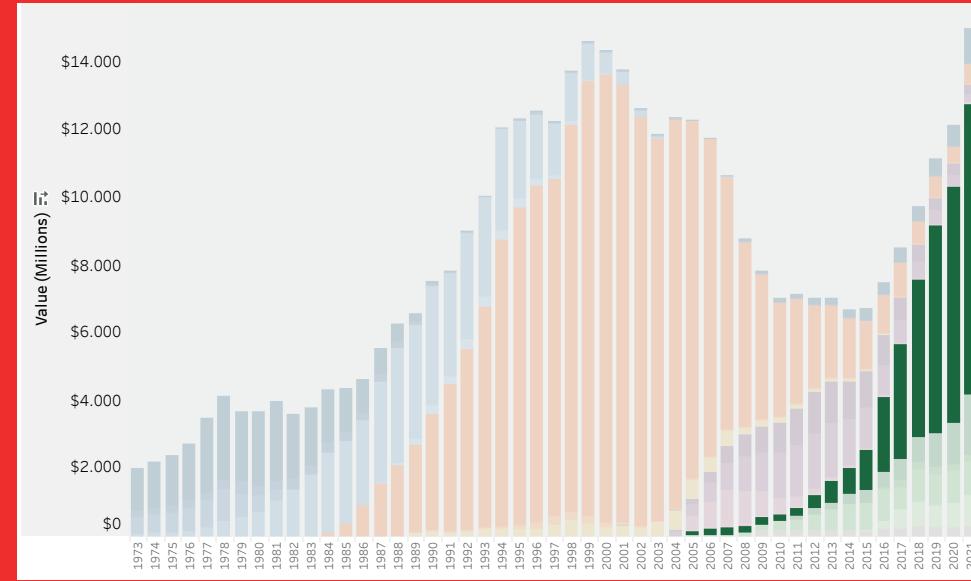
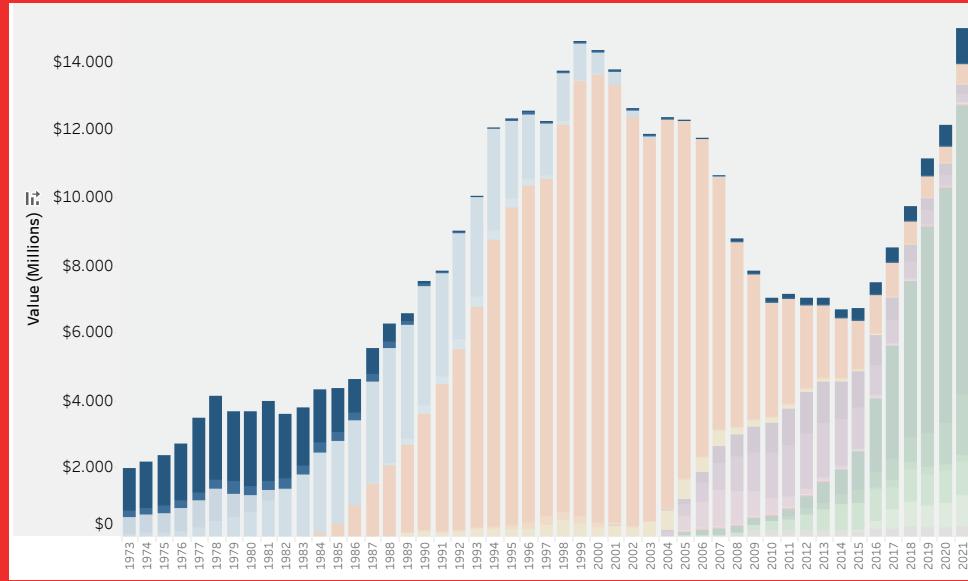
Analog dazu entwickelte sich das digitale An-

gebot im Bereich der On-Demand und abonnierten Internetdienste so rasant, dass es nun den absoluten Großteil der musikkonsumenten Menschen mit Inhalten versorgt. Im Jahr 2022 verzeichnete allein Spotify einen Anstieg auf über 88 Millionen Nutzer in den U.S.A.⁹ Bei einer Bevölkerungsgröße von in etwa 331,9 Millionen Einwohnern des Landes sollte somit etwas mehr als jeder vierte Kunde dieser Plattform sein.

Klar ist an dieser Stelle, dass es nicht nur Gewinner geben kann. Die CD ist auf dem absteigenden Ast, welcher sich prognostisch innerhalb den nächsten Jahren auch nicht mehr zu fangen vermag. Nach ihrer beinah monopolistischen Marktdominanz der späten 1980er und 1990er Jahre wurde der silberne Datenträger seit Anfang des neuen Millenniums nach und von neuen Onlineanbietern und Downloadportalen eingeholt und schließlich sogar überrundet. Große amerikanische Medienketten (Target, Best Buy) verkünden Pläne, ihren CD-Verkauf einzustellen, was deutlich auf das Ende der CD-Ära hinweist¹⁰. Es wird ergründet, was ausschlaggebend für diese Entwicklung sein könnte.

Hier bezieht sich die Schallplatte unter anderem auf ihre tief verwurzelten Ursprungs-

faszinationen: Vordergründig für viele Musikliebhaber ist natürlich die Beschaffenheit des Tonträgers. Durch ihr analoges Medium vermag es die Schallplatte, einen warmen, breiten Klang zu liefern, der der digitalen Präzision der CD in Bereichen Authentizität und nostalgischer Liebgewinnung einige Schritte voraus ist. Auch die Wertschätzung der größeren visuellen Gestaltungsfläche wird oft als Grund genannt. Das Hörerleben wäre besonders, das Herausholen der Schallplatte, das Aufsetzen der Nadel und das Studieren der Vorder- und Rückseite des Covers einhergehend mit Sammelfaktor und Wühlen in Schallplattenläden machen die LP erneut zu einer generationsübergreifenden, ästhetischen Institution. Die CD war vor allen Dingen eine Innovation des Komforts, welcher durch die weltweite Verlagerung zu Hosentaschen-Endgeräten vollkommen revolutioniert wurde. Eine CD passt wohl kaum in ein Smartphone, welches durch technische Errungenschaften innerhalb der Popularisierung des Internets die CD vom Thron des führenden digitalen Musikmediums stieß.



Quelle: RIAA

1) Schallplattenverkäufe (LP u. Single) 1973-2021 Großraum U.S.A.
 2) CD-Verkäufe (Album u. Single) 1973-2021 Großraum U.S.A.

3) Musikstreaming-Abonnenten 1973-2021 Großraum U.S.A.
 4) Musikdownloads (Album u. Single) 1973-2021 Großraum U.S.A.

Meine derzeitige Hauptprofession liegt in der Musik; in meinem Fall im Produzieren und Schreiben von (Musik-)Stücken zum Herausbringen unter eigenen Künstlernamen, aber auch in Auftragsarbeiten für Dritte. Ich bediene einen Teiljargon der elektronischen Musik, welcher sich mit Begrifflichkeiten wie „Underground“ oder „Independent“ assoziiert. „Underground“ als Strom jenseits des Populären (mittlerweile aber mehr dessen Strukturen als seiner Ästhetik), „Independent“ als relativ simpel eingedeutscht „unabhängig“, ohne geld- und ressourcenreiches Management oder Untervertragnehmung seitens Major Labels (großer Musikverlage, z.B. Warner Bros, Universal).

Dies sind bewusst keine eindeutigen musikalischen Unterkategorien, genaueres Genre-Filetieren wäre an dieser Stelle jedoch nicht zielführend.

Das in meinem Fall eng damit verbundene Handwerk des DJing (kz. Disc Jockey, das Spielen von (Tanz-)Musik in (hauptsächlich) Nachtclub- und Diskothekenbetrieben) ist hierbei mein *eigentlicher* Job, in sofern, als dass ich dadurch meinen Lebensunterhalt finanziere. Natürlich werfen auch Streaming und Tonträgerverkäufe zu einem gewissen Grad Geld ab, stehen jedoch in keiner Re-

lationen zum aktuellen Gagenverhalt des Live-Auftretens. Ich muss an dieser Stelle darauf aufmerksam machen, dass ich hier von meiner persönlichen Situation berichte und sich dieser Teil keiner Pauschalisierung oder sonstiger Generalisierung verspricht.

Jedoch ist anzumerken, dass sich mir ähnliche Strukturen durch meinen erweiterten Fach- und Freundeskreis ziehen.

Das Publizieren von Musik ist in vielen verschiedenen Formaten möglich, hauptgeläufig sind jedoch die Single (ein oder wenig mehr Stücke), EPs (Extended Plays, i.d.R. zwischen 3 und 8 Stücken) und Alben. Dass ein Album oftmals längerer Arbeit hinsichtlich jedem seiner gestalterischen Aspekten bedarf, ist der Regelfall. Ohne der Single oder der EP an ästhetischem Wert abzusprechen, finden sich jedoch eben jene kleineren, unverbindlicheren Musikformate in meinem Dunstkreis als generelles Wahlkonzept wieder.

Dies ist wahrscheinlich auch der historischen Tatsache geschuldet, dass sich (elektronische) Tanzmusik mit der Erfindung der „Maxi

ALL THAT JAZZ

Single“ in den 1970er-Jahren das erste mal wirklich von DJs in einem weitaus komplexeren und dem Arbeits- und Konsummarkt angepassterem Format spielen ließ. Eine Maxi Single versteht sich als Schallplatte in optischer LP-Größe, die jedoch nur ein oder wenig

mehr Stücke pro Seite aufweist. Der Ton einer Schallplatte wird durch die elektrische Verstärkung eines analogen Audiosignals erzeugt; eine kleine Nadel tastet nach innen zirkulierend eingepresste Rillen ab, jene Vibration lässt einen Ton erklingen. Der Platz ist begrenzt, und umso mehr Informationen auf der Drehscheibe gespeichert werden sollen, desto enger werden die Rillen aneinander gereiht, wodurch Dynamik und vor allen Dingen Lautstärke verloren geht. Durch das Reduzieren der Spiellänge verstärken sich die Stücke automatisch in ihrem klanglichen Gewicht. Ein optimales Werkzeug für DJs, die vor den Zeiten der CD und MP3-Dateien ihrer Tätigkeit nachgingen. Jenes Phänomen sollte sich bis heute als Standard bewähren und wurde, abseits seines physikalischen Nutzens, ins Digitale übersetzt.

Natürlich ist ein elektronisches Musikalbum bei weitem keine Obskunität. Die Spannbreite an elektronisch zu produzierender Musik ist



Fotografie: Felix Fleer

grenzenlos, mittlerweile ist die elektronische Musikproduktion mittels Computersoftware seit über zwei Jahrzehnten Arbeitsstandart. Formate werden auch teilweise durch ihren Nutzen voneinander differenziert. Im Teilbereich von (überschlagen) House und Techno steht die stetige Wiederholung eines oder mehrerer Elemente, dem „Loop“, als transzendierendes Element im Mittelpunkt. Es gibt unter anderem Kreationen, die sich durch ein über mehrere Minuten wiederho-

lendes Kernelement ohne großartige Ausarbeitung ihrer Dramaturgie oder Dynamik als „DJ Tool“ bezeichnen lassen können. Ein Werkzeug, das dem Moment dienen soll, um den Groove aufrechtzuerhalten. An dieser Stelle ist die Maxi Single das optimale Trägermaterial: Laut und leicht zu handhaben, übersichtlich und nahbar. Durch die Differenzierung vom Song zum DJ-Tool wird der Musik jedoch gewollt oder ungewollt der Nutzen des Privathörens abgesprochen.

Es mag eine Menge (physische) Alben gehen, die sich aus jenen Werkzeugen zusammensetzen, sind sie jedoch nicht üblich und heutzutage (in der Regel) schwer zu verkaufen, da sich der DJ-Markt mittlerweile hauptsächlich um digitale Medien dreht. Dem entgegen steht das Album als Format der künstlerisch-musikalischen Maximalentfaltung, des Geschichtenerzählers, der Achtung des Details und der Liebgewinnung des roten Fadens. Das Album zentriert

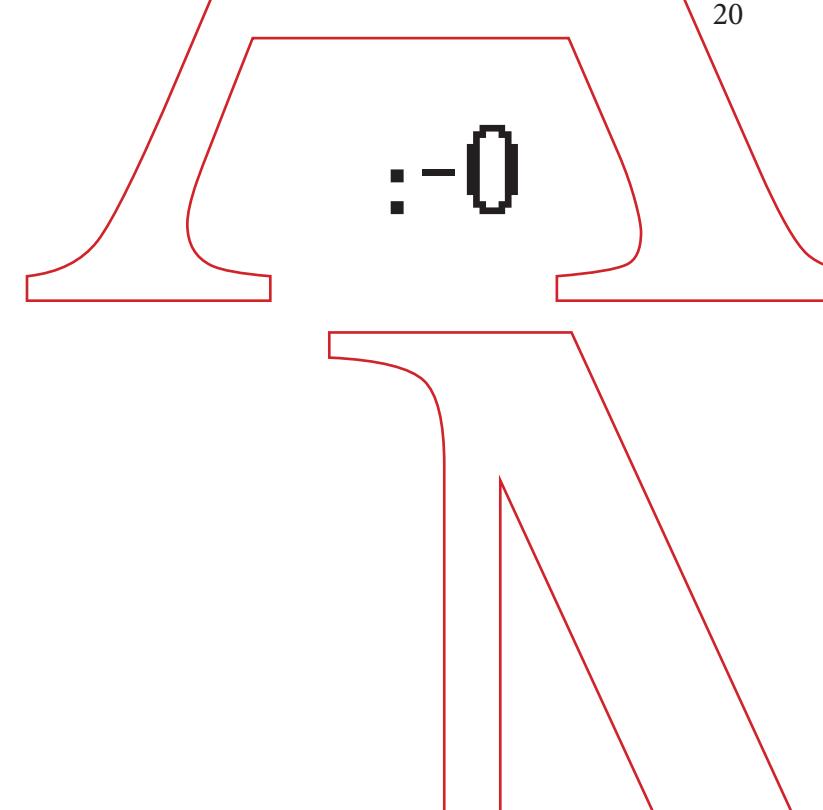
2.5 Ein Langspieler als persönliches Flaggschiff-Projekt

zwangsläufig den/die Künstler*in, während DJ Tools und Maxi Singles der Aufgabe dienen, eine emotionale Wirkung im entsprechenden Umfeld zu erzeugen.

Und auch hier bestätigt die Ausnahme die Regel, meine Aussagen bezüglich minimal angeschnittener Themen dienen dem allgemeineren Verständnis meiner Arbeitsfindung und sind mit ausreichend Flexibilität zu betrachten. Um den Bogen an dieser Stelle zurückzuführen und der etwaige Kontrast zwischen szenespezifischen Ausarbeitungen diverser Musikformate geklärt ist, ergibt sich aus voriger Determination mein persönlicher Antrieb zur Kreation eines Albums. Ein Album ist für mich wie ein blankes Stück Papier, ein unbeschriebener Zettel, ein Voranschreiten unabhängig des Ziels. Was auf EPs und Singles keinen Platz findet, hat auf dem Album seine Daseinsberechtigung und auch die hörende Person hat oftmals eine offenere Erwartungseinstellung. Dem Album wird der Raum und die Langatmigkeit eingerräumt, die es benötigt. Ein Gesamteindruck lebt von der Synergie der einzelnen Bausteine. Unabhängig der Musik spielt außerdem das Albumcover und die multimediale Visualisierung eine große Rolle. Meine Intention hinter dem Schaffungsprozess von „Minor

Major Grand Schemes“, so der Albumname, war, die von Konventionen (mehr oder weniger) unbefleckte Wahrheit meiner ästhetischen Fantasien gnadenlos aufs Papier zu bringen. Nicht, dass ich bei meiner sonstigen Arbeit großartig Abstriche machen müsse; generelle Hintergedanken bezüglich crowd-pleasing und Funktionalität sind jedoch stets vorhanden, bei der EP oder Single mehr als bei dem Album. Konkludierend versteht sich folgender, persönlicher Arbeitsansatz: Das Album als Großprojekt ist mein persönliches Flaggschiff zu nahezu grenzenloser künstlerischer Entfaltung, der das durch das Format gegebenen Raumes bedarf, um sich meiner selbst und zuletzt auch seiner Rezeption als nachvollziehbares, interessantes und (hoffentlich auch) anspruchsvoll-ästhetisches Abbild meiner multimedialen Auslegungen zu erfreuen.

ALL THOSE
IDS



20

21

ALL
THESE

POSSIBILITIES

AND
WHERE
DOES IT

END

Ü WHERE IS
Ö MY REALM
Ä OF COMFORT

2.6 Ein Einblick in die derzeitige Szene elektronischer Clubmusik

Das von mir in dieser Arbeit adressierte Interessenfeld beläuft sich erneut auf unabhängige („independent“) Produktionen, Labels, Künstler*innen und Phänomene (welche zuletzt natürlich auch von der Großmacht der Major Labels beeinflusst werden).

Also ein Teilbereich kleiner(er) Künstler*innen, die sich der Eigenproduktion verschrieben haben und tagtäglich die Grenzen des Genres austesten; die Cutting-Edge und Avantgardist*innen jenseits der populären Musik.

Tatsächlich rückt der oft als inklusiv und tolerant glorifizierte Untergrund elektronischer Musik immer weiter Richtung Mainstream, Popkultur und Exklusivität.

Dieses Kapitel wird keine innenpolitische Debatte über dessen Vor- und Nachteile, jedoch ist anzumerken, dass mit steigenden Umsätzen und wachsendem gesellschaftlichen Interesse ganze Industrien in und um den Begriff Underground, im größten Teil „Techno“, entstehen. Techno beschreibt eine Musikrichtung, die durch repetitive rhythmische und melodische Motive den/die Hörer*in in einen extaseartigen Zustand zu versetzen mag. Tanzbare Rhythmen im Vierteltakt mit tiefen Bässen und eingängigen Grooves sorgen für eine faszinierende,

beinah ästhetisch-dystopische Sinnesreise; natürlich hauptsächlich in Symbiose mit den entsprechenden Rahmenbedingungen wie Musikanlage und Raum.

Moderne soziale Netzwerke wie Instagram und TikTok werden regelrecht überschwemmt mit Techno-Mode, Clubvorschlägen, Tanzvideos und dergleichen, im Rahmen (teilweise) überzogener Selbstdarstellung, zeitgemäß des Scrollverhaltens und Algorithmus genannter Plattformen.

Zusammenfassend kann gesagt werden, dass die gewaltigen Einflüsse sozialer Medien auf elektronische Tanzmusik zwar unverkennbar, aber auch unabdinglich sind. Ich versuche, diesen Teil der Arbeit möglichst wertfrei zu gestalten, deshalb spreche ich nun nicht von Vor- und Nachteilen und derer Kategorisierung, sondern von Möglichkeiten. Das Internet bietet unendliche Möglichkeiten zum Vertrieb, zur Darstellung, zur Publikation und zum Teilen von Musik und ihrer (Neben-)Produkte.

Kontextualisiert wären zum Beispiel Tonträger, Veranstaltungen und sonstiges einer großen Audienz kostengünstig, ressourcensparend und unverbindlich näherzubringen. Moderne Massenmedien, gleich allumfassender Werbetrends, sorgen auch für Ver-

änderungen in Nischenabteilungen gesellschaftlich-kultureller Phänomene und Gruppierungen.

Die vorausgesetzte Selbstdarstellung zum erfolgreichen Führen einer digitalen Identität, welche zurzeit den einfachsten und zugänglichsten aller Marketingkanäle darstellt, treibt viele Kunstschaffende, die sich in erster Linie der Aussagekraft ihrer Arbeit verschreiben wollen, in einen engen Zwiespalt. Die Zentrierung der Person hinter der Kunst ist kein moderner Trend, jedoch weiterhin durchaus eine Hürde für jene, die sich den sozialen Medien aus Gründen wie persönlicher Neigungen oder fehlendem Interesse entziehen möchten.

Um dies auf elektronische Clubmusik zurückzuführen, ist man sich einig, dass jene Strukturen und Tendenzen einen der mittlerweile wichtigsten Kernbereiche der aktuellen Szene verkörpern. Demnach sind Vermarktung, Präsentation und Darstellung gleichauf, wenn nicht sogar wichtiger als das eigentliche Grundwerk, die Musik.

Umso spezifischer der Bereich, desto mehr können sich auch Strukturen einzelner Musikstücke verschiedener Künstler*innen ähneln, demnach ist einer der größten unterscheidenden Faktoren die Persona des

Individuums. Die Verlagerung der Aufmerksamkeit hinsichtlich medialer Präsenz ist nunmehr fester Bestandteil der Szene. Es gilt also nun, sich den Möglichkeiten anzunehmen, Potenzen zu verinnerlichen und innerhalb des gegebenen Rahmens seine eigene, persönliche Mitte zu finden, falls man die Intention verfolgt, mit der eigenen Musik eine wachsende Hörerschaft zu erreichen.

Durch moderne Produktionsmöglichkeiten ist jeder Computerbesitzende imstande, elektronische Musik im Schlafzimmersetting zu realisieren. Ein einfacher Zugang ist eine wichtige gesellschaftliche und technische Errungenschaft, die auch Leuten wie mir das Musizieren und Experimentieren mit Klängen ermöglicht.

Ein Folgeprodukt dessen ist natürlich auch ein enormer Anstieg an Musizierenden und Veröffentlichungen. Bis dato liegt mir die Beziehung eines professionellen Tonstudios mitsamt Equipment in finanziell nahezu unerreichbarer Ferne; meine gesamte bisherige Diskographie entspringt dem (fast alleinigen) Rechensystem meines Computers. Bisher reichte dies auch vollkommen aus, um mich in einer Dimension zu bewegen, in der es mir an (fast) nichts mangelt.

Es gibt in der elektronischen Clubmusik

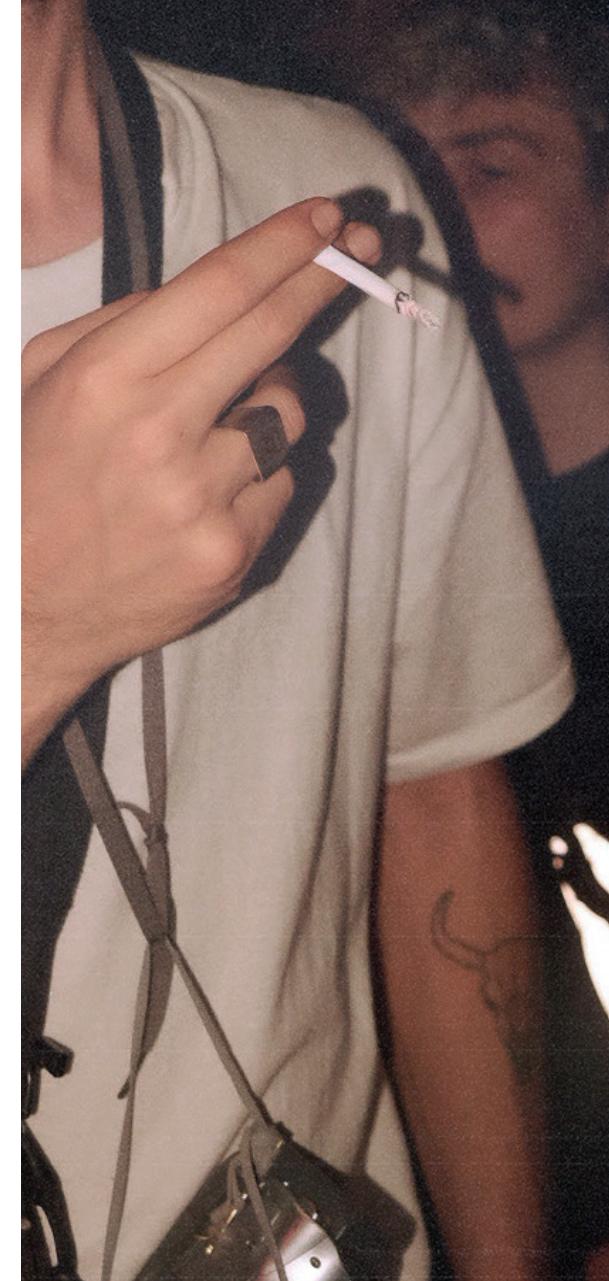
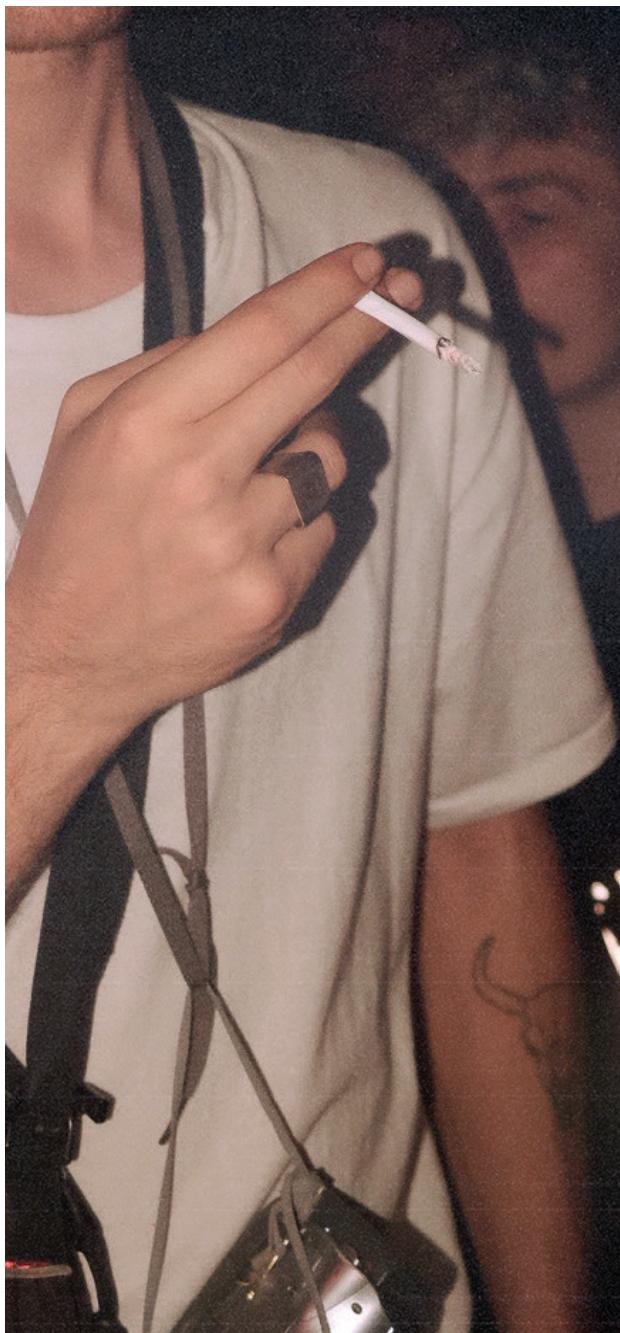
durchaus Live-Musiker*innen, die mit Synthesizern, Drumcomputern, aber auch ganz spartanisch mit Laptop Konzerte geben. Wesentlich ressourcensparender und flexibler ist das DJing, welches nach modernen Standards nur das Mitbringen eines vom CD/USB-Spieler lesbaren Datenträgers und Kopfhörern voraussetzt. Die infrastrukturellen Mühen allein im Transport reduzieren sich hier auf ein Minimum und bedürfen keiner komplexeren Planung. Demnach ist das Vertreten elektronischer Musik tendenziell eher dem Auftreten als DJ überlassen, in dem man eigene Produktionen, aber natürlich auch Fremdproduktionen auflegen kann und sich somit einem nahezu grenzenlosen Pool an Musik bedienen darf. Die Kopplung von DJing und Produktion ist zwar eine Möglichkeit, bei weitem aber keine Notwendigkeit. DJs, die lediglich der Profession des Auflegens nachgehen, sind mit erfolgreichen Produzent*innen und Musiker*innen im Popularitätswettstreit auf einer Augenhöhe. Man könnte in Einzelfällen bereits von Ikonisierung Songs-ineinandermischender Künstler*innen sprechen. Diese Bezeichnung mag trivial klingen, grundsätzlich trifft sie auch zu; jedoch ist das DJing eine Profession, die vielleicht (relativ) einfach zu ler-

nen, jedoch einer großen Menge Erfahrung und langem Übens bedarf, um gemeistert zu werden.

Die Szene befindet sich, ebenso wie ihr technologisches Pendant im Social-Media-Bereich, im stetigen Wandel. Trends kommen und gehen, konstant bleibt die große Notwendigkeit eines ständigen Outputs, um im großen Strom der Onlinewelt nicht in der Obskunität zu versinken. Angemerkt gilt dies für all jene, die versuchen, sich mit und durch ihre Musik eine nachhaltige, finanziell erfolgreiche Karriere aufzubauen.

Abseits dieses kapitalistischen Grundgedankens besteht der Underground natürlich auch aus Künstler*innen, die sich, ob politisch oder aus künstlerischer Emotion, den Massenmedien entsagen und sich auf die alleinige Fertigung und Weiterentwicklung ihrer Arbeiten konzentrieren. Da sich diese Arbeit im Weiteren auch mit modernen Vermarktungsmöglichkeiten jenseits des rein-Künstlerischen befassen wird, war es mir wichtig, die kommerziell orientierte Seite jener Silbermünze anzuschneiden, die eine (nun nicht mehr) kleine, florierende Musikkultur repräsentiert.

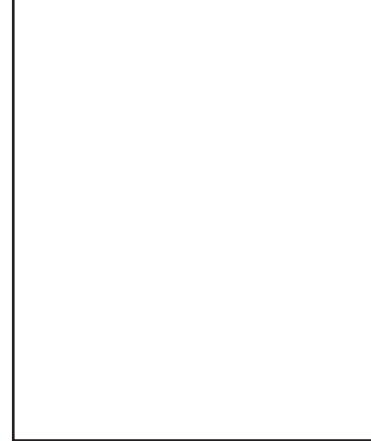
Nun, da die essentiellen Grundweichen zum Verständnis des Problems gestellt sind, werde ich in der Folgearbeit die Entstehungsprozesse meines Albums entmystifizieren und kontextualisieren. Es folgt ein praktischer Teil, welcher später in Zusammenhang mit der aufgearbeiteten Theorie einen groben Querschnitt des Arbeitens eines unabhängigen Musikers in der modernen, digitalen Welt darstellen soll.



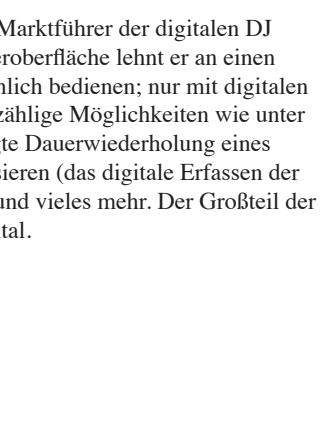
Fotoquellen rechts mittig:

<https://www.pinterest.de/pin/698058010984991108/>
<https://geizhals.de/pioneer-cdj-3000-a2371579.html>
<https://www.pioneerdj.com/de-de/product/mixer/djm-900nxs2/black/overview/>

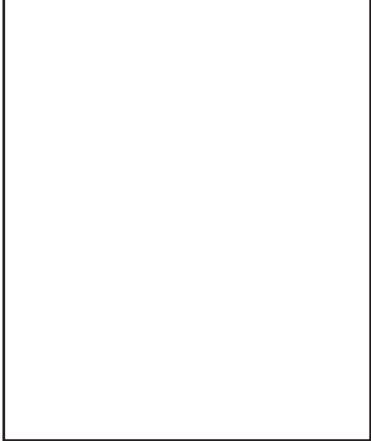
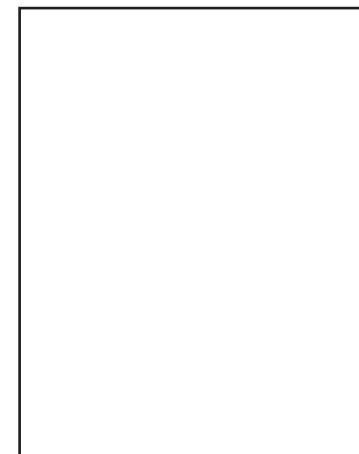
Das Standard-DJ-Setup ergibt sich aus folgenden Komponenten: Zwei Plattenspieler (häufig außen, ggf. innen), zwei sog. CDJs der Marke Pioneer (digitale CD - und MP3-Spieler) und ein Mischpult (oft der Marke Pioneer (digital) oder Allan & Heath (analog))



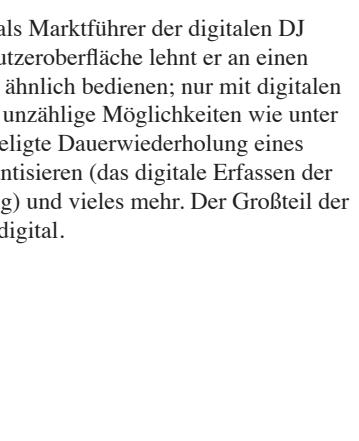
Der CDJ behauptet sich seit Jahren als Marktführer der digitalen DJ CD- und MP3-Spieler. Von der Benutzeroberfläche lehnt er an einen Plattenspieler an und lässt sich auch ähnlich bedienen; nur mit digitalen Tonträgern, statt analogen. Er bietet unzählige Möglichkeiten wie unter anderem Loopen (eine zeitlich festgelegte Dauerwiederholung eines bestimmten Audioausschnittes), quantisieren (das digitale Erfassen der Geschwindigkeit und ihrer Rasterung) und vieles mehr. Der Großteil der modernen DJs spielt ausschließlich digital.



Das Mischpult stellt das Zentrum des Aufbaus dar. Lautstärke, Equalizer (und Effekte) lassen sich hier steuern. Die meisten Techniken zum Übergänge steuern (das ineinander-mischen zweier oder mehrerer Songs) werden am Mischpult getätigter (daher der Name).



Das Technics 1210er-Modell bewährt sich seit über dreißig Jahren in Clubs und Diskothekenbetrieben durch seine unverwüstliche Robustheit und Langlebigkeit. Der Klang ist natürlich auch abhängig vom System und den Lautsprechern, siedelt sich aber im mittleren Hifi-Bereich ein.



3.0 Ideenfindung und Entstehungsprozess

Wie bereits aufgeführt, war das Album als Wahlformat für mich der nächste Schritt. Anfang 2021 wusste ich, dass ich ein Album produzieren will, aber nicht genau, wo ich anfangen sollte. Ich hatte zunächst einen Projektordner mit dem Arbeitstitel „Album“ angelegt und angefangen, erste Stücke zu komponieren. Alle musikalischen Einzelprojekte benannte ich startend mit dem Wort Album, um mir selber zu signalisieren, welche Projekte nun dem Album dienen sollen und welche nicht. Nach und nach nahmen die „Albumprojekte“ die Überhand in meinen Ordnerstrukturen. Nicht viel mehr als bloße Skizzen, die man wohl kaum Musikstücke nennen konnte, tummelten sich auf meiner Festplatte. Einzelne Exporte fügten sich nach und nach zu einem Gesamtbild zusammen, sodass ich wußte, welche Lieder ich fertigstellen wollte, natürlich trotzdem unter Beachtung potenzieller Austausche. Ich genoss die Zeit, mich in mein Studio zurückzuziehen, um Tag und Nacht an meiner Musik zu feilen. Der Name „Minor Major Grand Schemes“ fiel mir nur zufällig während des Arbeitens ein, ich verstand den Titel aber als äußerst melodiös und interessant, sodass ich die Dramaturgie des Albums um folgendes Thema gestaltete. Im Magazin steht:

„Minor Major Grand Schemes stands for the balance between objective and subjective reality. Your perception of things mirrors on how you see them, feel them and take them for yourself. Minor major, so to say, important or not-so-important, grand schemes, means that things might get more or less important on how you value them. This is at least what I learned for myself doing a long-term therapy late 2020 into early 2021 against depression and OCD. As my view changed, so did my surroundings. As my surroundings changed, so did my view.“

I found that to be a really important and crucial lesson on how to deal with fear, anxiety and feelings alike. The toughest thing is to learn how to shift your mind towards another, more positive direction. That might take time, a lot of hard work and a strong will.

Be sure that it is okay to ask for help, always. If I didn't get the help I got during my down times, I don't know where I would be now.

This is why I decided on that name for this album. Consider yourself important and beautiful at any given time.

Have fun and enjoy listening to Minor Major Grand Schemes.“

Ich bin großer Fan von Neologismen, dadaistischen und verschachtelten Song- und Albennamen, abseits der „I need your love“, „I want you“, „Baby come over“ und vielen weiteren Phrasendreschern. Der Titel ist neben dem Cover das erste Tor zum Werk, erregt dieser kein Aufsehen und weckt kein Interesse, steht dem aufmerksamen Zuhören eine erste Hürde im Weg.

Da ich das Musizieren und Produzieren nach wie vor als meine Hauptprofession einstufte, war es wichtig, dass die Musik als erstes (mehr oder weniger) im Sattel saß.

Ich wusste bereits in den Anfängen, dass ich visualisieren will, aber noch nicht genau, was und in welchem Rahmen. Aus Erfahrung, und da ich jetzt auch schon am Folgealbum arbeite, kann ich sagen, dass ein Projekt anzufangen, einfach ist. Wann das Projekt fertig ist, ist eine ganz andere Frage. Bislang konnte ich Songs mehr oder weniger aus dem Ärmel schütteln, die dem Gewicht des dramaturgisch durchdachten Albums nicht unterliegen - Songs für Formate wie EP oder Single. Möchte man eine Geschichte erzählen, bedarf es kleinstkariertester Choreographie. Die ersten (durchschnittlichen) 70-80% des Songs gehen relativ schnell von der Hand, das Finetuning und Kontextualisieren ist die wahre Kunst. Ohne beratungsresistent zu wirken, hatte ich mir Feedback von nur wenigen, ausgewählten Freunden und Kollegen eingeholt, von denen ich eine ehrliche Meinung erwarten konnte.

Die Songauswahl an sich pendelte sich nach und nach ein und ein grundlegendes Verständnis der von mir initiierten Ästhetik machte sich in mir breit. Der Ausgang war nicht geplant; ich ließ der Sache freien Lauf und lernte mit der langsamen Entstehung des Werkes, worum sich das Werk letztendlich dreht. Fast generativ entwickelte sich das Album sehr organisch mit jedem weiteren kleinen Schritt Richtung Fertigstellung. Ein interessantes Phänomen, was ich bei meiner sonstigen Arbeit bisher noch nicht wirklich beobachten konnte.

3.1 Finanzierung

Das Projekt wurde ohne Stipendien oder anderweitige Hilfsprojekte finanziert. Durch steigende Rohstoffpreise ist das Pressen einer Schallplatte teurer denn je, geschweige denn den Papierpreisen für Cover und Innenhüllen.

Durch weniger aufwändige Spezifikationen wäre es durchaus möglich gewesen, hier und da ein wenig zu sparen, hätte aber große Abstriche in der Präsentation des Produkts gefordert.

Letztendlich führten die hohen Preise (allein in der Produktion) dazu, dass ich mich von vielen persönlichen Gegenständen getrennt habe. Dem trauere ich nicht hinterher, ich wollte mich privat sowieso ein wenig ausdünnen. Flohmärkte, Schallplattenbörsen,

Auftritte, sparen. Alle mir möglichen Register wurden gezogen, um das Projekt zu ermöglichen. Die Finanzierungsphase dauerte in etwa 6 Monate.

Die Kosten setzen sich aus folgenden Schwerpunkten zusammen:

Die Vinylherstellung (300 Kopien, Doppelvinyl, beidseitig bedrucktes Cover): ca. 4300€

Digitales Mastering: ca. 200€

Musikvideos (Requisiten, Darsteller*innen, Raumbuchungen): ca. 500€

Werbekampagne via HypeFilter: 500€

Magazin (16 Seiten, 400 Kopien): ca. 200€

Insgesamt liegt der grobe Überschlag bei in etwa 5700€, rechnet man Nebenausgaben noch mit ein, pendelt sich der Betrag bei ungefähr 6000€ ein.



WHAT
MAKES THE WORLD GO ROUND

3.2 Design und Fotografie

Lange habe ich meine Persona aus meiner Musik herausgehalten. Im Rahmen dieser Arbeit fand ich es jedoch angebracht, wenn nicht sogar essenziell, dass ich mich selbst auf dem Cover abbilden lasse. Dieses Album ist bis dato meine persönlichste Arbeit, so stehe ich mit meinen eigenen Themen bewusst im Mittelpunkt des Projekts. Außerdem galt es auch für mich, aus meiner Komfort-Zone auszubrechen und etwas neues zu wagen. Die Fotografie entstand im Fotostudio der Fachhochschule Bielefeld, fotografiert hat Sophie George, zusammen mit Jannes Batrov als Assistenz. Das Wahlmedium war der Analogfilm, welcher in einem Drittelfabor entwickelt wurde. Die Zusammensetzung der auf dem Foto sichtbaren Requisiten verlief eher willkürlich, mehr der Komposition geschuldet als dem eigentlichen Sinnesgehalt.

Die Rückseite steht dem Inhalt des Albums deutlich näher. Die Typographie beschreibt einen Kontrast von Ordnung und Chaos; die Songliste steht mittelpaltig im Zentrum und bildet einen Korpus, der von kleineren Kritzeleien umschwungen wird. „Radio Grotesk“ eignet sich wunderbar als serifenlose Displayschrift, welche durch konsequent gleiche Buchstabenabstände ein großes Maß

an Präzision ausstrahlt. Die Seitenhinweise erfolgten handschriftlich, ebenso wie der im Hintergrund gemalte Schriftzug mit dem Titel des Albums. Der Titel landete nicht auf der Vorderseite, da mir der Fokus auf die Fotografie sehr wichtig war. Spricht das Cover an, verleitet dieses durch Mystifizierung (u. a. (in diesem Fall) Verschleierung des Gesichts) zum Umdrehen der Schallplatte, wo alle weiteren Informationen zu betrachten sind.

Im Fuß der Rückseite befinden sich Namennennungen mitwirkender Musiker*innen, Fotograf*innen, Videograf*innen und Dankesagungen. Ganz unten auf der Seite ist das Logo meines Musikverlags abgebildet. Die Grafikl auf der rechten Seite versteht sich als Verkaufsdummy, der das fertige Produkt in Szene stellt und sein Aussehen suggeriert. Zur Rechten (auf dieser Seite) befinden sich die Gestaltungen der Labels, der Aufdrucke im Zentrum der Schallplatte. Hier sind ähnlich zur Rückseite die jeweiligen Titel zentriert gesetzt und Seiteninformationen, sowie Besetzungen, mit aufgeführt.

Als Gestaltungsgrundlage dienten weitere Fotos aus dem Fotoshooting mit S. George und J. Batrov.





Minor Major
Grand Schemes

An audiovisual
visually audible
audiovisual

In question of
visual audi-
bility
call +224
04032 043



All songs written and produced by Lutz Reineke in Bielefeld, Germany, 2021-2022, except for "On Your Own", which was written by Lily Wright in London, 2019, and for "No Face No Case", which was written by Vitus04 in Bielefeld, Germany, 2022. Ill Photography: Sophie George & Jannes Batrov III Design and concept: Lutz Reineke III Videography: Philipp Hinkel (as 4Wibs) & Stefan Schneiker Performances and instruments: Michael Tran as Flying Solo (Synthesizer & Piano: Cheex), Lily Wright as Just Lil (Lead vocals: Things U Do), Kiddburr (Vocals: Jingle 21) GOD004 shake it off! Super special thanks to: Lily, Michi, Felix, Phil, Tarik, Sophie, Jannes, Bura, Matej and to Mum, Dad & Sister for carrying me. Made in Germany, 2022 Goddess Music all rights reserved.

EDDIES

GOD004



31

3.3 Design des beiliegenden Magazins

Die Vor- und Nachteile einer physischen Veröffentlichung gegenüber alleinstehenden Streaming- und Downloadoptionen werden schon lange von allen möglichen Seiten diskutiert. Ohne hier näher darauf einzugehen, lässt sich für mich festhalten: Physisch bedeutet teuer, aufwändig, haarezerrauend und risikoreich. Aber: Was man bekommt, ist ein Produkt, das so schnell nicht wieder in den großen Weiten des Internets verloren geht. Fühlen, Sehen, Hören, Erleben; all diese Dinge stehen mir vordergründig gegenüber ihrem Arbeitsaufwand. Mir war es wichtig, die Doppel-LP noch ein wenig mehr aufzupäppeln. Das Aufklappen oder Lesen der Rückseite eines Plattencovers ist keine rein nostalgische Vorstellung, sondern Realität all jener, die sich mit der Musik auseinandersetzen wollen, wissbegierig sind, sich Zeit nehmen, sich auf etwas einzulassen und sich der Wirkung erfreuen. Ein Magazin dient hier ideal als kostengünstiges, informatives und ästhetisches Add-On/Gimmick; zuletzt auch vielleicht als zusätzliche Kaufmotivation. Mir war recht schnell klar, dass ich ein Magazin beilegen werde. Hinsichtlich meiner kleineren Erfahrungen im Editorialdesign, welches mir viel Freude bereitet, fiel die Entscheidung nicht schwer.

Das Magazin ist keine Fachzeitschrift, keine Bleiwüste, aber auch kein Bildband. Vielmehr stellt es Momentaufnahmen im Schaffungsprozess des Albums dar; Intuition stand über Bedacht. Songtexte, Zeichnungen, Skizzen, Fotos, all dies findet hier seinen Platz. Vor allen Dingen war mir die Nähe zur Emotion wichtig. Fotografien von (besten) Freunden, Zeichnungen von Bekannten durch Online-Aufruf und persönliche Texte wurden verpackt. Das Magazin ließ ich in einer 400er-Auflage drucken. Ich brauchte lediglich 300 Exemplare, diese Option stand bei der Online-Druckerei meiner Wahl allerdings nicht zur Verfügung. Der Aufpreis war jedoch tolerabel. Jeder Ausgabe der LP liegt eine Zeitschrift bei.

MINOR MAJOR GRAND SCHEMES

A VISUAL GUIDE THROUGH MINOR MAJOR GRAND SCHEMES,
AN ALBUM BY DJ SWAGGER, GODDESS MUSIC 2022
CONCEPT AND DESIGN: LUTZ REINEKE
PHOTOGRAPHY: SOPHIE GEORGE, ALICE PALM, MICHAEL TRAN

IF IT
MATTERS,
IT MATTERS

Z

A

JINGLE 21
TOES
THINGS U DO
CHEEX
VALID RESEARCH
EVIAN
ILLEGALITY
SUGAR SUGAR
NO FACE NO CASE
CONNBUM
LAVENDER
DIRECT WAVE
BAD DEE JAY
ON YOUR OWN
HUMBLE
FLUOX

A GODDESS MUSIC PRODUCTION
HELL YEAH!

3.3 Design des beiliegenden Magazins

Zu Seite 1)

Das Deckblatt zeigt den Titel in ein, den Satz „If it matters, it matters“ (in Anlehnung an den Text auf der letzten Seite) in ein anderes Rechteck in der oberen linken und unteren rechten Ecke. In ihrer inneren Schnittmenge steht „A visual guide through Minor Major Grand Schemes (...)“ und der Buchstabe A, sowie der Buchstabe Z in den äußeren Schnittmengen. Ein visueller Hinweis für eine glossarische Auseinandersetzung mit der Arbeit (A-Z). Die Farben sind quasi ein Negativ des Albumrückens.

Zu Seite 2-3)

Auf der ersten Doppelseite sind zwei Fotografien, die ich mit meiner besten Freundin in London geschossen habe, abgebildet. Diese sind durch Schwellenwertfilter und künstliche Filmverbrennungen aufgeraut.

Zu Seite 4-5)

Hier hatte ich zu jedem Song des Albums eine kleine Entstehungsgeschichte geteilt, die einen längeren, andere kürzer.

Zu Seite 6-7)

Für diese Aufmachung hatte ich den von Lily Wright gedichteten Songtext unseres gemeinsamen Stücks „On Your Own“ im Blocksatz über die Seite verteilt und eine Zeile aus meinem Song „Cheex“ handschriftlich darübergelegt. Das entstandene Bild zeugt von Chaos, Zerstreuung, aber dennoch von System in der Unordentlichkeit. Das typografische Verfremden bis hin zur Unleserlichkeit (in diesem Fall mit spartanischen Mitteln) ist eine große Faszination meinerseits.

Zu Seite 8-9)

Über meine Social-Media Kanäle rief ich dazu auf, mir Zeichnungen zu schicken, die diese Seite verschmücken sollen. Freunde und Bekannte sendeten mir Zeichnungen zu, die sie beim Hören des Albums angefertigt hatten. Dies hat keinen tieferen Sinn, war aber ein wirklich angenehmer Austausch und ich bin glücklich, meine Freunde mit einzubinden zu können.

Zu Seite 10-11)

Zur Linken befindet sich der „Klappentext“ zu meinem Album, in dem ich kurz auf die Entstehungsgeschichte und die Namensgebung eingehe.

Auf der rechten Seite liegt eine Langzeitbelichtung aus dem Fotostudio, geschossen von Sophie George.

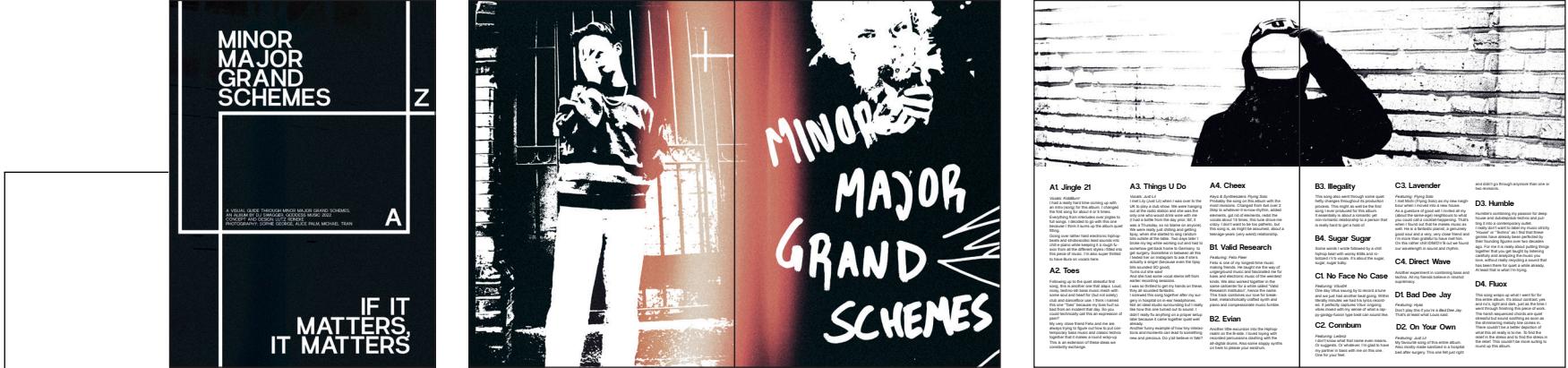
Zu Seite 12)

Die Rückseite zeigt die Songreihenfolge analog zur Coverrückseite.

Seite 1

Seite 2/3

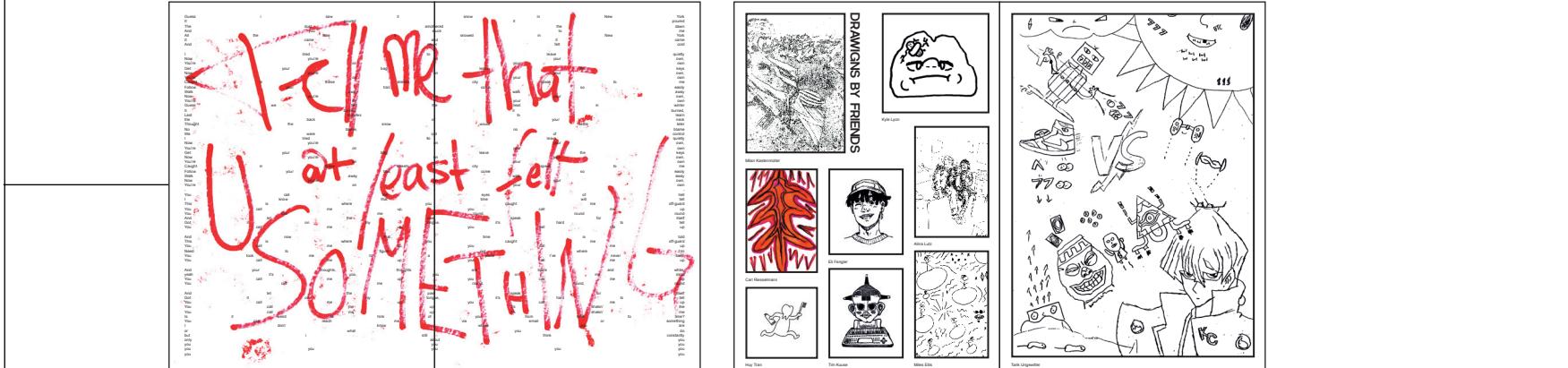
Seite 4/5



Seite 6/7

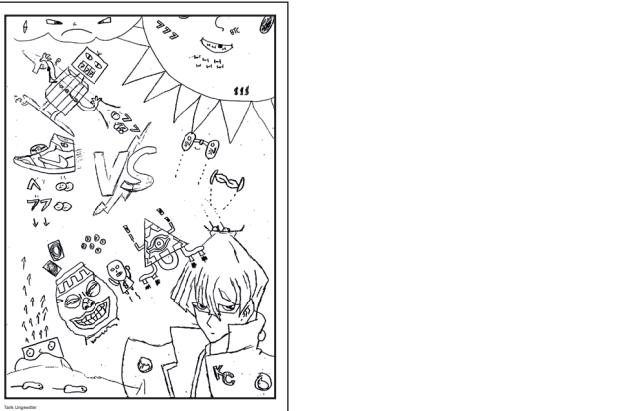
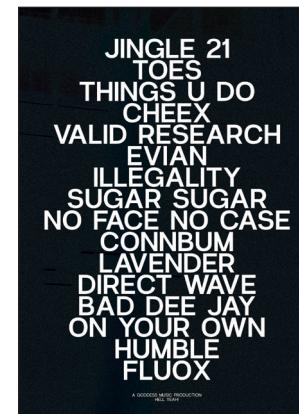
Seite 8/9

35



Seite 10/11

Seite 12



3.4 Musik

Die Musik im kleinsten Detail halte ich grundsätzlich nicht für essenziell, um meine Arbeit zu erläutern. Dennoch werde ich kurz auf meinen Schaffungsprozess eingehen, um diesen Bereich ein wenig zu entmystifizieren und die einzelnen Stücke ein wenig beschreiben. Immerhin ist ja trotzdem, abseits der Theorie und der hier verstärkt ausgearbeiteten visuellen Komponente, die Musik eigentlich das, worum es bei einem Album geht. Das Design, die Fotografie etc. tragen grundsätzlich viel zum ästhetischen Verständnis sowie zur Überbringung einer Botschaft bei, ist die Musik allerdings nicht zu gebrauchen, hilft auch das teuerste Musikvideo nicht viel, außer um in einigen Extremsfällen als durchaus noch verstärkendes Mittel der Unannehmlichkeiten zu funktionieren (Beispiel: Bibi H - How it is (Wap Dap)). Grundsätzlich höre ich privat viel Jazz, Hip-hop und Pop, durchaus aber auch hin und wieder avantgardistische Randbereiche elektronischer Musik. Meine Hörgewohnheiten haben sich über die letzten Jahre ziemlich verändert. Mit meinem mir zur Verfügung stehenden theoretischem und praktischem Vokabular habe ich mir (für diese Arbeit) zur Aufgabe gemacht, jene Einflüsse in einen clubtauglichen, elektronischen

Komplex zu übersetzen. Mein musiktheoretischer Hintergrund ist relativ begrenzt. Dafür bietet der Computer unheimlich interessante technische, generative und kreative Ansätze. Fest in meinem musikalischen Wortschatz befinden sich Techniken wie das „Samplen (das Verwenden und für die eigenen Zwecke Verfremden einer bestehenden Audioaufnahme)“, diverseste sich bewährt habende Audioplugins und Instrumente, ein erweitertes Verständnis von Arrangement, Sounddesign und Abmische, sowie grundlegendes Wissen und Spielvermögen in Gitarre, Bassgitarre, Klavier und Gesang. In der Zeit der Zugänglichkeit zur Musikproduktion via DAW (Digital Audio Workstation) spricht man vom Phänomen des/der Schlafzimmerproduzent*in, welches in meinem Fall den Nagel auf den Kopf trifft. Nichtmehr sind vollständig ausgestattete und irdinnig teure Tonstudios und Komponenten nötig, um zu musizieren und aufzunehmen. Mein Schlafzimmer besteht zur einen Seite aus Kommoden und einem Bett, die andere Seite ist mein eigenes kleines Tonstudio mitsamt Instrumenten und Recordingausstattung. Die Produktion des Albums erfolgte weitestgehend am Computer mitsamt integrierter Klangerzeuger und/oder Samples. Analoge Musikmittel waren hier Bassgitarre, Synthesizer, Klavier, Schallplatten- und CD-Spieler und Mikrofone. Auch Kooperationen (Features) sind auf meinem Album vorhanden. Insgesamt sind es 16 Stücke, davon fünf als Features vermerkt, 3 andere mit Session-Musiker*innen und der Rest Soloproduktionen. Genretechnisch erstreckt sich das Album über *Hiphop*, *Pop*, *RnB*, *House* und *Techno* bis hin zu *Juke*, *Drum and Bass* und *UK Garage*, letztere stellen kleinere Subgenres elektronischer Musik dar.

Meine Aufgabe war es, diese Genrevielfalt einem roten Faden zu unterwerfen, was (den Rezensionen nach) auch gelungen ist. Das Album soll überraschen, nicht langweilen, aber hinsichtlich Sounddesign und ästhetischen Entscheidungen einen Zusammenhalt vermitteln. Dramaturgisch ist das Werk ein auf und ab, welches sich ergeben soll, sobald man das Album am Stück durchhört. Die Dynamik zu bewahren war bei der Festlegung der Songreihenfolge mein größter Hintergrundgedanke.

16 Titel wirken auf Anhieb regelrecht erschlagend, vor allem vor dem Hintergrund heutigen Konsumverhaltens und den immer kürzer werdenden Aufmerksamkeitsspannen innerhalb der digitalen Gesellschaft.

Die Stückzahl soll in meinem Fall ein gewisses Maß an Trendtrotzigkeit repräsentieren, das sich der Faszination und persönlichen Liebgewinnung zur Entschleunigung verschrieben hat.

Ich habe erstmals den Schritt gewagt, Songs mit meinen eigenen Gesangsaufnahmen zu veröffentlichen („Cheex“ und „Illegality“), welche (zu meiner großen Überraschung) großen Anklang fanden. Das Album war für mich generell ein Schritt ins Dunkel, vor allen Dingen musikalisch, da ich versucht habe, viele meiner eigenen musikalischen Muster zu brechen, um einen Klang zu kreieren, der meiner Hörerschaft Progressivität vermittelt, andererseits aber dennoch meine Handschrift tragen sollte.

Oft starte ich die Produktion mit einer rhythmusgebenden Einheit wie Schlagzeug oder Perkussion. Nach ersten Festlegungen wie Tempo und Tonart skizziere ich eine oder zwei melodische Komponenten wie Klavier oder Bass. Der Prozess von diesem Punkt bis hin zum fertigen Song darf sehr stark

fluktuieren. Manche Songs sind innerhalb einiger Stunden Produktion schon mehr oder weniger spruchreif, während andere Ideen nahezu ewig brauchen, um eine Basis zu erreichen, auf der man aufbauen kann. Sei es Tagesform, aber auch Komplexität der Komposition und Anspruch an den Song; alles kommt hier zusammen. Nicht jedes Projekt muss als achtzigspuriger Musikneologismus aus dem Rechner kommen, andere dafür (nach eigenem Anspruch) aber schon. Instanzen wie Textdichtung nehmen für mich oftmals mehr Zeit ein, als ein instrumentales Stück und ziehen sich durch mehrere Bearbeitungsschritte.

Der Albumeröffner „Jingle 21“ ist eine rohe Fusion aus *Hip-hop* und *Jazz* mit einer Prise von *Punk*. Beginnend mit den Worten „Yo, Dig this“, startet das Album in ein Sample einer klassischen Schallplatte, welches ein Streichorchester erklingen lässt. Dieses sehr harmonische Element wird schnell gebrochen und wirft den/die Hörer*in in einen Schlagabtausch von harten Drums, dissonanten Bässen und stroboskopartigen Synthesizer-Sequenzen, welche in der Mitte des Songs durch einen melodiösen Part und eine abstrakte Sample-Collage gebrochen werden, um danach wieder zu konkludieren. „Toes“ ist ein eher funktionaler Techno-Song mit Einflüssen aus *Dubstep* und *Breakbeat*, welcher die Energie des ersten Songs weiter austrägt, aber dennoch reduziert. „Things U Do“ entstand aus ungenutzten Aufnahmeüberbleibseln der Sängerin Lily Wright, mit der ich in engem Kontakt stehe. Ein langsamerer,

harmonischer Popsong mit gebrochenem Rhythmus. „Cheex“ ist ein melancholisch anmutendes Exemplar der Genregruppierung 2-Step mit verträumten Flächen und Klavier- und Gesangseinlagen. Hier tritt der erste dynamische Wendepunkt ein, welcher mit dem Song „Valid Research“ einen steigenden Wechsel hinsichtlich Stimmung und Geschwindigkeit hervorruft. Nach einem kurzen Aufschwung geht es mit „Evian“, „Illegality“ und „Sugar Sugar“ wieder Richtung sanft und melancholisch. Evian und Sugar Sugar sind zwei Hiphop-Instrumentale, die die ersterschienene Single Illegality in einen kleinen Schutzrahmen stecken.

Illegality ist eine Fusion aus *Soul* und *UK Garage*, welche mit der Symbiose von organischen und digitalen Komponenten spielt.

Nach den ersten acht Songs des Albums, sozusagen der Halbzeit, wendet sich das Werk wieder dem Club zu; „No Face No Case“, ist eine weiterer UK Garage-Hybrid, diesmal zusammen mit *Deutschrap*. Gefolgt von „Connbum“ wird der Tanz-

rhythmus in Symbiose mit chromatischen Basslines und prägnanten Vocals in den Vordergrund gestellt. Lavender ist eine Mischung aus *IDM* und *Drum and Bass*, welche viel Liebe zum Detail und einem angenehmen Hörerlebnisses zeigt. „Direct Wave“ ist ein funktionaleres Techno-Stück mit einigen chromatischen Motiven und einer transzendernden Bassline. „Bad Dee Jay“ ist das schnellste Stück des Albums, welches sich bei 160 Beats per Minute einpendelt. Hier findet ein Wechsel zwischen gebrochenen Hiphop-Rhythmen und rudimentärer vier-viertel-taktigen Clubfunktion statt.

MUSIC OH YEAH!

„On Your Own“ ist eine weitere Zusammenarbeit mit Lily Wright und mein Lieblingsstück des Albums. Auch hier bediente ich mich übergebliebenen Aufnahmen, zur Verfügung standen mir die Gesangsspur und der flächige Synthesizer.

Diese wohl radiotauglichste Exkursion des Albums baute ich im Krankenhaus zusammen, nachdem ich aufgrund eines Wadenbeinbruchs operiert werden musste. Die letztendliche Fertigstellung erfolgte natürlich trotzdem nachträglich über meine Studio-monitore. „Humble“ versteht sich als eine Produktion in den Reihen des Genres *House*, welche zunächst eine bedrückende Stimmung vermittelt, zur Mitte hin aber durch harmonische Elemente aufgelockert wird. Der letzte Song „Fluox“ beendet das Werk mit einem abermals schnelleren Clubtrack, der im Kontrast zu den anderen funktionaleren Songs des Albums und in Anspielung an den ersten Titel Elemente von Stress und Entspannung vereint. Das hohe Tempo und der kurz nach Beginn eintretene, flutkuriere-nede Synthesizer suggerieren Anspannung, welche aber durch den bald darauf eintretenden, perkussiv-melodischen Synthesizer in einen anderen Kontext gebracht wird.

All dies sind kurze Beschreibungen der Werke, ohne viel auf emotionale Ideen und Hintergründe einzugehen.

Im Rahmen meiner künstlerischen Freiheit behalte ich es mir vor, den psychologischen, tiefsten Kern meiner Arbeit gezielt preiszugeben und lasse gerne Freiraum für Interpretation.

3.5 Musikvideos

Lange vor der Fertigstellung des musikalischen Teils war mir klar, dass ich Musikvideos zum Album produzieren will.

Aus Erfahrung sind Musikvideos kostspielige Unterfangen, vor allen Dingen hinsichtlich meiner Privatfinanzierung.

Glücklicherweise darf ich zwei mehr als fähige Videographen, Kameramänner und Editoren zu meinen besten Freunden zählen.

Phillipp Hinkel und Stefan Schneiker unterstützten mich mit unkomprimierter Leidenschaft und Initiative; ohne diese beiden wären unsere Musikvideos nicht so geworden, wie sie heute sind, falls sie überhaupt entstanden wären.

Musikvideos sind für viele Bereiche relevant; lässt sich über visuelle (digitale) Komponenten das Album besser vermarkten, so wird auch die Distanz des/der Zuhörers*in zum/zur Musiker*in ein wenig gebrochen, die vom Künstler intendierte Nachricht wird untermauert und verständlicher vermittelt.

Bis heute halte ich mich auf Social-Media-Kanälen grundsätzlich bedeckt und zeige mein Gesicht nicht im Internet. Alle drei Musikvideos zentrieren nie mich, sondern immer eine dritte Person, die das Stück für mich in Szene setzt (das dritte Video behandelt außerdem einen Song mit Feature).

So war meine persönliche Herausforderung, mit diesen Videos Geischt zu zeigen, ohne wirklich mein Gesicht zu zeigen.

Bislang existierten im Internet von mir nur Videos, die von diversesten Youtube-Nutzer*innen inoffiziell aus Drittmaterial zusammengeschnitten wurden.

Bis dato hielt ich meine Musik auch nicht für inhaltsstark genug, oder war mir dessen nicht bewusst, weshalb ein Musikvideo bis dahin eine noch weit entfernte, unberührte Idee darstellte. Dazu wäre auch wichtig anzumerken, dass Musikvideos im Elektronikbereich tendenziell eher Seitens größerer Labels und Firmen initiiert wurden, was sich durch die unaufhaltsame Ausbreitung von Instagram und co. und der damit verbundenen Notwendigkeit einer visuellen Darstellung deutlich verändert.

Bis zu einem oder zwei Jahren vor Release des Albums belief sich meine Internetpräsenz hauptsächlich auf *Soundcloud*, ein communitybasierter Online-Streaming-service, dessen musikalischer Inhalt lediglich aus Uploads der eigenen Nutzer*innen besteht. Eine Foto- oder Statusfunktion gab und gibt es hier nicht, neben Profilbild und Songcover konzentriert sich *Soundcloud* lediglich auf den auditiven Teil.

Meine persönlichen Videographieerfahrungen belaufen sich zurück auf meine frühe Kindheit und Jugend, in der ich viel Zeit damit verbrachte, kleine Filme und später Skateboardvideos zu drehen und zu schneiden. Allerdings ging diese Leidenschaft über die Jahre ein wenig verloren und ich konzentrierte mich mehr auf die Musik.

Grundstrukturen professioneller Ausmaße der Videografie bekam ich im Studium mit, konzentrierte mich hier aber auf Grafikdesign. Demnach sind meine erweiterten Verständnisse von Kamera und Schnitt stark begrenzt.

Allerdings taten sich mit meinem Schaffungsprozess klare Vorstellung davon auf, was ich visuell vom Album umsetzen wollte. Ideenfindung fällt mir oftmals recht leicht, gerade für musikunterstützende Filme und Videos kommen mir schnell viele (meistens auch realistisch umsetzbare) Einfälle. Demnach stand nach der Besetzung des Teams nicht mehr viel im Weg; das erste Video ist durch meine Schere gelaufen, bei den letzten beiden führte ich Regie und kümmerte mich um Grafiken. „Things U Do“, „Illegality“ und „No Face No Case“ entstanden in Zusammenarbeit mit o.g. Freunden und in dieser Reihenfolge.



3.5.1 Things U Do

„Things U Do“ war wohl das am einfachsten umzusetzende Video der Trilogie. Meine gute Freundin Alina Lutz hatte mir rein zufällig ein von ihr gedrehtes Handyvideo gezeigt, welches sie im Rahmen ihres Designstudiums produzierte. Das Video zeigt sie innerhalb eines offenen weißen Kubus, in dem sie eine in etwa 45-minütige Kunstchoreografie performt.

Beim Schauen des Videos kam mir direkt in den Sinn, mich ein wenig am Editieren auszuprobieren. Der Inhalt der Performance an sich ist improvisiert, neben einer Kordel und anderen kleineren Requisiten besteht der Film aus leichter und langsamer Körperbewegung innerhalb des Würfels.

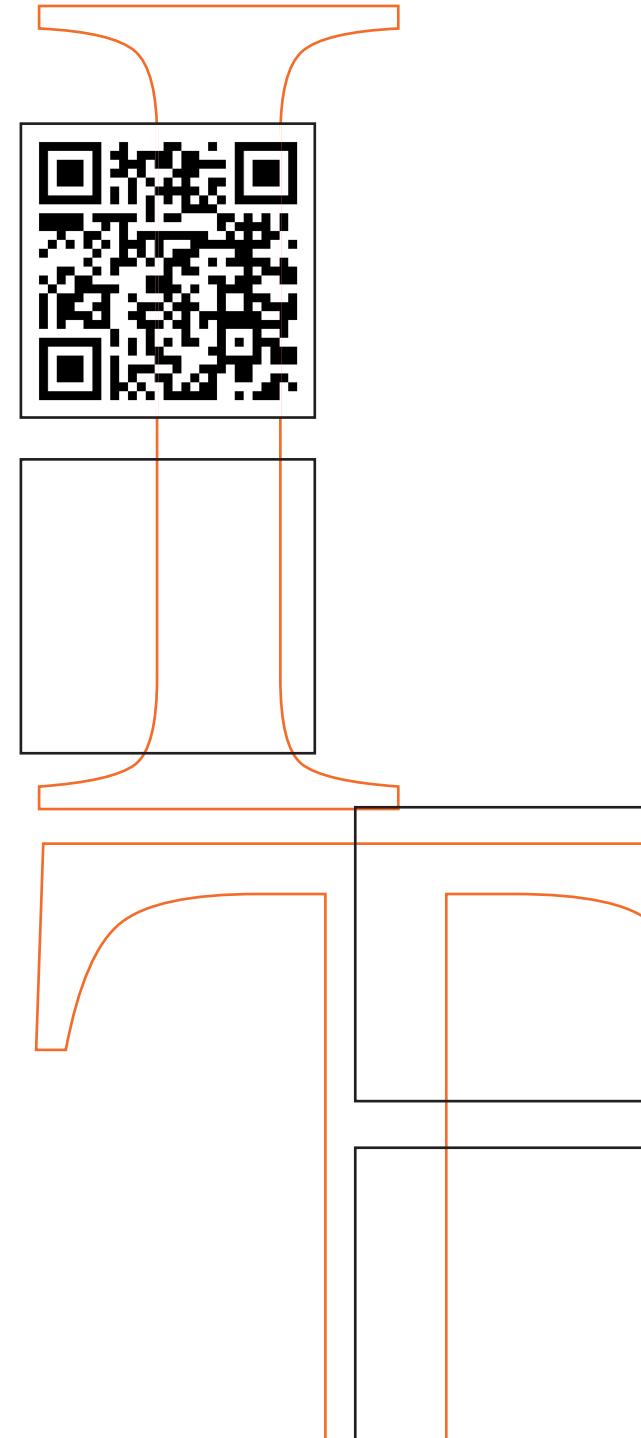
Lutz läuft von einer Seite zur anderen, stoppt, dreht sich und spielt mit der Kordel.

Im Endeffekt tut sie Dinge; welche Dinge sind nicht von Wichtigkeit, aber sie tut sie.

Das Hauptmotiv des Songs ist die sich wiederholende Gesangsspur (gesungen von Lily Wright), welche hauptsächlich aus den Worten „I love the things you do“ besteht.

Letztendlich hatte Lutz die meiste Vorarbeit geleistet, ohne zu erkennen, dass ich mich des Videos für mein Projekt bedienen durfte. Die Schnitttechnik war denkbar einfach; ein Schwellenwertfilter auf dem von Natur

aus kontrastreichen Video ersparte mir es, die Bewegungen manuell nachzuverfolgen und auszuschneiden. Lutz bewegte sich nun als reine Silhouette durch das Bild. Letztendlich wurde noch ein wenig mit Wiederholung und digitaler Verschiebung gespielt, sich langsam morphende Schrift animiert und im Grunde war das Video fertig. Ein Analogfilm-anmutender Außenrahmen und ein wenig Störrauschen halfen dem rein Digitalen, sich ein wenig organischer ausbreiten zu können. Die Farbwahl ist bewusst äußerst minimalistisch, ähnlich zum Stück. der Hintergrund ist weiß, die Silhouette schwarz und die Schrift rot, eine Farbpalette, welche sich auch durch die Designidentität des Albums zieht. Things U Do war des Weiteren das erste erschienene Video.



THINGS
U DO



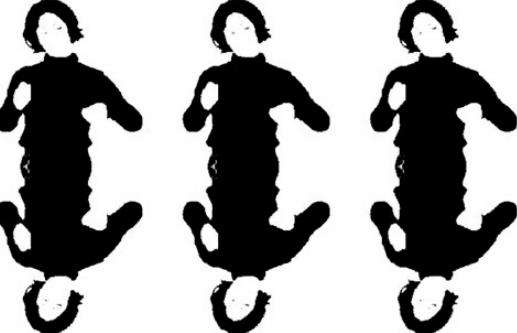
THINGS
U DO



THINGS
U DO



THINGS
U DO



3.5.2 Illegality

Weitaus komplexer verlief der Dreh zu „Illegality“. Ich spreche von Dreh, was natürlich impliziert, dass wir das Material selbst eingefangen haben. Das Stück selbst verspricht sich einer mystischen Atmosphäre mit langen Flächen, verträumten und mit Hall gesättigten Vocals auf einem, in Symbiose mit der Bassline, treibenden Beat.

Ich wollte das Video genau so haben, wie ich den Song empfand; dunkel, elegant und verschleiert. Ich konzeptionierte einen Kulissenaufbau und durfte gegen einen schmalen Tagessatz im ehemaligen *House Of Music* in Nähe der Herforder Straße drehen.

Tatsächlich hatte sich Alina Lutz auch hier dazu bereit erklärt, als Hauptdarstellerin aufzutreten. P. Hinkel war hinter Kamera eins, S. Schneiker an der zwei und Anika Obermann zuständig für Maske und Kostüm.

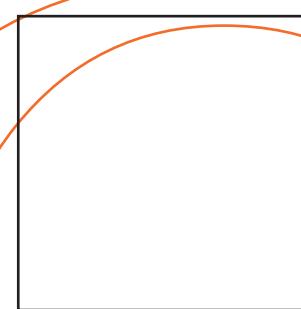
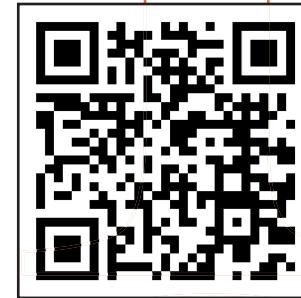
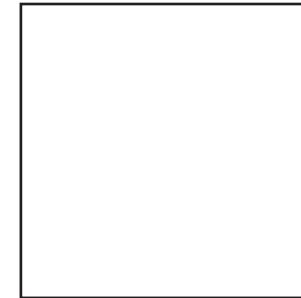
Neben meiner Rolle als Regisseur sorgte ich mich noch um Verpflegung und Transport. An Equipment leih ich vom örtlichen Veranstaltungsverleih eine größere Nebelmaschine und eine Reihe an digital steuerbaren Spotlichtern. Die Idee war eine Tanzinszenierung in einem endlosschwarzen, mit Nebel gefluteten Raum. Eine kleine dramaturgische Einheit stellte das Intro dar; Lutz wählt auf einem alten Tastentelefon eine Nummer,

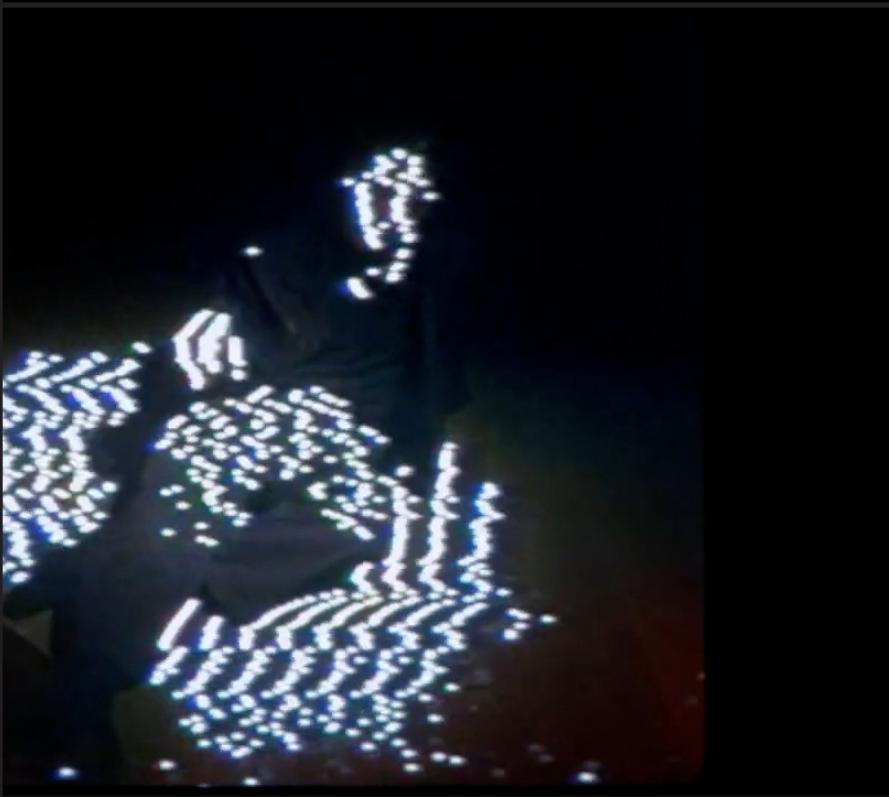
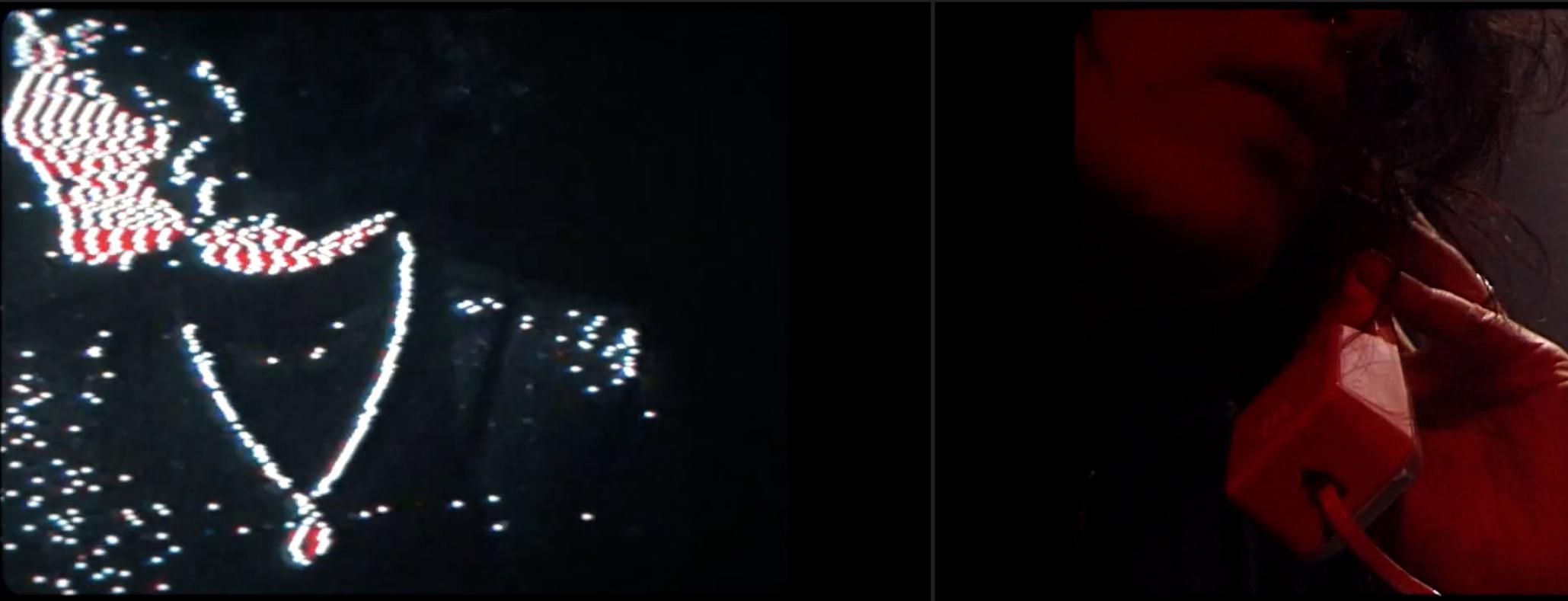
geht an den Hörer und tanzt im Verlauf des Videos gelegentlich damit. Dies stellt eine visuelle Analogie zu dem sich über den Verlauf des Songs wiederholenden Satz „I call you up“ dar. Den Rest überließ ich bewusst dem Zufall, da ich der Improvisation als künstlerischer Maßnahme und vor allen Dingen meinem Team großes Vertrauen schenke.

Die Musik und der Raum fungierten als Sender, und Lutz ging in ihrer Rolle als Medium großartig auf. In einigen wenigen Bildern bin auch ich zu sehen, allerdings bewusst äußerst sporadisch.

Der Schnitt lief größtenteils unter der Aufsicht Schneikers, Hinkel half mit Spezialefekten.

Illegality war das zweite offizielle Musikvideo des Albums, welches diesmal auch über Echtzeitpremiere auf *Youtube* der (Online-) Welt bereitgestellt wurde.





3.5.3 No Face No Case

Der anspruchsvollste Dreh fand zu „No Face No Case“ statt. Zwei Drehtage mit mehreren Locations und zwei Teams stellten kleinere organisatorische Herausforderungen dar. Das Team bestand aus Stefan Schneiker an der ersten und Tarik Ungewitter an der zweiten Kamera, Regie führte ich, Darsteller waren Vitus04 (der gefeaturete Rapper) und Freund Paul. Das Video beschreibt keine größere dramaturgische Einheit, sondern versteht sich eher als eine Montage von performativen Momentaufnahmen. Auch hier waren wenige Einstellungen vorher geplant, dennoch weitaus mehr als beim Dreh zu Illegality.

Das Wetter war am ersten Drehtag relativ unbeständig, weshalb wir auf den Folgetag ausweiten mussten. Wunschlocations waren hier ein Parkhausdach, auf dem wir Pauls neuen (alten) VW Golf in Szene gesetzt haben. Auch die Fahrstuhlaufnahmen fanden hier statt. Des Weiteren entstanden Aufnahmen während des Fahrens und Nacheinstellungen auf dem Parkplatz der Bielefelder Radrennbahn. Schnitt übernahmen S. Schneiker und ich, die Grafiken fielen auch in meinen Aufgabenbereich.

Das Video erschien am gleichen Tag wie das Album und war (an der Resonanz gemessen)

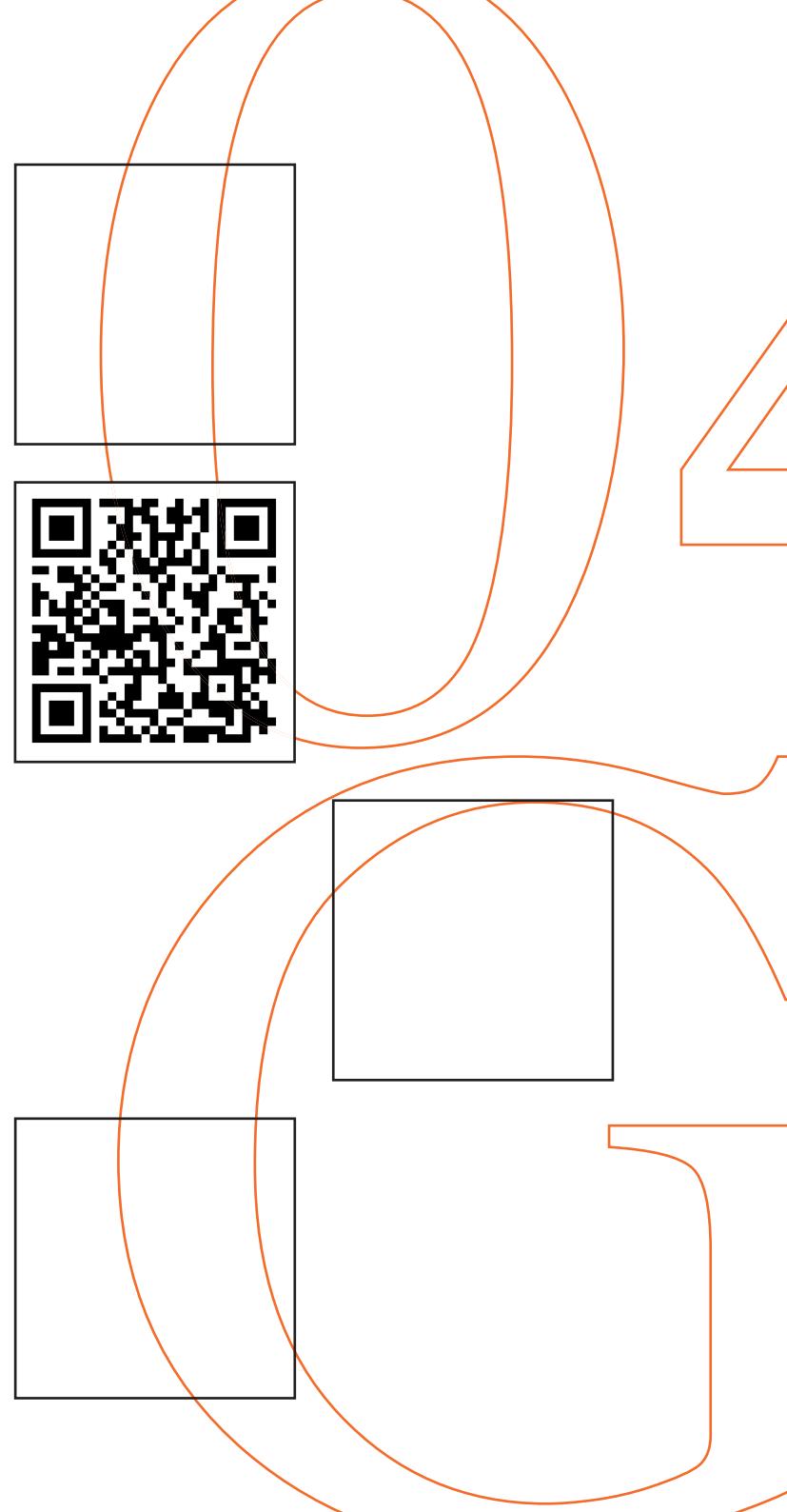
das bislang erfolgreichste.

Auch dieses wurde per Echtzeitpremiere auf Youtube ausgestrahlt.

In beiden Videos wurde ein Fisheye (ein extremes Weitwinkelobjektiv) utilisert.

Markant in der Popkultur wird dieses größtenteils im Hiphop-Bereich und in Skateboardvideos verwendet, die kulturelle Anspielung und ästhetische Wirkung sollte dies referenzieren.

Das Video zeichnet sich aus durch ineinanderfließende Bewegungsschnitte, auch ein paar Langzeitbelichtungs-Fotofolgen treten auf. Farblich gewünscht war eine eher rauere, dreckige Wirkung, welche vor allen Dingen auch auf die analoge Aufnahmetechnik (Mini-DV) unserer ersten Kamera zurückzuführen ist.





3.6 Werbekampagne und Herstellung

Vor ungefähr vier Jahren spielte ich einen Gig in Berlin auf einer Veranstaltung mit musikalischem Schwerpunkt UK-Garage und Dubstep. Dort traf ich Jamie, gebürtiger Engländer und mittlerweile Wahlberliner, welcher selber mehrere Labels gründete und verwaltet. Seine finanzierte Hauptprofession liegt mittlerweile in der Führung einer eigenen PR-Agentur.

Ich kontaktierte Jamie, um mir eine Expertise und schlussendlich auch ein Angebot einzuholen. Normalerweise siedelt sich eine Albumkampagne bei ihm im Bereich um die eintausend Pfund an, er gab mir aber einen äußerst großzügigen Freundschaftsrabatt. Die Zusammenarbeit mit einer Werbeagentur war für mich bis dato neu und ein wenig befremdlich, was sich aber mit der Zeit legte. Ich hielt mehrere (digitale) Meetings mit Jamie ab, um das Albumkonzept zu erläutern und nächste Schritte zu planen.

Einige Wochen vor Release gelangten die MP3-Dateien des Albums in die Postfächer sämtlicher eingetragener DJs (man spricht in diesem Fall von einer sog. „Albumpromo“). Den DJs war es möglich, per Feedbackboxen eine Bewertung abzugeben.

Ich hatte via Link jederzeit Einsicht in die Tabellen und konnte das Feedback live mitver-

folgen. Des Weiteren wurden Informationen via Pressekit an diverseste (online-)Magazine geschickt. Da ich bei weitem kein großer Name in der Szene bin, zeigten sich nur wenige interessiert, was mich ein wenig heruntergezogen hat. Allerdings sprangen ein, zwei Interviews und einige Artikel dabei für mich heraus.

Letztendlich war dies schon der gesamte Inhalt der Werbekampagne und ich war im Nachhinein ein wenig enttäuscht, weil ich doch (für meine Verhältnisse) viel Geld dafür in die Hand genommen hatte. Natürlich steht dies in absolut keinem Vergleich zu den Vermarktungsaufwänden größerer Labels und Künstler*innen, weshalb ich vielleicht zu Beginn ein wenig illusioniert an die Sache herangegangen bin.

Darüber hinaus dienten natürlich sämtliche Musikvideos und andere visuelle Hinweise auf Social Media während der Vorverkaufsphase dem Ankurbeln der Verkäufe.

Ich habe wenig Talent, keine Erfahrung, kaum Kontakte und ehrlicherweise wenig Spaß im Bereich Musikmarketing.

Ich hab das getan, was innerhalb meiner Mittel stand, was mit Sicherheit auch eingesbracht hat. Letztendlich weiß ich aber für mich, dass ich alles, was außerhalb des

kreativen Prozessen liegt, in Zukunft komplett abgeben möchte.

Als durchschnittliche Privatperson ist das nötige Budget für ein solches Unterfangen sehr schwer zu stemmen.

Gelangt man ohne große Vertriebsaufwände in den Strudel des Algorithmus, ist man zu beglückwünschen, passiert jedoch nur in absoluten Einzelfällen und ist definitiv **nicht** konsequent einzuplanen.

Die Herstellung der Schallplatte erfolgte in einem Leipziger Presswerk names R.A.N.D. Muzik, bei welchem ich schon seit mehreren Jahren Kunde bin. Dort wurde die Platte gepresst, das Cover gedruckt, und das Magazing beigelegt, welches ich außer Haus produzieren ließ. Nach der Versiegelung der Exemplare ging ein Großteil der Platten nach Rotterdam zu CLONE, einer Distribution (Großhandel) im elektronischen Musikbereich, mit welcher ich seit Gründung des Labels zusammenarbeite. Von dort aus können Einzelhändler Kopien des Albums zu Großhandelspreisen beziehen und die Schallplatte landet in den jeweiligen Geschäften.



DJ Swagger

Minor Major Grand Schemes

Goddess Music • 2023

Text [Kristoffer Cornils](#) • 13.07.2022

DJ Swagger - Minor Major Grand Schemes
A1 • Jingle 21

DJ Swagger gehört einer Generation von Produzent*innen an, für die historische Sounds und zeitgenössische Subkulturen immer nur ein vor drei Wochen zuerst geöffneter Tab entfernt sind und dementsprechend stilistisch gehaltvoll ist das zweite Full-Length des Bielefelders. Schon der Opener »Jingle 21« lässt bei halsbrecherischer Geschwindigkeit rollende Bässe über einen Hip-Hop-Beat poltern und schmeißt dann unvermutet deep-housige Akkorde in den Mix, bevor ein kurzes Synth-Funk-Intermezzo einen abrupten Kurswechsel andeutet und dann doch wieder der Bass das Steuer herumreißt. So geht es kreuz und quer durch alle möglichen Genres hindurch und zwischen ihnen hindurch, immer auf der Suche nach der Balance des Gegensätzlichen. Vielleicht ein nur angemessener ästhetischer Ausdruck der persönlichen Themen, die der Macher darin verarbeitet hat: »**Minor Major Grand Schemes**« ist Dokument und Produkt einer Langzeittherapie und den daraus entsprungenen Veränderungen in Innen- und Umwelt des Produzenten. So sind dann die rasanten Stil- und Tempowechsel zwischen – auszugsweise gesprochen – Techno, UK Garage, Dubstep, Trap, House, Rap und einem gerüttelt Maß Pop dann auch weder als Ausdruck innerer Zerrissenheit, sondern deren Gegenteil zu verstehen: DJ Swaggers Musik wohnt eine innere Ruhe und künstlerische Konsequenz inne, wie sie musikalisch ähnlich gelagerten Versuchen meistens abgeht. Kurzum: ein sehr, sehr großer Wurf, dieses Album.

IM HHV SHOP KAUFEN

DJ Swagger
Minor Major Grand Schemes
ab 24.99€

Links: Eine Review von Kristoffer Cornils im Onlinemagazin des größten deutschen Independent-Schallplatten Mailorders HHV

Unten: Ausschnitt aus einem Interview mit dem britischen Online-Magazin UK Bass Music

Rechts: Ausschnitte aus Videointerviews mit Thomann-Synthesizers

With his new album **Minor Major Grand Schemes**, which has just been released, **DJ Swagger** expertly traverses a multitude of bass music genres with an eclectic mixture of influences evident throughout.

With releases on top labels such as **E-Beamz**, **Time Is Now**, **ec2a** and many more, the Germany-based artist has established himself as one of the most exciting and versatile producers in the game right now and this new album only strengthens that argument.

We caught up with him as he told us all about the album, other recent music and what his own **Goddess Music** label has planned for the rest of the year.

Your new album Minor Major Grand Schemes is out now. Are you excited to be getting the album out there and what can fans expect from the album?

Heya! This album is 100000% **DJ Swagger**. Old styles meet new sounds, me singing, playing bass and stuff. All wrapped up in a dance music context. UKG-Soul fusion, high speed emotional techno cuts, IDM-Jazz-rollers, breaky breakbeats. This is my most ambitious project to this day and I hope people will listen closely to what I put into this album.

Was the creation and recording process of the album a smooth process?

Well, so and so. The *real* headache of fixing all these demos started when I broke my leg in October and I had a ton of time on my side. Some of these songs went through 7 or 8 revisions. But still for good and I think this was necessary to shape the sound as precisely as I wanted it to be. However, making this music was soooo much fun. I just trusted the process.

You work with a variety of artists on the album from Felix Fleer and Vitus04 to Flying Solo and Hyas. How was it working with everyone on the album and what did they bring to its sound and energy?

I am so grateful to have these beautiful souls on this album with me. **Felix** and **Flying Solo** are some of my closest friends over here in Bielefeld and we had amazing studio sessions with direct feedback and all benefits of working face to face. With **Leipniz** and **Hyas** I worked mostly online sending stems around. But still, I love working like this. Everyone can do their own shit without any other person bothering about something and the other end will get a big surprise box of new ideas and inspiration to goof around with. You can clearly hear each of these person's own sound and style in the features which I find so cool.

Did you always want to make *Illegality* the first track available from the album and did you feel it was the best representation of its sound?



4.0 Erfahrungen und Hindernisse

Ein kreatives Großprojekt aus rein persönlichem Antrieb ist kein leichtes Unterfangen, ebensowenig, wenn sich der/ die alleinige Künstler*in auch um Vertrieb, Vermarktung, Design, Corporate Identity und infrastrukturelle Herausforderungen kümmern muss. Ein riesiger Berg an Arbeit, der einen zu überrollen vermag. Allerdings: Künstlerische Freiheit zieht sich hier nahezu ins Unendliche, es gibt niemanden, der dazwischenredet, Dinge schlecht heißt, vor dem Hintergrund von kommerziellem Erfolg dem/der Künstler*in Weichen stellt. Jene Freiheit ist es durchaus wert, anzustreben. Das Arbeiten am Projekt Minor Major Grand Schemes war eine mehr als wertvolle Erfahrung und wird für immer bei mir bleiben.

Dennoch, ein Projekt in diesem Umfang wirft einen langen Schatten, künstlerische, psychische und körperliche Erschöpfung sind Themen, mit denen ich zu kämpfen hatte. Nicht nur das Album an sich; ich habe im Rahmen der Arbeit eine eigene Deutschlandtour organisiert, über 8 Clubs und 20 Künstler*innen gemanaged, Merchandise produziert und verkauft, sämtliche Grafiken und Werbemittel erstellt und so gut wie nichts abgegeben, um (geldliche) Ressourcen so

gut es geht zu sparen, um wenigstens einen Teil der finanziellen Aufwände zu rechtfertigen. Revue muss ich zugestehen, dass, so ambitioniert ich auch bin, doch lieber das ein oder andere in die Hände anderer gelegt hätte. Das Jahr 2022 war kein leichtes, Krieg in Europa, Pandemie mitsamt fortlaufender digitaler Isolation spielt einer launischen Stabilität nicht gerade in die Hände.

Diese Erfahrung halte ich jedoch für essenziell, um die nächste Runde ein wenig reflektierter zu drehen. Das nächste Album ist bereits fast fertig, erscheint allerdings auf dem Label eines Freundes, der, was Management und Marketing angeht, wesentlich breiter aufgestellt ist als ich. So muss ich mich zumindest mit diesen Teil nicht mehr herumschlagen. Auch die Herstellungskosten werden übernommen, was eine große Erleichterung für mich darstellt.

Ist die nahezu zwanghafte Überwachung meiner Projekte und ihrer Qualität ein Symptom von Angst vor Kontrollverlust oder nicht, sei dahingestellt. Aber auch die Entwöhnung von Altlasten ist ein Prozess, dem ich offen entgegentrete.

Nun ist das Album der ganzen Welt zugänglich, die Platten sind ausverkauft, genauso wie der Merchandise. Ich hatte im letzten Kalenderjahr eine höhere Auftragsrate denn je, wichtige Persönlichkeiten der (deutschen) Musik- und Veranstaltungsindustrie sind auf mich aufmerksam geworden, die Kritiken waren durchweg positiv, ebenso wie die Rezeptionen meiner wachsenden Hörerschaft. Von kommerziellem Erfolg kann man hier natürlich nicht sprechen. Das Album bedient eine Nische elektronischer Musik und hat kein Chartpotenzial oder (weitesgehend) wenig Massentauglichkeit. Aber die Leute, die das Album hören, mögen es. Und das war,

worauf es mir ankam.

Rein technisch wachse ich an jedem meiner Projekte, sogar an manchen Stellen, wie ich finde, über meine Grenzen hinaus.

Musikalisches Neuland zu ergründen, ist eine gute Sache. Befinde ich mich zu lange in einem Genre oder einer Klangästhetik, verliere ich ein gewisses Maß an gesunder Naivität und lasse mich von künstlichen Dogmen einschränken. Einen dynamischen Wechsel des Umfelds und der Arbeitsweisen halte ich innerhalb des Künstlerischen für wichtig, um nicht der Homogenität zu verfallen (was in manchen Fällen natürlich trotzdem eine ästhetische Wahl darstellen kann). Ich für meinen Teil mag Überraschungen. Ist ein Album für mich sehr vorhersehbar, räume ich dem beim aufmerksamen Hören wenig Platz ein. Geschmack ist das äußerste Extrem der Subjektivität, ich habe für meinen Teil aber Ansätze gefunden, die mich begeistern.

4.1 Zusammenfassung

Ich hoffe, ich konnte meine Schritte nachvollziehbar darstellen und einen Einblick in den Alltag eines selbstständigen Musikers skizzieren. Trotz begrenzter (finanzieller) Mittel ist es also durchaus möglich, ein multimediales Produkt auf den Markt zu bringen und in der ein oder anderen Playlist zirkulieren zu lassen.

49

Ich denke, dass gute Kolleg*innen/Freunde/ Mitstreiter*innen fundamental wichtig sind, um eine Arbeit und eine Seele innerhalb gegebener Rahmenbedingungen zu stützen, unabhängig der Komplexität des Projekts. Der Chancenpluralismus in unserer digitalen Gesellschaft verleitet zu Orientierungslosigkeit, einen groben Plan zu haben von dem, was man mitteilen möchte, entstehe er auch

während des Prozesses, hilft ungemein, sich ein Ziel vor Augen zu fassen und dieses verfolgen zu können.

Infrastrukturelle Kontakte zu haben siedle ich ebenfalls weit oben in der Wichtigkeits-skala an (Bsp. Abschnitt Werbekampagne). Dennoch; Eigeninitiative und Durchhalte-vermögen seien gegeben, um im schnellen Strom des Musikmarktes nicht unterzugehen. Diese Arbeit beschäftigt sich mit einem kleinen Zweig dieses großen Flusses, dennoch sollte deutlich geworden sein, dass dessen Verflochtenheit nicht zu unterschätzen ist (sofern man eine Karriere anstrebt). Der moderne Markt entwickelt sich nach wie vor rasant, ebenso seine Trends und Standards. Trotz alledem: Ich möchte weiterhin

unbedingt ermutigen, sich seiner Kreativität hinzugeben, seine Botschaften in die Welt zu senden, die eigenen Visionen zu verwirklichen und die Steine im Weg zur Seite zu treten. Musik als kleiner Teil der vielen Möglichkeiten zum Selbstausdruck ist ein wundervolles Mittel, um in der globalen Kommunikation ein Statement zu setzen. Und für die Erfahrungen, Begegnungen, Zufälle und schwierigen, aber vor allen Dingen auch schönen Momenten, ist es wert, sich aus dem Fenster zu lehnen.

In sich selbst ruhend ist man dazu imstande, seine Umgebung neuzudenken.

Dafür steht *Minor Major Grand Schemes*.

Quellenverzeichnis

1	Odo Marquard Gesamtkunstwerk und Identitätssystem (S. 40, Z. 10-11)	Sauerländer Verlag, Frankfurt am Main, 1983
1.1	Odo Marquard Gesamtkunstwerk und Identitätssystem (vgl. S. 40ff.)	Sauerländer Verlag, Frankfurt am Main, 1983
2	https://www.planet-wissen.de/gesellschaft/lernen/sprache/index.html	Abgerufen am 28.02.2023
3	Sebastian Gosmann Die Geschichte der Tonträger und Tonukumente (vgl. S. 34ff.)	Grin Verlag, Nr. V18243, 2003, ISBN 978-3-638-22632-5
4	https://www.spiegel.de/geschichte/erfinder-des-plattencovers-a-948601.html	Abgerufen am 12.02.2023
5	https://www.udiscovermusic.com/in-depth-features/history-album-artwork/	Abgerufen am 12.02.2023
6	https://jazzineurope.mfmmedia.nl/2022/09/reid-miles-the-guy-who-designed-blue-note/	Abgerufen am 14.02.2023
7	https://www.woodlandstudio.be/journal-17.html	Abgerufen am 14.02.2023
8	https://www.musikexpress.de/mehr-vinyl-als-cd-taylor-swift-knackt-mit-midnights-weitere-rekorde-2231747/	Abgerufen am 20.02.2023
9	https://www.businessofapps.com/data/spotify-statistics/	Abgerufen am 21.02.2023
10	https://www.soundguys.com/target-and-best-buy-to-stop-selling-cds-in-store-16039/	Abgerufen am 21.02.2023

Eigenständigkeitserklärung

Hiermit bestätige ich, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig verfasst und keine anderen als die angegebenen Hilfsmittel benutzt habe. Die Stellen der Arbeit, die dem Wortlaut oder dem Sinn nach anderen Werken (dazu zählen auch Internetquellen) entnommen sind, wurden unter Angabe der Quelle kenntlich gemacht.

51

Entz Reincke 06.03.23

Determination aktueller Musik- und Vermarktungstrends in
Zusammenhang mit der Aufarbeitung des persönlichen
Flaggschiff-Projekts Musikalbum

Lutz Reineke