

Drummer fürs Wohnzimmer

In dieser Workshop-Folge möchten wir euch ein weiteres effizientes Werkzeug zum Erstellen eines passenden Playbacks vorstellen: den Steinberg Groove Agent 3.

Der Groove Agent hat sich zum Ziel gesetzt, mit minimalem Aufwand einen stilssicheren und authentischen Schlagzeugrhythmus zu liefern, der als Playback für eure Songideen dienen kann. Man kann Groove Agent dabei als eine Art virtuellen Drumcomputer mit sehr realistischer Klangqualität betrachten.

Der Ansatz ist ebenso einfach wie simpel: Man wählt eine Stilistik und innerhalb dieser aus verschiedenen Komplexitätsgraden aus. Hinter dem Konzept, das sich zunächst nach einer Jukebox mit fertigen Loops anhört, steckt mehr. Groove Agent spielt keine fertigen Loops ab, sondern setzt diese aus Midi-Einzelschlägen zusammen, die einzeln aufgezeichnete Klänge abspielen. Neben der Tempovariabilität stehen bis zu zwölf Einzelausgänge sowie die Möglichkeit individueller Abmischung – ja sogar individuellen Klंगाustauschs – zur Verfügung.

Groove Agent ist mit mehr als 120 Stilistiken, die in jeweils 25 Variationen, zusätzlichen Fill-ins und Halftime-Varianten vertreten sind, äußerst vielseitig. Dabei wird per Voreinstellung passend für die jeweilige Stilrichtung automatisch das richtige Schlagzeug aus zehn akustischen und neun elektronischen Drumsets ausgewählt – eine Zuordnung, die ihr übrigens komplett oder auch für jedes einzelne Instrument aufzubrechen könnt. Selbst eure eigenen Samples könnt ihr in Groove Agent 3 zum Einsatz bringen. Die Software läuft wahlweise als Plug-in in den gängigen Mac- und PC-Formaten (VST, AU, DXi) oder auch stand-alone, wenn ihr ohne weiteren Aufwand einen Beat braucht, zu dem ihr jammen könnt.

Schnelleinstieg

Für den folgenden Schnelleinstieg gehe ich davon aus, dass ihr innerhalb eures Sequenzers arbeitet, um später direkt eine Gitarren- oder Bassaufnahme machen zu können. Beispielhaft zeige ich euch zunächst die Integration in Steinberg Cubase sowie später in Ableton Live.

Um Groove Agent in Cubase zum Einsatz zu bringen, öffnet ihr ein Cubase-Projekt. Nun klickt ihr mit der rechten Maustaste in die Spalte vor der Timeline und wählt den Eintrag: „Spur hinzufügen: Instrument“.



Abb. 1: Instrument hinzufügen

Im folgenden Dialog wählt ihr in dem Pop-up zur Instrumentenauswahl Groove Agent 3 und drückt die „Okay“-Taste.

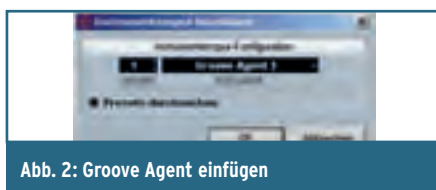


Abb. 2: Groove Agent einfügen

Es öffnet sich das Hauptfenster von Groove Agent 3. Ehe wir weitere Details erklären, drückt ihr direkt im unteren Bereich die Taste „Run“. Ihr solltet nun unmittelbar einen Beat im Tempo des Sequenzers hören.



Abb. 3: Groove-Agent-Hauptseite

Sollte sich das Fenster mit dem Groove Agent nicht öffnen oder versehentlich weggeklickt werden, könnt ihr es jederzeit über aus dem Kanalzug neben der Spuranzeige wieder aufrufen (farbig markiertes Symbol im Screen).



Abb. 4: Panel öffnen

Das Tempo des Sequenzers könnt ihr dabei frei variieren, denn Groove Agent arbeitet in der Regel mit Einzelsamples.

Ihr seht zwei horizontale Slider. Der obere Regler wählt die Stilistik. Bei der Auswahl werden euch dabei für jeden Eintrag verschiedene Untergruppen angezeigt. Der untere Regler bietet jeweils 25 Beatvarianten für das gewählte Genre.

Die ersten fünf Versionen A bis E eignen sich aufgrund bewusst ausgelassener Instrumente oder Schläge gut für Intros, ansonsten wird es von links nach rechts immer komplexer.



Abb. 5: Style-Auswahl

Ein Informationsfenster rechts gibt Auskunft über das aktuell geladene Drumkit. Hier findet ihr neben der aktuellen Tempoangabe auch die Angabe „Range“: Hierbei handelt es sich um den empfohlenen Tempobereich für das gewählte Genre.

Der menschliche Faktor

Mehrere Taster bringen zusätzliches Leben in den laufenden Beat. Zunächst gibt es eine Wahlmöglichkeit zwischen Snare- und Sidestick-Sound. Daneben liegt der Accent-Taster, der auf Knopfdruck Bassdrum und Crashbecken auslöst und somit eine Betonung setzt. Der Fill-Taster löst einen passenden Fill-in aus. Weiter rechts finden sich ergänzend zu dieser Funktion die Schalter Random-Fill und Auto-Fill, mit denen sich zufällig oder auch automatisch zu bestimmten Takten Fill-ins auslösen lassen. Übrigens hat man bei der Programmierung der entsprechenden Doppelschläge und Wirbel darauf geachtet, dass abwechselnd leicht unterschiedlich klingende Samples aufgerufen werden. „1/2-Tempo-Feel“ halbiert die gefühlte Geschwindigkeit eines Beats, indem Kick und Snare entsprechend sparsamer eingesetzt werden. „Random“ schließlich wählt zufällig immer wieder neue Varianten innerhalb des aktuellen Genres aus.

Wichtig sind auch die beiden Link-Taster. Der obere Schalter hebt die Verkopplung von Stilistik und zugehörigem Drumkit auf. Schaltet ihr diese Verkopplung aus, könnt ihr das Genre wechseln und dabei das zuvor gewählte Drumkit beibehalten. Der untere Link-Schalter hingegen löst die Verkopplung von Basisrhythmus und Fill-in. Entsprechend lassen sich hiermit einfache Rhythmen mit komplexeren Fill-ins und umgekehrt kombinieren.

Der Bereich über den Stop- und Run-Tastern zeigt euch das aktuelle Drumkit mit seinen acht Schlaginstrumenten. Diese verfügen jeweils über Mute- und Solotaster. Indem ihr auf den

Samplennamen klickt, habt ihr Zugriff auf die entsprechenden Sounds der anderen Kits. Die drei nebenstehenden Regler haben wieder einen Einfluss auf das komplette Drumkit. „Shuffle“ bringt dem Rhythmus einen regelbaren Swing bei. „Humanise“ soll dem Beat menschliche Ungenauigkeit einhauchen, während „Ambience“ die Lautstärke-Balance zwischen Nahmikrofonierung und Overhead/Raumanteil variiert (beziehungsweise einen künstlichen Halleffekt bei den elektronischen Klangerzeugern).

Tatsächlich bietet Groove Agent 3 nicht nur einen virtuellen Drummer, sondern gleich zwei. Hierfür betätigt ihr den Dual-Mode-Taster. Ihr seht ein mittig platziertes „Rackmodul“ vor euch, das Bedienelemente für einen oberen und unteren Groove Agent bietet. Drückt links im Rackmodul die beiden „GA“-Tasten, um je einen Groove-Agent aufzurufen. Schon habt ihr zwei Drummer am Start, deren Stilistik ihr hier über ein Pop-up auswählt.



Abb. 6: Der Dual-Mode von Groove Agent

Diese Darstellung bietet euch mehr Optionen als die klassische Ansicht. So könnt ihr an dieser Stelle etwa die Zuordnung von Sounds auf die Einzelausgänge durchführen, sofern diese im Setup festgelegt wurden (Abb. 11). Zudem könnt ihr den individuellen Raumanteil der Schlaginstrumente festlegen.

Natürlich steht es euch frei, nur einen Groove Agent zu nutzen. Oft ergeben sich aber durch die Kombination zweier Beats interessante Varianten. Dank der Mute-Taster könnt ihr dabei die Auswahl der aktiven Schlaginstrumente sehr genau steuern.



Abb. 7: „Special Agent“ Rasmus Kihlberg

Wenn ihr statt auf „GA“ auf das Kürzel „SA“ klickt, erscheint „Special Agent“ Rasmus Kihlberg, ein hervorragender Sessiondrummer. Im Unterschied zu den bisherigen Beats handelt es sich hier um handgespielte Patterns, die nicht mehr auf Midi-Noten basieren, um die Vielfalt und Dynamik eines echten Profischlagzeugers nicht zu verwässern. Insgesamt 15 Styles deckt dieser Bereich einschließlich der zugehörigen 25 Variationen, Fill-ins und Half-Tempo-Versionen ab. Das klingt noch mal authentischer.

Die Einzelsamples sind hier nicht mehr verfügbar, wohl aber der Zugriff auf den Raumanteil über den Ambience-Regler. Auch die Tempovariabilität ist in gewissen Grenzen gewährleistet, denn die Beats wurden sorgfältig in Slices unterteilt. „PA“ steht schließlich für den sogenannten Percussion Agent. Als Ergänzung zu einem konventionellen Schlagzeug lassen

sich hier bis zu acht Percussion-Instrumente aufrufen. Für jedes dieser Instrumente kann ein eigener Groove gewählt werden, der in fünf Komplexitätsabstufungen regelbar ist. So lässt sich der Basisbeat perfekt ergänzen.

Die wesentlichen Funktionen von Groove Agent kennt ihr nun. Wer tiefer einsteigen will, sollte unbedingt einen Blick auf den Import/FX-Bereich werfen. Hier lassen sich maßgeschneiderte Drumkits durch das Laden eigener Samples erstellen. Gleichzeitig habt ihr über diesen Bereich Zugriff auf die Effektsektion von Groove Agent 3. Diese stellt pro Ausgang einen grafischen Equalizer sowie einen Kompressor zur Verfügung.

Übergabe in den Sequenzer

Grundsätzlich verfügt Groove Agent über keine Ablaufsteuerung, wie man sie aus einem Drumcomputer kennt. Entsprechend muss das Beat-Arrangement im Sequenzer erfolgen. Dabei führen unterschiedliche Wege zum Ziel.

Der erste Weg geht dabei über die Parameterautomation des Sequenzers. Dabei wird jede Reglerbewegung und Patternumschaltung erfasst und an der entsprechenden Zeitposition verortet. In Cubase schaltet ihr hierzu die Automation für die entsprechende Spur ein, indem ihr den Schalter „W“ im Spurenfeld drückt.

„W“ steht für „Write“ und schaltet die Automation scharf. In diesem Fall ist es auch sinnvoll, den nebenstehenden Schalter „R“ („Read“) zu drücken, damit eure Automation direkt im nächsten Playback reflektiert wird.



Abb. 8: Automation anschalten

Setzt den Cursor nun auf die Nullposition und ladet die gewünschte Stilrichtung in Groove Agent, den ihr anschließend mit „Run“ startet. Startet nun die Wiedergabe in Cubase und schaltet zwischen ein paar Beat-Varianten um oder löst ein paar Fill-ins aus. Eine neue Stilistik könnt ihr nicht laden, da hierfür Samples geladen und das Playback unterbrochen werden muss.

Drückt nun auf Stop. Per Rechtsklick in den grünen Bereich neben dem Spurnamen könnt ihr die Spurdarstellung erweitern. Ihr wählt hier den Eintrag „Verwendete Automationspuren anzeigen“.

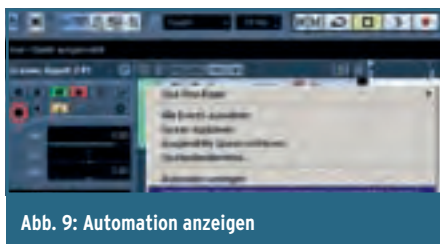


Abb. 9: Automation anzeigen

Das Ergebnis zeigt euch für jeden bewegten Regler dessen Automation im Zeitverlauf. Hier könnt ihr beliebig nachbessern.



Abb. 10: Automationsdarstellung

Ein weiterer Weg, um die Daten aus dem Groove Agent in den Sequenzer zu befördern, besteht im Schreiben einer Midi-Datei. Dieser Weg funktioniert in Cubase, aber nicht mit jedem anderen Sequenzer. Gleichzeitig ist es der einzige Weg, Zugang zu den einzelnen Noten eines Drum-Beats zu erhalten, um beispielsweise eigene Varianten zu erzeugen.

Aus dem Dual-Modus des Groove Agent ruft ihr zunächst den Setup-Modus über den Taster rechts über dem Rackmodul auf. Dort findet ihr die Rubrik „Groove Agent Midi Output“. In Prinzip gibt es zwei Varianten: Mit „Live to Host“ übertragt ihr die Midi-Daten direkt in Cubase, um sie dort aufzuzeichnen. Mit „Record to File“ wird nach der Wiedergabe eine Midi-Datei auf dem Schreibtisch abgelegt, die ihr wiederum zum Ansteuern der Groove-Agent-Klangerzeugung nutzen könnt.



Abb. 11: Midi record to file

In diesem Fall wählt ihr „Record to File“, startet das Playback, wählt einige Varianten und stoppt es wieder. Nun begeben euch erneut in das Setup und bewegt den Midi-Ausgangsregler wieder auf die Position „Off“. Auf eurem Schreibtisch sollte nun eine Midi-Datei erscheinen, die ihr per Drag-and-drop direkt in das Cubase-Arrangement ziehen könnt. Am einfachsten zieht ihr die Spur in die existierende Instrumentenspur. Hier könnt ihr nun per Doppelklick jede einzelne Note neu platzieren, löschen und in der Lautstärke verändern.

Optimale Partner

Eine sehr bequeme Möglichkeit der spontanen Übernahme von Grooves bietet sich in der Kombination von Groove Agent und Ableton

Live. Live haben wir euch bereits in früheren Workshop-Folgen vorgestellt. Hier bietet sich in der sogenannten Session-Ansicht die Möglichkeit, taktrichtig in Aufnahmen ein- und wieder auszusteigen. Diese Funktion lässt sich natürlich auch in Kombination mit den Groove Agent nutzen. Dieser arbeitet wahlweise als Plug-in oder über das Rewire-Format mit Live zusammen.



Abb. 12: Drag-and-drop des Midi-Files

Ist das notwendige Routing erst einmal eingestellt, braucht man eigentlich nur noch einen passenden Groove-Agent-Rhythmus zu wählen und einen Live-Clip auf Aufnahme. Schon hat man einen Baustein erzeugt, den man an beliebiger Stelle im Arrangement platzieren kann. Sehr praktisch.

Tricks mit Rewire

Da wir Rewire in dieser Workshop-Reihe bisher noch nicht vorgestellt haben, beginnen wir mit dieser Verknüpfungsvariante. Das Rewire-Protokoll verkoppelt mehrere Audioprojekte (ein Host, mehrere Clients) in Tempo und Timeline. Dabei können Audio- und Midi-Daten von einem Programm in das andere fließen, teilweise sogar zurück. Die Stand-alone-Version von Groove Agent unterstützt den Rewire-Client-Betrieb und kann sich somit in kompatible Host-Programme einklinken, darunter Ableton Live, aber auch Digidesign Pro Tools, das ohne weiteres kompatibel zu den Formaten VST und AU ist.

Zuerst startet ihr den Rewire-Host, also Ableton Live, anschließend den Groove Agent in der Stand-alone-Version, die sich im VST-Plug-in-Ordner versteckt. Als nächstes widmet ihr eure Aufmerksamkeit dem Routing der Live-Audiospuren (View: In/Out). Im oberen Pop-up „Audio from“ wählt ihr Groove Agent, im Menü direkt darunter den Groove-Agent-Ausgang. Wir haben uns für ein aufwendigeres Setup entschieden und möchten einzelne Ausgänge aus dem Groove Agent in Live übergeben. Wie viele Einzelausgänge euch Groove Agent zur Verfügung stellt, könnt ihr im Setup einstellen, ebenso wie ein separates Herausführen der Raummikrofonierung auf zwei Spuren (Groove Agent Ambience Split) (Abb. 11).

Achtung, Aufnahme!

Nummehr könnt ihr das gesamte Playback mit allen Spuren aufnehmen, indem ihr den Startknopf im Masterbereich klickt und so eine

Szene startet. Dabei müssen alle Spuren auf Aufnahmebereitschaft geschaltet sein. Sollte dies nicht funktionieren, haltet einfach die Strg-Taste beim Anwählen des nächsten Kanals gedrückt. (Es handelt sich um die Voreinstellung Preferences/Record Exclusive Arm.) Sollte diese Aufnahme nicht mit den Szenentastern starten, so ist auch hier der Grund, in den Live-Voreinstellungen zu suchen. Unter Preferences/Recording ist die Option „Start Recording on Scene Launch“ einzuschalten (Abb. 16).



Abb. 13: Rewire-Setup in Live

Nun könnt ihr ganz nach Belieben an den Reglern in Groove Agent drehen und jeweils durch Anklicken von Clips oder ganzen Szenen die entsprechenden Grooves „extrahieren“.



Abb. 14: Rewire-Aufnahme in Live



Abb. 15: Aufnahme als Plug-in

Mindestens ebenso einfach ist der Aufnahmebetrieb mit einer Plug-in-Instanz in Live. Hier braucht ihr lediglich eine Midi-Spur mit Groove Agent sowie eine Audiospur, die den Ausgang

des Plug-ins aufzeichnet. Auch diese Aufgabe löst ihr über das Routing in Live.

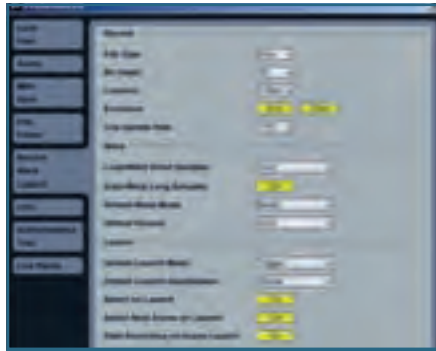


Abb. 16: Voreinstellungen in Live

In diesem Fall wählt ihr unter „Audio from“ die Spur aus, die den Groove Agent beinhaltet.

Achtung: Hier wählt ihr die Spur, nicht den Groove-Agent-Ausgang. Nun solltet ihr noch das Monitoring der Plug-in-Spur ausschalten, denn sonst hört ihr doppelt! Das kann durch Latenzerscheinungen ganz schön irritierend sein. Sollte nun das Playback gänzlich fehlen, liegt dies daran, dass ihr die Aufnahmespur noch nicht in Aufnahmebereitschaft geschaltet habt.

Steinbergs Groove Agent bietet einen schnellen Zugang zu einem authentischen Schlagzeug-Playback. Hier stimmen nicht nur die Grooves perfekt, auch die Klangqualität kann sich wirklich hören lassen – so gut bekommt ihr es im heimischen Studio garantiert nicht hin. Wer seine Songs bevorzugt zu echten Beats komponiert, bekommt für etwa 230 Euro einen timingfesten Drummer für das Wohnzimmer, der dazu herausragend vielseitig ist. Viel Spaß beim Ausprobieren!

Ulf Kaiser