



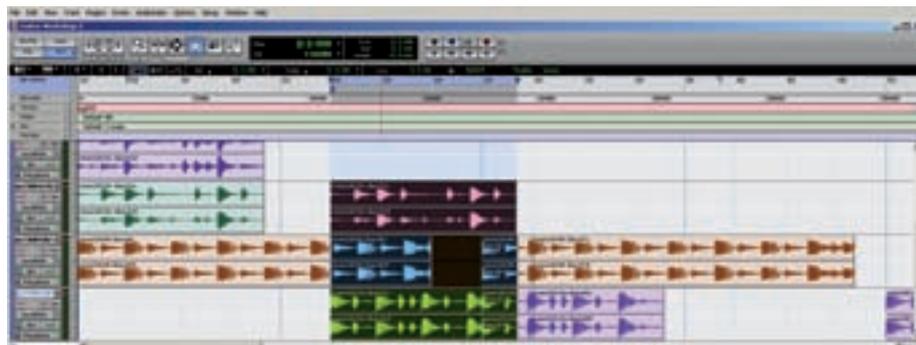
Das gute alte Tonband

Nahezu alle gängigen digitalen Aufnahmesysteme arbeiten nach dem bewährten Prinzip der Mehrspurbandmaschine. Wie beim Tonband gibt es einen Beginn und ein Ende, dem alle Spuren auf linearem Weg und fest verkoppelt folgen.

Aber während ein Tonband keine visuelle Kontrolle über den Inhalt der Spuren bietet, ist dies in der digitalen Version am Rechner völlig anders. Der Songverlauf und die Position der einzelnen Aufnahmen in den Spuren werden entlang einer Zeitleiste (Timeline) übersichtlich am Computerbildschirm visualisiert. Man blickt gewissermaßen in das Band hinein.

Die Tatsache, dass man sieht, wo man sich innerhalb des Songs befindet, erleichtert nicht nur die Navigation, sondern auch anstehende Aufnahmen und natürlich die Umsetzung eines Arrangements. Ganz im Unterschied zu einem Tonband lassen sich in einer Digital Audio Workstation (DAW) nämlich die einzelnen Aufnahmeschnipsel frei bewegen und kopieren.

Alles tutti, mag man meinen. Immerhin hat jeder Song Anfang und Ende. Und der Bereich dazwischen läuft eben genau so ab, wie man es in penibler Feinarbeit im Studio festgelegt hat. So wird aus dem Arrangement



Cycle (Loops) in Pro Tools

zunächst der Mixdown, der schließlich auf dem Ausgabemedium CD, mp3 oder auch der Schallplatte landet.

Glücksfall Fehler

Tritt man jedoch einen Schritt zurück, merkt man, dass das vorgestellte System nur einen Teilaspekt des musikalischen Schaffensprozesses abbildet. Wie kommt überhaupt die Erkenntnis zustande, welches Riff am Anfang gespielt werden soll, wann der Bass einsetzt und ob das Solo wirklich über zwei Takte griffiger als die Acht-Takt-Variante wirkt? Und ist es wirklich notwendig, dass sich der überaus talentierte neue Leadgitarrist bei der Bühnenumsetzung des Titels sklavisch an die Länge hält?

Eine typische Band reproduziert nicht nur. Sie probiert, interagiert, macht Fehler und fängt sich dabei hoffentlich wieder. Nicht selten entstehen

aus diesen Prozessen neue Ideen. Die können zu neuen Songs oder auch zu einer Veränderung der Arrangementstruktur führen, wenn es überhaupt eine durchlaufende Struktur geben muss.

Vielleicht habt ihr mal einen klassischen Drumcomputer besessen. Dann kennt ihr auch den Begriff Pattern. Hierbei handelt es sich um ein Schlagzeugmuster definierter Länge, meist zwischen einem und vier Takten – etwa dem Rhythmus der Strophe. Um sich an so einem Gerät einen Song zu basteln, erstellt man unterschiedliche Patterns und verkoppelt diese zu einem linearen Ablauf: Intro-Pattern, Strophen-Pattern mal Acht, Refrain-Pattern mal vier, Strophen-Pattern mal vier und so weiter. Aber natürlich, und das ist wichtig, kann man auch einfach nur ein einzelnes Pattern laufen lassen, um sich ein neues Riff einfallen zu lassen.

In einer Zeit, in der digitale Audioaufnahmen für den Rechner kaum geboren waren, war



Mit einem Drumcomputer werden Patterns zu einem Song zusammengebaut

das Patternkonzept auch im Bereich der Midi-Sequencer völlig etabliert. Statt ein Pattern im Drumcomputer abzurufen, spielte der Sequencer sein Pattern, das die entsprechenden Klänge aus der Drum-Maschine oder einem anderen Midi-Instrument triggerte. Der maßgebliche Unterschied war, dass solch ein Sequenzer-Pattern aus mehreren Spuren bestehen konnte, die jeweils eigene Geräte adressieren konnten: Drumcomputer, Bass-Synthesizer, Sampler und so weiter. Würde man ein derartiges Pattern auf einen heutigen Sequenzer übertragen, würde es einer vertikalen Auswahl in der Timeline über alle Spuren entsprechen, die fortwährend wiederholt wird. So etwas wäre dann ein Loop, in der letzten Workshopfolge als Cycle betitelt. Er ist in der ersten Abbildung, dem Screenshot aus Pro Tools, als dunkler Auswahlbereich zu sehen.

Wann kommt was?

Denkt nun einmal an einen DJ. Beim Plattenauflegen arbeitet er zwar nicht mit Patterns, sondern mit fertigen Titeln. Dennoch kann dieser Vergleich eine Tatsache sinnvoll erläutern: Ein guter DJ startet den nächsten Titel nicht, wenn der vorherige sein Ende erreicht, sondern wenn sich ein passender Übergang zum nächsten Titel anbietet. Übertragen auf das Patternkonzept bedeutet dies: Er lässt das Pattern so lange spielen, bis er den Zeitpunkt für das nächste Pattern spontan für erreicht hält. Rückübertragen auf die Session im Proberaum bedeutet dies, dass man auf Zuruf, Zublinzeln oder durch erneutes Beginnen mit der Band von einem Riff-Pattern zum nächsten wechselt, bis

sich, je nach Genre, eine Abfolge zu einem Song fortentwickelt.

Anders als andere: Loops in Live

Der Berliner Softwarehersteller Ableton hat mit seinem Produkt Live vor einigen Jahren einen Sequenzer vorgestellt, der den linearen und patternbasierten Ansatz geschickt fusioniert. Das Ergebnis ist ein Produktionswerkzeug, das sich in der Arbeitsweise vollständig von der Konkurrenz unterscheiden kann (nicht muss) und mit dem Anwendungen möglich sind, die sich mit dem einen oder anderen Konzept nicht umsetzen lassen. Mehr als die Summe der Teile also.

Zunächst einmal kann man auch in Live mit der so genannten Arrangementdarstellung arbeiten, die exakt dem oben genannten linearen Prinzip mit Timeline entspricht. Einzige Ergänzung: Locatorpunkte können in Live bei Bedarf so angesprungen werden, dass der Locatorsprung im Taktraster erfolgt.

Das zweite Live-Fenster, die Session, bedarf erklärender Worte. In verschiedenen Mischpultkanälen befinden sich so genannte Clip-

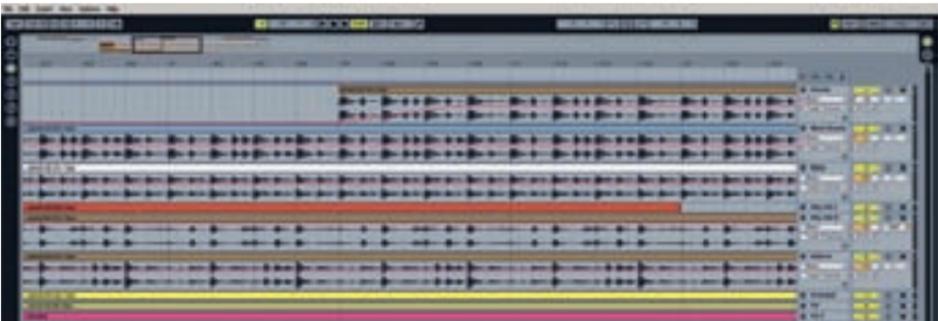


Live Session Full

Slots, die Audio- oder Midi-Patterns aufnehmen können. Pro Spur kann jeweils nur ein Clip aktiv sein. Wie an einer HiFi-Anlage hört man entweder: Radio-Clip oder CD-Player-Clip.

Unabhängig und taktgenau

Was hingegen auf unterschiedlichen Spuren läuft, ist gleichzeitig zu hören, ganz wie es sich für ein Mischpult gehört. Dabei haben die einzelnen Clips grundsätzlich keinerlei Zusammenhang: Jeder Clip kann eine eigene Länge haben, geloopt werden oder eben auch nur einmal ablaufen. Dazu kann jeder Clip über



Live Arranger



Clips kombinieren

eigene Starttaster separat gestartet werden, als hätte man beliebig viele Tapedecks. Auch hierbei lässt sich die Fähigkeit von Live nutzen, taktrichtig einstarten zu können. Darüber hinaus ist Live in der Lage, jedes Audiomaterial in Echtzeit per „time stretching“ auf das Songtempo zu zwingen. Hier laufen also alle Clips fein synchron und dazu in beliebigem Tempo.

Wichtig ist, die Clip-Matrix von Live zu verstehen. Clips können hier platziert oder aufgenommen werden. Innerhalb eines Mischpultkanals verstehen sich mehrere Clips stets als Alternativen. Hingegen lassen sich beliebige Clips in unterschiedlichen Spuren ohne jeglichen Zusammenhang und jederzeit starten. Auf diese Weise können bei laufendem Playback immer neue Kombinationen getestet werden – völlig unmöglich für ein Timeline-Konzept.

Punk meets Collins

Stellt euch vor, ihr hättet drei Takes. Schlagzeug, Bass und Gitarre spielen nacheinander AC/DC, Genesis und Green Day. Ihr hättet neun Clips, drei pro Mischpultkanal, die ihr nun frei kombinieren könnt: Phil Collins am Schlagzeug mit Angus Young an der Gitarre, AC/DC-Drums mit Punkgitarre und so weiter. Das ist ideal für die Ideenfindung!

Erscheint euch eine Clip-Kombination besonders passend, sortiert ihr die Clips einfach in einer Zeile, die man in Live als Szene bezeichnet. Szenen verfügen über einen zusätzlichen Starttaster im Summen-Kanalzug.

Auf Knopfdruck startet dieser alle Clips und stellt damit exakt ein Mehrspur-Pattern dar. Im Unterschied zum oben beschriebenen Pattern früherer Computer-Sequencer gibt es dennoch relevante Unterschiede:

- A: In Live sind neben Midi-Daten auch Audio-Daten einsetzbar, die dennoch tempovariabel sind.
- B: Eine Szene lässt sich jederzeit aufbrechen, indem man in einzelnen Spuren andere Clips aufruft.

Ein elementarer Unterschied zum Cycle im linearen Konzept ist die mögliche unterschiedliche Länge der einzelnen Clips. Sofern sie geloopt sind, braucht man sich nicht darum zu sorgen, ob hier etwas nicht passt oder Lücken entstehen. Ein Eintakt-Clip läuft eben in einem kürzeren Rotationszyklus als sein Viertaktkollege oder gar sein extravaganter 5/4-Jazzbruder.

Auf in die Praxis

Schritt 1

Ladet und installiert euch die Ableton-Live-Demoversion, mit der ihr uneingeschränkt arbeiten, nicht aber speichern könnt (www.ableton.com). An dieser Stelle bietet sich auch die Installation der beiden IK-Multimedia-Modeling-Plug-ins Amplitube 2 Duo und SVX Duo an. Details zu den IK-Multimedia-Plug-ins findet ihr im Kasten am Ende des Workshops.

Nun startet ihr Live. Das leere geöffnete Programm sollte eine leere Session zeigen. Falls ihr den linearen Arranger-Teil vor euch habt, drückt bitte die Tabulator-Taste. Über den Menüeintrag „View“ könnt ihr übrigens verschiedene Bereiche in Live ausblenden, unter anderem auch die nützlichen Tutorial-Lessons. Die solltet ihr übrigens ruhig später einmal lesen.

Schritt 2

Zieht einen beliebigen Drum-Loop von eurer Festplatte per drag and drop in einen leeren Bereich der Clip-Matrix. Dabei wird automatisch eine neue Audiospur angelegt und die Datei als Clip darin platziert.

Schritt 3

Um den Clip zu starten, betätigt ihr den Startknopf im Clip. Dieser wird nun direkt im Songtempo (oben im Screen markiert) und nicht in seinem Originaltempo wiedergegeben. Live hat nämlich erkannt, dass es sich um eine loopfähige Phrase handelt, und daher das Time-Stretching (Warp) und die Loopfunktion für diesen Clip aktiviert. Um diese Parameter zu kontrollieren, reicht ein einfacher Klick auf den Clip (unten im Screen markiert).

Schritt 4



Clip-Parameter

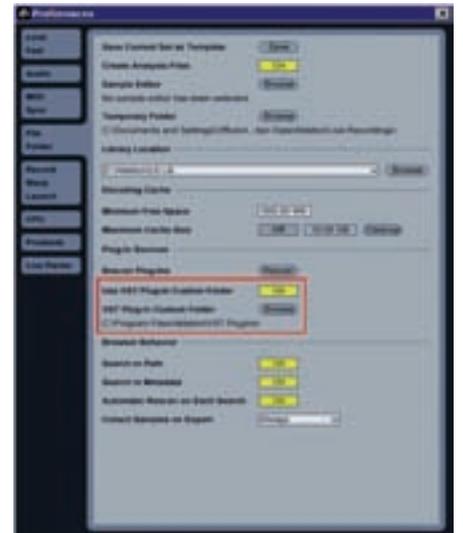
Mit nur einem Clip habt ihr bereits ein Playback in variablem Tempo. Nach Lust und Laune fügt ihr nun noch weitere Clips als Alternativen in der gleichen Spur hinzu oder erweitert das Playback durch weitere Clips in neuen Spuren, die ihr natürlich auch über den Menüeintrag „Insert/Insert Audio Track“ anlegen könnt.

Schritt 5

Klar, ihr wollt endlich Gitarre spielen. Hierfür legt ihr eine neue Audiospur an. Auf der linken Seite von Live findet sich der so genannte Browser. Die dritte Browserabteilung bietet Zugriff auf die installierten VST- oder AU-Plug-ins. Damit Live überhaupt weiß, wo eure Plug-ins stecken, müsst ihr das Preferences-Menü von Live aufrufen.

Hier könnt ihr unter der Abteilung „File-Folder“ zunächst die Option „Use VST Plug-in Customer Folder“ aktivieren und dann im Feld darunter über „Browse“ einen entsprechenden Pfad vorgeben, wo Live zu suchen hat.

Gegebenenfalls müsst ihr vorher am Rechner nachprüfen, wo eure Plug-ins liegen (etwa C:\Programme\Steinberg\VSTPlug-ins). Mac-Anwender machen es sich etwas einfacher und aktivieren einfach die Option „Use Audio Units“. Übrigens könnt ihr in der Abteilung „Look-Feel“ auch die Menüsprache und die Hilfetexte auf Deutsch umstellen.



Plug-in-Pfad

Schritt 6

Aus dem Plug-in-Browser zieht ihr nun das IK-Multimedia-Plug-in Amplitube 2 Duo in die neue Spur. Das Plug-in wird nun in den Mischpultkanal eingefügt. Es öffnet sich einerseits in der Hersteller-Originaldarstellung in einem eigenen Fenster, andererseits aber auch im unten gelegenen Track-Insert-Bereich für die angewählte Spur. Habt ihr den Sound erst einmal eingestellt (Schritt 7), könnt ihr jederzeit das große Originalfenster schließen, um eine bessere Übersicht zu erhalten. Mit einem Klick auf das

Werkzeugsymbol (unten im Screen markiert) könnt ihr diese Darstellung jederzeit wieder öffnen.



Plug-in im Track

Schritt 7

Bevor ihr nun zum laufenden Loop spielen könnt, müsst ihr zunächst die Aufnahmebereitschaft für den Amplitude-Kanal einschalten.

Klar ist übrigens, dass ihr ein Audio-Interface an eurem Rechner installiert und die Gitarre dort eingestöpselt habt. Den richtigen ASIO-(Windows) oder Core-Audio-Treiber (Mac) legt ihr ebenfalls in den Live-Voreinstellungen unter der Rubrik „Audio“ fest. Ist dies erledigt, setzt ihr bitte im Menü „View“ einen Haken bei „In/Out“.

Unten links neben dem Kanal-Fader seht ihr das Symbol für die Aufnahmebereitschaft (unten im Screen markiert), die ihr einschaltet. Nun muss noch im Bereich unter den Clip-Slots der Audioeingang angewählt werden (mittig im Screen markiert). Das obere Menü „Audio From“ sollte „Ext. In“ zeigen, das Feld darunter den Eingang, in den eure Gitarre eingeklinkt ist. Nun habt ihr Sound und könnt euch ein wenig austoben.

Schritt 8

Sicherlich habt ihr längst bemerkt, dass sich alle Clip-Slots im Amplitude-Kanal in der Symbolik verändert haben. Jeder Clip hat nun ein Aufnahmesymbol, das nur darauf wartet, gedrückt zu werden. Einmal angeklickt, wird die Aufnahme zum nächsten Takt eingestartet und läuft exakt so lange, bis ihr die Aufnahme beendet. Hierfür gibt es gleich mehrere Möglichkeiten:

- A: Den Stoptaster in der Live-Transportleiste oben drücken. Die Aufnahme wird unmittelbar beendet, und das Playback steht.
- B: Den Kanalstoptaster unterhalb der Clip-Slots drücken. Die Aufnahme wird taktgenau beendet, das Playback nicht gestoppt.
- C: Indem ihr einen neuen leeren Aufnahme-Clip anklickt, löst die neue Aufnahme die

alte Aufnahme taktgenau ab. Das Playback läuft unverändert weiter, und ihr habt einen weiteren Versuch.

- D: Indem ihr nochmals auf das Aufnahmesymbol im Clip klickt, wird die Aufnahme taktgenau beendet und wechselt direkt ins Playback. Ihr hört also euren Aufnahmeversuch unmittelbar nach dem Beenden der Aufnahme.



Aufnahme

Ihr habt den ersten Einstieg in Ableton Live geschafft. Mit etwas Übung könnt ihr ab sofort auch völlig unabhängig von einer Timeline arbeiten. Live ist das ideale musikalische Notizbuch. Zudem ist bereits die Demoversion ein fantastisches Werkzeug zum Üben. Immerhin könnt ihr jederzeit das Tempo ändern. Wie aus Clips und Szenen dann schließlich ein Arrangement entsteht, zeigen wir euch beim nächsten Mal.

g
Ulf Kaiser

Amplitude für lau

IK Multimedia (www.ikmultimedia.com) stellen euch mit Amplitude 2 Duo und Ampeg SVX Duo zwei voll funktionsfähige kleinere Versionen der Modellierung-Software Amplitude 2 und Ampeg SVX kostenlos zur Verfügung. Die Plug-ins laufen sowohl unter Mac OS X als auch unter Windows XP/Vista 32 und sind dabei jeweils als Plug-in oder stand-alone einsetzbar.

Die Versionen ladet ihr euch direkt von der guitar-Website herunter:
www.recordingworkshop.guitar.de.

Hier findet ihr auch die Installationsanleitung aus dem letzten Heft in PDF-Form.



Amplitude 2 Duo LE