

Nils Kolonko

Bandologie



Für Musiker
und Bands!

Gratis-Dokument (Nr. 1):

Wie man ein professionelles Demo produziert

(... mit wenig Geld und geringen Kenntnissen in Tontechnik ...)

Inhaltsverzeichnis

1. Was ihr in diesem Gratis-Dokument erfahren könnt

2. So produziert man ein professionelles Demo – Beispiel: Subdown

Das Equipment	5
Wie man eine professionelle Demo-Produktion vorbereitet	8
Die Aufnahmen	11
Wie man mit wenig Wissen über Tontechnik ein sehr gutes Sound-Ergebnis produziert	14
Was ihr aus den Erfahrungen dieser Produktion für eure Band lernen und in eurem Sinne verbessern könnt	22

3. Griffige Definitionen zu Fachbegriffen aus der Musik-Produktion

Sequenzer, Autotune, Kondensator-Mikrofon, dynamisches Mikrofon etc. (insgesamt 41 erklärte Begriffe inklusive einer Reihe nützlicher Tipps für die Praxis)	50
---	----

4. So geht es weiter

Kurzes Schlusswort / Ankündigung des nächsten Gratis-Dokumentes zum Thema ‚Innovation‘	51
--	----



Gratis-Download:

Dieses Dokument gibt es auch als MP3 zum Hören. Vorgelesen von Nils Kolonko.

Einfach hier klicken: www.bandologie.de

1. Was ihr in diesem Gratis-Dokument erfahren könnt

Na gut, ich gebe es zu: Man kann professionelle Demo-Tapes produzieren, *ohne einen Tontechniker, ohne Studiomiete und ohne viel Geld.*

Wie das geht, erfahrt ihr im Folgenden.

Es ist noch gar nicht so lange her, da haben mich alle möglichen Begriffe verwirrt, von denen ich als Live-Schlagzeuger nur flüchtig gehört hatte: "Röhren-Pre-Amp", "Kondensator-Mikro", "Audio Interface", "Sequencer" und so weiter ...

Diese Begriffe und mehr werden in dieser Anleitung auftauchen.

➡ Immer, wenn euch ein Begriff spontan nichts sagt, oder ihr nicht genau wisst, worum es dabei geht, könnt ihr einfach nach unten scrollen. Dort habe ich alle in dieser Anleitung auftauchenden Fachworte erklärt. (Siehe unten: "**Griffige Defintionen zu Fachbegriffen aus der Musik-Produktion**", ab Seite 22)

(Für alle *Zuhörer*: Am besten ihr hört diese Aufnahme einfach mehrmals; ich lese die Definitionen am Ende natürlich vor.)

Man braucht also weder einen Tontechniker, noch ein Studio für ein Demo?

Ja, und ich gehe sogar noch einen Schritt weiter und behaupte, man muss nicht einmal ganz genau wissen, was man da gerade tontechnisch macht!

Vorausgesetzt zumindest, man hat in seinem Leben bereits viel Musik gehört. (... und das haben die meisten Musiker ...)

Der Grund?: Der Zuhörer hat auch keine Ahnung, was er dort sozusagen 'technisch' zu hören bekommt. Und selbst geübte Produzenten und Profi-Musiker können nicht beim ersten Mal alle Details einer Produktion exakt heraushören. Wichtig ist für alle das Ergebnis; der Eindruck: "Ja, das, was ich da höre klingt gut."

Im Folgenden erzähle ich euch die Geschichte im Detail, wie meine Band 'Subdown' und ich im Jahr 2004 einige Demo-Songs produzierten, mit denen wir es schafften, das Interesse eines renommierten Hit-Produzenten aus Belgien auf unsere Band zu lenken.

Wer vorher hören möchte, was wir da produziert haben, - hier ist der Link: www.subdown.com

... Habt ihr rein gehört? Ein ganz schönes 'Brett' für Demo-Aufnahmen, richtig?

Wer diese Aufnahmen gehört hat, *weiß*, wie das fertige Album später klingen wird. Das ist keine 'Andeutung' einer Musikproduktion, sondern im Prinzip eine fertige Produktion. Es fehlt teilweise der 'Wumms', es gibt einige ungewünschte Phasen-Überschneidungen (auch genannt: Interferenzen) und die elektronischen Sounds kommen nicht so brillant raus, wie es eigentlich sein müsste. Der Gesang ist nicht optimal aufgenommen, es fehlt etwas Autotune und solche Sachen. - Um es kurz zu machen: Es fehlen einige Kleinigkeiten.

Nun, wie kam es zu diesen Aufnahmen und wie haben wir sie gemacht?



2. So produziert man ein professionelles Demo – Beispiel: Subdown

Das Equipment

Zunächst mal besaß ich zu dieser Zeit einen **leistungsstarken Computer**. Eine Rechenleistung von 900 MHz (Megahertz: 'Geschwindigkeit'), Arbeitsspeicher von 2 GB (das ist sozusagen die Menge an Informationen, die der Rechner zeitgleich verarbeiten kann; vergleichbar mit dem Kurzzeitgedächtnis des Menschen; daher im Englischen: memory).



Ihr lacht, weil ich diese mickrigen Daten als 'leistungsstark' bezeichne? Es reichte aus und noch vor wenigen Jahren, war das 'viel'. Heute sind Werte von über 2.000 MHz (also 2 GHz) und über 2 GB Arbeitsspeicher normal.

Gut, ich denke, dieses Thema ist für die meisten von euch mit einem müden Lächeln abgetan. Fast alle aktuellen Laptops für 500–800 Euro können heutzutage mehr.

Zudem hatte ich eine **Soundkarte**. Ein günstiges Modell, gekauft im Jahr 2000 für damals ca. 300 DM, also heute ca. 150 Euro.

Die wichtigste Funktion einer Soundkarte ist, dass sie ein Ton-Signal (also beispielsweise eine Gitarre, Gesang, Bass etc.) aufnimmt und an den Computer weiter gibt. – Mehr muss eine Soundkarte erstmal nicht können.

Es gibt eine hochtrabende Diskussion von diversen Tontechnik-Experten über die 'Qualität der Wandler', – das bedeutet, mit welcher Qualität die Soundkarte das Tonsignal aufnimmt und ob bei der Weitergabe Qualitätsverluste auftreten.

Ich kann euch beruhigen: *Jede* Soundkarte im Jahr 2008, – sagen wir mal ab ca. 150 Euro – leistet das völlig ausreichend für eine professionelle Demo-Produktion! ... Interessant ist dann eher, was in die Soundkarte *rein* kommt. Dazu gleich mehr.

Übrigens, für alle Laptop-Besitzer: Eine 'Soundkarte' nennt man eine Platine, die man in einen Computer einbaut (man steckt sie einfach rein; das kann jeder selbst machen). Für ein Laptop heisst das gleiche Ding "Audio Interface". Das ist also dann ein kleiner Kasten, der an das Laptop angeschlossen wird (per USB oder Firefire-Verbindung). Selbstverständlich kann man auch ein Audio Interface, also sozusagen eine externe Soundkarte, an einen normalen Computer anschließen, wenn er die passenden Anschlüsse hat.

Es gibt tausende verschiedener Audio Interfaces (www.audio-interfaces.de !) und auch hier gilt: Alle machen im Prinzip das Gleiche. Hier geht es dann um solche Detail-Fragen wie zum Beispiel: "Ist da auch ein Kopfhörer-Ausgang dran?", "Kann ich in das Interface auch direkt per Midi gehen?" und andere Dinge. Die häufig diskutierten 'Wandler' sind – zumindest für Demo-Produktionen – alle mehr als ausreichend. (Wie immer gilt: wer in den Profi-Bereich möchte sollte sich natürlich so exklusives Equipment in dem Moment finanziell möglich besorgen.)

Weiteres Equipment in Kürze:

(die zugehörigen Erklärungen gibt es, wie bereits erwähnt, am Ende dieses Dokuments)

Ich besaß zu der Zeit

- ein **dynamisches (Bühnen-)Mikrofon**
(Wünschte, ich hätte schon ein Kondensator-Mikro gehabt ...)
- einen preisgünstigen **Pre-Amp**
- einen **Mikrofonständer**
- einen doppelwandigen **Plop-Schutz**
- einige **Kabel** mit XLR- und Klinke-Steckern
- **Studio Monitor-Boxen**
- ein midifähiges **E-piano**
- einen alten **Drum-Computer**
- ein kleines 4-Kanal-**Mischpult** (das habe ich natürlich nicht zum Mixen benutzt, sondern nur als Router)
- einen **Sequencer**
- einige **Effekte** und **Soundmodule**
- eine Altbau-Wohnung mit Wohnzimmer ...

Ich besaß *nicht*:

- eine Aufnahmekabine oder Raum-Dämmung
- ein großes Mischpult
- durchweg hochwertiges Equipment
- einen Eingangs-Kompressor
- eine Aufnahmemöglichkeit für Schlagzeug
- eine Aufnahmemöglichkeit für Gitarren-Verstärker
- präzises Wissen über Tontechnik

Wie man eine professionelle Demo-Produktion vorbereitet

Jetzt geht es los. Also, was haben wir da gemacht?

Erstens - das Team

Wir waren eine bestehende Band. Ein Team. Das bedeutet, wir hatten einen Proberaum und konnten eine Reihe von Songs sicher spielen. Das ist wichtig zu wissen, denn alleine hätte ich die verschiedenen Instrumente und den Gesang nicht in der Qualität einspielen- / singen können.

Zweitens - das Ziel

Wir hatten ein klares Ziel. Wir wussten, dass wir einen Plattenvertrag haben wollten. (Details zur Zielsetzung und -umsetzung im Bandologie-Buch; Kapitel "Anleitung zum Zielgruppenmarketing").

Drittens - die technischen Voraussetzungen

Ich hatte das gerade genannte Equipment.

Viertens - viel Energie

Ich habe mir viel Zeit genommen und sehr viel Leidenschaft aufgebracht, um diese Aufnahmen zu erstellen und zu mixen. Konkret habe ich mit der Produktion in etwa zwei Monate verbracht, in denen ich jeden Tag 6 bis 8 Stunden und teilweise ganze Nächte an den Produktionen gearbeitet habe. Ergebnis waren dann fünf sehr gut klingende Aufnahmen, die man von der Klang-Qualität her bedenkenlos bei jeder Plattenfirma der Welt vorspielen kann.

Anmerkung: Vom reinen Sound her sind die Demos der Band Linkin Park zu den Hits "Crawling" und "In The End" qualitativ in etwa auf dem gleichen Stand! Eine Reihe von Hinweisen, weshalb die Band damit im Jahr 1999/2000 wesentlich erfolgreicher wurde, folgt bei 'Zehntens - das Fazit', später in diesem Dokument.

Zudem entstanden bei uns zehn weitere Song-Produktionen, die qualitativ okay sind und die man nachreichen konnte, sobald ein Partner Interesse zeigte.

Diese Punkte sind für einige Musiker selbstverständlich. Für andere eher nicht.

Zusammenfassend sei also gesagt: Wer versucht eine solche Demo-Produktion mit ein paar unvorbereiteten Musiker-Freunden mal so nebenbei an einem lauschigen Sonntag-Nachmittag zu machen, wird dabei scheitern. - Egal, welches Equipment er zur Verfügung hat.

Die erfreuliche Nachricht: Wer noch weniger oder billigeres Equipment besitzt als ich 2004 wird mit genügend Leidenschaft und Zeitaufwand ebenfalls eine Möglichkeit finden, seine Demos auf ein hohes Niveau zu bringen!

Beispielsweise haben wir 1995, mit meiner damaligen Band, im Alter von 17 Jahren, Produktionen mit einem einzelnen Tonbandgerät gemacht (also live eingespielt), weil wir uns keinen Mehrspur-Recorder leisten konnten. Auch diese Aufnahmen genügten für unsere damaligen Zwecke.

Fünftens - die Vorbereitung der Band

Die Produktion konnte beginnen:

- Der Sänger der Band besaß einen MP3-Recorder oder ein digitales Diktiergerät.

Wir machten Raumaufnahmen unserer Songs im Proberaum und ich kopierte diese Aufnahmen zuhause auf meinen Computer.

- Ich bereitete die Schlagzeug-spuren vor. Alle Schlagzeug-Stimmen waren fertig programmiert, bevor die anderen Musiker begannen einzuspielen. Das bedeutet auch, ich habe in dem Moment mein 'Ego' als Schlagzeuger überwunden, denn jeder Musiker möchte natürlich gerne zeigen, dass er gut spielen kann. - ... Schon im Jahr 2005 war mein alter Drum-Computer aus dem Jahr 2000 so gut, dass selbst viele Musiker heute noch denken, auf den Aufnahmen wäre ein echtes Schlagzeug zu hören. "... Aber zumindest die Hi-Hat hast du doch live ..." - nein, habe ich nicht. Es sind *alle* Schlagzeug-Sounds programmiert.

Der einzige Trick, den ich angewendet habe, ist, viele der Midi-Noten einzeln zu verschieben und die Dynamik per Hand 'natürlich klingend' zu machen. (Wer weiß was das bedeutet, bekommt jetzt erstmal einen kleinen Schock, denn das ist SEHR mühsam. Geht allerdings schneller als man denkt, wenn man erstmal damit angefangen hat.)

Als ich damit fertig war, überspielte ich die Drum-Spuren und gab sowohl dem Gitarristen, als auch dem Bassisten eine CD mit den Rough-Mixen der Schlagzeug-Stimmen. "Üben", oder etwas ähnlich freundliches ergänzte ich ☺ und ich glaube, ich gab den Jungs kurz einen Eindruck davon, wie viele Stunden ich *jetzt*

schon, – bevor irgendjemand aus der Band etwas für das Demo eingespielt hatte – für unser Demo verwendet hatte.

Damit legte ich sozusagen eine Marschrichtung fest und gab den Musikern zu verstehen, dass ich sie entsprechend gut vorbereitet zur Aufnahme treffen wollte ... – die beiden übertrafen meine Erwartungen und spielten die Sachen fast alle beim ersten oder zweiten Take (Definition, wie für alle Fachbegriffe, unten) ein.

Auch das ist also wichtig für eine Produktion: Gute *Vorbereitung* und *Motivation* der anderen Musiker!

Der Gitarrist und der Bassist konnten also so richtig 'los-rocken' und wussten was sie erwarten würde, als sie bei mir im Wohnzimmer saßen. (Noch mal in allgemein gültigen Worten; die Methode war: **Sie hatten ein 'Ziel' vor Augen und konnten sich gut vorbereiten, es zu erreichen.**)

Die Aufnahmen

Sechstens – die Instrumenten-Aufnahmen

Der Gitarrist hatte seinen Gitarren-Amp-Simulator mitgebracht, der Bassist anstelle dessen ein paar lustige Sprüche ... – ja, den Bass haben wir direkt in meinen günstigen Vorverstärker eingestöpselt.

(Ich vermute mal, 'echten' Tontechnikern dreht sich jetzt der Magen um ... 😊)

Auch hier wieder: Der Gitarrist warf damit Teile seines 'Gitarristen-Egos' über Bord, denn auch er hätte – wie ich – natürlich am liebsten über einen echten Gitarrenverstärker gespielt. Wir konnten also nicht 'alles perfekt' machen. Wichtig war, dass wir es trotzdem mit maximaler Energie angegangen sind.

Nachdem wir das Schlagzeug, den Bass und die Gitarren aufgenommen hatten, machte ich erneut Rough-Mixe der Spuren.

Jetzt konnte also auch der Sänger üben. – Und das tat er.

Siebtens – die Gesangs-Aufnahmen

Die Gesangsaufnahmen waren eine Zumutung für den Sänger.

Nein, ich übertreibe nicht. Was der Sänger da leisten musste, war sozusagen 'hardcore': Meine Soundkarte hatte 2004 eine so genannte Latenzzeit. Und zwar eine lange ...

Der Sänger konnte also nur mit Verzögerung hören, was er gerade sang, oder er musste sich im Raum hören. – Er sang beziehungsweise schrie die ganzen Songs in meinem ungedämmten Wohnzimmer in ein dynamisches Mikrofon. – Spätestens jetzt ist beim lesen wohl jedem Tontechniker schlecht geworden, denn so etwas 'macht man eigentlich nicht'.

Aber es funktionierte!

Der bessere Weg wäre gewesen, wenn ich eine Soundkarte mit unhörbarer Latenzzeit (also unter ca. 6 Millisekunden) und ein Laptop gehabt hätte. Zudem hätten wir einen anderen Raum besorgen sollen, in dem der Sänger sozusagen 'unbefangen' singen kann. ... Meine Nachbarn kannten unsere Songs nach den Aufnahmen auswendig ...

Hier in Berlin gibt es beispielsweise Proberäume, die man stundenweise mieten kann; und auch überall anders kann man einen Raum besorgen, in dem man besser aufnehmen kann.

Tipp

Die Gesangsaufnahmen sind bei nahezu allen Bands "das" Kernstück der Demoproduktion!

Wenn der Gesang geil ist, ist meistens das ganze Demo geil.

An dieser Stelle hätten wir also mehr 'Gewicht' auf die Gesangsaufnahmen legen sollen, alleine schon, um dem Sänger ein gutes Gefühl beim Singen zu geben.

Wie auch immer: Der Sänger war exzellent vorbereitet und sang einen Song nach dem nächsten zielsicher ein.



Wie man mit wenig Wissen über Tontechnik ein sehr gutes Sound-Ergebnis produziert

Achtens - der Mix

Da stand ich nun. Ich als Marketing-Experte mit nur geringen und löcherigen Kenntnissen über Tontechnik, mit einer ganze Menge Tonspuren und wollte diese Sachen so abmischen, dass alles professionell klingt.

Glücklicherweise hatte ich schon bei der Aufnahme alle Dateien systematisch beschriftet, damit ich beim Mixen nicht durcheinander komme.

Übrigens nutze ich konsequent ein System, das ich in den Büros der Plattenfirma BMG kennengelernt habe. Der Dateiname setzt sich dann zusammen aus:

Jahr_Monat_Tag_Titel_Untertitel. (Das Umdrehen des Datums hat den Vorteil, dass sich alle Dateien automatisch nach dem aktuellsten Datum sortieren. Zudem weiß man immer, welches die aktuellere Aufnahme bzw. der aktuellere Mix ist.)

Das bedeutet, meine Dateien hießen beispielsweise:

20040815_Leadgitarre_1_Take_2

Und dementsprechend waren auch die Song-Ordner benannt:

20040815_My_Star (ein Songtitel)

... und so weiter.

Schlagzeug (der schwierige Weg; 2004):

Ich begann also den Klang des Schlagzeugs zu optimieren.

Hierzu gibt es eine Reihe von Tipps und Methoden von Tontechnikern. Sicherlich ist vieles davon hilfreich. Aber wenn man dieses Wissen nicht hat, oder sich lieber hauptsächlich um andere Dinge kümmern möchte, als sich dieses Wissen im Detail anzueignen, genügt folgende Vorgehensweise:

1. Die Bass-drum, Snare-drum und Toms sollten stark komprimiert werden.
2. Ein kurzer Hall als 'Tiefe' und ein etwas längerer Hall als 'Gesamt-Raumklang' sind sinnvoll. Auf die Bass-drum kommt in der Regel sehr wenig Hall, auf die Snare bei den meisten Produktionen mehr Hall, je nach Geschmack und Song auch sehr lange Hall-Zeiten (2-6 Sekunden).
3. Bass-drum und Snare-Drum müssen gute 'Gegenspieler' sein. Hi-Hat und Becken sollten der Produktion viele Höhen liefern.
4. Liebe Tontechniker, bitte jetzt nicht weinen: Für die Subdown-Demos habe ich die vollständigen Drum-Arrangements, außer der Bass-drum, direkt aus dem Drum-Computer auf eine(!) Spur überspielt, dann komprimiert, Hall drauf gelegt und mit einem Equalizer nach Gefühl und Höreindruck mehr Höhen rein gedreht. Denn ich brauchte die Rechenleistung für die Gesangsspuren ...

► **Schlagzeug** (der *einfache* Weg; 2008):

Wer sich dieses ganze Zeug sparen möchte - und das meine ich durchaus im finanziellen Sinne, denn dieser Drum-Computer war damals relativ teuer, - sollte sich ganz einfach die zeitlich unbefristete, *kostenlose* Demo-Version des Produktes "Addictive Drums" aus dem Internet herunterladen. (Oder ein ähnliches Produkt, wenn ihr ein besseres findet; ... lasst es mich wissen).

Hier ist der Link: www.xlnaudio.com/downloads

Dort gibt es ein Schlagzeug auf professionellem Produktionsniveau. Das genügt also sowohl für Demos, als auch für professionelle

Produktionen, die im Radio laufen etc. (*Ja, so etwas gibt es im Jahr 2008 geschenkt!*)

Besonders gut:

Sobald man das Sound-Modul öffnet, ist das Schlagzeug schon fertig gemixt! Zudem kann man natürlich den eingebauten Kompressor, Hall etc. verändern. Das Demo ist limitiert auf 'nur' eine Bass-drum, eine Snare, eine Hi-hat und ein Becken. Aber diese Sachen haben es wirklich in sich.

Falls ihr nicht gerade eine Cover-Version des Songs "In The Air Tonight" aufnehmt (in diesem Song spielen Tom-toms eine tragende Rolle) reicht dieses Teil erstmal völlig.

Wenn euch das nicht genügt und ihr unbedingt Tom-toms, mehrere Becken und verschiedene Drum-Sets benötigt, empfehle ich euch, ein solches Drum-Modul zu kaufen (das genannte Teil kostet ca. 190 Euro; es gibt auch noch günstigere).

Der Grund: Bevor ihr Mikrofone für eine Schlagzeug-Aufnahme gekauft und tontechnisch korrekt positioniert habt, einen Raum zur Drum-Aufnahme habt, die richtigen Hall- und Kompressor-Einstellungen für 'fetten' Drum-sound gefunden habt, geht auf jeden Fall mehr Zeit und Geld drauf. Selbst die Miete für ein gutes Tonstudio übersteigt am Tag(!) häufig den Preis für ein solches Drum-Modul.

Um es in direkten Worten zu sagen:

Die heutigen Schlagzeug-Soundmodule sind der absolute Wahnsinn. - **Nutzt diese Möglichkeiten** und schickt notfalls euren Schlagzeuger in eine therapeutische Behandlung, falls er nicht damit klar kommt, dass er im Jahr 2008 nun mal nicht mehr 'der Hahn im Stall' ist! ☺

Tipp:

Wer einmal eine Rock- oder Pop-Produktion gemacht hat, weiß, welches Fundament das Schlagzeug einem Song verleiht. Es lohnt sich, an dieser Stelle und beim Gesang besonders akribisch vorzugehen.

Bass

Nun, was soll ich sagen ... - ich habe den Bass komprimiert, etwas Chorus und einen kleinen Hall darauf gelegt, den Equalizer in den Bässen etwas angehoben und fertig. Der Bassist hatte so gut eingespielt, dass mehr nicht nötig war.

Gitarren

Oh, die Gitarren. Obwohl die Gitarren sehr gut eingespielt waren, habe ich mit diesen Aufnahmen Stunden verbracht.

Der Grund: Beispielsweise bei dem Song "UngUILTY" sind Passagen enthalten, in denen die Gitarre, Bass und Schlagzeug zeitgleich einige rhythmische Breaks spielen. Eine E-Gitarre kann man nicht *zwischen* den einzelnen 16-tel-Noten abstoppen.

Was ich gemacht habe, ist für Laien etwas schwer verständlich; ich ver falle mal kurz in Fach-Sprache: Ich habe eine Automations-spur für die Gitarre verwendet und für jedes einzelne 16-tel einen Fade-In, eine Haltezeit und einen Fade-Out gesetzt! Somit 'stoppt' die Gitarre sogar zwischen(!) den 16-teln und gibt ein rhythmischeres Bild ab.

Wer das nachmachen will: Die Lautstärke darf nicht ganz auf 'Null' gedreht werden, weil das zu unnatürlich wirkt. Um den Sound zu verbreitern habe ich hier übrigens mit einem Synthesizer unterfüttert.

Der Sound der Gitarren kam ansonsten im Wesentlichen aus dem Gitarren-Amp-Simulator.

Wie schon angedeutet habe ich auch ansonsten sehr viel Zeit mit den Lautstärke-Verhältnissen und dem Frequenz-Bereich der Gitarren verbracht. – An dieser Stelle hätte ich wohl einen Tontechniker um Rat fragen sollen. Ich habe einfach so lange 'herumprobiert', bis es stimmte.

Gesang

Beim Gesang hatte ich einen schlagenden Vorteil, der mir sehr viel Mühe erspart hat: Einen guten, versierten Sänger.

Im Gegensatz zum Schlagzeug und einigen anderen Instrumenten kann man einen guten Sänger auch im Jahr 2008 (noch) nicht ersetzen. Ein riesiger Vorteil war, dass der Sänger die Stücke wirklich in- und auswendig kannte. – Er kannte jedes Detail seiner Gesangsstimmen. – **Unabhängig davon, dass er ein guter Sänger war, hatte er sich sehr intensiv mit den Songs und seinen Gesangsstimmen befasst!** Für das Ergebnis der Produktion ist die Vorbereitung des Sängers eines der wichtigsten Elemente.

Mir ist unbegreiflich, wie einige Sänger die Songs ihrer eigenen Band nicht auswendig kennen können. Wer mit einem solchen Sänger arbeitet, sollte sich dringend die Frage stellen "Bin ich im richtigen Team"?! (Thema aus dem Bandologie-Buch).

(Einzige Ausnahme: Ich habe mal die Band Wolfsheim live in Leipzig gesehen und der Sänger, Peter Heppner, ließ die Texte Open Air vor 5.000 Zuschauern von einem Notenständer ab! – ... Das war *so* skurril, dass es schon wieder amüsan war!)

Zurück zur Produktion des Gesangs:

Gesang wird in Rock-, Pop-, Hip-Hop etc. (alle Musikrichtungen, in denen laute Instrumente oder Sounds verwendet werden) ebenfalls in der Regel sehr stark komprimiert.

Ich habe im Bereich der oberen Mitten und in den Höhen mit einem Equalizer Frequenzen verstärkt, damit der Gesang sich besser

durchsetzt. Zudem habe ich die Bässe der Stimme stark reduziert, um ein 'Brummen' zu vermeiden.

Es klingt zwar einzeln beeindruckend, wenn ein Sänger besonders tiefe Frequenzen von sich gibt, aber wenn da noch ein Bass, eine Bass-drum und einige Gitarren sind, die alle 'auch noch etwas sagen wollen', dann empfiehlt es sich, das Klangspektrum so aufzuteilen, das 'jeder in etwa in seinem Bereich' spielt. ... Das ist natürlich nur bis zu einem gewissen Grad sinnvoll, denn einige 'Überschneidungen' sind bei zusammenspielenden Musikern natürlich geradezu gewünscht. Deswegen spielt man ja im wahrsten Sinne des Wortes 'zusammen'.

Beim Gesang war noch ganz wichtig für die Qualität der Demos, dass der Sänger die Spuren immer mehrfach eingesungen hat, also immer das Gleiche gesungen, so, dass man die Spuren zusammen ablaufen lassen kann und es klingt wie eine. – Das bedeutet, der Sänger muss besonders sicher in seinen 'Phrasierungen' sein.

Zudem hat der Sänger Background-Stimmen geradezu aus dem Ärmel geschüttelt. Kaum hatten wir die Haupt-Gesangsstimme aufgenommen, sang er noch zwei bis vier Stimmen, die man dazu mischen konnte.

Tipp

Alles, was ich gerade beschrieben habe ist unter Qualitäts-Aspekten absolut wichtig für eine (Demo-)Produktion. – Und vieles davon lässt sich nicht mit Technik ersetzen.

Die Frage danach, was für die "Produktion" von Musik wichtig ist, ist also bei weitem nicht nur eine technische Frage ("Welches Equipment brauche ich ..."), sondern zu einem sehr großen Teil eine Frage der Fähigkeiten der einzelnen Musiker. Und natürlich, – auch das habe ich

ganz bewusst so ausführlich beschrieben – eine Frage der *Motivation, Zielsetzung und der Planung*.

... Mit dem Abmischen des Gesangs der Subdown-Demos habe ich sehr viel Zeit verbracht und viele 'kleine' Effekte, wie verschiedene Delays und besondere Stimmsounds erstellt.

Auch an dieser Stelle habe ich weder Zeit noch Mühe gescheut. Wenn eine Delay-Programmierung drei Stunden brauchte, damit der Sound am Ende 'cool' war, habe ich 3 Stunden verwendet. Wenn es sechs werden sollten, auch sechs. (Ich wusste ja nicht, wie das ‚richtig‘ geht; hier hätte ich eventuell Zeit sparen können, wenn ich einen Mixing-Workshop besucht hätte). Und wenn es am ersten Tag nicht klappte, dann eben am zehnten ... und so weiter.

Beim ersten Hören der Demos merkt man das zugegebenermaßen nicht. Oder sagen wir mal genauer: Man hört nicht, *was* da genau gemacht wurde. Aber alle, die diese Demos bisher gehört haben, sagen einstimmig: "**Hey, bemerkenswert gute Demos.**"

Neuntens – Spezial-Sounds und Nachbearbeitung

In den Demos sind eine Vielzahl von Sounds enthalten, die über das Spektrum von 'Gitarre, Bass, Schlagzeug und Gesang' hinaus gehen.

Aufgrund der persönlichen Einstellung der Bandmitglieder zu der Zeit sind diese Sounds eher im Hintergrund gehalten. Ich hätte sie gerne lauter gedreht und diese Ansätze ausgeweitet.

Wie auch immer: In diese Sounds und Arrangements wie beispielsweise Klavier-Einwürfe, Streicher, zusätzliche Drums, Samples, Orgel und verschiedene Synthesizer-Sounds habe ich noch mal in etwa genau so viel Zeit investiert, wie in den gesamten restlichen Prozess der Demo-Produktion!

(Das bedeutet konkret, ich hätte die Demos ohne diese 'kleinen' Zusätze auch in ca. vier Wochen anstelle von acht produzieren können.)

Die besondere Schwierigkeit bei solchen kleinen - ich nenne sie mal "*Innovationen*" - ist, dass man dort sitzt wie ein Wissenschaftler in seinem Labor und man versucht herauszufinden, was funktioniert und was nicht.

Entscheidender Hinweis
zum Thema „Innovationen“!

Bei einer Gitarre, einem Schlagzeug, Bass, Klavier etc. ist es recht klar, was man macht: Man spielt ein paar Akkorde, ein Riff, eine Melodie oder einen Drum-Beat. Das Ergebnis passt dann sowohl vom Arrangement, als auch vom Frequenzbereich, als auch stilistisch meistens sehr schnell zum Rest der Musik.

Sobald man allerdings etwas verwendet, was 'darüber hinaus' geht, kommt man sich zunächst vor wie in einem Versuchs-Labor - allerdings 'findet' man auch immer etwas Interessantes.

Bei dem Song "UngUILTY", beispielsweise, hört man jeweils vor den Strophen sehr hoch-frequente 16-tel Synthesizer. Für eine Rock-Produktion ist das ein ungewöhnliches Stilmittel.

Ich brauchte schlichtweg *Stunden*, bis ich annähernd herausgefunden hatte, wie man den Synthesizer am besten einsetzt und vor allem arrangiert, sodass es gut klingt. Und es dauerte noch einmal mehrere Tage(!) bis alle aus der Band mit diesem einen Mix zufrieden waren.

An dieser Stelle verlieren viele Musiker die Geduld oder finden die erzeugten Klänge nicht gut, einfach, weil sie vom üblichen Standard abweichen. Viele Musiker haben regelrecht Angst vor Experimenten, selbst, wenn sie nur ein Teil der Musik sind. Diese Angst beruht manchmal sogar auf dem Glauben, dass andere Bands ja bereits mit einem anderen Sound bekannt geworden sind und die eigene Band es deshalb mit sehr ähnlichen Inhalten (auch Sounds sind für mich Inhalte) ebenfalls schaffen kann. Und das ist natürlich ein Trugschluss, denn *diesen* Sound gibt es dann schon ...

Mehr zu diesem spannenden **Thema - Innovation - gibt es in dem bereits erwähnten, in Kürze folgenden Gratis-Dokument und im Bandologie-Buch.**

Was ihr aus den Erfahrungen dieser Produktion für eure Band lernen und in eurem Sinne verbessern könnt



Zehntens - das Fazit

Mit vier Jahren Abstand zu diesen Produktionen gibt es aus meiner heutigen Sicht folgendes zu sagen:

Zunächst mal:

- Wir haben damals wirklich 'ganze Arbeit' geleistet, daran gibt es zunächst mal nichts zu rütteln. Die Klang-Qualität der Demos ist so gut, dass wir damit einen Plattenvertrag und auch weitere Erfolge hätten generieren können.
- Es gab zwei Knackpunkte, weshalb das nicht geschehen ist:

Erstens hatten wir, sagen wir mal ein 'persönliches Problem' in der Band.

Ich stieg ziemlich direkt nach den Produktionen aus der Band aus, woraufhin sich die Band auflöste. (Sagte ich gerade noch, dass man ein Schlagzeug heute leicht ersetzen kann? Naja, ein gutes Schlagzeug vielleicht, aber einen SchlagzeuGER ...)

Zweitens war uns nicht bewusst genug, - oder wir haben es zumindest nicht angepackt - dass wir im Musikbereich als Band nur erfolgreich sein können, wenn wir *Innovationen liefern!*

Die Inhalte, die wir produzierten waren – wie jeder hören kann – im Wesentlichen sehr ähnlich 'den einschlägigen' amerikanischen Rockbands der letzten Jahre.

Linkin Park, Nickelback, Metallica, System Of A Down, Tool und Foo Fighters um einige zu nennen ... diese Bands, sozusagen 'einmal durch den Wolf gedreht' ergab im Wesentlichen 'Subdown'.

Nun, selbstverständlich hat der Sänger Texte geschrieben, mit denen er persönlich Gefühle aus *seinem* Leben verband. Und natürlich habe ich Schlagzeug-Beats gespielt, wie nur ich allein sie (in dem Detail) spiele. Natürlich hat der Gitarrist Riffs gespielt, die es vorher in genau *der* Form noch nicht gab, und auch der Bassist hat Läufe gespielt, die einzigartig waren. – ... Aber die *grundlegende Anmutung(!)* der Band entsprach in etwa(!) einer Reihe amerikanischer Vorbilder.

Unter kommerziellen Gesichtspunkten ist das für eine deutsche Band nicht etwa ein Vorteil, sondern ein klarer Nachteil! – **Selbst, wenn unsere Produktions-Qualität nochmals um Klassen besser gewesen wäre, hatten wir mit dieser Band nach meinem jetzigen Wissen nicht die geringste Chance.**

Der Grund:

Was 'die Amerikaner' können (ich meine in diesem Fall natürlich nicht den Durchschnitts-Amerikaner, sondern die Speerspitze der Musikproduzenten, Beispiel: Nickelback-Produktionen; der pure Sound-Wahnsinn, im positiven Sinne), können 'die Europäer' nicht so gut.

Und was 'die Europäer' können (Beispiel: Rammstein; stumpfes Heavy-Metal-Gestampfe mit poetischen, hoch-intelligenten, teils sehr humorvollen Texten und dazu eine spektakuläre Feuer-Show) kriegen 'die Amerikaner' nicht in der Form hin.

Tipp

Ich kann also jeder Band sehr empfehlen, sich ganz tief in das schon angedeutete "Experimentier-Labor" zu begeben und nach Innovationen zu suchen. Sie zu erarbeiten. Sie zu erschaffen.

Ja: Diese Dinge fliegen einem *nicht* einfach so zu und es wird sich auch nichts zufällig 'ergeben', wenn man einfach immer den gleichen Weg weiter geht.

Sobald ihr das tut (Innovationen liefern) habt ihr einen der fünf wesentlichen Grundsteine gelegt, die aus meiner Sicht (konkret: nach meinen jahrelangen und akribischen Beobachtungen und Recherchen; nach meinen Erfahrungen als Produkt Manager aus der Musikindustrie und nach dem Lesen einer Reihe von Biografien erfolgreicher Musiker, sowie einiger Erfolgsliteratur) für jede dauerhaft erfolgreiche Band gelten. - Und zwar *den* Grundstein der ‚fünf Erfolgsfaktoren‘, der auch heute noch am häufigsten bei Bands fehlt!

▣ Auch, wenn ich euch damit *eigentlich* nichts neues verrate, aber es wird keine Band aus Deutschland oder aus irgendeinem anderen Land schaffen, mit Musik, die im Wesentlichen klingt wie beispielsweise aktuell "Blink 182" oder "Good Charlotte" oder die ca. 20 anderen momentan erfolgreichen Bands aus diesem Bereich, erfolgreich zu werden.

Warum ich es trotzdem sage?

Das hat zwei Gründe:

Erstens, 'wusste' ich das auch 'schon immer' irgendwie. So, wie die meisten Musiker, mit denen ich spreche. Dass das eine der fünf Grundvoraussetzungen ist, um als Band etwas zu erreichen, war mir allerdings nie so bewusst(!) wie heute. Und das wiederum, ist bei den wenigsten Musikern der Fall!

Ja, ich wusste es auch 'irgendwie' im Hinterkopf als ich 20 Jahre alt war und bin trotzdem in eine Deutschpunk-Band eingestiegen, die im Wesentlichen klangen wie die Toten Hosen, Boxhamsters und andere Uralt-Bands, die in den 80er Jahren mal 'neu' waren. – Wir dachten 1999, dass wir mit dieser Musik erfolgreich werden könnten. – Es war absolut unmöglich; wir hätten noch so gut spielen können ...

Zweitens: Wenn ich mich heute beispielsweise durch die Profile bei 'MySpace' klicke oder mir Bands Demos schicken, mit der Frage "Sind die gut ...?", stelle ich immer wieder fest, dass Bands noch immer nicht klar ist, dass sie nur dann eine Chance auf dem Musikmarkt haben, wenn sie den Zuhörern unter anderem *etwas neues(!)* bieten. – **Und zwar 'neu' in dem Sinne, dass nicht nur die Musiker, sondern auch die Zuhörer es bemerken.**

Oder – auch häufig – den Bands ist nicht klar, dass sie dazu etwas 'anpacken' müssen.

... An dieser Stelle sind wir also schon Stück für Stück vom Thema "Demo-Produktion" zum Thema "Innovation" (also der Frage nach 'den richtigen' Inhalten für Musik) gekommen.

Mehr dazu, wie gesagt, im nächsten Gratis-Dokument.

Abschließend zum Thema Musikproduktion bleibt festzuhalten, dass man ein sehr gutes Demo zwar nicht völlig 'ohne Ahnung' machen kann, aber eine Ausbildung als Tontechniker oder ein gebuchtes Studio braucht man dazu heutzutage nicht mehr.

Das bedeutet nicht, dass einem Musiker oder einer Band ein gutes Demo mit Hilfe der aktuellen technischen Möglichkeiten geradezu 'zufliegt'! Auch weiterhin ist die Erstellung einer guten Tonaufnahme mit viel Aufwand verbunden. Zudem steigt das Niveau von Demo-Tapes in den letzten und voraussichtlich auch in den kommenden Jahren aufgrund dieser Möglichkeiten massiv.

Aber mit viel Mühe, Leidenschaft und dem richtigen Wissen kann man es heute mit einem relativ geringen Budget schaffen sich von der Masse abzusetzen und ein überzeugendes Demo selbst zu produzieren, dass auch Profis überzeugt.

3. Griffige Definitionen zu Fachbegriffen aus der Musik-Produktion

Im Folgenden die versprochenen griffigen Definitionen (41 Fachbegriffe einfach, klar und ‚anfassbar‘ erklärt):

(Diese Liste erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit, sondern dient im Wesentlichen dazu, dass jeder dieses Dokument bis in's Detail verstehen kann. – ... Und zudem enthalten die Erklärungen noch einige interessante Anmerkungen, die für eine überzeugende Demo-Produktion sehr hilfreich sind.)

Midi

Eine Übertragungstechnik. Es wird kein Sound, also kein Tonsignal übertragen, sondern eine Reihe elektronischer Daten, die Anweisungen für elektronische Instrumente enthalten.

Vergleich: Wenn mir jemand ein Buch gibt und ich daraus vorlese, weiß ich genau, was ich lesen muss. Wenn jemand anderes das gleiche Buch liest, ist zwar der gleiche Text enthalten, aber der Stimmklang ist anders.

Midi-Noten sind sozusagen das Buch und virtuelle Instrumente sind sozusagen die Stimme. Man spricht im Zusammenhang mit Midi von so genannten Midi-Parametern. Das bedeutet, das Instrument erfährt per Midi nicht nur wann es spielen soll und welche Note, sondern auch, wann die Note beendet ist, wie laut sie sein soll und so weiter.

Am häufigsten werden Keyboard- bzw. Epiano-Stimmen per Midi eingespielt. Besonderer Vorteil: Die Bearbeitung von Midi-Noten ist

sehr weit greifend möglich. Beispielsweise kann man versehentlich falsch gespielte Noten leicht austauschen, die Tonlängen verändern und so weiter.

Eine Midi-Spur *ohne zugeordnetes Instrument* enthält also keinen Klang, sondern nur einige Parameter, die zur Klangerzeugung dienen, sobald ein Klangerzeuger (ein virtuelles oder midifähiges elektrisches Instrument) angeschlossen sind.

Einige Musiker stellen in Internet-Foren immer wieder die Frage, warum sie ihre Midi-Stimmen zwar aufgenommen haben, aber jetzt nichts hören ... - ... das ist so ähnlich, als wenn sich jemand ein geschriebenes Buch an's Ohr hält und sich fragt, wo die passende Stimme dazu bleibt ... ☺

Virtuelle Instrumente (auch: Sound-Module)

Virtuelle Instrumente sind Sound-Erzeuger auf digitaler Basis. Das bedeutet während bei einem echten Instrument immer ein Material zum Schwingen gebracht wird, damit es klingt, wird dieser Klang bei einem virtuellen Instrument durch einen Computer simuliert oder mit Hilfe von Samples wiedergegeben.

Es gibt im Jahr 2008 sehr beachtliche virtuelle Instrumente. Viele professionelle Musikproduktionen werden heutzutage nahezu ausschließlich mit virtuellen Instrumenten gemacht.

Sample

Ein Sample ist ein Sound-Ausschnitt. Häufig sind Samples sehr kurz. Beispielsweise gibt es Schlagzeug-Samples. Das bedeutet, dass dort

entweder nur ein Schlag eines Instrumentes aufgenommen ist, oder gegebenenfalls ein ganzer Beat.

Audio Interface

Ein Audio Interface überträgt den Klang eines Instrumentes oder die Aufnahme eines Mikrofons in den Computer. Und den umgekehrten Weg zurück, also wieder aus dem Computer raus, an die Lautsprecher-Boxen.

Dabei werden so genannte AD/DA (Analog-Digital/Digital-Analog)-Wandler verwendet. Das bedeutet, das analoge Signal wird bei der Aufnahme in digitale Daten verwandelt. Bei der Wiedergabe hingegen werden die digitalen Daten wieder in ein analoges Signal verwandelt.

Einfach gesprochen: Ein Audio Interface ermöglicht Musik-Aufnahme und -Wiedergabe mit einem Computer. Bei vielen Audio Interfaces sind Midi-Anschlüsse direkt integriert (siehe Definition von Midi).

Ein Audio Interface befindet sich außerhalb des Computers bzw. des Laptops und wird per USB oder Firewire angeschlossen.

Soundkarte

Eine Soundkarte hat die gleiche Funktion wie ein Audio Interface (siehe Definition von Audio Interface), allerdings wird eine Soundkarte in einen Computer eingebaut.

XLR-Stecker

XLR-Stecker sind eine Form von Instrumenten-Stecker bzw. Mikrofon-Stecker.

Diese Stecker sind besonders im Live-Einsatz und bei professionellen Musikern weit verbreitet. Man spricht in dem Zusammenhang von der so genannten symmetrischen Leitungsführung, was im wesentlichen bedeutet, dass das Signal 'sicherer' vor magnetischen Störungen und dergleichen übertragen wird.

Klinke-Stecker

Klinke-Stecker, im Volksmund manchmal auch "Bananenstecker" genannt sind im Musikbereich 6 Millimeter dicke Metall-Stecker, die beispielsweise an einem Gitarrenkabel zu finden sind. Es gibt auch 3 Millimeter Klinke-Stecker, die bei der Musikproduktion allerdings in der Regel nicht zum Einsatz kommen. Man findet diese kleinere Variante beispielsweise an den Kopfhörern eines Walkmans oder eines MP3-Players.

Sequenzner

Ein Sequenzner ist ein Computer-Programm, das das Aufnehmen von mehreren Spuren, sowie das Abmischen einer Musikproduktion ermöglicht. Man könnte auch salopp sagen, ein Musikaufnahme-Programm. Wobei die Funktionen eines Sequenzers weit darüber hinaus gehen:

Ein Sequenzner inklusive Plug Ins kann heutzutage die Funktionen ersetzen, die früher von einem riesigen Mischpult und meter-hohen Effekt-Racks geleistet wurden.

Die qualitativen Unterschiede zwischen Sequenzern werden von Jahr zu Jahr geringer. **Das bedeutet, wer heute eine professionelle Demoproduktion machen möchte, kann das auf jedem beliebigen Sequenzner tun.** – Wesentlich wichtiger sind, wie schon mehrfach

erwähnt, die *Inhalte*, die in der Musikproduktion aufgenommen werden.

Bekannte Sequenzer sind beispielsweise:

- **Cubase**, von der Firma Steinberg; ab- und zu professionell eingesetzt, allerdings auffällig weit verbreitet im semiprofessionellen Bereich.
- **Logic**, von der Firma Apple; häufig professionell eingesetzt, allerdings auch verbreitet im semiprofessionellen Bereich.
- **ProTools**, von der Firma Digidesign; fast ausschließlich im professionellen Bereich eingesetzt. Pro Tools gilt in der Musikerszene als 'der Standard' in professionellen Musikproduktionen.
- **Reaper**, von der Firma Cockos Inc.; eine kostenlose und technisch(!) unbefristete Testversion ist sehr weit verbreitet im semiprofessionellen Bereich.

Man kann die Software zwar auch nach Ablauf der 30 Tage Testzeit voll nutzen, erhält allerdings dann ein Pop-Up (das man natürlich weg klicken kann), das daran 'erinnert', die Software zu kaufen ...

Tipp

Garage Band

Ein Tipp für alle, die einen Macintosh-Computer (Apple) besitzen, oder sich einen solchen kaufen wollen.

- Das Musik-Programm **Garage Band** (ebenfalls ein Sequenzer), von der Firma Apple ist ein echter Knüller!

Ja, ich wollte es auch nicht glauben! Ein vor-installiertes Programm von einem Betriebssystem ... und dann auch noch mit dem Titel „Garagen-Band“, - was kann *das* schon taugen?! ... (Ich kannte vorher nur beispielsweise

das Bildbearbeitungs-Programm ‚Paint‘ und ähnliche Scherze der Firma Microsoft).

Dann erhielt ich einen Newsletter der amerikanischen A&R-Firma ‚TAXI‘, in dem der A&R-Manager Mike Sistad (Arista Records, Nashville), der mit riesigen, internationalen Stars arbeitet, Profi-Songschreibern nahe legte das Programm Garage Band als Produktionsmittel für ihre Demos in Betracht zu ziehen.

„Warte mal“, dachte ich ... - irgendwo auf meinem Laptop hatte ich doch dieses Gitarren-Symbol gesehen, auf das ich noch nie geklickt hatte, weil ich schon aus meinen (durch Windows entstandenen) Vorurteilen heraus nicht daran glaubte, dass man damit etwas anfangen kann.

Ich traute meinen Ohren nicht, als ich einige Stunden später meine erste Produktion mit Garage Band gemacht hatte ...!

Zunächst hatte ich alles an meinem Laptop gemixt. Dann schloss ich meine Studio Monitorboxen an: Der Sound war satt und rund. Alle Instrumente die ich brauchte (und noch ca. hundert mehr) waren bereits im Programm drin. Selbstverständlich gibt es dort auch Hall, Kompressoren und alles weitere, was man so braucht.

Die Produktion (‚nur‘ mit Garage Band-Sounds) reicht locker für ein professionelles Demo! Und natürlich kann man damit auch Gesang und Instrumente aufnehmen.

Der Hit-Produzent aus dem Newsletter fasste es völlig richtig zusammen: „Es klingt zwar nicht ganz wie ein 20.000 Dollar Studio, aber es ist wirklich nicht weit entfernt.“

Wer einen Apple-Computer hat, Musiker ist und dieses Programm bisher nicht so richtig beachtet hat: Sofort mal auf klicken und ein bis zwei Stunden Zeit dafür nehmen!

Effekte

Effekte sind einerseits eine Imitation von Klang-Eindrücken, die in der Realität auftauchen. Beispielsweise enthält jeder natürliche Raum und jede Umgebung in der Natur einen 'Hall'. Dieser Klang-Effekt wird entweder von einem Gerät mit Gehäuse (Hardware) imitiert, oder durch moderne Computer-Programme (Software).

Andere Effekte sind solche, die es nicht in der Natur gibt, oder Variationen davon. Beispielsweise besonders lange Delays, unnatürliche Verzerrungen, Vocoder und so weiter. In Musikproduktionen werden seit den 60er Jahren Effekte eingesetzt; einige Produktionen 'leben' geradezu durch ihre Effekte - ... bei anderen Produktionen sind die Effekte eher störend. - Viele Musiker und Tontechniker vertreten die Auffassung, Effekte in etwa in dem Maße einzusetzen, wie Gewürze beim Essen.

Hall (auch: Nachhall)

Hall nennt man den klanglichen Eindruck, der in einem Raum entsteht, sobald der Schall durch Wände oder Gegenstände reflektiert wird. (Das bedeutet, der Schall prallt sozusagen ab und kommt dann erst zum Ohr des Hörers.)

Ein einfacher Raum mit vier Wänden beispielsweise klingt anders als eine Bergschlucht mit hundert Meter hohen Felswänden. Und wiederum völlig anders klingt das gleiche Geräusch oder der Klang auf einer grünen Wiese mit einigen Kühen drauf. Alle drei genannten Umgebungen haben allerdings einen bestimmten Hall. - Auch wenn der 'Hall' auf einer Wiese in der Regel eher unspektakulär ist ...

Delay (Echo)

Ein Delay, im Sinne eines Echos nennt man es, wenn ein Hall besonders lange Zeit braucht, bis die erste Reflektion auftritt. Dadurch entsteht für das Ohr eine Wiederholung des Klanges. Das bekannteste Delay gibt es in der Natur in einer Bergschlucht mit hohen Felswänden. Dort prallt der Schall - je nach Abstand der Schallquelle - so stark verzögert ab, dass man an einigen Stellen beispielsweise seine eigene Stimme 'wiederhallen' hören kann.

Delay (Verzögerung)

Ein Delay im Sinne einer ‚Verzögerung‘ tritt auf, wenn durch technische Beschaffenheiten die Ankunft eines Klang-Signals verzögert wird. (Beispielsweise durch eine lange Latenzzeit bei einer Soundkarte.) - Der Höreindruck ist der gleiche wie bei einem Echo, das nur eine einzige, hörbar verzögerte Reflektion hat.

Plug In

Ein Plug In ist ein virtuelles Instrument oder ein virtueller Effekt (man kann auch sagen: Ein Effekt als Software), das beziehungsweise der im Sequenzer integriert wird. Ein Plug In wird sozusagen 'hinein gesteckt' (daher im Englischen: Plug In).

Dynamik

Als Dynamik bezeichnet man den Umfang der Lautstärke einer Musikproduktion. Wenn eine Aufnahme sowohl besonders leise Passagen enthält, als auch besonders laute Passagen, spricht man von

einer hohen Dynamik beziehungsweise einem großen Dynamik-Umfang. Beispielsweise ein klassisches Orchester kann einen sehr großen Dynamik-Umfang, also einen Lautstärke-Umfang haben. Die Dynamik bemisst sich also danach, wie groß der Unterschied zwischen dem leisten Punkt einer Produktion und dem lautesten Punkt einer Produktion ist.

In den meisten Pop- Rock-, Hip Hop-, etc. Produktionen ist die Dynamik sehr gering. (Diese Produktionen haben häufig im Wesentlichen nur 'eine' Lautstärke: so laut wie möglich).

Kompressor

Ein Kompressor verringert den Dynamik-Umfang einer Musikaufnahme. Das bedeutet, wenn beispielsweise ein Sänger einige Worte sehr leise und andere Worte sehr laut eingesungen hat, kann man mit einem Kompressor dafür sorgen, dass diese beiden verschiedenen Lautstärken sich einander annähern.

Bei einer sehr starken Kompression kann man die Ton-Signale auch gleichlaut machen. Da ein Kompressor ein Signal zunächst erstmal 'leise drückt' gibt es einen so genannten 'Gain'-Regler, mit dem man die Lautstärke dann wieder hoch ziehen kann. Wie stark man einen Kompressor bei einer Musikproduktion einsetzt, ist eine reine Geschmackssache.

Exkurs

„Über-Kompression“

Die meisten modernen Bands komprimieren ihre Aufnahmen sehr stark, um eine 'Lautheit' zu erreichen. Man hofft dadurch, dass der eigene Titel im Radio und im Fernsehen lauter zum Zuhörer kommt. – Das allerdings ist aus zwei Gründen ein Trugschluss, denn

zum einen senden Radio- und Fernsehstationen ihr Signal SO stark komprimiert, dass es für den Hörer nahezu egal ist, wie laut das Signal VOR der Sendung war. – ... Es kommt sowieso alles in etwa gleich laut über den Sender.

Daher – und auch aus geschmacklichen Gründen – gibt es in der Tontechniker-Szene in den letzten Jahren verstärkt eine Diskussion über die so genannte 'Über-Kompression'.

Der zweite Grund ist auf lange Sicht betrachtet noch wirkungsvoller. Dazu hole ich mal kurz aus:

Logisch ist folgendes: Bei einer Musikproduktion gibt es eine technisch bedingte, maximale Lautstärke. Das bedeutet, die 'lautesten Punkte' sind auf jeder CD und bei jedem MP3 gleich laut. Mehr geht dann einfach nicht.

Die Frage ist dann also nur noch, wie viel Zeit in der Musikproduktion 'am lautesten' ist. (Man könnte beispielsweise ein Stück ganz leise beginnen und dann gegen Ende hin immer lauter werden; oder aber man produziert alles so, dass es von Anfang bis Ende 'voll laut' ist.)

... Wenn jetzt aber alle(!) Bands "so laut wie möglich" produzieren, also alle in etwa an der so genannten 'Null Dezibel-Grenze' entlang schredden (will sagen, wenn die ganze Aufnahme von vorne bis hinten 'volles Brett laut' ist), dann macht der Hörer (oder die Fernsehstation oder das Radio) nur einen kleinen Handgriff und dreht das ganze Programm oder die ganze CD einfach entsprechend leiser. Ende der Durchsage im Sinne des Hörers.

Der Effekt ist dann: die Musik ist *leiser* als zuvor! Und, da ja nun dank des starken Kompressors alles gleich laut ist,

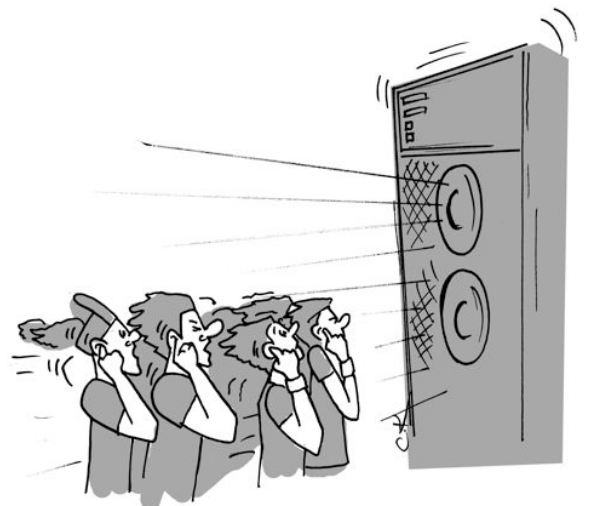
kommen auch keine (möglicherweise überraschenden, interessanten), lauten Passagen. Es passiert also das Gegenteil von dem, was sich die Bands gewünscht hatten.

... Wenn nun aber alle sowohl extrem leise Passagen, als auch extrem laute Passagen produzieren würden (also wenig oder gar keinen Kompressor verwenden; so wie das beispielsweise vor den 60er Jahren passierte), dann würde irgendwann jemand auf die 'kluge' Idee kommen und sagen: "Hey, ich mache einfach mal ein Stück, das besonders viele laute Passagen enthält ... das fällt dem Hörer dann sofort auf."

... und schon ist man wieder im gleichen Teufelskreis. (Alle anderen Bands würden das nachmachen, bis sie irgendwann bei 'alles nur noch laut' angekommen sind).

Diese Diskussion um den Einsatz von starken Kompressoren ist also eher eine Diskussion um den Machtkampf zwischen Bands um die Gunst des Zuhörers, denn bis zu einer gewissen Lautstärke wird 'laute' Musik vom menschlichen Gehör ganz einfach als 'besser' empfunden, als leise.

(Das wiederum ist eine Täuschung des Gehirns; bei hoher Lautstärke ist das Gehirn nicht mehr in der Lage das Ereignis genau zu analysieren; Musik wird dann - von ca. 90 bis ca. 110 dB - eher als 'satt' und 'fett' empfunden, als wenn sie leiser ist; ab ca. 120 dB tritt Schmerz in den Ohren auf ...).



Amp

Ein Amp ist ein Amplifier, also zu deutsch ein Verstärker. Ein Verstärker verwandelt einen leisen Klang in einen lauten beziehungsweise ein leises Geräusch in ein lautes.

Amp-Simulator

Ein Amp-Simulator ist die Imitation eines bestimmten Verstärkers.

Beispielsweise gibt es Gitarren Amp-Simulatoren, die berühmte Verstärker-Modelle imitieren. - Dadurch kann man - sozusagen(!) - ein kleines Gerät kaufen und erhält eine ganze Reihe verschiedener Gitarren-Verstärker.

Amp-Simulatoren sind bei Gitarristen umstritten. Einige behaupten, die Imitationen wären nicht originalgetreu, andere wiederum finden die Simulationen sehr gelungen.

Ich, beispielsweise, bin auf dem Standpunkt, dass es mir egal ist, *welchen* Gitarren-Verstärker man da nun gerade erkennen soll ... Hauptsache meine Ohren finden den Sound gut.

Fakt ist, dass Amp-Simulatoren mit fortschreitender Entwicklung immer besser werden, also den Klang besser nachmachen.

Pre-Amp

Ein Pre-Amp ist ein Vorverstärker.

Wenn beispielsweise jemand mit einem Mikrofon und einem Computer etwas aufnehmen möchte, braucht er einen Vorverstärker, denn das Signal des Mikrofons ist zu leise, als dass es der Computer schon gut aufnehmen könnte.

Die meisten modernen Audio Interfaces und viele Soundkarten enthalten bereits einen Pre-Amp. Es gibt selbstverständlich auch einzelne Geräte.

Kondensator-Mikrofon

Ein Kondensator-Mikrofon nimmt sehr viele Feinheiten des Klanges auf und bringt insbesondere bei Gesangsaufnahmen deutlich hörbar mehr Höhen in das Klangbild.

Kondensator-Mikrofone benötigen eine Stromversorgung von 48 Volt (so genannte 'Phantom Power'). Diese Stromversorgung ist in den meisten Vorverstärkern (Pre-Amps) also auch in den meisten Audio Interfaces und in vielen Soundkarten bereits enthalten. Bei Studio-Aufnahmen verwenden die meisten Bands für den Gesang Kondensator-Mikrofone. (Mit Ausnahme beispielsweise einiger Metal- und Rock-Bands, die auch im Studio gerne dynamische Mikrofone verwenden.)

Dynamisches Mikrofon

Ein dynamisches Mikrofon ist üblicherweise sehr stabil und benötigt keine Stromversorgung. Die gängigen dynamischen Gesangsmikrofone nehmen im Wesentlichen den Klang auf, der direkt vor dem Mikrofon stattfindet. Daher sind dynamische Mikrofone besonders im Live-Einsatz sehr gefragt. Das liegt einerseits daran, dass so genannte 'Überspringungen' (das bedeutet, wenn ein anderes Instrument noch mit durch das Mikrofon aufgenommen wird) nicht so sehr auftreten. Andererseits liegt es daran, dass durch dynamische Mikrofone deutlich weniger Rückkopplungen entstehen, als bei Kondensator-Mikrofonen.

Plop-Schutz (auch Pop-Schutz oder Pop-Killer)

Ein Plop-Schutz (oder von einigen auch Pop-Schutz) genannt, ist ein Hilfsmittel zur Aufnahme von Gesang.

Hintergrund: Insbesondere bei den gesprochenen Lauten "P" und "B" kommt es über ein Mikrofon manchmal zu einem ungewünschten Effekt. (Zudem, in nicht ganz so starker Form, auch bei einigen anderen, so genannten ‚Plausiv-Lauten‘ und auch einigen anderen Sprachlauten.) Man hört dann eine Art "Plop"-Laut. Wenn ein Sänger ohne einen Plop-Schutz singt, klingen unter anderem die Laute "P" und "B" also bei einer Aufnahme manchmal etwas unschön. Vermieden wird das durch einen ungefähr 15 Zentimeter großen Netz-Stoff, der üblicherweise in einem Plastik-Ring befestigt wird.

In besseren Plop-Schützen ist noch ein zweiter, gleicher Stoff im Abstand von ca. 5 Millimetern angebracht, weil bei einer Lage Stoff noch einige dieser Laute durchkommen.

Man kann einen Plop-Schutz auch selber bauen, wenn man eine Strumpfhose und einen zu einem Kreis gebogenen Draht geschickt zusammensetzt. – Allerdings lässt sich diese Konstruktion in der Regel nicht gut am Mikrofonständer befestigen.

Ich empfehle für ca. 20 Euro einen doppelwandigen Plop-Schutz zu kaufen. Dieses 'Gerät' hält ewig und kann – außer bei sehr ungeschickter Benutzung – eigentlich gar nicht kaputt gehen.

Übrigens nenne ich das Teil "Plop" und nicht "Pop"-Schutz, weil ein "Pop-Schutz" für meine Begriffe etwas wäre, womit man sich beispielsweise vor Modern Talking schützen könnte. – ... Wenn jemand so etwas entdeckt, gebt mir bitte bescheid! ☺

(Wer das Bandologie-Buch gelesen hat, weiß, dass ich eine große Hochachtung vor Dieter Bohlen habe; ... aber seine Musik ... ist nun mal Geschmackssache ...)

Studio-Monitor-Boxen

Studio-Monitor-Boxen nennt man die Lautsprecher-Boxen, die in Tonstudios verwendet werden. Der Unterschied zu gewöhnlichen High-Fi-Boxen ist, dass diese Boxen ein 'lineares' Frequenzbild abgeben. Das bedeutet, High-Fi-Boxen verstärken üblicherweise die

Bässe und die Höhen einer Produktion. Monitor-Boxen geben eine Produktion sozusagen so wieder, wie sie 'wirklich ist'.

Auch die Qualität verschiedener Monitor-Boxen ist unter Tontechnikern stark diskutiert und es gibt sicherlich – wenn man es im Detail betrachtet – große Unterschiede.

Für mein Empfinden gilt allerdings das Gleiche wie für Audio Interfaces beziehungsweise Soundkarten beziehungsweise heutzutage nahezu alles technische Equipment im Musik Recording-Bereich: Die Qualitäts-Standards sind mittlerweile bei jedem Technik-Hersteller sehr hoch.

E-piano

Ein E-piano ist die Imitation eines Klaviers auf elektronischer Basis.

Das Besondere an einem E-piano sind die so genannten 'gewichteten Tasten'. Das bedeutet, der so genannte 'Anschlag', also das Spielgefühl, als würde man auf einem echten Klavier spielen, bleibt in etwa erhalten. Nahezu alle E-pianos sind heutzutage midi-fähig und können daher als so genanntes Master-Keyboard verwendet werden.

Keyboard

Ein Keyboard ist ein Klangerzeuger, dessen Tasten optisch so aussehen, wie eine Klaviatur. – Auch die Funktionsweise (Taste drücken, Ton kommt) ist natürlich identisch. – Beim Tastendruck auf ein Keyboard fällt allerdings sofort auf, dass man auf ein Stück leichtes Plastik drückt und nicht beispielsweise auf die schwere Holztaste (inklusive angeschlossenen Hämmerchen-Mechanismus) eines Klaviers.

Ein Keyboard liefert meistens wesentlich mehr Klänge als ein E-piano. Wobei es natürlich auch E-pianos mit sehr vielen Sounds gibt.

Master Keyboard

Als ein 'Master Keyboard' bezeichnet man ein Gerät, mit dem man einem Computer musikalische Informationen mitteilen kann. Also beispielsweise Midi-Noten, die auf einem Keyboard eingespielt werden. Somit ist es natürlich auch möglich nicht nur Klavier und ähnliche Tasten-Instrumente einzuspielen, sondern sämtliche anderen Instrumente, die auf virtueller Basis (also als Software) verfügbar sind.

Autotune

Ein Autotune ist eine Software, mit der die Tonhöhe des Sängers automatisch korrigiert beziehungsweise optimiert wird.

Die Verwendung eines Autotunes ist in aktuellen Musikproduktionen ein Standard und selbst viele Sänger die sehr gut singen können, verwenden ein Autotune, um ihrer Produktion den 'letzten Schliff' zu geben.

Wie ihr euch denken könnt, oder bereits wisst, ist auch der Einsatz von Autotune in der Musikerszene umstritten. Dann natürlich aus 'künstlerischen' Aspekten beziehungsweise glauben einige Musiker, jemand der ein Autotune benutzt, könnte generell nicht singen. Es gibt klangliche Gründe, weshalb gute Studio-Gitarristen ein elektronisches Stimmgerät verwenden, anstelle ihrer über viele Jahre geschulten und sehr guten Ohren. Und ebenso gibt es klangliche Gründe, weshalb unter anderem eine Reihe exzellenter Sänger ein Autotune verwenden.

Einige Musiker glauben sogar immer noch, dass man durch moderne Technik aus einem schlechten Sänger einen guten machen könnte. Selbst *wenn* man das technisch machen könnte (und das wird in den nächsten Jahren voraussichtlich kommen), bleiben immer noch die Inhalte und die Persönlichkeit eines Sängers, die man nun mal nicht so leicht ersetzen kann.

Exkurs

Innovation

Übrigens könnte es gut sein, dass es in Zukunft 'cool' wird, Musik völlig anders zu produzieren, als das bisher getan wurde. Vielleicht schaltet einfach mal jemand sämtlichen Hallraum und das Autotune aus und dafür zwei bis drei neuartige Effekte ein ...

Musik ist immer eine Geschmackssache, – auch in der Art der Produktion! Und Geschmack wiederum ist eine Frage des Zeitgeistes der wiederum und wird immer wieder von einigen bahnbrechenden Ereignissen und herausragenden Persönlichkeiten (unter anderem von Musikern) verändert beziehungsweise entwickelt.

Phasen-Überschneidungen (auch: Interferenzen)

Phasen-Überschneidungen nennt man in der Akustik Schallwellen, die sich überlagern. Dadurch kommt es unter anderem durch gegenläufige beziehungsweise gleichläufige Schallwellen zu so genannten Auslöschungen und andererseits zu Verstärkungen des Klangs. (Oder zu anderen, teilweise ungewünschten Vermischungen der Klänge.) Der Höreffekt ist bei Tonaufnahmen zum Teil nicht erwünscht und 'klingt nicht so gut'. – Gute Tontechniker können diese ungewünschten Effekte minimieren.

Equalizer (EQ)

Ein Equalizer (Abkürzung: EQ) ist sozusagen ein Frequenzfilter, bei dem sich einstellen lässt, welche Frequenzen mehr verstärkt werden

und welche reduziert werden. Der Einsatz eines Equalizers ist manchmal produktiv für eine gute Musikproduktion, allerdings sollte man sich bewusst sein, dass ein Equalizer auch immer den Klang eines Ton-Signals verändert. Viele Experten raten daher dazu, einen Equalizer möglichst sparsam einzusetzen beziehungsweise nur, wenn es wirklich förderlich für einen guten Klang ist.

Gerade kürzlich habe ich einen schönen Ausspruch eines Tontechnikers gelesen. Florian Gypser von Audio-workshop.de schreibt: "Der beste EQ ist ein ausgeschalteter EQ."

Mischpult

Ein Mischpult dient dazu, mehrere Tonspuren zu einer Tonspur zusammen zu führen. Zudem lassen sich über ein Mischpult Effekte zur Musik hinzu mischen.

Router

Ein Router leitet ein Tonsignal weiter, ohne es zu bearbeiten.

Das kann beispielsweise hilfreich sein, wenn der Computer nicht die passenden Ausgänge zu den Monitor-Boxen hat oder man einen 'nur' einen anfassbaren Lautstärke-Regler zwischen den Computer und die Monitor-Boxen setzen möchte.

Mixen

Als Mixen, altmodisch auch ‚Tonmischung‘ genannt bezeichnet man die menschliche Bearbeitung verschiedener Tonspuren. Ergebnis ist dann ein gut hörbarer ‚Mix‘, also eine Zusammenmischung der Tonspuren, so, dass es gut klingt. Ein ‚Rough Mix‘ (grober Mix), dient

meistens dazu anderen Musikern einen ungefähren Eindruck der Aufnahmen oder des Musikstückes zu vermitteln.

Aufnahmekabine

Eine Aufnahmekabine dient dazu dem Sänger eine Umgebung zu bieten, in der man bestmöglich Gesang aufnehmen kann. Gesangskabinen sind in der Regel sehr stark gedämmt, damit darin kein Schall entsteht (siehe Definition für Schall). Das hat den Vorteil, dass man sämtliche Hall-Effekte (siehe Effekte) nachträglich zum Gesang ergänzen kann. So vermeidet man Phasen-Auslöschungen und andere ungewünschte Phänomene bei der Musikproduktion.

Selbstverständlich kann man auch Gesang in einem Raum aufnehmen, der bereits Hall mit auf die Aufnahme bringt. Das ist zwar unter Tontechnikern nicht üblich, der ungeschulte Hörer hört allerdings meistens keinen Unterschied.

Beispielsweise habe ich mein aktuelles, sieben Stunden langes Hörbuch der Einfachheit halber in meinem Wohnzimmer eingesprochen, obwohl dort ein Dielenboden, ein großer Raum und parallele Wände zur Schall-Reflektion beitragen (Stichwort 'stehende Wellen').

Bisher haben mir alle Hörer, auch professionelle Musiker, bestätigt, dass die Aufnahme exzellent ist.

... und ich warte auf den Ersten, der mich beglückwünscht, was ich da für ein geiles Hallgerät verwendet habe, weil der Effekt ja wirklich genau so klingt, als wäre ich beim Lesen in einem echten Raum gewesen ...! 😊

Nun gut, bei einer Gesangs-Aufnahme ist in der Regel mehr Hall gefragt, als in der Natur üblicherweise auftritt. Daher steuert man ihn üblicherweise per Effektgerät ein und nimmt den Gesang vorher, so sagt man, 'trocken' auf.

Raum-Dämmung

Ein Raum ist gedämmt, wenn er nur noch sehr wenig oder gar keinen hörbaren Schall mehr reflektiert. Zu diesem Thema (auch 'Gesangskabine') gibt es jede Menge Informationen im Internet, die man per Suchmaschine finden kann.

Take

Ein Take ist ein Aufnahme-Versuch.

Wandler

Ein Wandler ist in der Akustik ein Gerät, das ein Ton-Signal so verwandelt, dass es für elektrische oder elektronische Geräte verwendbar wird.

Somit ist also auch ein Mikrofon streng genommen ein 'Wandler'. Üblicherweise spricht man jedoch von den 'Wandlern', die in einem Audio Interface beziehungsweise einer Soundkarte eingebaut sind.

Spur

Eine Spur, oder auch Tonspur ist vergleichbar mit einem einzelnen Kassetten-Band. Wenn eine Band eine Live-Aufnahme, beispielsweise mit einem Diktiergerät, macht, wird dabei auf eine Spur aufgenommen. (Oder wenn es ein Stereo-Gerät ist, ggfls. auf zwei Spuren, die dann ein räumliches Bild vermitteln.)

Durch die Verwendung mehrerer Spuren ist es in der Musikproduktion möglich alle Instrumente einzeln aufzunehmen. Das hat den Vorteil, dass einerseits nicht alle Musiker zeitgleich fehlerfrei

spielen müssen, andererseits hat es den Vorteil, dass keine 'Übersprechungen' bei der Aufnahme stattfinden. Das bedeutet, wenn beispielsweise der Gitarrist und der Schlagzeuger im gleichen Raum zeitgleich spielen, wird das Mikrofon vor dem Gitarren-Verstärker auch Geräusche des Schlagzeugs mit aufnehmen und die Mikrofone am Schlagzeug werden auch Klänge der Gitarre mit aufnehmen. Die Signale lassen sich also wesentlich besser bearbeiten, wenn jeweils auf einer Spur wirklich nur ein Instrument drauf ist.

Ein Nachteil der Mehrspur-Aufnahme ist, dass das 'Feeling' einer echten Live-Band teilweise verloren geht. - Dabei handelt es sich allerdings nicht nur um einen klanglichen, sondern ganz sicher auch um einen psychologischen Effekt: Wenn man sich die Band 'in einem Raum' vorstellt, begeistert das einen Musikfan natürlich eher, als wenn man sich vorstellt, wie die Musiker einzeln in schallgedämmten, kleinen Räumen sitzen und hoch-konzentriert ihre Instrumenten-Stimmen einspielen.

Wie auch immer. In der Regel kann auch ein geübter Hörer eine exzellente Live-Aufnahme aus einem Studio *nicht* von einer Aufnahme, die aus einzelnen Spuren erstellt wurde unterscheiden.

Latenzzeit

Die Latenzzeit ist eine Verzögerung, die bei Wandlung eines Tonsignals innerhalb von Soundkarten entsteht.

Heutzutage sind fast alle aktuellen Modelle so weit optimiert, dass die Latenzzeit kein großes Thema mehr für Musiker ist. Eine Latenz ab ca. 6 Millisekunden wird vom Menschen wahrgenommen und bei der Aufnahme ggfls. als störend empfunden.

Drum-Set

Ein Drum-Set ist ein Schlagzeug.

Arrangement

Als Arrangement bezeichnet man die kompositorische Zusammensetzung eines Musikstückes.

Beispielsweise kann man einen Song nur mit einer akustischen Gitarre spielen, dann ist das Arrangement in der Regel einfach. – Den gleichen Song könnte man auch mit einer 12-köpfigen Liveband und einem großen Orchester aufführen. Das Arrangement wäre entsprechend aufwändiger.

Man sagt einem guten Song nach, er würde auch ohne großes Arrangement auskommen, was zwar stimmt, allerdings gibt es gute Gründe dafür, weshalb die Band "Simon & Garfunkel" (zwei Musiker aus den 60er beziehungsweise 70er Jahren, die meistens mit sehr einfachen Arrangements arbeiteten) heute nicht mehr so gefragt am Musikmarkt sind, wie vor 30 bis 40 Jahren ...

Auch ein gutes Arrangement hat also durchaus seine Berechtigung und kann aus einem 'sehr guten Song' ein geradezu 'großartiges' Klangerlebnis machen.

Fade-In / Fade-Out

Ein Fade-In ist, wenn ein Ton-Signal eingeblendet wird. Also von 'unhörbar' über 'leise', bis hin zu einer gut hörbaren Lautstärke sozusagen 'hoch gezogen' wird. Das geschieht meist stufenlos oder sogar in speziellen Fade-In-Kurven, die mittels moderner Technik während des Fadens die unterschiedlich schnelle Handbewegung des

Tontechnikern am Tonregler imitieren. Spätestens, wenn man das einmal gesehen hat, versteht man, was genau da passiert.

Ein Fade-Out ist das Gegenstück zu einem Fade-In, also die Ausblendung von Musik.

Automation

Als Automation bezeichnet man das heutzutage mögliche Programmieren von dynamischen Mixdowns.

In diesem Fall ist das Wort 'dynamisch' im Sinne von 'beweglich' gemeint. Es geht also darum, eine Aufnahme nicht nur mit Effekten zu belegen und die Lautstärke der Spuren per Hand einmal auf die richtige Lautstärke zu bringen beziehungsweise Effekte einmal einzustellen und das Signal dann so durchlaufen zu lassen, sondern während des Mixens sozusagen 'bewegliche Elemente' in die Effektierung und in die Lautstärkeregelung der einzelnen Spuren einzubauen. (Das klingt zunächst komplizierter als es ist; auch hier: wenn man es einmal in einem Sequenzer gesehen hat, weiß man, was gemeint ist.)

Früher gab es eine Reihe von Tontechnikern, die dann mit Hilfe mehrerer Beteiligten Personen und einer Vielzahl von Händen an einem Mischpult beziehungsweise den zugehörigen Effektgeräten herumdrehten, während die endgültige Version des Musikstückes überspielt wurde.

Heute kann man diese Bewegungen in einem Sequenzer vorher bestimmen und dann während des so genannten Mixdowns (also das Zusammenmischen aller Spuren auf eine Stereo-Spur) im Computer ablaufen lassen.

(Gesangs-)Phrasierung

Als Gesangs-Phrasierung bezeichnet man die rhythmische Anordnung von Textzeilen, sowie im Speziellen auch einzelner Details, wie beispielsweise die genaue Länge eines gesungenen Wortes, geringe (absichtliche) Verzögerungen bei bestimmten Worten und so weiter. Besonders bei Pop-Balladen und bei anderen Stücken, in denen sehr viel 'Platz' zum Singen ist, entscheidet unter anderem eine interessante Phrasierung zwischen 'ganz gutem' Gesang und 'Weltklasse'-Gesang.

4. So geht es weiter

Kurzes Schlusswort / Ankündigung des nächsten Gratis-Dokumentes zum Thema ‚Innovation‘

Das war es in diesem Gratis-Dokument.

Bis zum nächsten Mal. Dann mit einer Erweiterung zum Bandologie-Buch mit einigen zusätzlichen Anstößen und Tipps zur 'Innovation' von Musik.

Alles Gute und beste Grüße,



Nils Kolonko