

101 Studio-Tricks

**Perfekter Mix, fette Drums, präzises EQing
Diese Power-Tipps helfen Ihnen immer**

Das Produzieren von Tracks ist mittlerweile eine ziemlich komplexe Angelegenheit. Nicht nur, dass es eine Vielzahl an Produktionsmitteln, Plug-ins, Formaten und Schnittstellen auszuwählen gilt, auch die einzelnen Soft- und Hardware-Werkzeuge, Sequenzer oder Synthesizer sind so leistungsfähig, wie nie zuvor. Da verliert man schnell den Überblick und verfängt sich beim Musikmachen leicht in den Details der Technik, statt ohne Umwege in den kreativen Flow zu kommen. Wer hätte sich nicht selbst schon dabei ertappt, den Abend mit einer nervigen Problemlösung am Computer statt mit dem Musizieren verbracht zu haben? Wer hätte sich nicht schon tausendmal durch die Menüs einer DAW geklickt, um irgendwann ein Tastenkürzel dafür zu entdecken?

Für alle, denen Handbücher ein Gräuöl, Recording-Fachbücher zu trocken und stundenlanges Suchen in Webforen einfach zu doof sind, haben wir auf den folgenden Seiten 101 nützliche Power-Tricks zusammengetragen, die das Studioleben leichter machen. Die Bandbreite reicht dabei von Kreativ-Boostern, Recording-Tricks und Tipps für Mix und Mastering über Remix-Techniken bis hin zu bewährten Studio-Techniken. Manches wird der eine oder andere von Ihnen schon kennen. Viele andere dürften gänzlich neu sein. Ein Blick ist also sowohl für Einsteiger als auch für Fortgeschrittene lohnenswert.



05: Die Plug-ins Turnado, Glitch, Livecut, Permut8 und Automaton sind wahre Monster, wenn es darum geht, Sounds zu verbiegen und der Kreativität auf die Sprünge zu helfen.

Ideale Kreativ-Booster

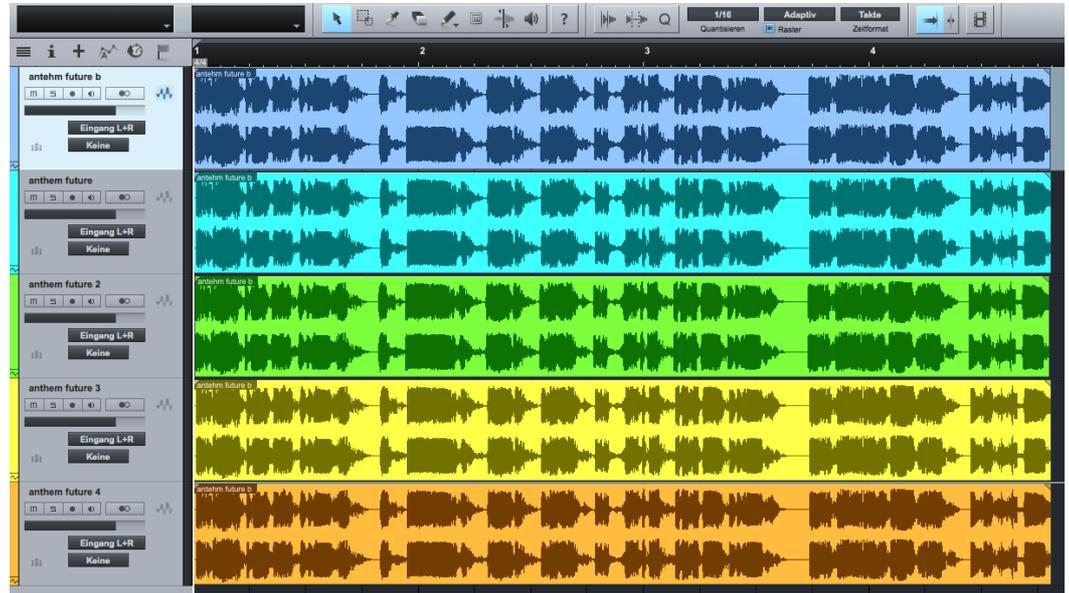
1 Lernen Sie Ihr Werkzeug kennen. Es gibt kaum Schlimmeres, als bei kreativen Schüben von einem holprigen Workflow gestoppt zu werden, weil man mit seinen Synthesizern oder dem Sequenzer nicht vertraut ist. Schon alleine aus diesem Grund empfiehlt sich eine übersichtliche Anzahl von Klang-erzeugern statt Hundertschaften an Plug-ins. Zumindest eine Handvoll davon sollten Sie gut kennen, damit Sie zur Umsetzung von spontanen Ideen nicht durch langes Suchen nach dem richtigen Sound gebremst werden.

2 Geräte wechseln. Beim Arbeiten mit Hardware tappt man leicht in die Falle, alles mit einem Gerät machen zu wollen. Schnell findet man sich im Teufelskreis, immer und immer wieder die gleichen Ideen anzuhören, aber nichts Neues hinzuzufügen. Und im Handumdrehen ist der Track tot gehört. Kommen Sie also gerade nicht weiter, wechseln Sie zum Rechner oder auch umgekehrt.

3 Inspiration von außen. Jeder hat seine eigene Art mit Sequenzern, Synthesizern und Effekten umzugehen. Durch die Routine ist man oft blind für andere Wege und sieht den Wald vor lauter Bäumen nicht. Nutzen Sie daher jede Chance, Kollegen über die Schulter zu schauen und sich von deren Arbeitsweise inspirieren lassen. Und frischer Wind kann schließlich nie schaden.

4 Übung, Übung, Übung. Auch wenn Ihnen gerade nichts Produktives einfällt und die Entwicklung des Songs keine großen Sprünge macht, nutzen Sie die Zeit zum Durchstöbern Ihrer Sounds. Experimentieren Sie mit diversen Samples, gern auch völlig losgelöst vom aktuellen Track. Verwenden Sie als Grundlage am besten einen anderen, aber ähnlichen Beat und verbiegen Sie das Material in allen erdenklichen Varianten.

5 Verwenden Sie Tools wie Livecut, Glitch und Effectrix für Experimente. Schneiden, pitchen und loopen Sie die Samples, spielen Sie sie rückwärts ab, legen Sie einen unnatürlich großen Hall darauf oder verzerren Sie das Material über alle Maßen. Gehen Sie Wege abseits Ihrer gewohnten Methoden, damit ein frischer Wind weht.



14: Nehmen Sie alle Vocal-Tracks mehrmals komplett auf, wenn möglich auch mit verschiedenen Mikrofonen. Stapeln Sie alle Spuren im Sequenzer und verteilen sie dann im Panorama.

6 Mit Effekten arbeiten. Beladen Sie einen Synth-Sound mit Effekten und bouncen das Ergebnis zu einer Audiodatei. Damit eröffnen sich wieder andere Möglichkeiten der Bearbeitung und Verfremdung. Sie können die Datei an beliebigen Stellen schneiden, umarrangieren oder auch in Ihren Sampler laden, loopen, slicen oder durch Filter und Effekte jagen. Die kreativen Optionen sind schier endlos.

7 Legen Sie einen Ideen-Pool an. Moderne DAWs erlauben das Speichern von Patterns als komplette Spur, mitsamt MIDI-/Audio-Daten, Instrumenten und Effekten. Bei Live und Studio One ziehen Sie einfach den gewünschten Clip links im Browser in einen beliebigen Ordner. In anderen DAWs müssen Sie MIDI- und Audio-Daten sowie die Instrumente separat speichern, doch der Aufwand lohnt sich. Bouncen Sie unbedingt einen kurzen Ausschnitt der Idee als Sample, damit Sie beim Suchen schnell reinhören können.

8 Selbstbeschränkung. Stellen Sie sich beispielsweise ein Set aus einem Drumsampler und einem Synthesizer zusammen und nehmen Sie sich vor, nur damit einen kompletten Track zu produzieren. Natürlich können Sie jeweils mehrere Instanzen nutzen, doch bleiben Sie bei der limitierten Auswahl. Schon alleine durch die reduzierten Möglichkeiten sind Sie gezwungen, viele Routinegriffe völlig anders anzugehen. Jedoch werden Sie schnell neue Wege finden und frische Ideen bekommen.

9 Keep it simple. Wenn Ihnen gerade kein Blockbuster-Motiv einfallen will, kehren Sie den Anspruch um und gehen Sie in die entgegengesetzte Richtung. Konzentrieren Sie sich auf einfache Rhythmen, Achtel-Basslines oder Akkorde im Off. Erlaubt ist alles, was schnell geht. Nach einer Weile im Flow stellen sich dann meist auch wieder komplexere Ideen ein.

10 Lassen Sie Plug-ins für sich arbeiten. Möglicherweise fällt Ihnen auch nach dem zehnten Versuch keine Bassline ein, mit der Sie zufrieden sind. Nutzen Sie auch hier probenhalber eine Arrangierhilfe wie Slicex, um eine Melodielinie neu anzuordnen. Achten Sie beim Einspielen auf eine saubere Quantisierung, damit Slicex richtig schneiden kann. Mit der Random-Funktion steuern Sie beim MIDI-Export die Zufallsstärke.

11 Klassiker nutzen. Falls Sie noch einen C64 oder Atari auf dem Dachboden haben und mit Ihrem Song gerade nicht weiterkommen, werfen Sie doch die alte Kiste an und sampeln Sie einige Sounds davon ab. Möglicherweise haben Sie sogar Musiksoftware dafür zur Hand? Alternativ bieten sich Emulationen der Klassiker an, die für alle aktuellen Systeme kostenlos im Internet auf Ihren Download warten.



19: Zum Betonen von Vocals kopieren Sie beliebige Ausschnitte und belegen diese mit extrem kurzem Delay oder etwas Distortion.

Vocal-Recording-Tricks

12 Der richtige Mikrofon-Abstand: Spreizen Sie die rechte Hand und setzen Sie den Daumen auf Ihre Nase. Die Diagonale über den kleinen Finger sollte nun auf die Mitte der Kapsel zeigen. Meist liegt die Entfernung zum Mikro bei 20 bis 25 Zentimetern.

13 Ideale Recording-Position. Vocals sollten immer von der gleichen Position aufgenommen werden. Vermutlich werden Sie einen Song nicht an einem Tag von Anfang bis Ende produzieren. Stellen Sie auf jeden Fall sicher, dass sich die Position von Mikrofon und Sänger zwischen den Aufnahmen nicht ändert. Sonst werden die Takes unterschiedlich klingen. Markieren Sie im Zweifel den Boden mit Kreide, einem Block oder Schuhen.

14 Vocals doppeln. Chorus und andere Stereo-Effekte sind zwar praktische Helfer, verschiedene Aufnahmen des gleichen Sängers sind aber unschlagbar und bei weitem authentischer als Effekte oder das Duplizieren des gleichen Takes.

15 Stimmen andicken. Fetten Sie Vocals mit einem Synthesizer an. Spielen Sie mit einem Synth die Noten des Gesangs nach und mischen Sie diesen leise bei. Mit einem Gate, das auf den Gesang reagiert, können Sie sicherstellen, dass der Synth nur zusammen mit der Stimme zu hören ist. Führen Sie beide Spuren anschließend in einen Kompressor.

16 Leichte Vorkompression. Nehmen Sie Ihre Instrumente und Vocals mit leichter Vorkompression auf. Hier geht es jedoch nicht um Druck und Lautheit, sondern um ein möglichst konstantes Signal ohne Pegelschwankungen. Eine Vorkompression im Verhältnis 3:1 ist durchaus üblich und angemessen.

17 Effekt-Einsatz. Kündigen Sie den Einsatz von Gesang mit einem Effekt an. Beispielsweise durch eine rückwärts gespielte Hallfahne oder vereinzelt Fetzen der Vocals. So können sich die Hörer vorab auf die Stimme einstellen.

18 Gesangsaufnahmen manuell aufräumen. Zwar bietet sich der Einsatz von Gates zum Herausfiltern von Hintergrundrauschen an, jedoch werden meist gleich alle Atemgeräusche entfernt. Diese müssen nicht unbedingt in voller Zahl erhalten bleiben, aber vereinzelt sorgen sie doch für mehr Authentizität. Denn kein Sänger singt einen Song ohne Atmen komplett durch.

19 Phrasen betonen. Arbeiten Sie einzelne Phrasen oder Worte mit Delay oder etwas Distortion heraus. Vor allem sehr kurzes Delay mit viel Feedback sorgt für metallisch klingende Effekte, die der Stimme einen Roboterartigen Charakter geben können. Soll es etwas derber ausfallen, ist ein Verzerrer das richtige Mittel. Wenden Sie die Plug-ins allerdings äußerst sparsam und nur auf wirklich wichtigen Passagen an, sonst verpufft der Effekt schnell.

20 Dichte Atmosphäre. Bringen Sie mit einem Vocoder Atmosphäre in Ihren Song. Sicherlich nicht für jede Musikrichtung geeignet, jedoch allemal einen Versuch wert. Doppeln Sie die Gesangsspur und laden Sie einen Vocoder als Effekt dazu. Als Modulator sollte entweder ein Pad oder ein reiner Sägezahn-Sound dienen, damit erreichen Sie die beste Sprachverständlichkeit.

21 Plug-in statt Edel-Hardware: Selbst ungeübte Ohren hören den Unterschied zwischen einem Lexicon-Reverb und einem Standard-Hall einer Workstation oder x-beliebigen Freeware. Jedoch ist die Edel-Variante auch Luxus und nicht jedermanns Sache. Neben der durchaus zu erwägenden Alternative, komplett auf den Hall zu verzichten, gibt es zum Glück die Option, auf hochwertige Plug-ins zurückzugreifen. Hersteller wie Arts Acoustic oder SIR haben erschwingliche Software im Angebot.

22 Betonen Sie Ihre Vocals in den richtigen Frequenzbereichen. Mehr Wärme erreichen Sie um 150 Hz, die Sprachverständlichkeit, neudeutsch oft „Definition“ genannt, liegt stimmabhängig zwischen 300 und 500 Hz. Mehr Präsenz gibt's durch ein Plus bei den oberen Mitten und unteren Höhen, also zwischen 3 bis 6 kHz.



22: Um Stimmen im Mix besser durchzusetzen, können Sie besonders charakteristische Frequenzen leicht anheben.



24: Bei der Sidechain-Kompression sind durchaus brutale Einstellungen angesagt, damit der gewünschte Ducking-Effekt deutlich hörbar ausfällt.

Alles für fette Kicks & Bässe

23 Mehr Wumms. Dicken Sie Ihre Drums mit Sinus Bässen an. 60 Hz verleihen der Bassdrum ein solides Fundament. Sehr beliebt ist dafür der „Sub Bass Synth“ von mda [1], der auf Basis des Originalsounds zusätzliche Frequenzen zwischen 10 und 320 Hz erzeugt.

24 Schaffen Sie Platz mit Sidechain. Laden Sie einen Kompressor und lassen Sie die Bassline oder auch andere Sounds „ducken“. Die Kick wird dabei als Sidechain-Signal verwendet und muss entweder im Kompressor als Quelle eingestellt oder von ihrem Kanal aus zum Kompressor geroutet werden. Releasezeiten um die 15 – 50 ms bringen meist gute Ergebnisse.

25 Stabiles Fundament. Kickdrum und Bass liefern das Fundament eines jeden elektronischen Club-Tracks. Brummt und drückt es untenrum nicht, sind fast alle weiteren Mühen vergebens, denn Bass und Kick müssen harmonieren. Dabei ist es nicht unbedingt notwendig, beide über alle Maßen aufzupumpen, denn dadurch nehmen sie sich eher gegenseitig die Energie.

26 Suchen Sie für Ihren Beat die passende Kickdrum. Testen Sie verschiedene Kicks im Kontext Ihres Tracks, denn alleinstehend klingen viele davon toll, aber sie müssen mit dem Songcharakter harmonieren. Zwar lassen sich später immer noch Anpassungen vornehmen, doch nur innerhalb gewisser Grenzen.

27 Tunen Sie Ihre Kick auf die verwendete Grundtonart. Dabei gilt als Faustregel, nicht mehr als 3-4 Halbtöne nach oben oder unten abzuweichen, da der Druck sonst in den meisten Fällen zu sehr leidet. Die Tonart ist übrigens leicht mit einem Gitarrentuner oder auch Abletons Spectrum Analyzer zu bestimmen.

NEW

F-SERIES

THRILLING EARS
AROUND THE WORLD

F7

SubF

F5

28 Doppelter Bass hält besser. Eine groovige Bassline ist bei den meisten Tracks schon die halbe Miete. Nur richtig fett muss sie sein, schließlich soll sie neben dem punchigen Kick der Bassdrum bestehen. Ein oft verwendeter Trick ist das Doppeln der Bass-Spur. Damit sich dabei nicht nur der Pegel erhöht, müssen Sie eine der beiden Spuren zusätzlich noch etwas verzögern, mit der Maus also einfach um ein paar Millisekunden verschieben.

29 Programmieren Sie Ihre Bassline anfangs ohne Rücksicht auf die Kick. Steht der Groove, kommt das Fine-tuning: Stellen Sie sicher, dass sich Bass und Kick nicht überlagern. Löschen Sie MIDI-Noten der Bassline an den Stellen, an denen die Kick einsetzt, sofern der Groove nicht darunter leidet. Entsteht ein zu großes Loch, verschieben Sie die Note um ein 16-tel nach hinten. Im Zusammenspiel mit der Kick ist der Versatz der Bassline meist nicht zu herauszuhören.

So gelingen Mix & Mastering

30 **Mehr Wärme.** Erzeugen Sie analoge Wärme mit echter Hardware. Dabei müssen Sie nicht mal auf eine alte Bandmaschine oder teure Emulationen zurückgreifen. Es genügt ein betagtes Tapedeck für wenige Euro. Nehmen Sie einige Sounds auf Kassette auf, von dort wieder zurück auf den Rechner, schon erhalten die Aufnahmen einen analogen Touch. Zum optionalen Anzerren der Sounds drehen Sie beim Tapedeck einfach die Eingangslautstärke je nach gewünschter Intensität in den roten Bereich.

30: Nicht nur für Nostalgiker: Betagte Tapedecks leisten auch heute noch gute Dienste als „Analogmacher“.



37: Mid-Side Bearbeitung eröffnet neben dem Stereopanorama eine völlig neue Dimension zum Eingriff in den Klang.

31 **Bauen Sie auf hochwertige Hallgeräte oder -Plug-ins.** Für Vocals empfiehlt sich ein kleiner, kaum wahrnehmbarer Raum, um die Stimme nicht zu „verwässern“. Viele Produzenten greifen dafür zum bewährten Plattenhall, wie er nicht nur in Klassikern von Lexicon und t.c. electronic, sondern in brauchbarer Qualität auch in vielen Plug-ins wie dem CSR von IK Multimedia zu finden ist.

32 **Staffeln Sie Ihre Spuren in der Tiefe, nicht nur im Stereopanorama.** Übersehen Sie dabei nicht, dass der Kontrast nur entstehen kann, wenn Sie im Mix auch ein paar Instrumente oder Vocals vorn belassen. Liegen mittlere Hallräume auf allen Spuren, verschonen Sie unnötig viel Nähe zum Hörer.

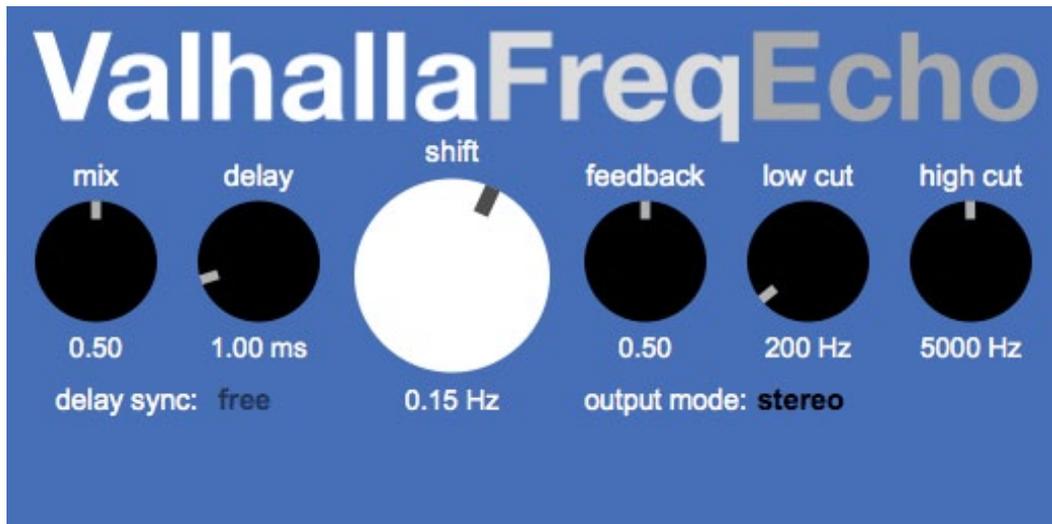
33 **Greifen Sie beim Abmischen auf Subgruppen zurück.** Teilen Sie Ihre einzelnen Spuren zunächst in sinnvolle Gruppen wie Drums, Vocals, Effekte oder Lead-Sounds ein und mischen diese unabhängig voneinander ab. Somit müssen Sie nicht permanent eine unüberschaubare Anzahl von Spuren im Blick behalten, sondern können sich auf wenige Gruppen konzentrieren.

34 **Dicken Sie Ihre Sounds mit einem Chorus-Effekt an.** Vor allem auf synthetischen Pads oder Arpeggios eignet sich dieser Verzögerungseffekt vorzüglich zum Andicken des Klangs. Vergessen Sie nicht, den Chorus nur beizumischen, schließlich handelt es sich um einen Send-Effekt, der den Grundklang strahlender und breiter machen, jedoch nicht „verwischen“ soll.

35 **Nutzen Sie das Stereopanorama.** Denn je mehr Breite und „Fläche“ Ihr Mix nutzt, desto fetter kann er am Ende klingen. Auch nachträglich lassen sich Einzelsounds mithilfe sogenannter Auto-Panner automatisch über die Stereobreite verteilen. Plug-ins wie Auto-Pan [2] oder interne Tools Ihres Sequenzers eignen sich dazu sehr gut.

36 **Achten Sie auf die Balance aller Sounds.** Wenn sich Probleme mit den Lautstärken der einzelnen Drums ergeben, können Sie sich mit einem einfachen Trick behelfen: Suchen Sie eine moderne Produktion, die Ihrem Song tonal ähnlich ist. Verringern Sie die Lautstärke des Playbacks nun stetig. Je leiser das Playback wird, desto mehr Elemente verschwinden ins nicht mehr Hörbare. Bei moderner Musik sind die letzten noch hörbaren Elemente meist die Kick-Drum, die Snare-Drum und das Lead-Vocal. Mischen Sie Ihre eigene Produktion dementsprechend ab.

37 **Pumpen Sie Ihre Drums per Mid-/Side-Kompression auf.** Manche Plug-ins bieten hierzu bereits interne Möglichkeiten, so auch die Produkte von Brainworx. Alternativ erzeugen Sie zwei Return-Effekt-Spuren und routen Sie die gewünschten Spuren per Send-Regler auf die erste Return-Spur und den Ausgang der Drums zur zweiten. Staffeln Sie beide Spuren mit einem M/S-Encoder wie bx_solo [3] aus und aktivieren für die erste den „M solo“-Modus und für die zweite „S solo“. Somit gibt Return 1 nur die Mitte wieder und Return 2 die Seiten. Auf letztere Spur können Sie nun einen Kompressor laden, der heftig zupacken darf.



43: Pitch-Shifter sorgen nicht nur für Stimmen à la Darth Vader oder Micky Maus, sie wirken auch prima auf Drums.

38 Mehr Hall für Vocals. Nach dem gleichen Prinzip wie Mid-Side-Kompression können Sie auch Vocals mit mächtigem Reverb garnieren, ohne die Mono-Kompatibilität zu gefährden. Anstatt eines Compressors laden Sie ein Hall-Plug-in für die Seiten, das einen großen Raum simuliert. Somit bleiben die Vocals in der Mitte trocken und deutlich, während sich der Hall-Effekt auf den Seiten wortwörtlich breit macht.

39 Coachen Sie Ihre Sänger behutsam. Denn vermutlich werden Sie genaue Vorstellungen haben, wie der Gesang klingen soll. Und in den wenigsten Fällen werden sich diese mit der künstlerischen Interpretation des Sängers decken. Hier gilt es, behutsam einen Kompromiss zu finden, denn Kritik wird oft sehr persönlich empfunden. Je professioneller der Künstler arbeitet, desto offener lässt sich meist über das Produkt „Gesang“ diskutieren.

Remix-Tricks

40 Wenn Sie einen Remix angehen, beginnen Sie mit dem Sortieren des Materials. Markieren Sie die besten Sounds und Stellen des Songs und konzentrieren Sie sich beim Loslegen auf diese Elemente. Auch können Sie vorab die besten Abschnitte aus den Samples herauschneiden oder, falls Drums mitgeliefert wurden, ein eigenes Kit für Ihren Drumsampler daraus erzeugen und mit diesem einen eigenen Beat basteln.

41 Spielen Sie mit der Tempospur Ihres Sequenzers. Nicht selten zieht das Tempo vor einem Höhepunkt unmerklich um 2 bis 3 BPM an, um danach wieder langsam abzufallen. Eine Änderung des Originaltempos ist bei einem guten Remix quasi Pflicht, orientiert er sich doch an der Erwartungshaltung des Publikums.

42 Die neue Ordnung: Liegt das Drum-Fundament des Originals nur als Loop und nicht als MIDI-Spur vor, sollten Sie es entweder mit anderen Sounds nachbauen oder mithilfe eines Slicers neu arrangieren. Auch Werkzeuge wie Glitch [4] oder vReorder [5] eignen sich sehr gut zum Umsortieren von Loops oder Erzeugen von Breaks.

43 Transponieren Sie die Sounds des Originals. Das schafft einerseits Abwechslung, erzeugt andererseits aber auch einen Wiedererkennungseffekt, damit thematisch der Bogen zum Original erhalten bleibt. Für synthetische Sounds, Drums und Loops eignet sich ein einfacher Freeware-Shifter.

44 Füttern Sie Ihren Arpeggiator. Zum Beispiel mit den Noten des Originalsongs. Damit vermeiden Sie 1-zu-1-Kopien der vorliegenden Spuren und bringen einen gehörigen Kreativ-Schub mit ins Spiel. Softwaresynthesizer wie Rob Papens Predator oder der Nexus2 besitzen dafür einen sehr leistungsfähigen Arpeggiator.

45 Original-Samples nutzen. Schneiden Sie Teile aus den Originalaufnahmen und laden diese in Ihren Sampler. Bearbeiten Sie die Sounds dort mit allem, was das Plug-in zu bieten hat. Ein temposynchroner LFO auf dem Filter oder Pitch kann schon wahre Wunder wirken. Aber auch kurze Loops sorgen oft für überraschend frische Effekte.

MAQ16/3
DARK EDITION



www.doepfer.de

46 Text-to-Speech. Suchen Sie zum Namen des Originals thematisch passende Phrasen oder Texte und sprechen diese entweder selbst ein oder lassen Sie sie von einem Speech-Programm erzeugen. Damit erhalten Sie zwar völlig neue Elemente, die aber aufgrund der thematischen Nähe perfekt zum Original passen. Ein wahrer Segen, wenn man mit dem vorliegenden Material nicht weiter kommt.

Hilfreiches für den Laptop-Einsatz

47 Kein On-Board-Sound. Verzichten Sie am Laptop auf den Einsatz der Onboard-Soundkarte. Der Frequenzgang dieser Chips ist in der Regel alles andere als linear. Hinzu kommt oft eine geringe Dynamik durch hohes Eigenrauschen. Jede preiswerte USB-MIDI-Kombination weist in der Praxis bessere technische Werte auf als die interne Laptop-Soundlogik.

48 Sichern Sie Ihre Daten regelmäßig. Gerade, wenn Sie viel unterwegs sind, empfiehlt sich eine vollständige Spiegelung der internen Festplatte. Halten Sie außerdem System- und Audiodaten getrennt, falls möglich sogar auf verschiedenen Datenträgern. Auf diese Weise können Sie Ihr Betriebssystem schnell neu einspielen, ohne Tausende von Audiodateien kopieren zu müssen. Bewährt hat sich hier beispielsweise Disk Image 4 [6].

49 Entfernen Sie nicht benötigte Plug-ins. Glauben Sie nicht, geladene Effekt-Plug-ins fressen im Leerlauf keine Systemleistung. Schalten Sie daher ungenutzte Plug-ins nicht auf „Bypass“, sondern immer aus. Benötigen Sie das Plug-in auf absehbare Zeit nicht, entfernen Sie es aus dem Effektslot oder Insert, denn auch die pure Existenz bindet Ressourcen.

50 Deaktivieren Sie das WLAN auf der Bühne. Jeder Laptop bringt mittlerweile eine WLAN-Funktion mit, die beim Live-Einsatz für ärgerliche Aussetzer sorgen kann: Haben Sie nämlich das automatische Verbinden aktiviert, sucht der Rechner regelmäßig nach dem heimischen Funknetz – und vergeudet wesentliche Systemressourcen. Auf der Bühne sollte die WLAN-Option daher immer ausgeschaltet sein. Gleiches gilt für Bildschirmschoner oder andere Energiesparmaßnahmen.

51 Verwenden Sie nur „Ton-Strom“, Trennen Sie die Stromleitungen von Licht und Audio. Brummen und andere Einstrahlungen sind sonst unvermeidlich. Zur Sicherheit schalten Sie ein preiswertes Netzfilter davor, das auch vor plötzlichen Spannungsspitzen schützen kann.

Tipps für Groove & Drums

52 Round-Robin. Nutzen Sie die Round-Robin-Funktion Ihres Samplers für authentischere Sounds, um bei mehrfachem Triggern der gleichen Note verschiedene Samples abzuspielen. Kein Schlagzeuger der Welt trifft eine Snare an immer der gleichen Stelle mit immer gleicher Intensität. Also klingt auch jeder Snare-Schlag anders. Moderne Drumbibliotheken bringen mittlerweile für genau diese Fälle Mehrfachsamples mit.

53 Mehr Filter für lebendige Sounds. Besitzt Ihr Sample-Player kein Round-Robin, können Sie sich mit einem LFO behelfen. Modulieren Sie ein Hoch- oder Tiefpassfilter, das Sie in den Signalweg schleifen, durch einen LFO mit sehr niedriger Frequenz. Triggern Sie nun nacheinander das gleiche Drumsample, sorgt das Filter automatisch für eine subtile Klangveränderung.

54 Add-on-Loops nutzen. Ergänzen Sie einen bestehenden Groove durch sogenannte Add-on-Loops von einer Sampling-DVD. Wählen Sie dazu einen stilistisch passenden Loop, dessen Tempo zu Ihrem Song passt. Nutzen Sie eventuell das Timestretching des Sequenzers, um den Loop anzupassen. Filtern Sie nun – je nach Material – beispielsweise alle Bässe und Mitten heraus, und nutzen Sie nur die Höhen, um Ihren Drum-Track zu ergänzen.

55 Verwenden Sie Bitcrusher oder LoFi-Effekte für experimentelle Sounds. Fertigen Sie dazu erst eine Kopie Ihrer Drumspur an, zerstören Sie diese dann mit den genannten Effekten und nutzen Sie die „schrägen“ Ergebnisse partiell als Ergänzung, nicht als Ersatz.

56 Drum-Replacer wirken Wunder. Ersetzen Sie die Sounds eines Loops durch alternative Samples. Mit sogenannten „Drum-Replacern“ ist dies ein Kinderspiel. Dabei können Sie einerseits dezent vorgehen und beispielsweise eine Snare durch eine andere austauschen. Andererseits bergen die Replacer aber auch immenses Kreativpotenzial, wenn Sie Drums durch Vocals oder andere thematisch „fremde“ Sounds ersetzen.

56: Im Handumdrehen wird die Snare zur Xylophon. Vor allem zur Nachbearbeitung von echtem Schlagzeug sind Drum-Replacer Gold wert.



57 Verleihen Sie Ihren Drums mehr Brillanz. Etwa mit einem Vocoder. Dieser Trick ist vor allem für zu dumpf geratene Aufnahmen ideal: Laden Sie einen Vocoder auf die gewünschte Spur, stellen Sie dessen Modus auf „Noise“ und mischen ihn zu etwa 30% bei. Das Plug-in wird die Drums mit purem Rauschen „nachspielen“, perfekt in Groove und Timing.

58 Drums layern. Gerade bei Snares und Claps ist es heutzutage schon üblich, 3 bis 4 Samples mit jeweils einigen Millisekunden Verzögerung zu überlagern und diese im Panorama zu verteilen. Natürlich dürfen sie sich im Frequenzspektrum nicht den Raum nehmen und müssen entsprechend unterschiedlich per EQ beschnitten werden. Richtig interessant wird es, wenn Sie auch Effekte wie einen Sonar-Sound, Vinyl-Knistern oder platschendes Wasser mit einbringen.



57: Vocoder können nicht nur abgefahrene Drums erzeugen, sondern auch chirurgisch arbeiten und für die nötige Transparenz sorgen

Bewährte Studio-Tipps

59 Die Qualität Ihrer Kabel spielt eine große Rolle: Hochwertige Kabel danken für Ihr Vertrauen durch eine lange Lebensdauer, billige hingegen durch häufige Kabelbrüche – mit Vorliebe am eingeschweißten Stecker. Achten Sie im gesamten Studio also nicht nur konsequent auf eine möglichst symmetrische Signalführung, um Brummen durch Einstreuungen zu vermeiden.

60 Greifen Sie den Kopfhörermix „pre-fader“ ab. Dies hat den Vorteil, dass Sie im Regieraum die Pegelverhältnisse der Spuren verändern können, ohne den Kopfhörermix des Sängers dadurch zu beeinflussen. Cubase und andere Sequenzer besitzen dafür entsprechende Schalter in den Gruppen- oder Send-Kanälen.

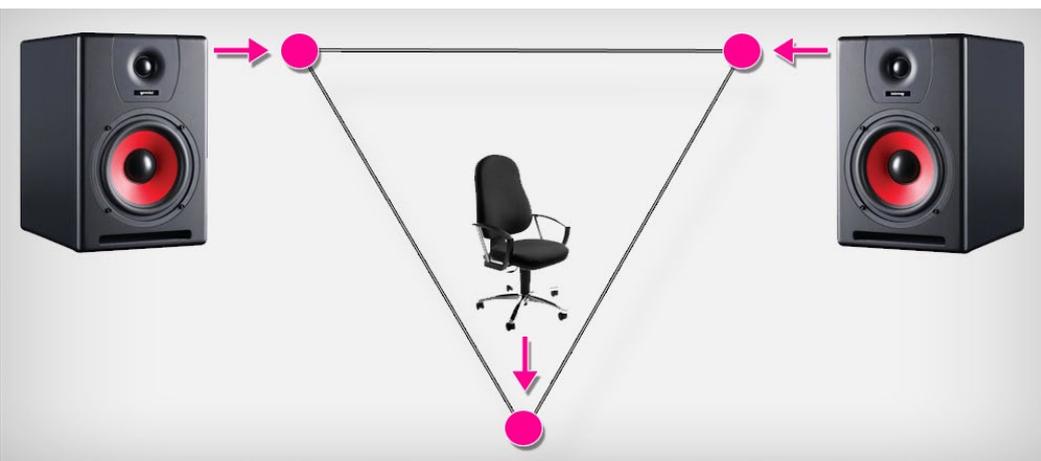
61 Gönnen Sie sich einen Kopfhörerverstärker. Ist der Ausgang der Audiokarte zu niedrig gepegelt, muss ein richtiger Kopfhörerverstärker her. Wählen Sie diesen bei einer Neuanschaffung ruhig großzügig. Erstens sind die Preisunterschiede zwischen vier und acht Kanälen sehr gering. Zweitens möchten in der Praxis immer mehr Ohren mithören, als man erwartet hätte.

62 Songmarker einsetzen. Die Verwendung von Songmarkern bei der Aufnahme von Vocals ist essenziell. Und ziehen Sie diese am besten ein bis zwei Takte nach vorn. Auf diese Weise hat der Künstler Zeit, sich auf die Songstelle vorzubereiten, falls Sie einzelne Strophen mehrfach aufnehmen möchten.

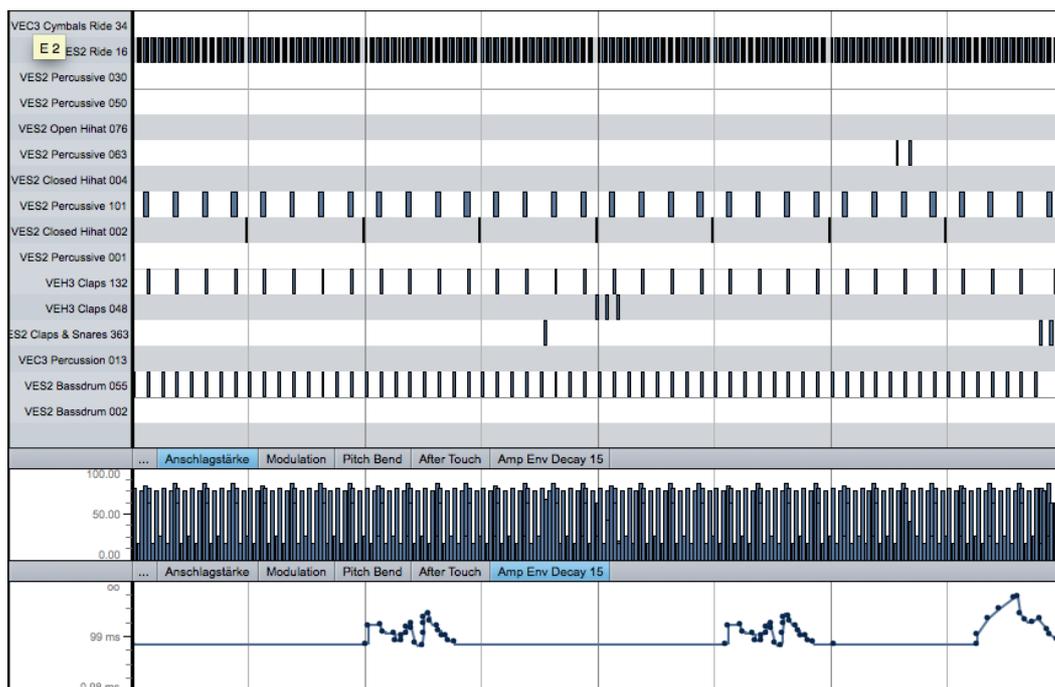
63 Richten Sie Ihre Monitorboxen korrekt aus. Im Idealfall bildet die Stereobasis, also der Abstand der beiden Boxen, zusammen mit dem Abhörplatz ein gleichseitiges Dreieck von etwa 1,5 Metern Schenkellänge. Vermeiden Sie die Aufstellung in Raumecken oder nahe an rückwärtigen oder seitlichen Wänden.

64 Verzichten Sie auf Noppenschäum. Denn obwohl dieser im Heimstudio-bau sehr beliebt ist, sollten Sie ihn nicht einsetzen. Die akustischen Eigenschaften dieser meist 40 Millimeter dicken Platten sind für eine gleichmäßige Absorption nicht geeignet. Oft erfolgt die Dämpfung erst in den unteren Höhen um 4 kHz, wodurch Sie im Mix komplementäre Klangfehler produzieren, also zu viele Höhen mischen, weil der Raum dumpf klingt.

65 Akustisch entkoppeln. Wenn Sie Ihre Boxen auf dem Tisch stehen haben, entkoppeln Sie diese. Ideal wäre hier eine Boxenaufstellung auf separaten Ständern. Ist dies nicht möglich, helfen sogenannte „Speaker Pads“, die Boxen akustisch vom Untergrund zu entkoppeln.



63: Die korrekte Ausrichtung der Monitorboxen wird gerne vernachlässigt, spielt aber eine entscheidende Rolle für die Raumakustik



68: Eine geschickte Platzierung von Controller Daten für Envelope Decay sorgt in diesem Falle für unterschiedliche lange Hi-Hat Samples. Zusammen mit variierender Anschlagstärke entstehen extrem lebendige Drum Figures

66 Nutzen Sie vorhandene Elemente im Raum als Diffusoren. Bücherregale oder der Schrank mit der Plattensammlung dienen im Studio oft als natürliche Diffusoren, die den auftreffenden Schall gleichmäßig in verschiedene Richtungen reflektieren. Auf diese Weise lassen sich stehende Wellen im Mitten- und Hörspektrum vermeiden. Gegen das gefürchtete Bassdröhnen hilft jedoch nur die klassische Bassfalle.

MIDI-Programmierung

67 Nutzen Sie die Power von Controller-Daten. Etwa, um die Ausdruckskraft synthetischer Instrumente zu erhöhen. Bevorzugte Modulationsziele sind neben Tonhöhe für ein leichtes Vibrato auch die Lautstärke, mit der Sie Tremoleffekte erzielen. Vor allem Sampler wie Kontakt, HALion und MachFive unterstützen schier unendlich viele Controller.

68 Controller gezielt einsetzen. Nicht jede Phrase benötigt ein Tremolo, und häufige Vibratos können auch gehörig nerven. Nutzen Sie MIDI-Controller nur, um den künstlerischen Ausdruck zu unterstützen, nicht um des bloßen Effekts willen. Vereinzelt angewandte Modulationen fallen ohnehin umso mehr auf.

69 Live-Modulation. Nehmen Sie Modulationen live auf, anstatt sie mit der Maus einzuzichnen. Das Ergebnis wird mit Sicherheit authentischer wirken. Nutzen Sie dazu übliche Spielhilfen wie das Mod-Wheel, ein Trackpad wie das KaossPad oder andere MIDI-Controller, die man anfassen kann.

70 Nichts kopieren. Kopieren Sie keine Sequenzen und Controllerdaten, denn kein Mensch spielt Phrasen immer absolut identisch. Nehmen Sie stattdessen lieber mehrere Takes hintereinander auf. Am Ende erhält Ihr Song einen wesentlich dynamischeren und lebendigeren Touch.

71 Drum-Pitching. Nutzen Sie das Pitch-Wheel zusammen mit Ihren Drums. Vor allem auf Congas und Toms erhalten Sie damit Tabla-Effekte und sogenannte Talking-Drums. Einen Tick experimenteller können Sie das noch gestalten, indem Sie die Sounds loopen lassen, am besten vorwärts-rückwärts.

72 Akkord-Power. MIDI-Effekte wie Arpeggiatoren oder Chorder sind ungemein kreative Werkzeuge. Die meisten DAWs bringen von Haus aus diverse Tools mit, die Sie unbedingt antesten sollten. Denn nicht jedes Plug-in bietet diese Möglichkeiten intern an. Richtig spaßig wird es dann, wenn Sie Ihre Hardware-Synthesizer damit anspielen.

Kompressor-Kniffe

73 Kompressor-Funktion. Ein Kompressor dämpft ein Signal, sobald die eingehende Lautstärke einen bestimmten Schwellwert (Threshold) übersteigt. Ab diesem Punkt wird komprimiert: Alles, was lauter als dieser Schwellwert ist, wird in einem bestimmten Verhältnis (Ratio) leiser gemacht. Attack bestimmt die Verzögerung, mit der die Kompression greift und Release die Zeit, bis sie nachlässt, wenn der Threshold wieder unterschritten wird.

74 Nutzen Sie verschiedene Kompressoren in Ihren Stücken. Manche Modelle eignen sich besser für Drums, andere führen dort zu eher mittigen Resultaten und werden daher besser auf Vocals oder anderen Instrumenten angewandt. Es muss auch nicht immer eine Extremeinstellung her, denn auch die anderen Spuren des Songs brauchen genügend Luft zum Atmen. Oft ist man mit einer geringen Kompression schon gut beraten.

75 Weniger ist mehr. Komprimieren Sie Gesang bei der Aufnahme nur subtil. Hier geht es primär darum, keine Übersteuerungen in der Aufnahme zu haben. Bei einem sehr dynamischen Sänger kann man es mit größerem Ratio versuchen, damit die leisen Passagen eine höhere Grundlautstärke erreichen.

76 Sprach-Kompression. Bei Sprachaufnahmen sollte der Kompressor nur wenig eingreifen, denn es gilt, lediglich eine konstante Lautstärke zu erreichen. Ist der Kompressor konstant am Arbeiten, klingt die Stimme schnell gepresst und unnatürlich. Gute Sprecher haben meist eine sehr kontrollierte Dynamik. Ist der Sprecher jedoch nicht geübt oder ist eine sehr emotionale Performance gefragt, dürfte ein höherer Ratio gelegentlich helfen.

77 Arbeiten mit Subgruppen. Nutzen Sie Subgruppen beim Bearbeiten von Chören, anstatt sich alle Stimmen einzeln vorzunehmen. Beschneiden Sie mittels EQ die Bässe und heben Sie die Höhen oberhalb 4 kHz mit einem Shelvingfilter an. Senden Sie die Gruppe anschließend in einen Kompressor, der – je nach Dynamik – durchaus auch mehr als 6 dB komprimieren darf.

[1] www.mda-vst.com; [2] www.olilarkin.co.uk; [3] www.brainworx-music.de; [4] www.illformed.org; [5] www.velocet.com; [6] www.oo-software.com

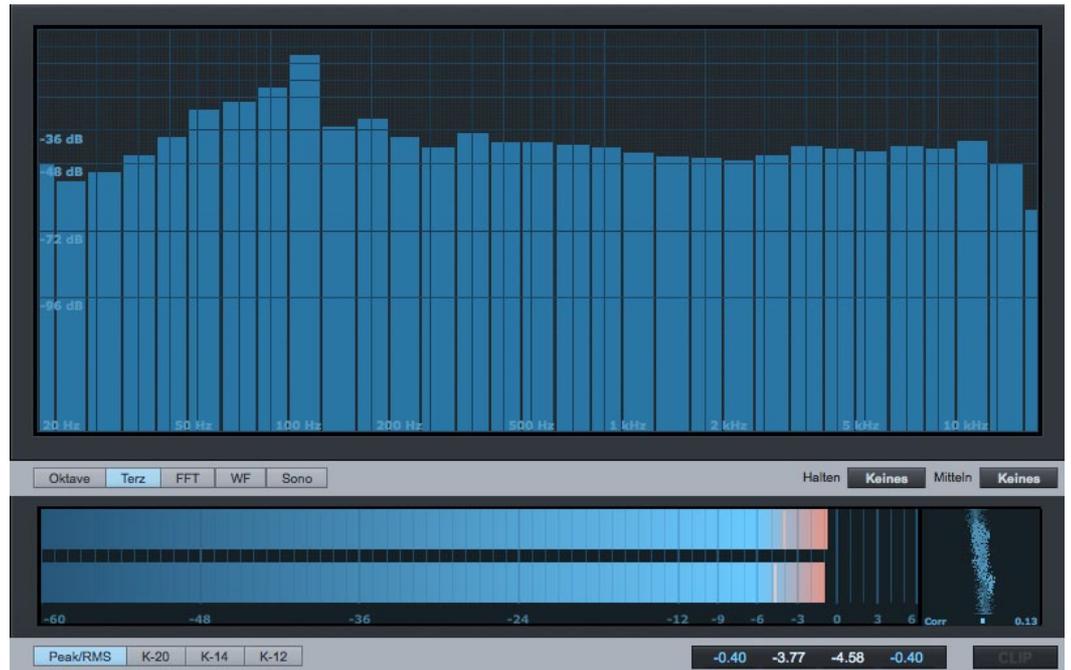
78 Spuren verschweißen. Kompressoren auf Subgruppen können helfen, einen kompakten Sound zu erreichen.

Wenn Sie beispielsweise Drums und Bässe auf eine Gruppe routen, können Sie sehr schön ein kompaktes Fundament bilden. Die Drumsounds klingen dann wie aus einem Guss. Mit kurzen Attack- und Release-Zeiten wird der Sound dichter und Räume werden betont, während mittellange Zeiten die Anschläge betonen. Praktisch bei Sounds, die sich nicht genug durchsetzen.

79 Es darf auch knallen. Wenn Sie eine 80er-Bassdrum mit knalligem Attack und langem Ausklang brauchen, suchen Sie mit der Attack-Zeit den Punkt, an dem die Bassdrum so richtig knackt, und stellen Sie Release sehr kurz ein, damit der Bauch schnellstmöglich nachkommt. Bei zu kurzen Zeiten kann der Klang anfangen zu zerrn, drehen Sie die Regler dann wieder dementsprechend zurück.

Frequenz-Übersicht: Wo liegt was?

80 Subbass (unter 50 Hz): Bassdrum und Bass nehmen normalerweise den größten Raum in diesem Bereich ein. Heben Sie Frequenzen in diesem Bereich besser nicht an, denn das Ergebnis ist meist nur matschiger Klang. Gerade der Sub-Bass Bereich frisst die meiste Energie. Folglich bleibt weniger Platz für die restlichen Frequenzen übrig und die Gesamtlautstärke kann nicht mehr mit anderen Songs konkurrieren.



81: Ein wohl proportioniertes Frequenzspektrum steht meist für ausgewogenen Klang. Vertrauen Sie aber nicht blind auf die Optik, sondern vergleichen und testen Ihre Songs.

81 Bass (50 – 250 Hz): Hier ist der hörbare Bassbereich zu Hause, den auch die meisten Stereoanlagen und Desktop-Speaker wiedergeben können.

82 Tiefe Mitten (200 – 800 Hz): Die Mitten sind eine der typischen „Problemzonen“ beim Mischen, denn überpräsenente Frequenzen in diesem Bereich sorgen schnell für müde Ohren und verleiten zum zu starken Betonen in den Höhen als Ausgleich.

83 Hohe Mitten (800 Hz – 6 kHz): Die menschliche Stimme ist in den hohen Mitten angesiedelt, was auch der Grund dafür ist, dass wir besonders sensibel auf diese Frequenzen ansprechen. Schon die kleinsten Änderungen haben große Auswirkungen und sollten daher mit Bedacht angegangen werden. Die meisten Telefone sind um die 3 kHz am lautesten, weil hier die größte Sprachverständlichkeit gegeben ist. Gerade bei Vocals hier nur sehr vorsichtig arbeiten.

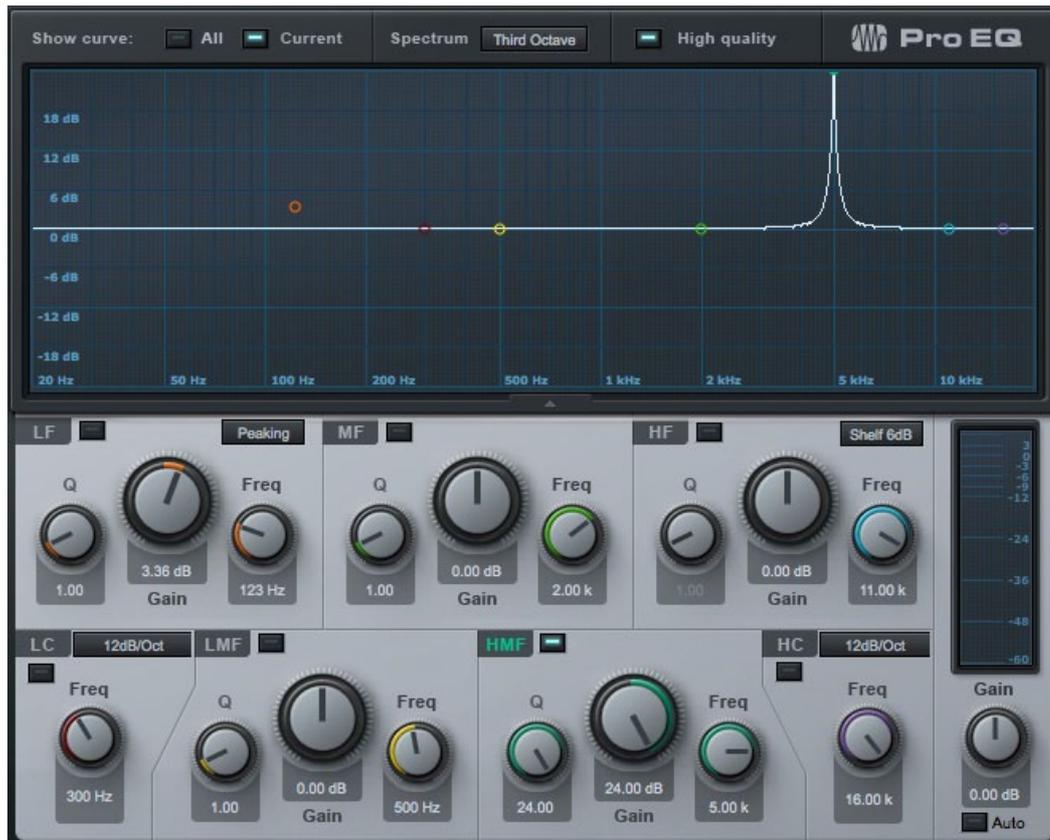
84 Untere Höhen (6 – 8 kHz): Hier greifen die Höhen-Regler durchschnittlicher Stereoanlagen. Anhebungen in diesem Bereich machen den Sound künstlich brillanter. Man ist geradezu geneigt zu sagen „echter“. Also anpassen beim Mastern.



»Mono Lancer inspiriert.«

Wir könnten Dir hier die tollen Features von Mono Lancer aufzählen, könnten etwas von den **beiden Oszillatoren** und dem **edel klingenden Tiefpassfilter** erzählen oder vom optionalen **Modular Dock** im Eurorackformat ...

... *Wir wollen Dir aber lieber von unserer Erfahrung mit dem kompakten Gesellen berichten*



86: Per Notch Filter sind dröhnende und beißende Frequenzen im Nu gefunden. Reduzieren Sie den Gain dennoch mit Bedacht, damit keine allzu großen Löcher im Sound entstehen

85 Obere Höhen (8 – 20 kHz): Dieser Bereich wird dominiert von den hohen Frequenzen von Becken und Hi-Hats. Eine Anhebung kann in einem edleren HiFi-Sound resultieren. Frequenzen daher auch hier nur sehr vorsichtig anheben. Das Ohr ermüdet schnell bei zu vielen oberen Höhen. Falls Sie unsicher sind, nehmen Sie eine Referenz-CD zur Hand, mit der Sie Ihren Song mit einem anderen vergleichen können.

86 Befreien Sie Aufnahmen von störenden Frequenzen. Hören Sie alle Spuren Ihres Songs nacheinander einzeln durch und drehen Sie jeweils für einige Sekunden die Lautstärke weit hoch. Klingt ein Sound unangenehm, laden Sie einen Equalizer und stellen Sie die Flankensteilheit (Q) auf Maximum. Fahren Sie dann mit dem Frequenz-Regler von links nach rechts durch das Spektrum. Problematische Bereiche erkennen Sie nun leicht an einem grellen, glockenhaften Klang. Fahren Sie den Gain-Regler für diese Frequenz um 2 – 3 dB herunter. Prüfen Sie unbedingt auch die halbierte und doppelte Frequenz der gefundenen Stelle.

87 Nach hinten schieben. Um Instrumente im Mix weiter hinten zu positionieren, nehmen Sie per Tiefpassfilter die Höhen weg. Je weiter hinten, desto weniger höhenreich sollte das Signal ausfallen. Kombinieren Sie den Effekt mit Reverb, das je nach gewünschter Tiefe intensiver und länger ausfällt. Soll der Sound ganz nah am Hörer sein, mischen Sie ihn eher brillanter und trocken.

88 Setzen Sie Equalizer mit Bedacht ein. Denn im Zweifel ist weniger immer mehr. Änderungen von mehr als etwa 4 dB haben bereits sehr starke Auswirkungen, selbst wenn die Flankensteilheit gering eingestellt ist. Wird ein Signal zu drastisch beschnitten, leidet der Gesamtklang und der Sound könnte lasch und undefiniert werden. Beim Betonen einer Frequenz wiederum steigt auch die Lautstärke und das Signal kann aufdringlich werden. Hören Sie bei Änderungen von mehr als 2 – 3 dB also immer genau hin, möglicherweise auch mit einer kurzen Pause dazwischen.

89 Subtraktiv statt additiv Korrigieren: Beim Einsatz von Equalizern sollten Sie Frequenzen eher absenken statt anheben, sonst landen Sie schnell bei einem übersättigten Gesamtmix. Wenn Sie eine Frequenz dennoch additiv betonen wollen, greifen Sie unbedingt auf einen hochwertigen EQ zurück, der einen passenden Eigenklang mitbringt.

90 Sounds tauschen. Möchte sich eine Spur oder Sound gar nicht recht in den Mix einfügen, sind man mit einem Austausch meist besser beraten, statt sich mit endlosen Reparaturarbeiten in den Wahnsinn zu treiben. Als Faustregel gilt: Wenn es nach 10 Minuten noch nicht passt, suchen Sie lieber einen neuen Weg.

91 Solo hören. Hören Sie Instrumente zum Bereinigen immer solo an, denn nur so können Sie störende Frequenzen aufspüren. Zum Einpassen in den Gesamtmix schalten Sie wiederum alle anderen Spuren hinzu. Andernfalls laufen Sie Gefahr, das Instrument so rund und fett zu gestalten, dass es im Kontext keinen Platz mehr für den Rest lässt.

92 Klangfärben. Färben Sie Ihre Sounds mit dem Eigenklang von Equalizern. Zahlreiche Hardware-Kandidaten und auch Plug-ins mit Röhren-Emulationen wie beispielsweise von Softube, NI oder IK Multimedia bringen einen eigenen Charakter mit. Teils sehr satt, teils subtil. Nehmen Sie sich Zeit, die Vorzüge des Sounds kennenzulernen, denn derartige EQs passen nicht immer in jeder Situation. Aber wenn, dann bringen sie meist das gewisse Etwas mit.

Absolute No-Gos

93 Basslastige Mixe: Gerade beim Abmischen über kleine Boxen oder Kopfhörer werden fehlende tiefe Frequenzen gerne mit dem Equalizer „nachgemischt“. Dies führt zu einem matschigen Gesamtmix, in dem sich die einzelnen Sounds nicht mehr hervorheben und differenzieren können. Wenn Sie sich also beim Aufdrehen der Bässe erwischen, nehmen Sie einen Spektrum Analyzer zu Hilfe und vergleichen Ihren Song wieder mit einer Referenz.

94 Maskierende Instrumente: Während der Entstehung eines Songs werden meist alle möglichen Ideen gesammelt und verschiedene Instrumente ausgetestet. Am Ende landet alles in einem Topf und wird sortiert. Manchmal jedoch auch nicht. Wenn Sie also feststellen, dass sich einige Spuren gegenseitig im Weg stehen oder im gleichen Frequenzbereich zu Hause sind, strukturieren Sie Ihren Song um, damit die Instrumente nicht gleichzeitig spielen, oder tauschen Sie sie gleich aus.

95 Professionelle Vocals: Ein großer Unterschied zwischen professionellen Sängern und Amateuren ist nicht nur die Fähigkeit zum Halten von Tonhöhe oder Vibrato. Hört man genau hin, wird deutlich, dass auch bekannte Sänger nur mit heißem Wasser kochen. Was sie tatsächlich abhebt, ist die Fähigkeit dynamisch zu singen und damit eine Spannung zu erzeugen. Sollte Ihr Sänger also permanent ins Mikrofon gröhlen, durchweg flüstern oder zu weit davon entfernt stehen, weisen Sie ihn freundlich darauf hin und nehmen Sie lieber mehrere Takes auf, als im Nachhinein ander Dynamik zu schrauben.

96 Übertriebener Hall: Reverb ist ein Effekt, der am besten nur sehr spärlich eingesetzt wird. Dennoch tappt man immer wieder in die Falle, Sounds mit einem riesigen Raum auszufetten, um sie extrem prominent im Mix zu platzieren. In modernen Musik-Produktionen wird Hall nur dezent eingesetzt. Meistens ist er fast unhörbar und verleiht den Instrumenten und Vocals nur etwas Textur. Die Faustregel ist, den Effekt so lange beizumischen, bis er gerade mal hörbar wird. Anschließend drehen Sie den Regler wieder ein Stückchen zurück.

97 Falsche Drums: Programmierte Drums sind in elektronischen Gefilden absolute Normalität. In Pop-Songs können sie jedoch ein wahrer Groove-Killer sein, denn dort sind keine maschinenhaften Beats gefragt, sondern dynamische Drums. Sollten Sie in die Bredouille geraten, eben solche Drums zu benötigen, aber keinen Drummer zur Hand haben, spielen Sie die Spuren auf jeden Fall von Hand ein. Anschließend können Sie die Noten mit unterschiedlichen Anschlagstärken sowie per Groove-Quantisierung oder „Humanize“-Funktion lebendiger gestalten.



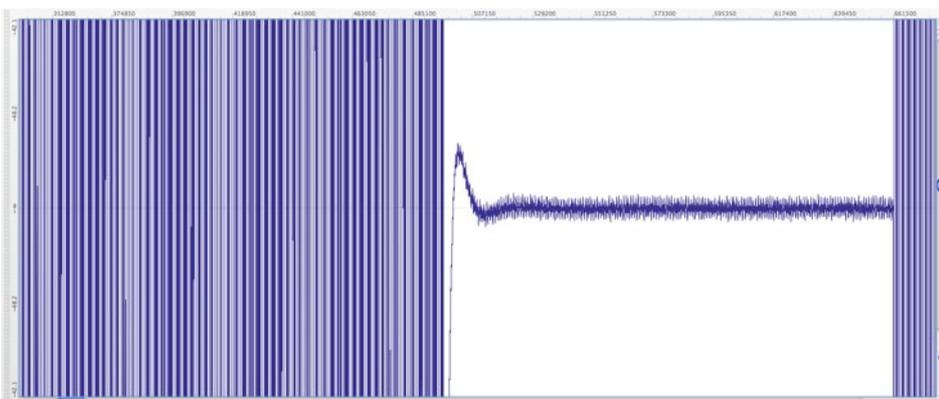
96: Wenn Sie sich dabei erwischen, zahlreiche Spuren großzügig mit Reverb auszustatten, machen Sie sich eine Skizze mit der gewünschten Platzierung der Instrumente im Raum und reduzieren die Reverbs dementsprechend

98 Zu leise Vocals: Wenn ein Song eine Gesangsspur beinhaltet, sollte ein Zuhörer in der Lage sein, den Inhalt der Worte verstehen zu können. Natürlich erscheint das elementar, dennoch kommt es vor, dass man die Vocals nach dem x-ten Durchlauf auswendig kennt und sie daher versehentlich zu leise mischt. Achten Sie darauf, die Lautstärke der Vocals nicht permanent zu ändern. Muten Sie die im Zweifel lieber die entsprechende Spur.

99 Zu viel Raumklang: Gesangsspur werden nicht immer unter optimalen Bedingungen aufgenommen. Sei es wegen eines akustisch unbehandelten Raums oder weil die Aufnahme spontan fernab vom Studio entsteht. Halten Sie in diesen Fällen einfach den Raumanteil möglichst gering. Mikrofone mit Nieren-Charakteristik eignen sich hierfür besonders.

100 Ungünstiges Timing: Professionelle Musiker üben meist wochen- oder monatelang, bevor sie ins Studio gehen. Dann aber sitzen die Song-Strukturen und das Timing passt perfekt. Natürlich ist dieser Idealzustand nicht immer gegeben und kleine Unsicherheiten lassen sich auch nachträglich problemlos korrigieren. Wenn die Nachbearbeitung jedoch ausufert, ist weiteres Proben sicherlich die bessere Option. Spätestens beim nächsten Live-Auftritt wird es sich auszahlen.

101 Leises Grundrauschen: Tappen Sie nicht in die Falle, auch noch so leises Grundrauschen bei der Aufnahme zu ignorieren. Am Ende summiert sich das Rauschen jeder Spur zu einem gewaltigen Störfaktor. Zwar lässt sich auch im Nachhinein noch mit Gates und High-Cuts arbeiten, doch darauf sollte man sich keineswegs verlassen. Steuern Sie stattdessen lieber jedes Signal so laut wie möglich aus, bevor Sie auf „Record“ drücken.



101: Der Film „Das weiße Rauschen“ wurde mehrfach ausgezeichnet, ist aber ein Horror-Streifen für jedes Studio. Vermeiden Sie jedes noch so leise Rauschen vor der Aufnahme