

Großmann, Rolf: Remastering. In: Lexikon Medientheorie und Medienwissenschaft : Ansätze - Personen - Grundbegriffe, edited by Helmut Schanze, J. B. Stuttgart: 2002.

Großmann, Rolf: Remix. In: Lexikon Medientheorie und Medienwissenschaft : Ansätze - Personen - Grundbegriffe, edited by Helmut Schanze, J. B. Stuttgart: 2002.

Remastering. Neuproduktion bzw. Überarbeitung der als Kopiervorlage für die Tonträgerherstellung dienenden Masterspuren im Rahmen einer Wiederveröffentlichung. Eine Audioproduktion durchläuft bis zum Tonträger verschiedene Stadien der Bearbeitung. Nach der Aufzeichnung und Endmischung (dem *Mixdown*) entsteht beim *Premastering* eine für den Kopiervorgang vorbereitete, i. d. R. für Audio-CDs digital aufgezeichnete *stereophone Masterspur*. Spezielle (Pre-)Mastering-Studios übernehmen diese Aufgabe, zu der rein technische Verfahren wie der präzise Schnitt von Titelanfang und -schluss sowie das Setzen der Subcodes nach dem Audio-CD Standard, aber auch abschließende Arbeiten des klanglichen Feinschliffs (*Sound Design*) gehören. Das Ergebnis ist das verbindliche Endprodukt einer Medienproduktion, von dem schließlich das *Master*, die physische Vorlage für die Pressmatrizen von Vinylplatten oder CDs, abgeleitet wird. Im strengen

Sinne ist als *Mastering* lediglich der Vorgang der letzten Überspielung, etwa bei der CD auf das Glasmaster, von dem fotochemisch die Pressmatrizen hergestellt werden, zu bezeichnen, der Begriff wird jedoch oft auf das *Premastering* ausgedehnt. Beim R. werden die meist auf Stereotonbändern (Mastertapes) einer früheren analogen Produktion vorliegenden Masterspuren nach neuesten technischen und z.T. auch klangästhetischen Standards aufgearbeitet. Dabei nimmt die Anpassung analoger Formate an digitale Tonträger eine zentrale Stellung ein. Die A/D(Analog/Digital)-Wandlung erfolgt in hoher Qualität und Auflösung (20 oder 24 bit). Störgeräusche und Rauschen werden soweit möglich, u. a. über digitale Muster (*Noiseprints*), entfernt, Frequenzgang und Dynamik des Signals bearbeitet. Das hoch aufgelöste digitale Signal wird mittels komplexer algorithmischer Prozesse per *Noise-Shaping* oder speziell entwickelter Verfahren wie dem 20 bit »Super Bit Mapping« der Firma Sony in das 16-bit-Format der Audio-CD gewandelt, um ein Höchstmaß des kontinuierlich verlaufenden analogen Signals in die gerasterte »digitale Welt« zu transformieren. – Aufgrund der Veränderung der Klanglichkeit des Ausgangsprodukts ist das R. wie auch der *Remix* ein medienästhetisches Verfahren der Mehrfachverwertung aufgezeichneten Materials. Während der Remix auf die Neuakzentuierung und strukturelle Veränderung des Materials zielt, versteht sich R. als rein qualitative Verbesserung vor dem Hintergrund technischen Wandels. Seine ästhetischen Bezugspunkte sind daher nicht Kategorien der Interpretation, sondern Authentizität und gewandelte Klangästhetik. An R.-Teams sind neben entsprechenden Spezialisten daher oftmals Interpreten/Komponisten/Produzenten der Erstveröffentlichung beteiligt, die ihre Vorstellungen einbringen und das Produkt autorisieren (z.B. *Definitive Edition Remasters* der Gruppe *Genesis*).

R.G.

Remix. Neugestaltung eines Musikstücks auf der Grundlage seiner technisch aufgezeichneten Klangmaterialien. Der R. vereint Bearbeitung und (Neu-)Interpretation als medienästhetisches Verfahren. Ursprünglich bezeichnet R. die Neuabmischung einer auf Mehrspurband vorliegenden Musikproduktion für eine Wiederveröffentlichung. Der Mischvorgang, der zur Herstellung des Masterbands führt, wird dabei mit dem Ziel einer Akzentuierung bestimmter Aspekte des Stücks mit anderen Einstellungen, anderen Ge-

wichtungen der einzelnen Spuren, anderer technischer Ausstattung etc. wiederholt. Nachdem digitale Aufzeichnungstechnik und \uparrow Sampling zu den Studiostandards gehören, werden die aufgezeichneten Klangmaterialien flexibler handhabbar und die Gestaltungsoptionen komplexer. Musikproduktionen können mittels Harddisk-Recordingsystemen und Sequenzern aus Versatzstücken von aufgezeichneten Klängen und Steuersätzen für Synthesizer und Effekte zusammengesetzt werden. Der ehemals lineare Zeitverlauf der Tracks einer Mehrspur-Tonbandmaschine wird im *Cut, Copy & Paste* von *Loops* und *Pattern* digitaler Produktionen »virtuell« konstruiert (\uparrow Musikproduktion, digitale). Mit neuen Tonträgerformaten wie der Maxi-Single erscheinen oftmals verschiedene auf den Medienkontext abgestimmte Versionen wie *Radio-Mix*, *Club-Mix* etc. schon zur Erstveröffentlichung. Ein R. bedient sich daher, gerade auch in der Tradition der DJ-Mixtechniken, nicht mehr linearer Tracks als Ausgangsmaterial, sondern eines ausgewählten Ensembles aus Versatz- und Bruchstücken einer Produktion, die wiederum digitaler Bearbeitung und Rekombination unterworfen werden können. Das Ergebnis eines solchen R. kann heute sehr viel weiter vom Ausgangsstück abweichen als noch in der Zeit der »klassischen« Mehrspurtechnik. Gleichzeitig werden außerhalb des klingenden Produkts liegende Kontexte wichtig: Songtitel und Urheber des Originals erhalten eine zentrale Verweiskfunktion, die den möglichen freien Umgang mit der Vorlage, der bis zur völligen Lösung von der Musikstruktur des Ausgangsprodukts gehen kann, wieder an den Ausgangskontext rückbindet. Dies kann sowohl geschehen, um an den Erfolg des »geremixten« Stücks anzuknüpfen wie auch um eine Referenz zu geben, vor deren Folie sich die eigene Interpretation abhebt. Verwandte Begriffe zum R. sind \uparrow »Remastering« und »Cover-Version«. Im Gegensatz zum *Remastering*, das eine Verbesserung der Klangqualität eines gegebenen Originals anstrebt, ist der R. eine erklärte Interpretation des Musikstücks z.T. unter Einbeziehung dessen historischen Kontexts. Von der *Cover-Version*, einer Interpretation der Musikstruktur durch ein neu eingespieltes Arrangement, unterscheidet er sich durch seinen direkten Medienbezug. Eine Cover-Version bezieht sich auf Struktur und Text eines Stücks im traditionellen Sinne von Komposition, der R. bezieht sich dagegen auf eine konkrete Mediengestalt, die als Klangaufzeichnung vorliegt.

R.G.