



Die dritte Hand

So entstehen perfekte Backingtracks

Loops, Samples, Sequenzen ... Dies alles sind heutzutage nützliche Hilfsmittel um Musik interessanter und eigenständiger klingen zu lassen. Wir verraten euch wie ihr euer eigenes Soundmaterial für Zuspeler – also euren virtuellen Musiker – beim Liveigig erstellen könnt.



Ob so ein ausgewachsener Chor wohl auf die Bühne der Kneipe nebenan passt? – Gesamplet schon!

Heutzutage gibt es Unmengen von Sample-CDs auf dem Markt, auf denen für jede Art von Musik bereits vorgefertigte Loops und Samples vorhanden sind. Etwas schwieriger wird es schon mit speziellen Sounds, welche eben konkret auf eure Songs zugeschnitten sein müssen.

Sammeln der Daten

Sample-CDs beinhalten meist Audiomaterial als WAV- oder AIFF-Dateien um diese in den verschiedensten Anwendungsbereichen nutzen zu können. Es gibt allerdings auch solche, die speziell für ein Gerät (Hardware) zugeschnitten sind und daher nicht für alle offen stehen. In solchen Bibliotheks (Bibliotheken) sind vor allem Sounds aus den verschiedensten musikalischen Stilen zu finden. Diese lassen sich dann mit verschiedensten Effekten versehen oder einfach zerschneiden und in anderer Zusammenstellung als komplett neue Klänge verwenden.

FOTOS: GROISZ & IMAGO

Die dritte Hand

So entstehen perfekte Backingtracks

Seite 34

Die II Gebote

der Loops und Samples

Seite 38

1-2-3 ... dabei!

Recordinglösungen für eure Backingtracks

Seite 42

Ein Special von Werner Groisz & Markus Beug-Rapp



den Sinn kommt. Manchmal sind die unmöglichsten Dinge genau die, die zum Erfolg führen.

Knackpunkt Gesang

Stellt euch mal folgendes Szenario vor: Ihr habt den tollsten Sänger der Welt, aber alleine und ohne Effekte klingt er meist doch etwas dünn. Neben den ganz normalen tontechnischen Spielereien wie Kompressoreinsatz, Hallräumen und Delays gibt es aber noch andere Mittel um den Gesang mächtig aufzublasen. Ein probates Mittel, dem Ganzen mehr Druck zu verleihen, ist entweder zu doppeln oder besser, ein Chor muss her. Aber wie bekommt ihr auf der kleinen Bühne in der Kneipe um die Ecke mindestens vier bis fünf weitere Akteure untergebracht? Ganz einfach: Ihr nehmt einfach den Chor aus der Konserve. Beim Erzeugen des Chors solltet ihr nun einige Dinge beachten. Erstellt zuerst eine Guidespur (Guide = Leitfaden) mit der Gitarre beispielsweise und singt auf diese die erste Stimme (Lead-Stimme). Vermeidet nun beim Einsingen der Chorstimmen weitgehend die so genannten Plosivlaute (T, P und K). Diese Laute beeinflussen bei Gesangsaufnahmen negativ die Aufnahmequalität, weil die Plosivlaute überbetont dargestellt werden und daher rhythmisch der ersten Stimme in die Quere kommen. Da ja später auf der Bühne nur der Chor benutzt wird, reicht es vollkommen aus, wenn diese Plosivlaute von der Solostimme, also dem Sänger der live singt, erzeugt werden.



Alles für den perfekten Gitarrensound integriert: Native Instruments Guitar Rig 3

Die Aufnahme

Ist das teure Großmembran-Kondensatormikrofon tatsächlich notwendig wenn ihr Gesangsstimmen doppelt oder einzelne Backingvocals einsingt? Die Antwort ist: Für diesen Zweck – Nein. Hochauflösende Mikros haben natürlich den Vorteil, dass sie eine besonders präzise Abbildung des Schalls ermöglichen, sowie brillante Höhen aufnehmen. Dies mag im Studio für eine CD-Produktion wichtig sein, aber für den Anwendungszweck einer Live-Zuspielung nicht unbedingt nötig. Benutzt am besten euer Mikrofon, welches ihr auch Live benutzt und die Ergebnisse werden gut sein und zu eurem Livesound passen. Solltet ihr allerdings alle Stimmen eines Chores gleichzeitig aufnehmen, dann solltet ihr schon mit mindestens zwei Kondensatormikros in XY-Anordnung arbeiten. Sehr gute Ergebnisse könnt ihr erhalten, wenn ihr die Mikros über den Köpfen vor dem Chor positioniert. Diese Anordnung macht euch auch keine Probleme wenn es um die Mono-kompatibilität geht. Live kann es ja schließlich häufig vorkommen, dass es nur einen Monomix gibt.

Falls ihr auch Instrumenten-Sounds aufnehmen wollt, gibt es viele Möglichkeiten zur Klanggestaltung. Gerade bei Gitarren bieten sich Amp-Simulationen wie beispielsweise Guitar Rig von Native Instruments oder GTR von Waves an, die mit einer Unzahl an Amps, Boxen und Effekten ausgestattet

Am einfachsten geht dies mit einem Computer.

Vor einigen Jahren lag die finanzielle Latte potenter Recording-/Audio-PCs samt Software fast schon unerschwinglich hoch, mittlerweile sind taugliche Systeme jedoch schon sehr erschwinglich zu bekommen. Mit einem aktuellen Mittelklasse-Computer, einer Soundkarte oder einem Audio-interface und eben einem entsprechenden Programm seid ihr grundsätzlich schon ausreichend gerüstet um eure Ideen im richtigen Format aufzuzeichnen und zu verwalten.

Als erstes solltet ihr euch aber klar sein, was ihr eigentlich wollt. Wenn euer Song bereits steht, aber das gewisse Etwas fehlt, so begeben euch auf die Suche nach der fehlenden Zutat. Lasst eurer Kreativität freien Lauf und probiert alles aus, was euch in

Demnach müsst ihr also euren Texten nochmals zu Leibe rücken und die harten Laute rausstreichen.

Übt mit eurem Chor alle besagten Textstellen und achtet bei der Interpretation auf einen weichen Klang. Für die rhythmischen und harten Akzente sorgt letztendlich die Lead-Stimme. Textzeilen wie beispielsweise „SOUNDCHECK – das Fachblatt für Live-Musiker“ sollten demnach wie folgt gesungen werden: „Aundsche – Da achblad fü Live-Musige“. Klingt zwar im ersten Moment ein wenig eigenartig, aber in der Mischung mit der im Vordergrund stehenden Solostimme wird so ein Chor wesentlich breiter und rhythmisch korrekter klingen als genau gleich gesungen. Dieses Verfahren benötigt allerdings etwas Übung. Ähnlich könnt ihr auch vorgehen, wenn ihr eine Lead-Stimme doppeln wollt.



billiger kaufen...frei Haus
Tausende Instrumente Versandbereit

MUSIC STORE

professional
www.musicstore.de

Der Music Store....ca. 13.000m² Lager, Service-, Demofläche

Special: Loops und Samples für Zuspielder

sind. Da lassen sich beispielsweise abgedrehte Intro-sounds gestalten oder Loops erstellen. Ein nicht ganz geheimer Geheimtipp ist, auch Stimm- oder Drumloops durch die Simulation laufen zu lassen.

Um richtig abgefahrene Sounds zu kreieren, empfiehlt es sich, mal aus dem Proberaum raus zu gehen und auf Klänge aus der Umwelt zu achten. Vom Verkehrslärm über die Stimmung in einem Fußballstadion bis zum Geräusch spielender Kinder im Park ist hier alles möglich. Falls euch das zu abgedroschen ist, habt ihr ja noch die Möglichkeit per Effekteinsatz die Sounds zu manipulieren. Alle herkömmlichen DAW-Anwendungen wie zum Beispiel Cubase, Logic, Live und Sonar sind mit einer Vielzahl an Effekten ausgestattet, mit denen ihr die verrücktesten Sachen anstellen könnt.

Handlicher Recorder mit Kondensatormikrofonen und integrierten Sequenzer für Mehrspuraufnahmen:
Zoom H4

Der geneigte Leser wird sich jetzt sicher Fragen, wie er die Sounds von draußen ins heimische Studio bringt – bei wohlgernehter guter Qualität. Handy-, Pocket-, oder Fieldrecorder sind hier das Mittel der Wahl. Wobei Handyrecorder nichts mit den mobilen Telefonen zu tun haben – bis auf die Größe vielleicht. Die meisten dieser kleinen Helferlein verfügen über eingebaute Kondensatormikrofone in Stereoanordnung. Viele der Geräte haben auch schon eine kleine Effektsektion und einen Sequenzer für Mehrspuraufnahmen an Bord. Der wahre Hit besteht jedoch darin, dass ihr die Aufnahmen direkt in euren Computer laden könnt und mit dem Wave-Editor eurer Wahl weiter verarbeiten könnt.

Virtuelle Realität

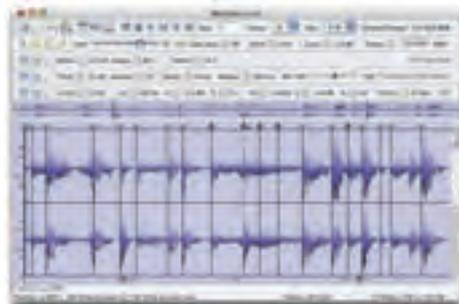
Natürlich habt ihr auch die Möglichkeit eigene Samples und Loops im Rechner zu erzeugen. Hier ist vom schlichten Pianosound bis zum aufwändigen Orchester alles realisierbar. Die Flut an geeigneten Programmen ist jedoch nahezu unüberschaubar. Wer eine universelle Instrumentenbibliothek benötigt, für den werden wohl Programme wie Propellerheads Reason, Steinbergs Halion oder Native Instruments Kontakt sehr interessant sein. Neben den Mädchen für alles gibt es aber auch viele Spezialisten die sich zum Beispiel auf die Reproduzierung von Retro-Instrumenten oder sonstigen Nachbildungen von Naturklängen beschränken. Vom Bösendorfer Flügel bis zur alten Hammond ist hierbei alles möglich. Preiswerte Instrumente findet ihr unter anderem bei Native Instruments, Steinberg und auch in Apple.

Ihr müsst aber beachten, dass virtuelle Instrumente euren Rechner ganz schön fordern. Da sind mehrere Gigabyte freier Festplattenspeicher fast noch das kleinste Problem. Wenn ihr beispielsweise eine Drumlibrary wie die des FX Pansions BFD verwendet, werden pro Kit bis zu 32 Klänge und 96 Layer je Klang bei 32 Bit geladen. Ein Computer der mit nur 1-GB-Arbeitsspeicher daherkommt, wird hierbei mit großer Wahrscheinlichkeit seinen ganz eigenen Groove entwickeln. Neben Aussetzern und Knacksern passiert dann nämlich nicht viel. Natürlich habt ihr auch die Möglichkeit die Wortbreite der Samples und die Anzahl der Layer zu verringern. Damit lässt sich dann recht komfortabel arbeiten. Klangeinbußen sind abschließend nicht zu befürchten, da ihr eine fertig programmierte Drumsequenz bei höchster Klangqualität (offline) exportieren könnt.

Bearbeiten der Daten

Zum Bearbeiten eurer Sounds mit dem Computer bieten sich in der Regel Wave Editoren an. Besonders die PC-User werden hierbei, wenn sie professionelle Ansprüche haben, an Programmen wie Cubase oder Wave Lab von Steinberg, Abletons Live oder Sonar von Cakewalk nicht vorbeikommen. Mac-User schwören hingegen auf Logic. Neben der tatsächlichen Klanggestaltung der einzelnen Sounds und Loops müsst ihr darauf achten, welches Format euer Zuspielder für die Bühne braucht.

Vorsicht beim Effekteinsatz: Bei Hintergrundklängen, die keine feste rhythmische Struktur haben, ist es relativ leicht. Einfach die Audiodatei



Audiofiles so formbar wie warmer Wachs:
Propellerhead Recycle

in das Programm laden und mit den gewollten Effekten versehen. Bei Soundmaterial das ausschließlich aus Stimmen besteht, ist es ratsam sehr sparsam beim Effekteinsatz zu sein. Da seid ihr besser beraten, wenn ihr die Effekte erst beim Gig zumischt und zwar in der Menge wie benötigt. Ein mit beispielsweise zuviel Hall versehener Sound kann euch live nämlich den ganzen Mix zukleistern.

Bei rhythmischen oder auch längeren Sequenzen ist es unumgänglich, dass zumindest der Drummer einen Klick aufs Ohr bekommt, um mit den eingespielten Klängen synchron zu grooven. Nahezu alle DAW-Anwendungen haben die Möglichkeit, Audiodateien in ein bestimmtes Tempo zu bringen. Sollte es also nötig sein, einen Loop oder mühevoll eingesungene und bearbeitete Chöre etwas schneller oder langsamer zu machen, müsst ihr nicht von vorne beginnen. Bis zu einem bestimmten Rahmen lassen sich die Loops nämlich im Tempo variabel einstellen, na-

SOUNDCHECK

Praxistipp

Auf die Bühne – fertig – Klick

Eine einfache Möglichkeit solche Sounds auf der Bühne abzufeuern, erkläre ich euch hier am Beispiel eines Roland SPD-S: Erstellt euch einen eintaktigen Klick und ladet ihn in euer SPD-S auf das erste Pad. Mit der Loop-Funktion könnt ihr nun den Klick in einer Schleife abspielen.



Das Panorama legt ihr ganz nach links. Auf das nächste Pad legt ihr nun den Chor, welchen ihr dazu laufen lassen wollt. Diesen Sound legt ihr im Panorama ganz nach rechts. Den Ausgang Links verbindet ihr mit dem Monitoring eures Drummers (In-Ear-Monitoring ist hierbei sehr zu empfehlen) den rechten Ausgang schickt ihr zu eurem FoH-Mischer.

Wenn ihr nun das erste Pad anschlagt, hört euer Drummer den laufenden Klick im Ohr und spielt den Song – je nach Fähigkeiten – perfekt in Time. An der richtigen Songstelle muss er jetzt nur noch das zweite Pad anschlagen und das Chor-Sample läuft perfekt synchron zu eurer Performance. Zu beachten ist auch die Logistik dahinter. Wenn ihr verschiedene Pads mit Sounds belegt habt, müsst ihr natürlich auch das richtige Pad aktivieren.

Merkt euch auf jeden Fall, auf welcher Seite im Stereobild der Klick ist. Der muss nämlich durchgängig auf gleichen Seite sein. Nicht dass plötzlich der Klick durch die PA donnert. So was kann schnell peinlich werden.

türlich ohne die Tonhöhe zu ändern. Besonders Ableton Live ist hierfür prädestiniert, da sich Audiofiles in Echtzeit verändern lassen. Geeignet ist hierfür auch Recycle von Propellerhead. Damit lassen sich REX-Files erstellen, die beispielsweise direkt in Cubase oder Reason integriert werden können.

Archivieren der Daten

Beim Archivieren eurer gesammelten Daten müsst ihr unbedingt darauf achten, wie ihr eure Loops und Sequenzen weiterverwenden wollt. Wenn ihr sie in ein Sequenzerprogramm einbindet, so speichert ihr sie am besten als WAV oder AIFF. Bei diesen Dateiformaten findet nämlich keine Komprimierung statt. Ganz wichtig ist hierbei, dass alle Dateien die gleiche Taktrate haben. Werden nämlich Dateien von einem System mit verschiedenen Taktraten abgespielt, gibts ein böses Erwachen. Habt ihr nämlich beispielsweise eine Datei mit 44.1 kHz und eine mit 48 kHz in einem Song, wird eine der beiden Dateien in der Tonhöhe und Abspielgeschwindigkeit verändert wiedergegeben und die andere eben normal. Wie das klingt kann sich wohl jeder lebhaft vorstellen. Einen schönen Film wie so was klingen kann, wenn ein System falsch getaktet ist, könnt ihr im Internet finden. Schaut hierfür einfach auf unsere MySpace-Seite (www.myspace.de/soundcheckmag) und klickt den Clip zu Van Halens Song Jump an – danach zurücklehnen und einfach genießen.

Wenn ihr auf eurem Rechner die Daten archiviert und später auf einem Hardwareplayer abfeuert, müsst ihr auf die Spezifikationen des Zuspellers achten. Nichts ist ärgerlicher, als stundenlang Soundfiles zu speichern um später festzustellen, dass der Player die Dateien nicht unterstützt. Also unbedingt die Bedienungsanleitung heranziehen um das richtige Format herauszufinden. Zur besseren Organisation solltet ihr euch auch Ordner und entsprechende Unterordner anlegen und in diesen nur die Dateien speichern, die ihr für einen Song braucht. Entsprechende Dateinamen erleichtern ebenfalls die Suche.



Achtet darauf, dass euer System die richtige Taktrate verwendet.

Abfeuern der Daten

Im Prinzip gibt es nur wenige Arten, wie ihr die erstellten Daten auf der Bühne benutzen könnt. Entweder als einfache Klänge oder als komplexe, in ganze Abschnitte eingebettete und rhythmische Bestandteile eures Songs. Wenn ihr sie nur kurz und nicht mit einer rhythmischen Basis versehen dazumischen wollt, so braucht ihr im Großen und Ganzen auf nichts Besonderes mehr zu achten. Solltet ihr aber rhythmische Samples oder Loops benutzen, so ist zwingend notwendig auch auf der Bühne mit Klick zu arbeiten. Es ist nämlich ein Ding der Unmöglichkeit, mitten in einem Song einen Chor oder ähnliches ohne Anhaltspunkt zu starten und dann mit diesem auch wirklich synchron zu sein und zu bleiben.

Vorsicht ist geboten, wenn mehrere Systeme zum Einsatz kommen. Falls ihr nämlich für die Wiedergabe der Soundfiles ein anderes Programm oder System verwendet, als das, mit dem ihr aufgenommen habt, müsst ihr unbedingt im Vorfeld prüfen, ob das Timing noch passt und zwar bis zum Schluss. Denn verschiedene Programme können leichte Timingschwankungen bei gleichen Tempoangaben verursachen. Das macht sich zwar nicht sofort bemerkbar, aber nach 1-2 Minuten ist der Versatz schon deutlich hörbar. ♦

MUSIC STORE

professional
www.musicstore.de

billiger kaufen...frei Haus
mehrere tausend Gitarren Versandbereit

Schöner informieren:
blättern Sie in unserem
interaktiven Blätterkatalog!
unter www.musicstore.de

USB AUDIO INTERFACES

NEW!

666

M-Audio FastTrack Ultra
 Dank vier prämierter Octane Mikrofonverstärker, einem eingebauten DSP-Mixer und langjähriger Octane Treiber qualifiziert sich das M-Audio FastTrack Ultra als leistungsfähige Recording-Lösung für den Studio- oder Mobile-Betrieb. FastTrack Ultra bietet ein Full Audio-MIDI-Interface mit schneller USB 2.0-Schnittstelle, eine volle Nutzbandbreite aller analogen und digitalen Schnittstellen mit 24 Bit und 96 kHz. Für „Meines“ Geld bekommt man hier eine erschwingliche aber qualitativ hochwertige 8-Kanal-Audio-Lösung für USB.

Features:

- volle 24 Bit/96 kHz Auflösung an allen Ein- und Ausgängen gleichzeitig
- schnelles USB 2.0-Audio-Interface
- MIX Core DSP-Mixer
- digitale Effekte mit zweistufigen Parametern
- 8 Mikro-Vorverstärker auf Basis des prämierten M-Audio Octane mit Phantomspeisung
- 6 symmetrische LINE Ein- und Ausgänge
- 2 analoge Inserts
- MIDI-Interface
- 2 unabhängige Kopfhöreranschlüsse mit separaten Lautstärkereglern
- USB Buspower Betrieb

PCM007120-000

399€
534€

M-Audio FastTrack Ultra
 erweitert auf 8 Octane Rack-Ausführung für FastTrack 88 ebenso eingebauten DSP-Mixer einen vergleichsweise umfangreich ausgestatteten professionellen 24Bit/96 kHz Wandler

STELLSERVICE: +49 221 925791-3284 / Fax

Vom
Blätterkatalog
sind Sie mit nur
einem Klick wieder
im Shop...
Preise
topaktuell!