

Vorsorge voraus!

So macht ihr euch fürs Studio fit

In Zeiten knapper Budgets wird sorgfältige Pre-Production zusehends bedeutender. Doch was gilt es zu beachten, will man sich bestens gerüstet ins Recording stürzen? Und welche Tricks kennen die Profis? In unserem Special erfahrt ihr, wie man sich perfekt auf Studio-Sessions vorbereitet.

Für Songs wie „A Hard Days Night“ verbrachten die Beatles weniger als drei Stunden in den Abbey Road Studios – inklusive der technischen Vorbereitungen. Zu ähnlich raschen Aufnahmen ließen sich später immer we-

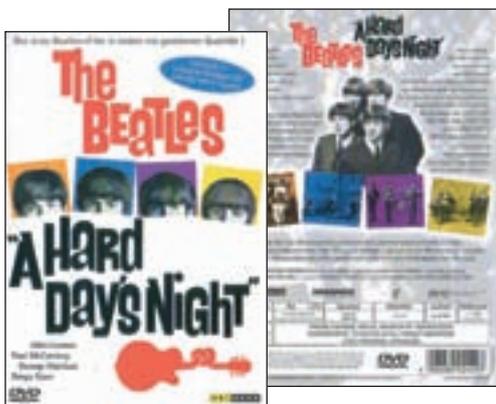
niger Bands drängen. Momentan bewegt sich der Trend jedoch wieder in Richtung High-Speed-Recording. Die knappen Budgets aktueller Produktionen lassen selbst Major-Acts oft keinen anderen Ausweg. Um so wichtiger ist es, Studio-Sessions perfekt vorbereitet anzutreten. Die so genannte Pre-Production ist heute angesagter denn je.

Wie entscheidend adäquate Vorbereitung sein kann, verdeutlicht der Blick zu den Kollegen vom Film: Wer würde schon einen Dreh beginnen, ohne sich etwa im Klaren darüber zu sein, wem die Rolle des Regisseurs zukommt oder welche Szenen am Ende des Tages im Kasten sein sollen? Man wundert sich indessen, mit welcher Beharrlichkeit Musiker ähnliche Fragen ignorieren. Nicht selten ziehen sich Sessions unnötig in die Länge, weil dank fehlender Führungsperson das Chaos tobt oder die Musiker sich nicht geschlossen auf die gefragten Songs vorbereitet haben.

Krisenbewältigung

Zum Begriff: Pre-Production meint die kritische Phase vor den eigentlichen Recording-Sessions. Das Songwriting sollte in der Regel zu diesem Zeitpunkt bereits abgeschlossen sein – zumindest in groben Zügen. Wobei der Ausdruck Pre-Production durchaus Unschärfen aufweist. So können zum Beispiel schon in diesem Stadium Aufnahmen gelingen, die durchaus hinreichend für das finale Master sind.

Bereits in der Pre-Production erste Recordings zu fahren, kann sich sogar als echter Vorteil erweisen. Auch weil sich die Grenzen zwischen Pre-, Main- und Post-Production zusehends verflüchtigen. „Das Demo ist tot“, sagt zum Beispiel Tim Palmer, Produzent von unter anderem Ozzy Osbourne, H.I.M. und Tears for Fears. „Die Qualität, wie man sie heute mit einem Laptop erreicht, ist oft höher, als vieles, was



Gut vorbereitet: Die Aufnahmen zum Beatles-Klassiker „A Hard Days Night“ gingen schnell von statten.

SOUNDCHECK SPECIAL

Vorsorge voraus!

So macht ihr euch fürs Studio fit Seite 38

Die II Gebote

der Pre-Production

Seite 44

1-2-3 ... dabei!

Equipment für
die Pre-Production

Seite 50

Ein Special von Florian Zapf

auf Seite 42). Sie können auch später im Studio dem Engineer oder Produzenten als Referenz dienen. Auswahl, Arrangement oder Komposition der Titel komplett in die Hauptproduktion zu verlagern, gilt mittlerweile als No-No – solange man nicht über Megastar-Budgets verfügt. Studiozeit effizient umzusetzen, heißt: Was problemlos andernorts erledigt werden kann, hat in der Produktion keinen Platz. Vor allem mit Hilfe eines Recording-Setups lässt sich besonders effektiv auswählen und arrangieren. Die eigenen Songs können so detailliert auf Stärken und



Zum Mitnehmen: Mit einem solchen Mini-Setup lassen sich Ideen komfortabel archivieren und weiter verarbeiten.

Schwächen überprüft werden. Wer sich eingehend im Vorfeld mit seinen Songs auseinandersetzt, hält das Aufnahme-Budget in Grenzen.

Realität vs. Aufnahme

Gerade Newcomer erwischt es oft eiskalt, weil die eigene Performance aufgezeichnet grundlegend anders wirkt als während eines Gigs oder im Rahmen der Proben. Man hört eine CD nun mal nicht unter denselben Bedingungen, wie es bei einem Konzert der Fall ist. Daher gilt es, schon in der Pre-Production Schwächen der Studio-Performance auszugleichen. So etwas lässt sich abseits des Recordings wesentlich tiefergehender verwirklichen – besonders wenn ein bestimmter Part schon seit längerem auf der Bühne in einer Weise gespielt wurde, wie sie für die CD schlicht ungeeignet ist.

Gut geplant

Drei Fragen bestimmen die Pre-Production.

Erstens: Was wird eingespielt? **Zweitens:** Welche Atmosphäre sollen die Aufnahmen transportieren? Und schließlich **drittens:** Wie lässt sich der gewünschte Sound am besten realisieren?

Im ersten Stadium der Pre-Production dreht sich alles um die Songauswahl beziehungsweise die Arrangements der einzelnen Titel. Tabellen der Songstrukturen erleichtern bei Letzterem nicht nur der Band die Arbeit (siehe auch Kasten

wir vor Jahren in den großen Studios hinbekommen haben. Wenn also ein Mitschnitt das gewisse Etwas hat, dann sollte man ihn auch verwenden. Ich sage meinen Bands immer: Nehmt euch 15 Minuten zusätzlich Zeit und stellt sicher, dass eure Aufnahmen etwas taugen – wir werden sie letztendlich vielleicht benutzen.“ Ebenso ist es selbstverständlich auch möglich, noch den einen oder anderen neuen Song während der Pre-Production zu entwerfen. Dennoch: Den Kern sollte üblicherweise die unmittelbare Vorbereitung der Aufnahme-Sessions ausmachen.



MUSIC STORE

professional
www.musicstore.de

billiger kaufen...frei Haus
Tausende Instrumente Versandbereit

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

Hier macht es Sinn, dem Musiker in entspannter Atmosphäre genügend Zeit zu geben, sich an die neue Spieltechnik zu gewöhnen. Über die Selbstkontrolle via Mitschnitt im Homestudio kann sich dann Schritt für Schritt dem gewünschten Ziel genähert werden. Sehr empfehlenswert ist auch eine intensive Vorbereitung für Clicktrack-ungeübte Drummer sowie für Unbedarfte in Sachen Overdubbing.



All In One: Tascam bietet mit dem 2488 MKII ein vollausgestattetes Tonstudio mit integriertem CD-Brenner.

Jetzt kommt auch der Arbeit mit dem Produzenten besondere Bedeutung zu. Letzterer zeichnet sich idealerweise durch einen vergleichbar großen Erfahrungsschatz aus. Somit ist er unter anderem in der Lage, die Künstler angemessen auf den gerade für unerfahrene Bands mitunter fremd anmutenden Aufnahmeprozess vorzubereiten. Generell empfiehlt es sich, eine Person gewissermaßen als musikalischen Leiter einzubeziehen. Ein Außenstehender, der als Produzent fungiert, kann durch seinen objektiven Blick auf das Songmaterial am ehesten Schwachstellen ausfindig machen beziehungsweise die Stärken einer Band gezielt fördern.

Übrigens: Oft kann schon der erfahrene Musiker aus dem benachbarten Proberaum vor und bei den Aufnahmen hervorragend Hilfestellung geben. Und die Chance ist gar nicht so gering, dass ihr vielleicht sogar über euren Bekanntheit

kreis jemanden ausfindig macht, der zumindest schon einige Indie-Produktionen geleitet hat. Hört euch um; fragt Freunde und Verwandte, aber auch Agenturen oder Verbände gezielt nach entsprechenden Leuten; bringt Demos unters Volk. Wenn trotz allem keine taugliche Person auffindbar ist, sollte zumindest einem Bandmitglied die Rolle des Hauptverantwortlichen übertragen werden. So lässt sich das schlimmste Recording-Chaos oftmals schon vermeiden. Die Pre-Production stellt für die betreffende Person dann die geeignete Möglichkeit dar, sich mit der neuen Rolle vertraut zu machen. Erste Verantwortung kann etwa durch das Führen von To-Do-Listen und ähnlichem übernommen werden.

Entscheidend ist es, die Grenzen von Beginn an klar zu definieren. Wie stark soll der Produzent die Aufnahmen beeinflussen? Sind nur hier und da technische Tipps oder eine objektive Meinung gefragt? Hier von Anfang an klar abzusprechen, wer für welchen Teil Verantwortung trägt, kann Reibereien vermeiden. Gleiches gilt natürlich ebenso für die Aufgabenverteilung in-

SOUNDCHECK Praxistipp

Breaking The Law

Die zündenden Ideen bleiben aus? Erfindet euch neu!

Vielleicht schiebt ihr auch eine High-Speed-Session ein und nehmt sämtliche in Frage kommenden Stücke in einem Rutsch auf. Verwendet hierfür nicht mehr als zwei, drei Stunden. Dabei spielt es keine Rolle, ob sich Fehler einschleichen. Auch grottige Sound-Qualität sollte euch nicht stören: Das primitivste Recording-Equipment reicht. Habt ihr schließlich euer Material gesichert, dann brennt für jeden an der Produktion Beteiligten eine CD. Zu Hause können sich dann alle individuell Gedanken zu den Songs machen. Schreibt oder nehmt das Ergebnis eures Brainstormings am besten auf und diskutiert die Ideen beim nächsten Treffen – ohne Rücksicht auf die Tradition.

nerhalb der Band. Es muss feststehen, wer beispielsweise die einzelnen Gitarren-Parts übernimmt oder wer für die Backing-Vocals in Frage kommt. Eventuell möchtet ihr sogar für bestimmte Spuren einen Session-Musiker engagieren.

Klangästhetik

Spätestens nach der Songauswahl und den Arrangements stellt sich die Frage, welche Atmosphäre die einzelnen Titel vermitteln sollen. Ist es euch wichtig, einen möglichst rohen

Sound einzufangen, der viel Live-Charakter transportiert, also handgemacht daherkommt? Oder soll es fein nuanciert bis perfektionistisch zugehen? Vielleicht schweben euch auch Klangwelten vor, die vieler Edits bedürfen, die vor Electronica und wilder Effekthexerei strotzen? Welches Ziel auch angedacht ist – man tut gut daran, die wesentlichen Diskussionen schon im Vorfeld auszufeuchten. Auch weil die hier getroffenen Entscheidungen direkt zur nächsten kritischen Frage führen: Wie lässt sich der gewünschte Sound am besten umsetzen?

Nicht nur, dass durch ungelöste Grundsatzfragen im Studio wertvolle Zeit und somit viel Geld verloren geht – auch die Wahl von Studio, Engineer und Producer hängt von Entscheidungen in der frühen Pre-Production-Phase ab. Wer ein Quäntchen Roots-Reggae-Flair einfangen will, der zieht womöglich das altherwürdige Studio mit Bandmaschine und Tape-Echo der modernen ProTools-Umgebung vor. Ebenso bedarf es für wirklich mächtigen Drumsound sicher mehr als einer zwei mal zwei Meter messenden Drum-Booth. Andererseits mag mancher das kleine, familiäre Aufnahmekabuff dem einschüchternden Ambiente vieler Top-Studios vorziehen. Auch wird ein auf Jazz eingeschworener Tonmann oder Produzent bisweilen Überraschendes zusammenschrauben, wenn ihr ihm Sätze zuraunt wie: „Mach die Bassdrum mal in Richtung Pantera!“ Audio-Engineering ist mehr als bloße Technik – es verlangt auch immer ein gutes Stück kreatives Einfühlungsvermögen. Von musikalischen Belangen aber ganz abgesehen: Gerade eine stimmige persönliche Beziehung zwischen Engineer, Produzent und Band trägt viel zu gelungenen Aufnahmen bei.

Der richtige Producer

Dass etwa die Punkrocker der Beatsteaks zu ihrem typischen Sound gelangt sind, liegt sicher nicht zuletzt an der wohlüberlegten Producer-Wahl dieser Band. Bereits in der Vorbereitung zu den ersten Aufnahmen mit Produzent Moses Schneider legten die fünf Berliner fest, wie später im Studio vorgegangen werden sollte. „Live-Aufnahmen und die daraus resultierenden Konsequenzen – man könnte wohl sagen, dass das unser ganz spezielles Forschungsgebiet ist“, sagte Schneider jüngst im Interview. Extensives Fine-Tuning und Proben der Songs im Übungsraum erwiesen sich als essenziell: „Das ist noch am ehesten mit einer Theateraufführung zu vergleichen: Du probst und probst und probst – und am Ende kommt irgendwann die Premiere.“

Empfehlenswert als Hilfsmittel in Sachen Sound sind Referenz-CDs. Diese müssen dann





Über den Tellerrand geschaut: Billy-Talent-Gitarrist Ian D'Sa ist bestens über die Klangvorstellung des Drumkits informiert.

aber auch mit zur Pre-Production beziehungsweise ins Studio gebracht werden. So kann man auch Außenstehenden wie etwa dem Tontechniker unkompliziert verdeutlichen, wohin die musikalische Reise gehen soll. Für die Aufnahmen zu ihrem Erfolgsalbum „11“ ließen sich zum Beispiel die Kanadier Billy Talent in puncto Drumsound von zwei ganz bestimmten Gruppen inspirieren. Gitarrist Ian D'Sa verrät: „Zwei Referenzen waren uns besonders wichtig. Zum einen Weezers ‚Pinkerton‘, vor allem wegen der mächtigen Kickdrum auf ‚Tired of Sex‘. Diesen speziellen Klang haben wir auf ‚Worker Bees‘ umgesetzt. Der Drum-Sound von Stücken wie ‚Devil In A Midnight Mass‘ ist hingegen sehr von The Polices ‚Synchronicity‘ beeinflusst. Du hörst, dass die Trommeln hier viel Raum haben, der aber geschmackvoll eingesetzt wurde.“ Und selbst wenn eine Aufnahme am Ende nicht so klingt, wie ursprünglich anvisiert: Allein das klare Ziel kann den Beteiligten helfen, konzentrierter und somit effektiver zu arbeiten. Überdies verfügt die Crew mittels Referenz-CDs sozusagen über ein gemeinsames Vokabular. Hat man sich etwa wie Billy Talent Weezers ‚Pinkerton‘ in der Pre-Production gemeinsam zu Gemüte geführt, weiß jeder, wovon die Rede ist, sobald im Studio dieser Titel in Bezug auf den Drumsound erwähnt wird.

Ist man sich über die Klangästhetik der einzelnen Titel im Klaren, folgt die Wahl des Equipments. Beschränkt euch auf die notwendigen Tools. Es müssen nicht die gesamte Gitarren-

sammlung oder das vollständige Synthie-Rack ins Studio geschleppt werden. Ebenso lässt sich auf manchen Effekt verzichten. Vor allem in Bezug auf Reverbs, Kompressoren und Co. werden sich im Studio ohnehin weitaus hochwertigere Prozessoren finden. Dennoch lohnt es sich, in einigen Bereichen Flexibilität zu bewahren: So bietet es sich etwa an, mindestens zwei Snaredrums einzupacken, um je nach Song variieren zu können. Solltet ihr selbst nicht über das gewünschte Equipment verfügen, besteht immer noch die Möglichkeit, sich Entsprechendes auszuleihen. Sowohl Freunde und Bekannte kommen hier in Frage, aber auch der professionelle Backline-Verleih.

Auch die Stars verlassen sich nicht ausschließlich auf eigene Tools. Auch Billy-Talent-Gitarrist D'Sa hat etwa bei der Arbeit zum Megaseller „11“ auf fremdes Gear zurückgegriffen: „Für Refains, härtere Abschnitte also, bin ich auf eine 58er Gibson Les Paul Junior umgestiegen. Wahnsinn, wie viel Druck diese Gitarre macht! Die sind ja damals wirklich nicht für solche Sounds konstruiert worden. Hm ... was haben wir uns noch ausgeliehen? Ja, eine 62er Fender Jazzmaster zum Beispiel für cleanere Geschichten.“ Wer wie D'Sa vorgehen will, der erkundigt sich zum Beispiel im Studio seiner Wahl nach vorhandenem Equipment.



Mächtig: In einem großen Raum, kann man den Drumsound ordentlich aufblasen.

Hausaufgaben

Neben der Instrumentenwahl sollte, wenn notwendig, natürlich auch die Effekt- und Sequenzer-Programmierung in der Pre-Production erfolgen. Ebenso finden Sample-Auswahl und -Editing im besten Fall vor den Aufnahmen

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

FAME DRUMSETS

DEAL!

Fame Beginner „Deluxe“
Für den anspruchsvollen Einsteiger
Das Beginner „Deluxe“ Set kommt auf demselben hochwertigen Know-how wie das Beginner „Standard“ Set, allerdings in Kombination mit einem erweiterten, komplett überarbeiteten und verbesserten 6-teiligen Hardware-Paket. Die nach wie vor doppelt so langen Ständer sind extrem robust und vollkommen regelbar! Der ebenfalls im Lieferumfang enthaltene High-Torque Beckenstanz (mit beidseitiger Klüftung) öffnet das Fame Beginner „Deluxe“ Set zu dem ideale Paket für einen perfekten Einstieg in die Schlagzeugwelt, ohne dem Geldbeutel übermäßig zu belasten.

Features:
• 6-teiliges Standard-Set
• 22" x 16" Bassdrum
• 12" x 10" Tom
• 13" x 13" Tom
• 16" x 16" Floor Tom
• 12" x 5.5" Netz Snaredrum
• 6-teiliges doppelt so lange Hardware-Set
• Metall Ständer
• Becken Ständer
• Gabelständer Ständer
• Snares Ständer
• Fußmaschine
• Hocker
• inkl. High-Grade Beckenstanz
• 20" Höhe, 16" Tiefe, 14" Innend.
• tollerates Finish (sehr beständig und unempfindlich)
• erhältlich in Klappstein (Schwarz) und Classic Black
DRUM013238 000

**INKLUSIVE
Hocker & Becken 299€**
S.d.UVP: 599€

Fame Practice Set
Die perfekte Lösung bei Platzmangel! Dieses Platzsparendes Übung-Set eignet sich aufgrund seiner kompakten Abmessungen hervorragend für zu Hause oder auch für den 1.5 Quadratmeter großen Probenraum.
Lieferumfang: 20" x 10" Bass Drum, 12" x 10" Tom, 13" x 13" Tom, 16" x 16" Floor Tom, Hocker, Becken, Hocker
DRUM014551 000

199€
480€

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

TELLSERVICE: +49 221 925791-3303 / F



Softwarestudio: Mit Steinbergs Cubase Studio 4 lassen sich aufwändige Recordingsessions umsetzen.

statt. Oft kann die Arbeit am Computer, Effekt-Board oder Synthesizer einen beträchtlichen Teil der Pre-Production ausmachen. Wenn also abzusehen ist, dass etwa elektronische Elemente in größerem Maß in die Aufnahmen einfließen sollen, muss sich für die Vorbereitung dessen schon einige Tage oder gar Wochen zuvor Zeit genommen werden. Auch wer in der Pre-Production bereits Instrumentenspuren aufgenommen hat, arrangiert und schneidet diese besser in der heimischen DAW, bevor es ins Studio geht. Ebenso sollten MIDI-Spuren frühzeitig erstellt und, falls erwünscht, quantisiert werden.

Wichtig: Informiert euch vorab, welche Software das Studio eurer Wahl einsetzt. In Deutschland wird oft mindestens Steinbergs Cubase oder Apples Logic geboten. Auch ProTools von Digidesign findet sich in vielen Fällen. Sollte das

eigene Programm vom gewählten Studio nicht unterstützt werden, packt man am besten den privaten Laptop ein. Oder man exportiert die fraglichen Sequenzer-Spuren als unkomprimierte Audio-Files und brennt sie auf CD. Normalerweise verzichtet man hier auf eventuell enthaltene Effekte und anderweitige Signalbearbeitung, um später bei der Aufnahme und im Mix um so mehr Flexibilität zu haben.

Sequenzung, Sample-Auswahl und Software-Kompatibilität: Nur drei Themen, die den Beatles noch keine Zeit abverlangt haben. Moderne Audiotechnik macht jedoch vieles möglich, bedarf allerdings zusätzlicher Aufmerksamkeit. Mit Hilfe sorgfältiger Pre-Production wird jedoch auch dieses Feld nicht zum Problem – und aus eurem Studioaufenthalt keine „Hard Days Night“.

SOUNDCHECK **Praxistipp**

Strukturwandel?

Entdeckt den Papiertiger in euch: Visualisiert die Struktur eurer Songs. Und blickt wieder durch.

Um den Überblick zu behalten, beziehungsweise die Kommunikation zu erleichtern, macht es Sinn, Songstrukturen auf dem Papier festzuhalten. Gelegentlich fällt es durch die Visualisierung eines Songs auch leichter, dessen Struktur umzuwandeln oder überhaupt erst mal festzulegen. Selbstverständlich könnt ihr bei Bedarf auch noch detaillier

ter vorgehen, als wir dies in unserem Beispiel tun. So bietet es sich etwa in vielen Fällen an, das Schlagzeug in seine einzelnen Elemente aufzulösen. Auch die Zeitachse der Strukturtafel wird man oft noch ausführlicher anlegen wollen.

Jetzt solltet ihr euch zum Beispiel auch überlegen, inwiefern das Arrangement der Instrumente ein ausgewogenes Klangbild befördert oder verhindert. Häufig stößt man etwa bei

den Sechssaitern auf Probleme. Bedenkt, dass zwei Gitarren im Mix normalerweise jeweils auf die linke beziehungsweise rechte Seite des Stereopanoramas gepant werden. Überprüft die Songstruktur diesbezüglich auf Löcher. Spielt in den Strophen über längere Zeit zum Beispiel nur die (vermutlich) nach links gelegte Gitarre? Dann solltet ihr eingreifen und etwa alternative Spuren schon vorbereiten.

	Intro	Strophe 1	Strophe 2	Refrain 1	Strophe 3	Bridge	Refrain 2	Refrain 3	Outro
Drums		X	X	X	X		X	X	
Bass		X	X	X	X	X	X	X	
Git. Max (clean)	X	X	X		X	X			X
Git. Moritz	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Git. Max (Brett)				X			X	X	
Lead Vocals		X	X	X	X	X	X	X	
Backing Vocals						X	X	X	
Synthie-Loop			X	X	X		X	X	X
Hammond				X			X	X	X

Vorsorge voraus!

So macht ihr euch fürs Studio fit Seite 38

**Die 11 Gebote
der Pre-Production**

Seite 44

1-2-3 ... dabei!Equipment für die
Pre-Production

Seite 50

Die 11 Gebote der Pre-Production

So bereitet ihr euch perfekt auf Recording-Sessions vor

Durch sorgfältige Vorbereitung bleiben euch Katastrophen während des Recordings erspart. Wer die 11 Gebote der Pre-Production befolgt, kann sich selbstsicher ins Studio stürzen – und es mit perfekten Aufnahmen verlassen. Unser Vorsorgeprogramm in Sachen Recording.

Gerade für in Recording-Belangen weniger erfahrene Bands empfiehlt sich eine intensive Pre-Production. Aber auch ausgebuffte Profis verlagern heute immer mehr Arbeitsschritte ins Vorfeld der Studio-Sessions. Viele Produzenten sehen in der Pre-Production sogar den entscheidenden Streckenabschnitt auf dem Weg zur gelungenen Aufnahme. Mit unseren 11 Geboten trifft ihr die richtige Vorsorge zu einer gelungenen Produktion.

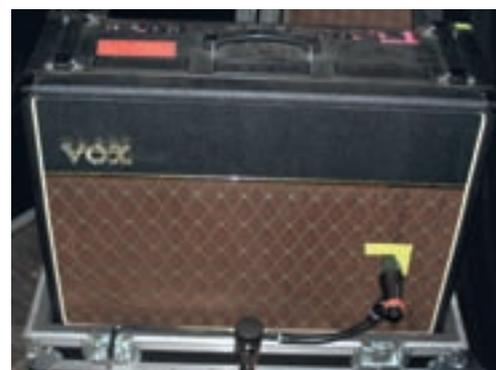
1. Gebot**Du sollst dir drei Fragen stellen**

Was wird eingespielt? Welche Atmosphäre sollen die Aufnahmen transportieren? Wie lässt sich der gewünschte Sound am besten realisieren? Das sind die Grundfragen, die euch sicher

durch die Pre-Production führen. Überprüft von Zeit zu Zeit, wie weit etwaige Entschlüsse zur Klärung dieser drei Punkte beitragen. Seien es Studiowahl, Equipment-Angelegenheiten, Arrangements oder sonstiges. Falls ihr bereits Recording-Erfahrung besitzt: Welche Frage wurde in der Vergangenheit nicht tiefgreifend genug oder falsch beantwortet? Was lief beim letzten Studiobesuch prima und worauf führt ihr dies letztendlich zurück?

2. Gebot**Du sollst dokumentieren**

Wer in der Pre-Production mitschreibt, verschafft sich einen doppelten Vorteil: Einerseits helfen Notizen als Gedächtnisstütze, andererseits erleichtern sie die Kommunikation. Zunächst gilt es, jeden Song zu benennen, wenig-



Sauber markiert: Kennzeichnet den Sweetspot fürs Mikro eures Combos zur idealen Amp-Abnahme.

tens mit einem Arbeitstitel. Anschließend fertigt man zu allen Stücken Abbildungen der Songstrukturen an (siehe Infokasten auf Seite 42).

SOUNDCHECK**Praxistipp****Recording-Knigge**

Studio-Sessions können ein aufregendes wie enorm spaßiges Unternehmen sein. Als Party sollte man sie aber nicht missverstehen. Gerade junge Bands laden zu ersten Recordings gern Freunde und Bekannte ein – die dann auch prompt als Mob mit literweise Rock-'n'-Roll-Sprit im Control Room aufschlagen. Im Studio kommt es allerdings – mehr noch als beim Gig – auf Konzentration und Disziplin an. Lasst euch also nicht ablenken und feiert erst nach den Sessions. Und klärt dies im Vorfeld mit der gesamten Band! Apropos Gruppengespräch: Auch ein Hinweis auf die notwendige Pünktlichkeit aller hat nichts mit Prinzipienreiterei zu tun, sondern spart im Ernstfall schlicht Bares.

Darüber hinaus sollte sich euer Sänger seine Lyrics vollständig notieren. Ebenso zählt ein in Tage und Uhrzeiten aufgelöster Ablaufplan der Recording-Sessions zur Dokumentation. Empfehlenswert ist auch, sich im Vorhinein einen ähnlichen Wegweiser für die Pre-Production auszuarbeiten. Verteilt eure Dokumente später in Kopie und geheftet an den Produzenten sowie den Tontechniker. Keine Panik: Bei der Dokumentation soll es sich um nicht mehr als einen Leitfaden handeln. „Rocken nach Zahlen“ ist nämlich noch keiner Produktion bekommen.

3. Gebot**Du sollst dein Equipment checken**

Sorgt dafür, dass euer Equipment in einwandfreiem Zustand ist. Checkt also, ob zum Beispiel resonierende Teilchen Störgeräusche verursachen. Lose Schrauben an einem Cabinet können etwa für derart unerwünschten Sound sorgen. Lasst euer Setup am besten von einer anderen Person spielen und versucht dann, etwaige Störgeräusche auszumachen. Knackende Buchsen sind auch ein Quell ewigen Ärgernisses. Auch sämtlichen Distortion-Klicks und ähnlichem sollte in dieser Vorbereitungsphase nachgespürt werden. Und falls ihr als Gitarrist mit sehr knapper Studiozeit zurecht kommen müsst: Testet schon im Proberaum, welcher Speaker eures Combos oder Cabinets euch klanglich am ehesten zusagt. Für den Vergleich positioniert man am besten ein Standard-Mic (Shure SM57, Sennheiser MD 421, etc.) in circa fünf Zentimetern Abstand vor dem jeweiligen Lautsprecher. Achtet dabei auf möglichst ähnliche Winkel und Positionen des Mikrofons am Speaker.

Zu den Effekten: Notiert euch die Millisekunden-Werte eurer Delay-Einstellungen. Euer Engineer benötigt diese unter Umständen, falls er eines eurer Delays durch ein hochwertigeres Studio-Tool ersetzen möchte. Übrigens: Eine Masse an Bodentretern, die jeweils über ein eigenes Netzteil betrieben werden, sorgt häufig auch für einen massiven Störgeräuschpegel. Ihr solltet also entweder ausreichend Batterien einpacken oder euch einen entsprechenden Adapter anschaffen. Generell: Seid ihr mit dem Klang eures Instruments nicht zufrieden, leiht euch ein anderes. Und lernt es idealerweise einige Tage vor Session-Beginn kennen. Keyboarder sollten außerdem unbedingt die Programmierung ihrer Instrumente abgeschlossen haben. Die einzelnen Sounds sind im besten Fall bereits

gruppiert und den verschiedenen Ausgängen der Instrumente sinnvoll zugeordnet. Drummer? Checkt einfach den Infokasten auf Seite 48.

4. Gebot**Du sollst die Möglichkeiten bedenken**

Schade, wenn man sich aufgrund unzulänglicher Vorbereitung zu viele Möglichkeiten des Studioaufenthalts entgehen lässt. Um dem entgegen zu wirken, empfiehlt es sich beispielsweise, alternative Arrangements in der Hinterhand zu haben. So kann man etwa bei Zeitüberschuss Songs noch in einer zweiten Version einspielen. Auch zusätzliche Einzelspuren lassen sich in solchen Fällen noch aufnehmen und später

MUSIC STORE
professional
www.musicstore.de
HITS & NEWS 2010/I

**Der neue Music Store Katalog!
416 Seiten Hits, News + Deals!
Kostenlos bestellen!
www.musicstore.de**

Katy Perry
Cover © EMI-Music

eventuell im Mix verwenden. Für den Gitarristen bietet sich außerdem die Kombination verschiedener Amps an. Auch via Re-Amping sind manchmal Sounds drin, auf die man live oder im Proberaum keinen Zugriff hat. Eine heute viel



Übung macht den Meister: Überzeugende Studiovocals müssen für gute Ergebnisse frühzeitig geübt werden.

genutzte Technik ist darüber hinaus das separate Einspielen der Schlagzeugbecken. Dies ermöglicht es dem Mixing Engineer, die Raum-Mics anzuheben, ohne den Cymbal-Sound übermäßig zu betonen. Ein Klassiker ist auch das Doppeln von Gitarren- oder Gesangsparts. Hier sollte man im Vorfeld diverse Möglichkeiten ausloten.

5. Gebot

Du sollst deine Songs auf Hochglanz bringen

Mit lediglich vagen Songideen im Studio zu erscheinen, um sich dann gemächlich in Richtung Mixdown zu jammen, das mag für die Rolling Stones ein einwandfreies Rezept darstellen. Die Herren Schruppel-Rocker müssen allerdings auch nicht um die nächste Miete bangen, wenn es im Studio mal wieder länger dauert. Insofern: Poliert eure Songs auf Hochglanz, bevor ihr aufnehmt. Bestimmt also die genauen Tempi der Songs, und programmiert entsprechende Clicktracks. Das mag nicht jedermanns Sache sein und ist auch kein Muss; es erleichtert allerdings Edits sowie die Einbindung von Sequenzern, Loops und Ähnlichem. Fragt euch Dinge wie: Macht das einminütige Intro wirklich Sinn? Und vielleicht löst man den Bass doch hier und da vom Grundton? Auch die Tonarten der Titel sollten im Übrigen feststehen und erprobt sein. Wer möchte schon Not-Arrangements hektisch testen müssen, weil der Sänger eben doch nicht sämtliche Noten meistert? Freut euch, wenn im Studio noch Zeit bleibt, zu experimentieren – rechnet aber nicht damit.

In der Pre-Production solltet ihr auch deshalb unbedingt folgende Fragen beantworten: Welche Instrumentierung ist vorgesehen, und wer spielt welchen Part? Wie sind überdies die Frequenzen gestaffelt? Das heißt zum Beispiel: Wenn eine Bass-Line vor allem in höheren Lagen und außerdem mit massivem Treble-Anteil aufgenommen werden soll, bleibt dann im Klangspektrum noch Platz für die Gitarre?

6. Gebot

Du sollst das Studio nicht mit der Bühne verwechseln

Im Studio gelten andere Regeln als im Live-Club. Das heißt zum Beispiel ganz simpel: Der Sänger reißt nicht am mehrere tausend Euro kostbaren Vocal-Mic, sobald der Rock mit ihm durchgeht. Aber auch über die nicht mit dem Gig vergleichbare Spielsituation sollte man sich bereits während der Pre-Production Gedanken machen: So ist es zum Beispiel ratsam, sich schon vorab mit der Technik des Abhörens via Kopfhörer vertraut zu machen. Zudem wird man meist nicht wie auf der Bühne gemeinsam, sondern vielmehr einzeln spielen. Studio-Unerfahrene üben daher am besten früh genug das Aufnehmen zum Playback. Außerdem lassen sich bereits in der Pre-Production Pilotspuren der Songs für den Drummer einspielen, an denen dieser sich dann während der Recordings orientieren kann.

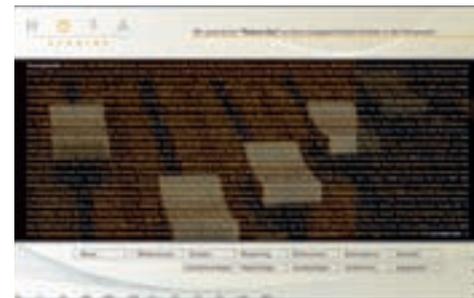
Anfänger sollten auch den so genannten Mikroskop-Effekt nicht unterschätzen: Im Studio werden plötzlich neue Details im eigenen Spiel und Sound auffallen. Nicht immer das angenehmste Erlebnis. Dem kann durch eigene Probeaufnahmen vorgebeugt werden. Euer Sänger sollte im Übrigen auf raschelnde Klamotten verzichten. Gesangsmikrofone sind höchst empfindlich und fangen so teilweise auch unerwünschte Geräusche superpräzise ein.

7. Gebot

Du sollst dein Studio kennen lernen

Informiert euch bei einer Reihe von Studios über deren Ausstattung sowie Konditionen und zieht Vergleiche. Welche Hard- und Software kommt zum Einsatz? Eventuell treten hier schon erste Kompatibilitätsprobleme mit dem eigenen Equipment auf. Vielleicht habt ihr auch spezielle Wünsche, ein Bändchen-Mikro etwa für die Gitarrenabnahme oder ein bestimmtes HD-System, das euer Produzent schätzt. In manchen Studios steht auf Wunsch außerdem eine Auswahl an Instrumenten zur Verfügung.

Des Weiteren sollte man den zwischenmenschlichen Faktor nicht unterschätzen: Der vorhandene oder eben fehlende Draht zum Studiopersonal kann entscheidend sein. Die Pre-Production stellt außerdem den Zeitpunkt dar, in dem Organisatorisches geklärt wird wie etwa Öffnungszeiten, Mietkosten, Verfügbarkeit der Räume, etc. Und: Macht euch schlau, welche Gastronomie vor Ort verfügbar ist. Womöglich müsst ihr euch selbst versorgen. Kurze Pausen solltet ihr aber in jedem Fall einlegen, um Ermüdung vorzubeugen.



Online: Die Karlsdorfer HOFA-Studios etwa bieten auf ihrer Web-Seite eine umfassende Equipmentliste an.

8. Gebot

Du sollst mitschneiden

Der Mitschnitt stellt eines der wichtigsten Hilfsmittel zur Vorbereitung von Recording-Sessions dar. Aufnahmen in der Pre-Production fungieren gewissermaßen als Storyboard. Mit



An der Strippe: Die Grindycop-Beast-Kabel von Sommer Cable sorgen beispielsweise für eine genaue Signal-Übertragung und schnelle Impuls wiedergabe eurer Instrumente.

diesen Songskizzen bekommt ihr eine präzisere Vorstellung von dem, was später konkretisiert und nuanciert werden soll. Erste Recordings decken die Stärken und Schwächen des eigenen Spiels und der verwendeten Sounds auf. Welches Equipment hier zum Einsatz kommt, entscheidet sich von Fall zu Fall.

Viele Produzenten halten das Besteck in der Pre-Production bewusst klein. So nutzt etwa Star-Produzent Mitchell Froom (Elvis Costello, Crowded House, ...) manchmal nicht mehr als einen alten JVC-Ghetto-Blaster mit eingebautem Mikro: „Das ist ein tolles Gerät, weil es alles extrem komprimiert“, sagt Froom. „Du kannst dich so komplett auf die Struktur der Songs und die Arrangements konzentrieren, ohne durch technische Aspekte abgelenkt zu werden.“

9. Gebot

Du sollst nicht auf die Studio-Sessions hoffen

Auch wenn sich eine Studio-Session in vielen Belangen von der Bühnen-Performance unterscheidet: Es hilft mitunter, Aufnahmen als Gig zu begreifen. So gehört etwa die Equipment- und Sound-Wahl ebenso wenig ins Studio wie auf die Bühne. Klar, wenn während des Recordings Zeit und Gear vorhanden sind, lohnt es sich zu experimentieren. Der sichere Weg bleibt dennoch die gründliche Auseinandersetzung mit der gewünschten Klangästhetik im Vorfeld der Produktion.

Wie auch der Gig sollte eine Recording-Session außerdem nicht zur Probe verkommen. Nicht allein, weil auf diese Weise Zeit verloren geht, sondern auch weil in stressiger Studio-Atmosphäre nur selbstsicher beste Per-

formances gelingen. Besonders der Einsatz von Akustikgitarren oder Vergleichbarem setzt typischerweise eine intensivere Vorbereitung voraus: Bei der Mikrofonabnahme akustischer Instrumente werden Nebengeräusche wie etwa das Rutschen der Finger auf dem Griffbrett meist überbetont. Versucht also am besten, schon in der Pre-Production eine möglichst saubere Spieltechnik zu entwickeln. Auch lautes Atmen oder Mitsummen findet sich übrigens schnell auf Band beziehungsweise Harddisk wieder. Beliebte bei Akustikgitarristen ist auch das im Takt mit-tippen des Fußes. Fein auflösende Studiomikros übertragen diesen Stör-sound fast ohne Klang-einbußen. Aber Spaß bei Seite: Alle Beteiligten müssen ins Studio eine ordentliche Portion Selbstdisziplin und Ernsthaftigkeit mitbringen.

OM[®]
HANDMADE IN EUROPE

Regius 7 Transparent Black

Die Regius 7 verfügt über eine zusätzliche tiefe H-Saite für gewaltige Sound-Fülle. Mit der durchgehenden Halskonstruktion, Sumpfeschekorpus und Riegelahorndecke bietet sie eine tolle Optik. 2 Seymour Duncan Humbuckern und ausgesuchte Hardware, feinsten Verarbeitung sorgen für super Sound. Bis ins feinste Detail ist die Regius 7 wie ihre Schwestern aus der Regius Serie ein absolutes High End Instrument für höchste Ansprüche zu einem mehr als fairen Preis!

Aaron Aedy PARADISE LOST

- 7-String mit tiefer H-Saite
- Sumpf Esche Korpus
- geflammte Ahorn Decke
- 11-teiliger Neck-Thru-Body Hals aus Ahorn, Mahagoni, Wenge und Amazaque
- Ebenholz Griffbrett
- 24 Medium-Jumbo-Bünde
- 2 Seymour Duncan Invader Humbucker
- Multi-Bindings an Korpus, Hals und Kopfplatte
- GraphTech Sattel
- Locking Mechaniken
- ABM Fixed Bridge (String-Thru-Body)
- Schaller SecurityLocks
- Finish: Transparent Black
- inkl. Case

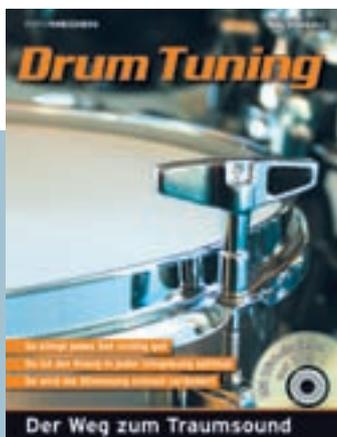
PARADISE LOST

2299€

10. Gebot**Du sollst dein Case mit Verstand packen**

Überlegt euch auch in puncto technisches Equipment frühzeitig, was ihr aller Voraussicht nach im Studio benötigen werdet. Dabei dürft ihr ruhig für die werten Kollegen mitdenken. Es empfiehlt sich zum Beispiel, einen Tuner für die gesamte Band dabei zu haben. So vermeidet ihr Fehler durch nicht aufeinander abgestimmte Geräte. Außerdem lohnt es sich, hochwertige Instrumentenkabel einzupacken. Auch wenn diese ein etwas tieferes Loch in den Geldbeutel schlagen – im Studio werden die klanglichen Vorzüge durchaus zum Tragen kommen.

Für Gitarristen oder Bassler sind darüber hinaus wenigstens zwei neue Sätze Saiten Pflicht. Große Boxentürme könnt ihr hingegen in den meisten Fällen daheim lassen. Im Studio zählt Sound, nicht Lautstärke. Wichtig: Wenn ihr Computerdaten (Sequenz-Arrangements, Click-



In Tune: Im Buch „Drum Tuning“ von PPV Medien erfahrt ihr alles über das Stimmen eurer Felle.

Drum-Fitness

So trifft ihr als Drummer alle notwendigen Vorkehrungen für die Studio-Session.

Das Schlagzeug zählt ohne Frage in Recording-Angelegenheiten zu den heikelsten Instrumenten. Schon deshalb, weil es eine Unmenge an Mikros zur Abnahme benötigt. Zudem wird der Drumsound in den meisten Fällen die Basis eurer Songs bilden und demnach besonderer Aufmerksamkeit bedürfen. Damit also der perfekte Drumsound nicht schon durch unzureichende Vorbereitung vereitelt wird: unsere 11 Zusatzgebote für den Drummer.

1. Checkt euer Kit auf lose Schrauben, Muttern oder Ähnliches. Studiozeit sollte man nicht

tracks, Samples, ...) mit ins Studio nehmt, dann solltet ihr auch Kopien der jeweiligen Datenträger zur Absicherung anfertigen.

11. Gebot**Du sollst Zuständigkeiten klären**

Legt von vornherein fest, wem welche Aufgabe zukommt. Habt ihr einen Produzenten, dann klärt früh, wie ihr euch die Zusammenarbeit vorstellt. Auch der Tontechniker freut sich im Übrigen, wenn nicht etliche Hände gleichzeitig am Pult schrauben. Wer kümmert sich um die Einhaltung des Zeitplans, wer organisiert die Abholung des Leih-Equipments? Und ist wirklich schon abgesprochen worden, wem nun tatsächlich der Solo-Slot im ersten Song zukommt? Am Besten notiert ihr euch also schon vor der Pre-Production alle möglichen Einfälle und Fragen.

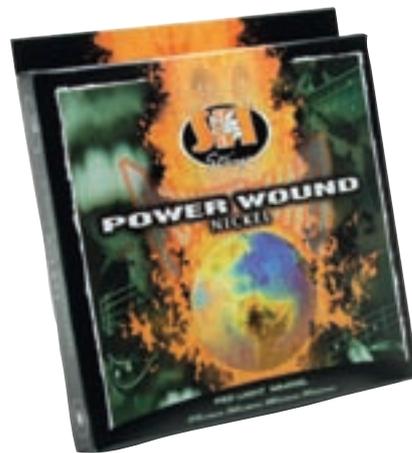
Sicher könnt ihr während des Recordings noch improvisieren. Oft sind es ja gerade spontane Einfälle, die den Zauber einer Aufnahme ausmachen. Dennoch zehren demokratische Dis-

mit der Suche nach unerwünscht resonierenden Teilchen vergeuden.

2. Konsultiert einen tontechnisch bewanderten Mitmusiker, bevor ihr den Sound eures Sets durch experimentelle Umbauten frisiert. Sonst erwarten euch womöglich im Studio unangenehme Überraschungen.
3. Stellt sicher, dass eure Felle weder zu alt noch zu neu sind, sondern gut eingespielt.
4. Lernt, eure Trommeln zu stimmen.
5. Übt das Spielen zum Clicktrack.
6. Positioniert die Becken ausgewogen, um Links- oder Rechtslastigkeit im Stereobild zu vermeiden.
7. Lernt euer Set, falls ihr es tatsächlich neu



Beste Grundvoraussetzungen: Profis wie z. B. Marcel Römer von Juli verwenden immer ein sauber gestimmtes Drumset.



Vorbereitung ist alles: Wer z. B. im Studio keine Saiten für Notfälle dabei hat, hält die ganze Produktion auf.

kussionen im Fünf-Minuten-Takt unnötig an den Nerven aller Beteiligten. Wer sich in seinem Aufgabenbereich bedroht fühlt, kann zudem schnell ungehalten werden. Das Ergebnis sind dann oft halbherzige Performances oder sogar der frühzeitige Abgang eines Band- oder Crew-Mitglieds. Ergo: Nutzt die Pre-Production, um Verantwortung zu übernehmen und abzugeben. ♦

SOUNDCHECK**Praxistipp**

- arrangiert, auch zeitig neu kennen.
8. Vergesst nicht: Tuning-Schlüssel, Öl (für quietschende Fußmaschinen), Gaffer- oder Gaffatape (Dämpfung) und zusätzliche Sticks.
9. Legt einige Extraproben mit eurem Bassisten ein.
10. Bringt alternative Snares mit, um Flexibilität zu gewährleisten. Auch eine größere Auswahl an Becken schadet nicht.
11. Baut nur die Toms auf, die ihr wirklich benötigt. Je mehr Elemente zum Set zählen, desto komplizierter und langwieriger gestaltet sich die Mikrofonierung.

Vorsorge voraus!

So macht ihr euch fürs Studio fit Seite 38

Die 11 Gebote

der Pre-Production

Seite 44

1-2-3 ... dabei!

Equipment für
die Pre-Production

Seite 50

1-2-3...dabei!

Equipment für die Pre-Production

Mitschnitte sind das vielleicht effektivste Mittel der Pre-Production. Nichts taugt zur Selbstkontrolle besser als eine Probeaufnahme der eigenen Performance. Drei Werkzeugtypen bieten sich demnach für die Session vor der Session an: Multitracker, Pocket-Recorder und PC/Mac-DAWs.

Das ewig und allgemein gültige Tool für die Pre-Production wird sich kaum finden lassen, was allein aus der schier unzähligen Menge möglicher Anwendungsgebiete folgt. Eines lässt sich aber trotz allem ohne Zweifel feststellen: Wer sich schon vor den eigentlichen Recordings in der Technik verheddert, wird schlecht vorbereitet ins Studio gehen.

Traut euch also nur realistische Ziele zu. Schön, wenn ihr in eurem Homestudio über umfangreiches Equipment verfügt. Nur solltet ihr eben nicht den Zweck der Pre-Production aus den Augen verlieren: die Vorbereitung der Haupt-Aufnahmesessions. Demzufolge ist es selbstredend angebracht, sich auf Werkzeuge zu beschränken, deren Bedienung euch nicht



Get The Groove: Mit dem HD-8 von Zoom erhält man einen vollausgestatteten Multitracker mit Drum- und Basscomputer.

überfordert. Das bedeutet vor allem: Setzt kein Equipment ein, das euch aufgrund seiner Komplexität ablenken könnte. Konzentriert euch vielmehr auf den Song als musikalische Einheit. Details gilt es später im Studio zu trimmen. Jetzt ist vor allem Arbeit an der Substanz gefragt.

Multitracker

Klassiker unter den Pre-Production-Tools sind die so genannten Multitracker. Diese auch im Zeitalter des Laptop-Recordings weiter beliebte Geräteklasse bietet im Idealfall intuitive Bedienung sowie unkomplizierte Handhabung dank Hardware-Benutzeroberfläche. Außerdem



Ministudio: Tascams DP-02 ist ein Multitracker, der auf HD oder Compact-Flash-Karten Daten speichert.



verfügt sie über den Vorteil gewissermaßen ein Feature-Paket aus einer Hand zu bilden. Hier bekommt der Anwender also ein Allround-Tool, ohne sich dabei mit dem Prinzip Baukasten, wie man es etwa von Laptop-DAWs kennt, herum-schlagen zu müssen. Zudem sind Multitracker meist so kompakt ausgelegt, dass ihr Transport keine Probleme verursacht. Das ist ideal, wenn man sich zum Beispiel auf eine kleine Pre-Production-Tour durch die Wohnungen der einzelnen Bandmitglieder geben will.

Einen echten Multitrack-Allrounder findet man im HD-8/CD von Zoom (UVP: 712 €). Hier gehört etwa ein Drum- und Basscomputer zur Ausstattung. Ein schönes Feature, möchte man sich auch mal ohne die Bandkollegen auf Sessions vorbereiten. Ein taugliches Playback ist mit den berührungsempfindlichen Pads des HD-8/CD schnell erstellt. Das Gerät kann außerdem bis zu elf Tracks simultan wiedergeben. Zwei Spuren werden gleichzeitig aufgenommen. Neun Fader und zahlreiche physikalische Buttons erleichtern die intuitive Bedienung. Die Audioauflösung von 16 Bit bei 44,1 kHz muss man indessen als nicht mehr ganz zeitgemäß bezeichnen. Sie reicht aber sicher für Probeaufnahmen in der Pre-Production. Wie

der Name bereits preisgibt, zählt zu den Features des Kompaktstudios von Zoom außerdem ein CD-Brenner.

Etwas günstiger versorgt wird man mit dem Tascam DP-02 CF (UVP: 359 €). Auch der Name dieses Multitrackers weist bereits auf eines der möglichen Speichermedien hin.

Im Fall des DP-02 CF handelt es sich um die Compact-Flash-Card (eine 1-GB-Karte ist enthalten). Das Gerät wird allerdings auch als HD-Version mit eingebauter 40-GB-Festplatte ausgeliefert. In beiden Ausführungen verfügt das DP-02 pro Kanal über Hardware-Drehregler für Pegel-, Pan- und Effect-Send-Level sowie über einen Zwei-Band-EQ. Zudem gibt es einen CD-RW-Brenner und USB-2.0-Port, der die Kommunikation mit externen Computern ermöglicht. So können ganze Songs oder auch nur einzelne Spuren vom Computer in den Recorder geladen werden. Oder man sichert umgekehrt Songs oder Spuren auf dem Rechner. Wie beim Zoom HD-8/CD muss man sich aber auch bei der Arbeit mit Tascams Multitracker auf simultanes Recording von nur zwei Spuren beschränken.

mehr. Überdies gelingt es mit derartigem Equipment am ehesten, den Fokus ganz auf dem Maßgeblichen zu belassen: dem Song. Wobei man sich nicht wundern sollte, wenn mit den kleinen Allroundern äußerst taugliche Aufnahmen glücken. Die Miniaturisierung hochklassiger Bauteile schreitet schließlich im Eiltempo fort.

So bietet der Edirol R-09 (UVP: 439 €) etwa schon eine professionelle Auflösung von 24 Bit bei bis zu 48 kHz. Auch das direkte Aufnehmen im MP3-Format ist hier möglich. Sicher nicht die schlechteste Option. Vor allem wenn man in Betracht zieht, seine Aufnahmen eventuell schnell und unkompliziert an Dritte weiterleiten zu wollen. Als Speichermedium kommen bis maximal 2 GB große SD-Karten zum Einsatz. Ein Stereomikrofon mit separater Eingangskontrolle ist in das Gerät bereits integriert.

Ein weiterer ultrakompakter Kandidat ist der Zoom H4 (UVP: 355 €). Auch dieser Kleinstrecorder fasst bis zu 2 GB an Audiomaterial.



Handlich: Zooms H4 bietet im Handy-Format einen Vier-Spur-Sequencer.

Pocket-Recorder

Wer nach mehr Mobilität verlangt, als sie herkömmliche Multitracker gewährleisten, der entscheidet sich für einen so genannten Pocket-Recorder, die kompakteste aller Recording-Möglichkeiten. Ob Proberaum, Backstage-Bereich oder eigene Wohnung – mit diesem modernen Tool spielen Örtlichkeiten plötzlich keine Rolle

NEU: FAME SWEET TONE EFFEKT-SERIE

KOMPLETTE SERIE MIT TOP PREIS-/LEISTUNGS-VERHÄLTNISS!

- Robustes Metallgehäuse
- True Bypass
- Betrieb mit 9V Batterie oder Netzteil
- Chrom Optik



Sweet Tone Distortion DS-10 „Slasher“
Klassische Distortion, Regler für Level und Verzerrung.
GIT0015021-000



Sweet Tone Distortion MM-10 „Metal Massacre“
Moderner, aggressiver Metal-sound, Regler für Volume, Filter und Distortion, drei schaltbare Modes: Normal, Max und Turbo.
GIT0015020-000



Sweet Tone Overdrive OD-10 „Driver“
Singender Overdrive oder Boost, Regler für Volume, Tone und Drive, drei schaltbare Modes: TS, Bright und Warm.
GIT0015022-000



Sweet Tone Phaser PH-10 „Phaser“
Phaser Effekt, Regler für Speed, zwei Schalter für Modulationen.
GIT0015027-000

FAME



Sweet Tone Chorus CH-10 „Softener“
Analoger Chorus, Regler für Geschwindigkeit, Tiefe und Tone, Umschalter für hohe oder niedrige Geschwindigkeit.
GIT0015023-000



Sweet Tone Delay AD-10 „Repeat That“
Analoges Delay, Regler für Effektanteil, Time und Repeat, Umschalter für Delay Modes: 20-600 ms oder 20-1100 ms.
GIT0015024-000



Sweet Tone Tremolo TR-10 „Stutterer“
Tremolo Effekt, Regler für Depth, Rate und Wave.
GIT0015026-000



Sweet Tone Compressor CO-10 „Punchenizer“
Einfach zu bedienender Compressor, Regler für Compressor-Level und Empfindlichkeit.
GIT0015028-000



Sweet Tone Equalizer EQ-10 „Equalizer“
Grafischer 7-Band EQ, 15 dB Umfang in den Bändern 100 Hz/200 Hz/400 Hz/1,6 kHz/3,2 kHz/6,4 kHz, eingebauter Preamp mit 15 dB Leistung. GIT0015025-000

Vorteil: Das Gerät entpuppt sich als echter Vier-Spur-Multitracker, ein in dieser Recorder-Klasse nicht alltägliches Feature. Wobei der Anwender das Gerät im Mehrspur-Modus auf 16 Bit und 44,1 kHz herunterdrosseln muss. Über zwei XLR-/Klinken-Ports finden Gitarren, Bässe, externe Mics und mehr direkten Anschluss. Auch eine USB-Schnittstelle ist integriert. Zwei Electret-Kondensator-Mikros in XY-Anordnung ermöglichen überdies ab Werk echte Stereoaufnahmen.

PC/Mac

Kaum ein Musiker, der heute nicht neben seinem Instrument auch eine PC/Mac-DAW sein eigen nennt. Zu enorm sind schließlich die Möglichkeiten, als dass man sich diese entgehen lassen könnte: Schon mit einem Laptop und nicht mehr als einem Audio-Interface sowie



19"-Audiointerface: Per Firewire verschafft Focusrites Saffire Pro 26 i/o Audiosignalen den Weg in den PC.

einem gehobenen Sequenzer steht ein Potenzial zur Verfügung, um das man vor wenigen Jahren noch von den Top-Studios dieser Welt beneidet worden wäre. Keine Frage, dass diese geballte Recording-Power auch in der Pre-Production genutzt wird.

Doch die Vorteile des computerbasierten Recordings können in der Pre-Production gelegentlich auch ein Manko darstellen. Im Tal der Möglichkeiten hat sich der unbedarfte Anwender schnell verirrt und sucht vergebens nach dem Weg zum Song, dem eigentlichen Hauptdarsteller in der Recording-Vorbereitung. Aber auch mancher Profi wird sich mitunter durch

das Ausmaß an Bearbeitungs-Features moderner Audio-Software in die Irre führen lassen. Soll heißen: ins Schneiden, Pitchen, Filtern, Quantisieren, Stretchen, Komprimieren, ... und so weiter bis ins Unendliche. Es gilt also, möglichst jederzeit das Ziel vor Augen zu behalten – den Song nicht im Detail, sondern als Ganzes für die Aufnahme fit zu machen. Dann erweist sich unter Umständen der Feature-Wahnsinn moderner PC/Mac-DAWs letztlich sogar als Riesenvorteil. Besonders kann hiervon derjenige profitieren, der in der Pre-Production bereits Spuren einspielen will, die für den Mix genügen sollen.

Interfaces

Einzige wirklich erforderliche Hardware ist neben dem Rechner ein taugliches Audio-Inter-

face. Die Auswahl an betreffendem Equipment hat sich in den letzten Jahren immens erweitert. Möchte man sein Setup kompakt und mobil halten, könnte man etwa auf Tascams US-144 (UVP: 199 €) zurückgreifen. Stereo-Mic- und Line-Aufnahmen sind mit diesem Tool bereits drin. Das US-144 qualifiziert sich dank USB 2.0 für 96-kHz-Aufnahmen, stellt also auch ein passendes Stück Equipment für mehr als schnödes Probe-Recording dar. Eine Direct-Monitoring-Funktion sorgt außerdem für latenzfreie Abhörmöglichkeiten. Als Software-Bonus erhält der Anwender darüber hinaus den Light-Sequenzer Cubase LE und die Tascam-eigene Sampling-Workstation GigaStudio LE.

In anderen Preisregionen bewegt sich das Interface Focusrite Saffire Pro 26 i/o (UVP: 879 €). Hier findet allerdings im Idealfall bereits die komplette Band Anschluss. Eigentlich für die bloße Probeaufnahme zu schade. Das Saffire ist allerdings ein Kandidat, wenn man ohnehin nach einer größeren Schnittstelle für den eigenen PC/Mac sucht. Focusrites Interface nimmt nicht via USB, sondern über den so genannten Firewire-Standard Kontakt mit dem Rechner auf. Angesichts seines 19"-Formats empfiehlt sich das Saffire weniger für mobile Anwendungen als beispielsweise Tascams US-144. Dafür verfügt es allerdings auch über acht Ein- und Ausgänge in XLR- sowie symmetrischer Klinkenausführung. Pro Kanal stehen außerdem Hochpassfilter bereit. So können

schon vor der Digitalisierung tieffrequente Störanteile aus dem Nutzsignal entfernt werden. Nur eine Eigenschaft, die das Saffire Pro als durchaus ernst zu nehmenden Mischpultersatz prädestiniert.

Der dänische Hersteller T.C. Electronic bietet mit dem Konnekt 24D ein etwas günstigeres Gerät. Das Audio-Interface liegt mit einer unverbindlichen Preisempfehlung von 545 € in puncto Anschaffungskosten zwischen Tascams US-144 und Focusrites Saffire Pro. Bestandteil des Konnekt-24D-Pakets sind etwa die bekannten Plugins der eigenen PowerCore-Plattform (DSP). Diese stehen auch im Stand-Alone-Modus bereit, was dem Konnekt 24D einen Vorteil gegenüber vielen Mitbewerbern verschafft. Zwei Mic-/Line-/Instrument-Inputs auf der Frontseite, je vier symmetrische Line-Ins und -Outs sowie acht ADAT- und zwei S/PDIF-Ein- und Ausgänge – insgesamt beläuft sich die Zahl der Audio-Anschlüsse auf satte vierzehn Ports. Bis zu vier Konnekt-Einheiten können obendrein miteinander verschaltet werden. Das Konnekt 24D arbeitet wie das Saffire-Interface via Firewire-Standard und ist laut TC Electronic auch für den Live-Einsatz ausgelegt.

Software

Noch umfangreicher als die Auswahl an Audio-Interfaces präsentiert sich das Software-Angebot. Prinzipiell würden es zuweilen zwar schon die in Windows oder dem Mac OS enthaltenen Audio-Recorder tun. Gleichwohl wird man auf Dauer sicher ein praktischeres und umfangreicheres Programm vorziehen. Steinbergs WaveLab 6 etwa, das man als eine superluxuriöse Version dieser Software-Gattung bezeichnen kann (UVP: 649 €). Wobei man auch hier anbringen muss: Ein derartiges Tool ist zu mächtig, um es ausschließlich in der Pre-Production einzusetzen. WaveLab bietet Lösungen für professionelles Mastering, Audio-



Kompakt: Bis zu 14 Inputs bietet T.C. Electronic mit dem Konnekt 24D – bei handlichen Gehäusemaßen.

Restauration, DVD-Authoring, Sound-Design und vieles mehr. Allein die wählbare Sample-Rate von bis zu 384 kHz lässt keinen Zweifel an der Zielgruppe dieser Software. Wer also vorhat digitale Audibearbeitung auf höchstem Ni-



Bigpack: Sehr umfangreich kommt das Apple Logic Studio daher und bietet für den Live-Einsatz sogar eine extra Main Stage.



veau zu betreiben – oder dies schon tut – den sollte nichts daran hindern ein solches Programm auch in der Pre-Production einzusetzen. Alle anderen greifen vielleicht besser zu etwas schwachbrüstigerer Software, die zwar über geringere Editing-Funktionen verfügen mag, aber dafür erschwinglicher ist.

Bei der Sequenzer-Anwendung Sony Acid Music Studio 7 (siehe auch Test auf Seite 90) handelt es sich zum Beispiel um eine wesentlich preisgünstigere Alternative (UVP: 49 €). Auch wenn hier im Vergleich zu WaveLab bedeutend weniger Highend-Features zur Verfügung stehen: Sonys Acid bietet sich aufgrund der einfachen Benutzerführung und eines erprobten Loop-Konzepts für die Pre-Production zweifellos an. Wer es ein gutes Stück umfangreicher

SOUNDCHECK

Praxistipp

Der Audio-PC sollte ausschließlich mit Musikprogrammen ausgestattet sein.

Wenn ihr ein wirklich sauberes und funktionierendes System haben wollt, dann solltet ihr auf dem Musikrechner keine anderen Programme außer eurer Musiksoftware installieren. Besonders alles, was mit dem Internet zu tun hat, stellt eine potenzielle Gefahr dar. Nun kommt man bei bestimmten Programmen, wie beispielsweise denen von Native Instruments nicht umhin, diese per Internetverbindung zu aktivieren ...

... alles andere wie E-Mail- und vor allem File-Sharing-Programme haben dann auf einem Musikrechner aber nichts zu suchen. Trotz der Virusgefahr, sollte dennoch kein Virens Scanner im Hintergrund laufen, da dieser im Hintergrund aktiv ist und somit die Systemleistung merkbar herunterbremst.

möchte, der kann außerdem auf Sony Acid Pro 6 (UVP: 349 €) zurückgreifen, den großen Bruder des Music Studios. Bei beiden Programmen handelt es sich um Software, die den Fokus auf Mehrspur-Produktionen legt.

In gleicher Kategorie wie Sonys Acid Pro 6 findet sich auch der Sequenzer-Klassiker Steinberg Cubase. In der aktuellen Studio-4-Version (UVP: 399 €) verfügt Cubase unter anderem über eine 32-Bit-Engine, 128 physikalische I/Os, das neue Plugin-Set VST 3 sowie die virtuellen Instrumente Halion One und Prologue. Mit dem so genannten SoundFrame-Feature präsentiert Steinberg zudem ein neues Sound-Management-Konzept. Wer sich die Top-Version des Sequenzers (Test auf Seite 86) leisten möchte, der legt 879 € (UVP) auf den Tisch und erhält dafür 256 physikalische I/Os sowie 5.1-Surround-Sound-Funktionen.

Als direkter Cubase-Konkurrent hat sich etwa Cakewalks Sonar am DAW-Markt etabliert (UVP der Producer Edition 7: 499 €). Cakewalk gibt seiner Software unter anderem mit: einen Stepsequencer, Rolands V-Vocal-Plugin, einen virtuellen Vintage-Channelstrip und eine eigene entwickelte Technologie zur Mehrspur-Audioquantisierung. Für welches Programm man sich in der Pre-Production entscheiden wird, hängt oftmals von Vorlieben in Bedienungsfragen ab. Wer einen Mac sein Eigen nennt, kann auf das neue Apple Logic Studio zurückgreifen. Dieser Sequenzer wird unter anderem mit sehr guten Plugins zur Audiobearbeitung, Instrumenten und einer umfassenden Samplelibrary ausgeliefert. Und das zum Dumping-Preis von 479 € UVP. Es lohnt also, sich Demoversion der jeweiligen Software aus dem Web zu ziehen. So kann man einen ersten Eindruck davon gewinnen, inwiefern die jeweiligen Produkte Gemeinsamkeiten beziehungsweise Unterschiede aufweisen und wie gut das Handling ist. ♦

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

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

HOME-KEYBOARDS

AUDYA

179€

VON MUSIC STORE EMPFOHLEN

Ultimate Apex 488

Zusammengebauter Keyboard

49€

KORG

masters of music

TELLSERVICE: +49 221 925791-3283 / Fax