

LOOPMASH GEWINNBRINGEND EINSETZEN

Geiles Stückwerk

KREATIVES LOOP-DESIGN FÜR DIE EIGENE MUSIK

LoopMash ist ein PlugIn in Cubase 5. Es zerlegt das Audiomaterial in Slices und stückelt es neu zusammen. Wir zeigen euch wie ihr mit diesem Kreativ-Tool auf unkonventionellen Wegen aus Chaos geniale Grooves und Songideen macht. In diesem Schritt-für-Schritt Workshop erfahrt ihr, was das PlugIn drauf hat.



Jedem ist es sicher schon einmal passiert, dass beim Programmieren, Komponieren oder Arrangieren unbeabsichtigt etwas anderes herauskam als ursprünglich geplant – und das Ergebnis war zudem auch noch sehr originell. Leider erweisen sich die meisten Patzer jedoch als Fehler, die im Endeffekt doch nicht gut klingen. Schade, denn eigentlich ist der Sound ja doch ganz lustig, nur eben nicht für diese Nummer. Diese Erkenntnis führt zu dem Gedanken, es wäre doch schön, über ein Werkzeug zu verfügen, mit dem gezielt Chaos erzeugt werden kann, über das man aber ständig die Kontrolle behält und das Ergebnis zudem wie ein Bildhauer bearbeiten kann.

Die gute Nachricht: So ein Werkzeug gibt es jetzt! Damit kann man aus vorgegebenen Loops nach vielfältigen Parametern neue, sich selbst modulierende Loops erzeugen. Man muss allerdings auch ein wenig Bildhauer sein und immer wieder kontrollierend eingreifen. Es geht um **LoopMash**, ein neues Plugin, das jetzt in Version 5 von Cubase integriert wurde.



Abb. 1: Unter VST-Instrumente könnt ihr euch die LoopMash-Outs auf eigene Mixerchannels legen.

In diesem Artikel möchten wir euch das Potenzial von LoopMash näher bringen und zeigen, wie ihr zum kreativen Loop-Designer werdet und kein Loop-Brei herauskommt. Die meisten Computermusiker setzen am liebsten selbst programmierte Loops ein, die sie mit den bekannten Effekten wie Delay und Filter bearbeiten. Eine einmalig gewählte Effekt-Einstellung kann auch ein gutes Ergebnis bringen, aber in der Regel beeinflussen sich Audio-Material und Effekt nicht. Hier geht LoopMash einen anderen Weg. LoopMash ordnet die rhythmische Anordnung von Audio-Material neu. Dazu wird ein Loop zunächst intern in Slices unterteilt, die die Länge von einer Achtelnote besitzen.

Für unsere Experimente beginnen ihr in Cubase 5 am besten mit einem „Neuen Projekt“. Nun habt

ihr zwei Möglichkeiten LoopMash aufzurufen:

1. Erzeugt unter „Spur hinzufügen“ ein neues „Instrument“. Ich empfehle euch allerdings, LoopMash als VST-Instrument unter Geräte > VST-Instrumente einzublenden. Cubase legt LoopMash hier standardmäßig unter „Synth“ ab. Als VST-Instrument könnt ihr nun alle Einzelausgänge von LoopMash aktivieren (siehe Abb. 1). Achtet bitte darauf, „Mix Out [Stereo]“ zu deaktivieren, da sonst alle Spuren zusammen auf einer Stereospur liegen. Ist „Mix Out [Stereo]“ aber deaktiviert, habt ihr die Möglichkeit, die einzelnen LoopMash-Spuren im Mixer in der Lautstärke anzupassen.

Falls LoopMash sich noch nicht geöffnet haben sollte, klickt auf den Bearbeiten-Schalter „e“. Vor euch liegen dann acht Spuren, die darauf warten mit Loops bestückt zu werden. Bitte ladet euch im Bonusbox-Bereich vom Recording Magazin (www.recmag.de) die 10 Loops herunter. Es sind 8 Rhythmus-Loops, ein Gitarren-Loop und ein Bass-Loop. Ihr könnt die Loops dann per Drag



Ein Loop ist ein Loop ... Denkste! Mit Loopmash werden die Groove-Karten neu gemischt.

Ein Riesenchaos anrichten – und es dann kreativ steuern!

& Drop direkt aus einem Ordner in LoopMash hineinziehen. Ich empfehle allerdings, mit der MediaBay zu arbeiten, dort könnt ihr Loops vorhören, katalogisieren und vieles mehr.

Zieht nun Loop 01 auf die erste Spur. Betätigt unten den „sync“-Schalter, so dass „master“ ausgeschaltet wird. Das gibt euch nun die Möglichkeit, gleichzeitig Audio- oder MIDI-Spuren außerhalb von LoopMash mitlaufen zu lassen, um festzustellen, ob die LoopMash-Loops dazu passen. Stellt im Transportfeld als Tempo 110 ein und startet LoopMash über das Transportfeld. Unser Ziel soll es sein, einige neue Loops und Breaks für einen Electro-Funk-Titel zu kreieren. Noch hört ihr Loop 01 im Original. Zieht den „Random Slice Selection“-Regler (ggf. zuvor den „edit“-Schalter drücken) ein wenig nach rechts. Sofort beginnt LoopMash damit die Slices zufällig neu anzuordnen. Jetzt hört und versteht ihr, wie der Regler funktioniert.

Fotos: Wilschewski; Grafiken: Wingerter

recmag tipp

Mehr zum Thema Arrangieren



Bei aller Liebe zum Detail sollte man das Große auch nicht aus dem Auge verlieren. Wie man aus einzelnen Produktionsbausteinen zu einem funktionierenden Song

kommt, zeigt das Buch „Song Production Guide“, das der Autor dieses Artikels zusammen mit Ray Finkenberger-Lewin geschrieben hat. Der „Song Production Guide“ zeigt, wie führende Produzenten arbeiten: Harold Faltermeyer, Peter Ries, Moses Pelham, Martin Haas, Michael Herberger, Matthias Hoffmann, Corni Bartels, Jan Beiling, Reinhard Besser stehen jeder für eine ganz bestimmte Herangehensweise an einen Song. Dieses Buch macht nachvollziehbar, wie die Profis arbeiten und worauf es bei einer Top-Produktion ankommt.



legt nun zusätzlich Loop 04 auf Spur 2. Dabei spielt es keine Rolle ob der Loop nun wirklich in Spur 2 landet, in jeder anderen Spur funktioniert es gleich gut. Wenn sich alle Spur-Regler in der Mittelstellung befinden, werdet ihr vermutlich von Loop 04 noch nichts hören. Zieht den Regler von Spur 2 ein wenig nach rechts, bis auch Slices von Spur 2 gespielt werden. Jetzt werden aber nur entweder Slices von Spur 1 oder Spur 2 gespielt. Mit Hilfe des Schalters „Number of Voices“ können ihr dies ändern. Ist der Schalter ganz links gedrückt, wird immer nur ein Slice gespielt. Ihr könnt aber einfach den danebenliegenden Schalter drücken, sodass zwei Slices gleichzeitig gespielt werden, die nächsten Schalter lassen dann drei oder vier Slices abspielen. Wenn Loop 04 in voller Lautstärke gespielt wird, ist es für meinen Geschmack ein wenig zu nervig. Im Mixer habt ihr ja aber die Möglichkeit, die Lautstärke von Track 2 zu reduzieren.

Loop 01 fungiert zurzeit als Masterloop.

Mit dem Schalter links neben der Spur wählt ihr den Masterloop aus (siehe Abb. 2). Die Frequenz des Masterloops wird von LoopMash analysiert und passende Frequenzen aus den Slave-Loops werden integriert. Wenn euer Master-Loop ein breites Frequenzspektrum enthält, kann er auch weitreichend mit anderen Loops variiert werden.

Loop 01 als Masterloop in Verbund mit Loop 04 klingt schon gut.

Zieht nun auf Track 3 den Loop 02, startet Cubase und bewegt den Schieberegler von Spur 3 ein wenig nach rechts, um Spur 3 ebenfalls zu aktivieren. Vielleicht werdet ihr jetzt von dem Ergebnis enttäuscht

Wenn ihr zwei oder mehr Loops geladen habt, wirkt sich die Zufallsfunktion auf alle Loops aus und das Ergebnis wird umso komplexer. Je weiter ihr den Regler nach rechts schiebt, desto weniger hat das Ergebnis mit dem Original zu tun; allerdings wird es dann meist auch unmusikalischer. Es empfiehlt sich

Mehrere Loops beeinflussen sich gegenseitig und schaffen Neues.

generell, zunächst moderat vorzugehen, um den Punkt zu finden, ab dem es musikalisch keinen Sinn mehr macht. Zieht den „Random Slice Selection“-Regler wieder nach links und

sein, weil Loop 02 auf Spur 3 nur *einen* Sound vor sich hinhämmert. So etwas kommt bei der Arbeit mit LoopMash immer wieder vor. Das heißt aber nicht, dass euer neuer

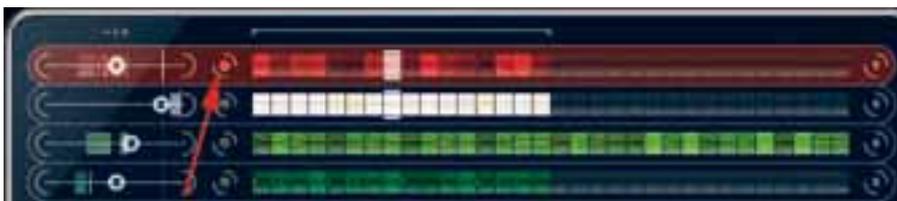


Abb. 2: Dieser Schalter wählt den Masterloop aus.

MUSIC STORE
professional
www.musicstore.de

**billiger kaufen...
frei Haus**

**Mehrere tausend
Instrumente
versandbereit!**



Der Music Store in Köln: ca. 13.000m²
Lager, Service-, und Demofläche





Abb. 3: Speichert eure Loop-Neuschöpfungen als Preset ab.



Abb. 4: Wird „Random Slice Selection“ nach rechts geschoben, ordnet LoopMash, die Slices neu und zufällig an.

Abb. 5: Das komplette LoopMash-Fenster: Oben befinden sich die Spuren für die Loops, unten sind die Regler zum Steuern des Arrangements.



Loop schlecht ist, sondern LoopMash sieht in diesem Fall nur eine Frequenz als passend an und hat dieses Slice ausgewählt. In diesem Fall solltet ihr den neuen Loop nicht sofort wieder mit der rechten Maustaste entfernen, sondern zunächst einmal einen anderen Loop als Masterloop definieren. Wählt also Spur 2 mit Loop als Masterloop mit Number of Voices 2. Und? Schon kann Loop 02 seine Qualitäten ausspielen. Experimentiert auf diese Art mit unterschiedlichen Volume-Einstellungen bei Spur 2 und 3. Weitere Vorschläge wären, die Number of Voices auf 3 zu setzen oder Loop 02 auf Spur 3 zum Masterloop zu erklären. Betätigt aber immer wieder die Schieberegler „Slice Selection Offset“ und „Random Slice Selection“ und hört was passiert.

Neues Experiment: Nehmt Loop 01 wieder als Masterloop in Spur 1, fügt auf Spur

handelt und in welchem Ordner er liegt. Fügt noch den viertaktigen Loop 06 hinzu, erklärt diesen zum Masterloop und spielt mit den Schaltern und Schieberegler. Wie zu hören, kann LoopMash ohne Probleme verschieden lange Loops miteinander kombinieren. Ergänzt diese beiden Loops mit Loop 05 und erklärt Loop 05 zum Masterloop. Und gleicht dann, wie üblich, die Lautstärken im Mixer an und probiert an den Schaltern und Reglern herum. Gebt euch ruhig eurem Spieltrieb hin!

Ihr werdet so im Laufe der Arbeit sicher auf einige Loop-Neuschöpfungen kommen, die ihr gerne wieder aufrufen würdet. Speichert dazu euren Sound als „Preset“ (s. Abb. 3). Das Preset bietet euch einen Container, in dem ihr nun weitere Scenes – zu denen wir gleich noch kommen werden – ablegen könnt. In der Media Bay besteht die Möglichkeit eure LoopMash-Presets näher zu bezeichnen.

Wenn ihr auf der Edit-Seite beim „Herumspielen“ mit den Schaltern und Reglern einen passenden Loop-Groove gefunden haben, wechselt mittels Klick auf den Schalter „perform“ auf die Performance-Seite. Hier stehen euch zwölf Pads zur Verfügung, auf denen ihr einzelne „Scenes“ ablegen können. Zum Speichern klickt einfach auf den roten runden Schalter in der Pad-Zeile und anschließend auf ein Pad. Hier wird die Scene dann ab-

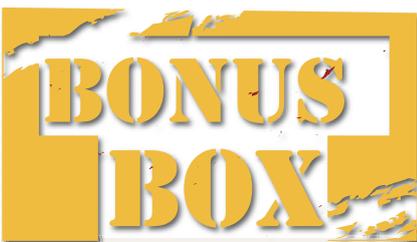
gelegt. Falls ihr eine Scene von einem Pad entfernen wollt, drückt auf das rote X. Zum endgültigen Speichern müssen ihr die soeben erzeugte Scene als Preset speichern. Falls ihr

Auf der Edit-Seite gelangt ihr spielerisch zu Loop-Grooves.

2 Loop 03 hinzu und passt dann die Spur 2 mittels Lautstärke an den Masterloop an. Für meinen Geschmack sollte Spur 2 etwas leiser werden. Das klingt schon sehr brauchbar. Ihr könnt natürlich den Klangcharakter von Spur 2 noch mehr in Richtung Lo-Fi verbiegen, indem ihr auf den Transpose-Schalter rechts neben der Spur klickt, der standardmäßig den Wert 0 enthält. Transponiert die Spur zum Beispiel mal um 7 Halbtöne (-7) herunter.

Entfernt nun Loop 01 mit der rechten Maustaste und lasst den transponierten Loop 03 stehen. Wenn ihr mit dem Mauszeiger über den Loop schiebt, wird euch übrigens angezeigt, um welchen Loop es sich

vorher auf ein anderes Pad umschaltet, geht die Scene wieder verloren. Habt ihr dann alles gespeichert was euch gefällt und mehrere Pads mit Scenes belegt, könnt ihr zwischen den Scenes ohne rhythmische Unterbrechung hin- und herschalten. Wenn ihr eure Pads mit interessanten Scenes gefüllt habt, liegt es ja nahe, die neu kreierte Loops auch in einem konkreten Projekt einsetzen. Dazu exportiert ihr die einzelnen Scenes am besten über Datei



Unter www.recmag.de findet ihr im Bonusbox-Bereich vorbereitete Loops zum mitmachen bei diesem Workshop.

> Exportieren > Audio-Mixdown und markiert im Zeitlineal am besten zwei oder vier Takte. Je mehr Zufallswerte ihr LoopMash entlocken wollet, desto länger sollte der exportierte Loop werden. Warum nicht auch mal acht Takte? Ich empfehle übrigens beim Export eine Bittiefe von 32 Bit Fließkomma, da weitere Bearbeitungen des neuen Loops dadurch verlustfrei möglich sind – selbst wenn eure Ausgangs-Loops nur 16 Bit besitzen. Als Beispielergebnis könnt ihr euch die MP3-

Was kann es für Probleme mit LoopMash geben, wo liegen die Fußangeln?

Ein Problem kann darin bestehen, dass man seinen Masterloop im Nachhinein nicht mehr identifizieren kann, weil ihn LoopMash leider nicht zweifelsfrei anzeigt. Dies könnt ihr dadurch umgehen, indem ihr den Masterloop zum Beispiel immer konsequent auf die Spur 1 legt. Vielleicht nimmt Steinberg aber in diesem Punkt bei einem Update noch eine Verbesserung vor. Es kann durchaus vorkommen,

dass bestimmte Loop-Kombinationen einfach nicht zum Klingen

gebracht werden. Das liegt häufig daran, dass ein Shuffle-Loop mit einem geraden Loop kombiniert wurde. Da LoopMash nur Achtel-Slices verwaltet, muss man mit der richtigen Quantisierung aufpassen. Mit geraden Achtel-Loops ist man meist auf der sicheren Seite. Auch der „Staccato Amount“-

Schieberegler kann sich manchmal ein Retter in der Not erweisen. Je weiter ihr den Regler nach rechts schiebt, desto kürzer wird ein Slice wiedergegeben. Wenn ihr es ein wenig perkussiver und luftiger benötigt, probiert einfach mal diesen Regler aus. Probiert einfach ein bisschen rum und schnell werdet ihr bei der Arbeit mit LoopMash bald eine eigene Arbeitsweise entwickeln und einige bevorzugte Einstellungen entdecken, die eurem Musikstil und euren Produktionen ganz neue musikalische Aspekte verleihen werden. Viel Spaß beim schrauben. 

Staccato-Amount regelt, wie lange einzelne Slices abgespielt werden.

Datei „Funkypunky-Demo“ anhören. Dieses Soundfile besteht aus einem Background, der aus den unbearbeiteten Loops „Bass-Loop“ und „Loop 01“ besteht. Dazu wurden anschließend in LoopMash nur Loops eingesetzt, die euch ebenfalls auch im Bonusbox-Bereich zu diesem Artikel finden.



Der Autor
Harald Wingerter

Harald Wingerter studierte Gitarre, Arrangement und Komposition in Graz und ist seit Jahren als Produzent aller Stilrichtungen von Pop bis Lounge tätig.

MUSIC STORE

professional
www.musicstore.de

DER NEUE KATALOG!

416 Seiten

Hits, News & Deals!
Kostenlos bestellen:
www.musicstore.de

