



SOUNDCHECK SPECIAL

Sounds aus dem Nichts

So setzt ihr virtuelle Instrumente und Modeling richtig ein

Wer auf der Bühne Platz sparen und den Lautstärkepegel reduzieren will, für den lohnt sich der Einsatz von virtuellen Instrumenten und Modeling-Technik. Die digitale Welt eröffnet dem Bandmusiker außerdem Sound-Möglichkeiten, die traditionelle Instrumente schlicht nicht bieten.

Meterhohe Amp-Türme, ein monströses Drumset, vielleicht noch eine Keyboard-Burg mit analogen Schätzen wie Minimoog oder Fender Rhodes – so stellt man sich als Musiker seine Traumbühne vor. Doch nicht nur, dass mitunter einfach das Bare fehlt, um derartiges Wirklichkeit werden zu lassen. Gerade bei kleineren Gigs fehlt einfach oft der Platz, um so ein Instrumentarium an den Start zu brin-

gen. Ganz zu schweigen davon, dass des Öfteren auf der Bühne eher Stille als ohrenbetäubender Lärm gefragt ist. Die Lösung: Virtuelle Instrumente und Modeling.

Drums

Ein Drumset zählt naturgemäß zu den lauesten Instrumenten auf der Bühne. Auch ohne PA sorgt der Schlagzeuger mit seinem Kit schon für

einen Wumms, der manchem Kneipenwirt die Zornesröte ins Gesicht treibt. Zusätzlich kann gerade in kleineren Locations der Natursound von Trommeln und Becken, wenn diese abgenommen werden, dem PA-Sound unvorteilhaft in die Quere kommen. Setzt man auf E-Drums, schlägt man gleich drei Fliegen mit einer Klappe: Die Bühnenlautstärke kann nahezu frei gewählt werden – zumindest wenn man auch bezüglich der übrigen



Inhalt SPECIAL

Sounds aus dem Nichts
So setzt ihr virtuelle Instrumente
und Modeling-Technik richtig ein Seite 36

Die 7 goldenen Regeln
der virtuellen Instrumente Seite 42

Auf zum Kauf
Virtuelles für jeden Einsatz Seite 46

Florian Zapf

zusätzliches Quäntchen Low-End zu verpassen. Die Arbeit mit Triggern birgt allerdings auch eine ganze Reihe technischer Unwägbarkeiten. Es fällt nicht nur zusätzliches technisches Equipment an, auch das Einrichten des Gears hat seine Tücken. Will man Fehltrigger und Ähnliches vermeiden, muss man schon etwas Zeit und Geduld in die Abstimmung seines Setups investieren. Auch Soundbanks wollen gepflegt sein und müssen daher regelmäßig auf den neuesten Stand gebracht werden. Dafür kann man dann als Coverband aber auch problemlos vom neuesten R-É-B-Charthit zu klassischen Rock-Sounds à la AC/DC wechseln. Und nebenbei bemerkt: E-Drums

» Die Arbeit mit Triggern birgt allerdings auch eine ganze Reihe technischer Unwägbarkeiten.«

nicht mehr reproduzieren. Selbst die einschlägigen Monster-Setups einiger Trommler leisten dies nicht. Wobei wir auch schon beim nächsten Vorteil von E-Drums und auch getriggerten Drums wären: Euer Set bleibt übersichtlich – bei flexiblem Sound. Selbst Percussion-Orgien mit exotischsten Sounds sind so ohne weiteres drin, ohne dass man ein kleines Vermögen für diverse Congas, Bongos, Timbales und so weiter ausgeben müsste. Zugegeben: ein Percussion-Enthusiast versteht unter Spielfreude sicher etwas anderes als E-Drums, aber manchmal gilt es eben, pragmatisch zu Werke zu gehen. Immer noch nicht überzeugt? Spätestens wenn es um den Transport des Percussion-Arsenals beziehungsweise des Monster-Drumsets geht, dürfte der eine oder andere Zweifler dann doch einknicken und zum E-Drum-Pragmatiker mutieren. Ganz abgesehen davon, dass kleine Clubs im Normalfall eben auch nur über kleine Bühnen verfügen. Selbst in puncto Drum-Gigantomanie notorische Musiker wie etwa Terry Bozzio würden wohl als Kneipenmucker ihre Monstersets im Proberaum lassen.

Gerade für Cover-Musiker empfiehlt sich ein etwas tieferer Griff in die Konserve, soll heißen, die Anschaffung eines E-Drum-Sets oder die Ausstattung der Trommeln mit Triggern. Letzteres bietet dabei die Möglichkeit, mit Misch-Sounds zu arbeiten, also etwa der Bassdrum ein

kommen ja längst nicht mehr im pseudo-futuristischen Plastiklook der Achtziger daher, stellen also auch für ausgewiesene Rock-Acts keinen optischen Totalschaden mehr dar.

Gitarre/Bass

Gute Modeling-Hardware bietet heute wirklich überzeugende Simulationen von Amps und Speakern. Per Knopfdruck wechselt ihr mit diesem Equipment zwischen Fender-Twin-Crunch und Mesa-Rectifier-Brett. Darüber hin-

Ruhepol statt Krachmaschine:
E-Drumsets verringern den Gesamtpegel drastisch.



Instrumente auf Modeling setzt. Und: Ihr erspart euch die Mikrofonierung des Drumsets – habt also weniger Zeitaufwand beim Aufbau und streicht automatisch mögliche Fehler- und Störquellen aus eurem Setup.

Aktuelle Chart-Hits bieten eine Unmenge verschiedener Drum- und Percussion-Sounds. Besonders der Siegeszug von Hip-Hop- und Dance-Produktionen in den letzten Jahren, hat zu einer irren Sound-Vielfalt in der Rhythmus-Sektion geführt. Vom traditionellen Akustik-Kit über filigranes Elektro-Gezwitscher bis zu wuchtigen Industrial-Sounds reicht die Bandbreite hier mittlerweile bekanntlich. Mit einem herkömmlichen Drumset lässt sich diese Klangvielfalt eigentlich

MUSIC STORE
professional
www.musicstore.de

**DER NEUE
KATALOG!**



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





Für die DI-Abnahme prädestiniert: E-Bass und Keyboard werden live schon seit langem gerne ohne Amp eingesetzt.

aus habt ihr bei den meisten Modeling-Preamps auch noch die Möglichkeit, verschiedene Mikrofontypen zu wählen. Ja, Gear wie etwa das aus der VG-Serie von Boss bietet sogar die Möglichkeit, zwischen diversen Gitarren-Simulationen zu wählen. Alles ohne Umbau auf der Bühne und im Tourbus-freundlichen Kompaktformat. Kurz: Praktischer und flexibler als mit klassischem Modeling-Equipment wie etwa dem Line 6 POD werdet ihr als Gitarrist oder Bassler kaum unterwegs sein können.

Um den Pegel auf der Bühne zu begrenzen, gibt es aber noch weitere Optionen: Falls ihr weniger flexibel sein müsst oder aber schlicht keine Lust habt, auf lieb gewonnene Amps zu verzichten, könnt ihr auch einfach auf Speaker-Simulationen zurückgreifen. So setzen beispielsweise die Elvis-Metaller von Volbeat, Behringers Ultra-G-DI-Box ein. Zwischen Amp und Mischpult geschaltet, bieten diese Geräte einen Kompromiss zwischen traditionellem und digitalem Sound: Ihr nutzt weiter euren Amp, könnt aber auf Speaker und Mikrofonierung verzichten. Die Sound-Vielfalt derartiger Lösungen hält sich zwar in Grenzen, doch Ruhe kehrt damit auf der Bühne in jedem Fall ein. „Unser FoH-Mann verwendet diese DI-Box, mit der man ein 4-x-12“-Cabinet simulieren kann“, sagt Volbeats Gitarrist Thomas Bredahl über die unkonventionelle Live-Sound-Lösung Ultra-G. „Wir haben früher ein Mic-Signal mit dem Signal aus der DI-Box gemischt. Mittlerweile laufen die Gitarren aber nur noch von den Amps direkt in diese roten Kästen und dann zum FoH-Platz. Dadurch sind wir unter anderem sämtliche Feedback-Probleme los.“

Auch Modeling-Lösungen auf Laptop-Basis sind mittlerweile für Live-Shows durchaus geeignet. So stechen zum Beispiel die Sound-Möglichkeiten, wie man sie in Native Instru-

ments' Guitar-Rig-Software findet, viele Hardware-Tools locker aus. Ganz zu schweigen von der – dank Bildschirm – hohen Bedienfreundlichkeit. Zweifelsohne wird man sich aber beim Einsatz von Laptops auf der Bühne an die üb-

» Das Thema Latenz spielt live selbstredend eine entscheidende Rolle.«

lichen Regeln halten müssen, also beispielsweise nur ausreichend getestete und gepflegte Systeme nutzen, für Spares sorgen und so weiter. Auch das Thema Latenz spielt live selbstredend eine entscheidende Rolle. Ihr müsst also in jedem Fall über einen leistungsfähigen Rechner verfügen. Dann habt ihr aber auch den Vorteil, neben eurer Haupt-Modeling-Software noch weitere Plugins und Ähnliches zwecks Sounddesign einzubinden.

weniger Keyboard-Hardware im Live-Einsatz. Das liegt vor allem an der Leistungsfähigkeit moderner Computer beziehungsweise aktueller Software: Was ehemals mehrere Hardware-Racks füllte, kann heute problemlos von einem einzigen Stand-alone-Programm wie etwa Reason von Propellerhead simuliert werden – siehe hierzu auch unser Interview mit Simon Grey auf Seite 40. Ob glöckige FM-Sounds, Virtuell-Analogs oder Streicher-Samples – vielmehr als ei-



Arbeitsplatz mit Tasten: Fanta-4-Keyboards Lillo Scrimali schätzt die Möglichkeiten moderner Keyboard-Technik.

Keys

Keyboarder fungieren als Joker in puncto Sound. Nicht nur, dass heute die meisten Chart-Nummern exzessiv mit Synthie-Klängen gewürzt oder gar komplett aus solchen bestehen, und zum Beispiel Top-40-Bands ohne Tastenmann quasi aufgeschmissen sind. Auch klassische Rock- und Pop-Songs kommen nicht selten mit Sounds daher, die via Drums, Bass oder Gitarre einfach nicht reproduzierbar sind. Virtuelle Instrumente haben im Bereich der Tasteninstrumente eine wesentlich länger zurückreichende Tradition als etwa unter Gitarristen. Die Technik-affine Keyboard-Fraktion konnte als erstes auf Software-Sampler- und -Synthesen zurückgreifen. Entsprechend vielfältig ist hier auch das Angebot auf dem Markt. Verschwanden in den 80er-Jahren aufgrund der zunehmenden Digitalisierung bereits die berühmten Keyboard-Burgen von den Bühnen und wurden durch Klangerzeuger-Racks ersetzt, so sieht man seit einigen Jahren generell immer

nen Laptop braucht es nicht mehr um Derartiges auf die Bühne zu bringen.

Virtuelle Instrumente bieten aber neben gut klingenden Simulationen bekannter Hardware auch die Freiheit, gänzlich neue Sounds zu entwerfen. Diese Möglichkeit nutzt etwa Lillo Scrimali, gefragter Keyboarder und Live-Bandleader bei den Fantastischen Vier: „Vieles von den virtuellen Geschichten ist vor allem für andere Sachen gut als für bloße Emulationen. Ähnliches konnte man ja früher auch schon beobachten: Das Rhodes sollte zum Beispiel ursprünglich ein Klavier simulieren und wird heute aber auf Grund ganz anderer Qualitäten geschätzt. Deshalb finde ich zum Beispiel auch vieles von Arturia gut. Nicht unbedingt, weil diese Plugins besonders dicht ans jeweilige Original herankommen, sondern weil sie etwas ganz eigenes mitbringen. Der Native Instruments Kontakt-Sampler ist auch so ein Kandidat. Der ist halt super in der Bedienung. Das war auch ein Grund, warum ich mittlerweile einen Rechner auf die Fanta-Tours mitnehme: Ich kann so im Studio schon vieles vorbereiten und muss die Sounds dann nur noch hochladen. Wir haben das früher entweder mit einem Kurzweil-Sam-



Maximale Flexibilität: Mit Keyboard-Plugins (hier von Native Instruments) ist man klanglich noch flexibler.

pler oder mit dem Roland Fantom gelöst. Mit solchen Geräten bist du aber während der Proben oft zu langsam. Im Refrain des Songs ‚T. R.O.Y.‘ gibt es im Original zum Beispiel eine Brett- und eine Solo-Lead-Gitarre. Das kriegt unser Gitarrist alleine live nicht hin. Für so etwas ist ein Software-Sampler wie der Kontakt natürlich super. Ich kann mit dem Teil im Handumdrehen die Brett-Akkorde sampeln und später während des Gigs spielen.“

Virtuelle Instrumente werden oft mit einem bereits reichlich gefüllten Sound-Speicher ausgeliefert. Mit vielen Preset-Klängen wird man als Band-Keyboards aber kaum arbeiten wollen, da diese Hersteller-seitig programmiert werden, um zu beeindrucken und zum Kauf zu verführen, nicht aber hinsichtlich des Einsatzes in Bands. Hier muss also oft radikal ausgedünnt werden, um im Frequenzspektrum Platz für die restlichen Instrumente der Band zu schaffen.

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

PASSIV-BOXEN

- 2249 €
- 928 €
- 728 €
- 875 €
- 448 €
- 145 €
- 219 €
- 179 €
- 1375 €
- 999 €
- 789 €
- 789 €
- 498 €
- 359 €
- 699 €
- 369 €
- 749 €
- 1090 €

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

Überhaupt gilt in Sachen Keys: Weniger ist mehr. Künstliche Bläser, Streicher etc. können Songs, dezent verwendet, aufwerten, übertrieben eingesetzt will sich so was aber keiner anhören. Wer nicht gerade eine bierselige Schlagger-Crowd vor sich hat, wird sein Publikum als Band mit musikalischem Dosenfraß auch kaum zufriedenstellen können.

Sound-Zentralen

Programme wie Steinbergs V-Stack oder Apples Main Stage bieten zusätzlichen Komfort: So verfügt man etwa mit dem V-Stack über ein virtuelles Rack, mit dem bis zu 16 VST-Instrumente live gespielt werden können – ohne jedoch einen Sequenzer einsetzen zu müssen. Das V-Stack empfiehlt sich also als ressourcenschonende

Stand-alone-Anwendung für VST-Instrumente. Die in Apple Logic integrierte Anwendung Mainframe II sorgt für das unkomplizierte Anlegen von Projekten für den Live-Einsatz. Main-

können ebenfalls integriert werden. Drummern eröffnet sich zum Beispiel die Möglichkeit, via Mainstage II die Librarys des EXS-Samplers oder des Plugins Ultrabeat zu nutzen.

» Generell ist die Verwaltung von Sound-Libraries per Laptop unkomplizierter als mit Hardware.«

frame bildet eure Sound-Zentrale während des Gigs: Virtuelle Instrumente, Effekte und Loops aus Logic können mit diesem Programm gesteuert werden. Hierfür stehen jede Menge Software-Controller zur Verfügung. Auch externe MIDI-Geräte lassen sich einbinden. Aber auch für Gitarristen empfiehlt sich die Mainstage II: Die Logic-Plugins Amp Designer und Pedalboard

Generell ist die Verwaltung von Sound-Libraries – dank Bildschirm – per Laptop wesentlich unkomplizierter als innerhalb von Hardware-Lösungen. Mit entsprechenden Controllern und einer Performance-Software verfügt man hier ferner über einen mächtigen Zusprieler, der sich wie ein Instrument handhaben lässt und also auch Raum für Improvisationen lässt. ✖

SOUNDCHECK

Wissen



Keyboarder und Soundspezialist für Incognito und Jamiroquai: Simon Grey

Ein Rack für alle Fälle

Simon Grey steht als Live-Keyboarder für Acts wie etwa die britische Acid-Jazz-Formation Incognito auf der Bühne. Daneben arbeitet der Wahl-Hamburger als Remixer für so illustre Kunden wie Jamiroquai, Elton John, Boots Collins oder Lou Reed. Besonders für Club-Gigs nutzt Grey neben analogem Equipment auch die virtuellen Instrumente des Software-Klangerzeuger-Racks Propellerhead Reason. SOUNDCHECK hat den gebürtigen Australier zu seiner Arbeit mit diesem Tool befragt.

SOUNDCHECK: Simon, welches Reason-Modul gefällt dir besonders?

Simon Grey: Definitiv Thor! Die Programmiermöglichkeiten sind fantastisch. Thor bietet dir klassische Synthese im analogen Stil, aber auch

Wavetable- oder FM-Geschichten. Für mich ist das Modul deshalb auch ein gutes Trainingswerkzeug gewesen. Ich konnte so andere Klangerzeugungsmöglichkeiten entdecken, die ich nicht schon von meiner Hardware kannte. Was mir außerdem an Thor gefällt: Du kannst zwar in die Tiefe gehen, musst dafür aber kein Wissenschaftler sein. Schon wenn du dir die Presets anschaust und siehst, was andere gemacht haben, lernst du viel. Außerdem beansprucht Thor die CPU kaum und läuft sehr stabil.

SC: Wie gehst du üblicherweise vor, wenn du eigene Sounds programmierst?

SG: Im Normalfall, initialisiere ich den Synthie und fange bei Null an – der alte analoge Weg sozusagen. Einige der Sequence-Patches in Thor sind allerdings so gut programmiert, dass ich manchmal auch diese Presets als Ausgangspunkt nehme. Das Wichtigste ist, herauszufinden, welche Oszillatoren und Filter nötig sind, um zu dem gewünschten Ergebnis zu gelangen. Der Rest ist dann nur noch Ausschmückung.

SC: Hast du noch ein anderes Lieblings-Modul?

SG: Der RPG-8 ist großartig. Diesen Arpeggiator kann man auch sehr gut live einsetzen. Aus irgendeinem Grund gibt es nur wenige Workstations mit Arpeggiator-Presets. Mit dem RPG-8 verfügst du live außerdem über eine gute grafische Kontrollmöglichkeit.

SC: Und wie kommst du zu deinen Drum-sounds?

SG: Das Geheimnis guten Drum-Programmings liegt für mich in der Auswahl der passenden Samples. Erst wenn man das richtige Sample gefunden hat, sollte man zum EQ oder Kompressor greifen. Gerade in der digitalen Welt lässt man sich schnell verleiten, Sounds übermäßig zu bearbeiten. Das versuche ich zu verhindern. Mein

Drum-Programming erledige ich meist in Logic mit dem EXS24-Sampler. Mitunter lege ich aber auch via ReWire 808- oder 909-artige Sounds aus dem Redrum-Modul von Reason unter meine Drumspur in Logic, um zusätzlichen Druck zu erzeugen.

SC: Mit welchen Mitteln arbeitest du in Reason an Bass-Sounds?

SG: Es gibt da eine Moog-Library von Mark Vail und Gordon Reid, die ihre besten Moog-style Thor-Patches zur Verfügung gestellt haben. Soweit ich weiß, steht dieses Refill sogar gratis zum Download auf der Propellerhead-Website bereit. Dort bekommt man übrigens auch das ElectroMechanical-Refill gratis, das ich sehr gern für Rhodes-Klänge und ähnliches nutze. Ich besitze natürlich auch ein echtes Rhodes. Aber für Proben taugt ein Software-Rhodes auf jeden Fall. Das Electric-Bass-Refill ist auch eine echte Empfehlung.

SC: Wie erstellst du Flächen?

SG: Die Reason-Synthies verfügen schon, wie ich finde, über sehr gute Preset-Flächen, von denen ich auch einige schon – etwas modifiziert – verwendet habe. Das Problem bei Pad-Presets ist ja gewöhnlich, dass die Sounds zwar für sich genommen sehr beeindruckend klingen, aber oft nicht wirklich gut im Mix sitzen. Häufig besteht das Arbeiten mit Preset-Flächen also vor allem darin, Sounds wieder zu vereinfachen, das heißt, Delays zu deaktivieren, den Release-Wert anzugleichen und so weiter. In vielen Fällen kreierte ich mir aber auch meine eigenen Pads: Ich kombiniere also zum Beispiel in Thor eine Sägezahnwelle mit einem zweiten Oszillator und verstimme beide ein wenig gegeneinander. Dann noch einen Chorus und einige Filter-Einstellungen, Reverb oder Delay – fertig ist die Fläche.