

Die dritte Hand

So entstehen perfekte Backingtracks

Seite 34

**Die 11 Gebote
der Loops und Samples**

Seite 38

1-2-3 ... dabei!

Recordinglösungen für eure Backingtracks

Seite 42



Die 11 Gebote der Loops und Samples

The Sample Experience

Loops und Samples sind aus der heutigen Musik nicht mehr wegzudenken. DJs und Hip Hopper leben ausschließlich davon. Selbst im Metal werden sie immer öfter benutzt. Samples und Loops zu erstellen ist eigentlich nicht besonders schwierig und wenn ihr unsere 11 Gebote beachtet erspart ihr euch eine Menge Zeit und Nerven.

Damit es mit den Samples und Loops für eure Live-Performance klappt, bedarf es doch etwas an organisatorischem Talent. Doch keine Sorge wir geben euch einige Regeln und Tipps mit auf den Weg, damit die Vorbereitung für euren Gig kein Schlag ins Wasser wird.

1. Gebot**Du sollst alle Loops und Samples ordnen**

Eure Daten von Anfang an zu organisieren erleichtert euch das Leben ungemein. Speichert eure erstellten Loops und Samples in einen für jeden Song angelegten Ordner; darin legt ihr Unterordner für die jeweils verschiedenen Versionen an. Probiert dann im Proberaum aus was gut passt, und nur die perfekt zum Song passenden Dateien ladet ihr letztendlich in euer Abspielgerät oder euren Sampler.

2. Gebot**Du sollst Sicherungskopien erstellen**

Auf der sicheren Seite zu sein heißt nicht nur ein absturzsicheres System zu betreiben. Regelmäßige Sicherungskopien verschaffen euch ein sicheres Gefühl, dass alles passt, wenn es darauf ankommt. Sicherungskopien sollten auf jeden Fall mit dem System erstellt werden, welches ihr auf der Bühne verwendet. Nichts ist schlimmer, als im Ernstfall zwar die Daten auf einem Speichermedium zu haben, sie aber nicht an Ort und Stelle verwenden zu können, da euer System ein eigenes Dateiformat verlangt. Apropos „an Ort und Stelle“: Ein Backupfile bringt nichts, wenn es im heimischen Safe liegt – egal ob ihr im Studio, im Proberaum oder auf der Bühne seid. Sicherungskopien sollten auf jeden Fall auch nach der kleinsten Veränderung im Setup gemacht werden.

3. Gebot**Du sollst das verwendete Equipment kennen**

Die beste Idee nützt nichts, wenn ihr sie nicht verwirklichen könnt. Überlegt euch gut, welches Equipment ihr benötigt um eure Sounds aufzunehmen, zu bearbeiten und abzuspielen. Setzt euch intensiv mit eurem Equipment auseinander um das bestmögliche rauszuholen. Befasst euch mit all den Arbeitsschritten schon im Vorfeld um nicht mit lästigen MIDI-Zuweisungen oder Routings euren Workflow zu bremsen. Beschränkt euch auf das Equipment und die Programme, die euch letztendlich ans Ziel führen. Merkt euch auch jeden Arbeitsschritt, den ihr macht. Notizen sind an dieser Stelle sehr hilfreich. Es ist nämlich schon oft passiert, dass ein Effekt aus einer Summe von Arbeitsschritten entstanden ist.

4. Gebot**Du sollst Klicks für alle Lebenslagen erstellen**

4 Tick – Tack – Tack – Tack ... dies ist der wohl meistverwendete Klick. Der kann allerdings auch ganz schön nerven. Seid kreativ und benutzt andere Klicksounds oder benutzt Percussion-, sowie Drum-loops für eure Recordingsessions. Wenn ihr eine Recordingsoftware wie Cubase, Live, Logic oder Reason auf eurem Rechner installiert habt, geht dies ganz einfach. Über den Drumeditor oder ein Master-keyboard könnt ihr innerhalb kürzester Zeit ein paar Grooves einspielen. Wenn ihr dazu eure Backingtracks einspielt, macht das zum einen mehr Spaß und zum anderen können dadurch auch neue Ideen entstehen.

Wer beispielsweise eine Drumsoftware wie BFD von FX Pansion verwendet, der bekommt sogar noch eine riesige Drumloop-Library in jeder erdenklichen Stilrichtung mitgeliefert. Daraus könnt ihr innerhalb weniger Sekunden ein komplettes Grundgerüst für eure Backingtracks erstellen. Die Loops liegen als MIDI-Datei vor und passen sich somit jedem Tempo problemlos an. Sehr schön ist auch die Funktion, mehrere Loops und Fills nach dem Zufallsprinzip ablaufen zu lassen. Das gibt dem Ganzen einen sehr realistischen Touch.

5. Gebot**Du sollst Klicks für verschiedene Musiker erstellen**

5 Der Drummer braucht beim Einsatz mit Samples und Loops durchgehend seinen eigenen Klick, der Rest der Band aber nur bei einigen Teilstücken. Sehr oft hört man beispielsweise Intros mit Flächensounds, die keinen Aufschluss über das Timing geben. Hier ist es dann sinnvoll, jedem

Musiker einen Klick aufs Ohr zu geben, zumindest solange bis der Drummer einsetzt. Denn die Band soll ja mit dem Drummer grooven und nicht jeder stur nach dem Klick spielen. Bei einem reinen A-cappella-Stück ist es hilfreich eine Klickspur mit einem Klaviersound zu erstellen um die Intonation der Sänger zu erleichtern.

6. Gebot**Du sollst ausgiebig proben**

6 Ein wichtiger Faktor ist der Test eures erstellten Materials. Wenn einer zu Hause ein Teilplayback bastelt und dann von seiner Band verlangt, es mal kurz beim Soundcheck anzuspielden, so geht das beim Gig meist in die Hose. Ausgiebiges Proben ist daher unumgänglich.

7. Gebot**Du sollst alle Samples ein- und ausfaden**

7 Um das gelegentlich auftretende Knacksen am Anfang oder Ende eines Samples oder Loops in den Griff zu kriegen ist es notwendig ein sehr schnelles Fade In und Fade Out durchzuführen. Samples müssen zugeschnitten werden, am besten an den Nulldurchgängen, damit keine Knackser entstehen. Schneidet man nämlich mitten in der Welle, so entsteht direkt zu Beginn eine extrem steile, senkrechte Flanke in der digitalen Wellenform. Beim Abspielen ist der D/A-Wandler dann gezwungen, innerhalb einer Millisekunde von Null auf einen hohen Spannungswert zu springen. Dies wird im analogen Signal als Knackser hörbar. Soll der Beginn des



Per In-Ear-Monitoring lässt sich der Klick direkt auf die Ohren des Schlagzeugers geben.



MUSIC STORE

professional
www.musicstore.de

billiger kaufen...frei Haus
Tausende Instrumente Versandbereit

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

Special: Loops und Samples für Zuspielder



Wenn der tatsächliche Anfang des Samples zur 1 des Songs gestartet wird, kommt es zu einer rhythmischen Ungenauigkeit.

Samples also an einer Stelle ohne Nulldurchgang liegen, so gilt es, dort einen Fade In zu machen.

Zu beachten ist, dass Samples eine gewisse Einschwingzeit haben. Damit ist zum Beispiel das bei Bläsern typische anblasen des Tons bis zum tatsächlich vollen Ton gemeint. Bei Gesang ist es übrigens ähnlich. Damit verschiebt sich die eigentliche 1 ein wenig nach hinten, wenn ihr das Sample genau auf die 1 eines bestimmten Taktes antriggert. Und das kann wie im Bild oben zu sehen auch schon mal mehr als eine 16tel-Note sein. Wird dieses Sample jedoch exakt auf der 1 eines Taktes gestartet, so verschiebt sich der Groove um eben diese 16tel. Würdet ihr diese Sample auch noch Loopen, so verschiebt sich der Groove jeden Takt um eine weitere 16tel. Frank Zappa hätte seine Freude mit solchen Dingen gehabt aber für eure Zwecke ist dies eher nicht förderlich.

8. Gebot

Du sollst das richtige Format verwenden

Einige Sampler und Computerprogramme wandeln Daten, die in verschiedenen Formaten anliegen zwar meist beim Import in das eingestellte Format, aber eben nur meistens. Entscheidet euch

deshalb für ein Format, zum Beispiel mit immer derselben Taktrate. So bleibt alles übersichtlich und euch bleiben peinliche Pannen erspart. In Zeiten von DSL und schnellem Internet müsst ihr auch auf folgendes achten: Wenn ihr schnell mal mit euren Bandmitgliedern per Internet Samples und Loops tauschen wollt, dürft ihr die Daten nicht ins MP3-Format konvertieren. Da bleibt nämlich einiges an Klang auf der Strecke. Nehmt die längeren Upload- und Download-Zeiten in Kauf oder komprimiert die Dateien lieber mit einem Programm wie Win Zip, Win Rar oder einem sonstigen Packer. Falls die Dateien für euren E-Mail-Account zu groß sind, gibt es auch kostenlose Internetplattformen wie zum Beispiel www.yousendit.com auf die ihr eure Dateien laden könnt.

9. Gebot

Du sollst einen Plan haben

Analysiert genau, an welchen Stellen eure Songs noch etwas Schub vertragen können. Legt Listen, Tabellen oder Notizen an, die eure Ideen nicht in Vergessenheit geraten lassen. Wichtig ist es auch, dass alle Samples und Loops nach der Recording- und Programmiersession sinnvoll archiviert werden. Gerade wenn ihr zig Songs und Projekte am Start habt, kann es schnell mal unübersichtlich werden. Deshalb beschriftet eure Datenträger mit den wichtigsten Infos, wie zum Beispiel Songname, Datum der Produktion, eventuell auch mit der Anzahl der verwendeten Spuren und Samples und für welches Zuspieldersystem die Daten erstellt wurden.

Ihr solltet auch nicht vergessen, ein Worddokument zu besonderen Arbeitsschritten oder Effektbearbeitungen anzulegen. Es kann ja schließlich mal vorkommen, dass ihr eine professionelle CD-Produktion anstrebt oder alte Titel wieder neu auflegen wollt.

10. Gebot

Du sollst stehlen

Das mag jetzt vielleicht ein wenig paradox klingen, ist aber so. Du sollst zwar keine Originale direkt klauen, wohl aber die Ideen! Klauen? Nennen

wir es eher Inspiration. Musiker und Bands sollten ihren eigenen Stil haben oder wenn sie am Anfang stehen, zumindest einen entwickeln. Aber wie entsteht so ein eigener Stil? Hört möglichst viel verschiedene Musikstile und nehmt euch das raus, was euch besonders gefällt. Achtet hierbei vor allem auf die Anordnung der eingesetzten Instrumente und Loops. Meist sind manche Sounds weit in den Hintergrund gemischt – da spürt man eher dass was spielt, als dass man es hört. Bei professionellen Produktionen werdet ihr auch feststellen, dass kleine Soundelemente wie Samples und Loops wohlüberlegt eingesetzt wurden – also wenn der Song Platz dafür lässt. Ideen sammeln ist eines der wichtigsten Elemente um Samples und Loops zu kreieren.

11. Gebot

Du sollst nicht übertreiben

Man lässt sich nur allzu gern von den sich eröffnenden technischen Möglichkeiten verführen und übertreibt sehr gerne mit der Anzahl der eingeflogenen Spuren, Sounds und Loops. Ein Drum- oder Percussionloop lässt eure Musik gleich lebendiger wirken. Eine zusätzliche Akustikgitarre bringt mehr Fülle in euer Arrangement. Zusätzliche Chöre lassen den Gesang fetter wirken. Eine zweite Gitarre vor allem während des Gitarrensolos macht Laune,... Aber nichts ist schlimmer, als einen dreistimmigen Chor zu hören und nur einer singt ins Mikro.



Auf www.yousendit.com bekommt ihr auch große Dateien kostenlos ins Internet.

Drei oder mehr Gitarrenspuren – plus die noch live gespielten – mögen im ersten Moment ja druckvoll und genial klingen, zerstören aber meist die Durchsichtigkeit und Transparenz eures Songs. Also haltet euch an die Binsenweisheit: Weniger ist mehr! Sollte trotz aller Vorsichtsmaßnahmen euer todsicheres System auf der Bühne trotzdem mal versagen, seid ihr nicht zu 100 % davon abhängig. Euer Song klingt dann zwar nicht so wie gewohnt, aber er ist immer noch spielbar. Die besten Zuspielder sind die, die das Publikum nicht merkt, die aber die Performance aufwertet. ♦

