

SOUNDHECK SPECIAL

Mensch und Maschine

So bringt ihr eure Zuspieler auf die Bühne

Der Live-Einsatz von Zuspielern zählt heute bei vielen Formationen ganz selbstverständlich zur Performance. Es ist ein Vorurteil, dass eine Band hierdurch notwendigerweise zum Plastik-Pop-Act mutiert. Im Gegenteil: Wer es drauf hat, Zuspieler intelligent einzusetzen, dem eröffnen sich neue kreative Felder.

Grundsätzlich kann man zwischen zwei Arten von Zuspieler-Anwendungen unterscheiden: Bei der ersten – traditionellen – Variante fungieren Multitracker, Sampler und Co. gewissermaßen als digitale Bandmaschinen. Mehr oder minder üppige Playbacks werden dabei zur Unterstützung des eigenen Live-Sounds starr abgespielt. Vielmehr als zuvor aufgenommene beziehungsweise programmierte Songs zu starten, ist

hier während der Performance meist nicht zu erledigen. Typischerweise übernimmt diese Aufgabe der Schlagzeuger, da sich die Band im Normalfall schließlich ohnehin nach seinem Timing richtet.

Die zweite Variante des Zuspieler-Einsatzes erfordert höheren Aufwand, birgt aber auch größeres musikalisches Potenzial. Moderne Audio-Software kann in Kombination mit Hardware-Controllern als schlagkräftiges Tool für die Performance genutzt werden. Ein bloßer Zuspieler mutiert so schnell zum tatsächlich bespielbaren Instrument mit reichlich Möglichkeiten zur Improvisation. Zu den Pionieren dieser Methode zählt etwa der New Yorker Musiker Moldover (im Interview auf Seite 37 stand er uns Rede und Antwort).

Die traditionelle Methode

Eine typische Situation in der Zuspieler traditionell angewendet werden, ist folgende: Ihr tretet als Trio (Drums, Bass, Gitarre/Gesang) auf. Zwischen euren Studio-Recordings und eurer Live-Präsentation klafft jedoch eine nicht zu unterschätzende Opu lenzlücke. Sechs Hände reichen einfach nicht, um atmosphärisch wichtige Flächen zu legen, geschwei-



Sounds von der Platte: Die Bananafishbones setzen auf einen HD-Recorder DP-01 von Tascam.



Inhalt SPECIAL

Mensch und Maschine
So bringt ihr eure Zusprieler auf
die Bühne

Seite 32

Die 7 goldenen Regeln
für den Live-Einsatz von Zusppielern

Seite 36

Auf zum Kauf
Zusprieler für jede Anwendung

Seite 40

Florian Zapf

ihrer Auftritte besonders die Brettgitarren im Vordergrund stehen, wollte man live doch nicht gänzlich auf Synthie- und Sample-Elemente verzichten. Noel Pixx, seines Zeichens musikalischer Kopf von Eisbrecher, erläutert das daraus resultierende Problem: „Wenn ich das komplette elektronische Material als Live-Keyboarder performen wollte, müsste ich mein Studio mitnehmen. Dieser Aufwand würde sich für uns aber nicht rentieren. Es macht ja außerdem auch wenig Sinn, wenn da ein Keyboarder steht und zum Beispiel Bassdrum-Viertel spielt.“ Ein Zusprieler musste also her. „Wir haben deshalb den Alesis HD24 dabei. Pads und Ähnliches fahren wir live im Gegensatz zur Platte ohnehin drastisch zurück. Dafür finden eben mehr Gitarren statt.“ Als zusätzliches Tool steht neben dem 24-Spur-HD-Recorder Alesis HD24 ein Yamaha-SU200-Sampler zur Verfügung – von Noel Pixx liebevoll „kleines Drecksteil“ getauft. „Der SU200 stellt noch mal 8 Megabytes an Sounds zur Verfügung, die man mitfahren kann, wenn man Lust hat.“

Die elektronischen Sounds werden von Live-Drummer René Greil via Alesis HD24 gestartet. „Dadurch sind wir natürlich zeitlich fix“, räumt Noel Pixx ein. „Und wir können auch nicht einfach noch mal acht

ge denn, um die hier und da musikalisch dann doch unabdingbare zweite Gitarre erklingen zu lassen. Ganz abgesehen von den Sample- und Synthie-Loops, derer ihr euch im Studio ausgiebig bedient habt. Kurz: Die Maschine muss ran!

Ähnlich erging es zum Beispiel der deutschen Formation Bananafishbones („Come To Sin“, „Easy Day“ ...). Bisher stets Playback-frei unterwegs, stieß das Trio mit dem letzten Album „When You Pass By“ an die Grenzen des auf der Bühne zu dritt Umsetzbaren. Verstärkt ließen die Bananafishbones auf dieser CD Elektronisches zu. Die Kompositionen der drei Vollblutmusiker durften demnach auch schon mal in Richtung House oder Disco neigen. Man entschloss sich daher, für die anschließende Tour auf einen robusten Zusprieler zurückzugreifen. „Wir haben uns bewusst gegen den Laptop entschieden“, sagt Drummer Florian Rein. „Stattdessen sind wir mit einem Tascam-HD-Recorder unterwegs, der von meinem Click angesteuert wird. Wir wollten etwas Rock-'n'-Roll-taugliches, etwas, das uns nicht plötzlich auf der Bühne abschmiert.“ Die Wahl fiel schließlich auf das Portastudio Tascam DP-01, einen Acht-Spur-Recorder, der in jedem Kanal Regler für Lautstärke, Pan und Effekt-Sends sowie eine zweibändige Klangregelung

zur Verfügung stellt. Playbacks also, aber mit Bedacht eingesetzt. Generell versuchen die Bananafishbones, so Florian Rein, die Einspielungen als dezente Stütze der Band einzusetzen.

Ein ähnliches Zusprieler-Konzept wie die Bananafishbones verfolgen auch die deutschen Dunkelrockers von Eisbrecher (siehe Story in SC 12/08). Auch auf dem aktuellen Album dieser Band („Sünde“) findet sich eine gute Dosis Elektro-Sound. Obwohl während



Immer in Schlagdistanz: Bei den Elektrometallern von Eisbrecher steht ein Rack mit auf der Bühne.



Volle Kontrolle: Mit einem Software-Sampler stehen einem alle Möglichkeiten offen.

Takte an einen Song hängen. Was manchmal schade ist.“ Eisbrecher bedienen sich daher eines kleinen Tricks: Bei einigen Song-Enden läuft der Zuspeler schlicht nicht mit. So ist es der Band möglich, den Ausklang der betreffenden Titel spontan zu gestalten. „Dann kann man Rock 'n' Roll machen, wenn einem danach ist“, sagt Noel Pixx. Und René Greil fügt an: „Der HD24 ist seit fünf Jahren im Road-Einsatz, und wir hatten damit noch kein Problem.“ Um gänzlich abgesichert zu sein, zählt außerdem ein HD24-Spare zum Equipment von Eisbrecher.

Das richtige Equipment

Zwar taugen prinzipiell auch bereits simple Geräte wie Minidisc-Player als Zuspeler, wirklich zeitgemäß und professionell lässt sich mit solchem Equipment jedoch nicht arbeiten (daher stößt man eben auch bei professionellen Künstlern wie den Bananafishbones oder Eisbrecher nicht auf derartiges Gear). Das liegt unter anderem daran, dass diese Tools lediglich Stereospuren ausspielen. Eine detaillierte Bearbeitung am FoH-Platz durch den Toningenieur fällt somit flach. Außerdem fehlen hier normalerweise am Gerät selbst Features zur weiteren Klangoptimierung des Zuspelermaterials, also Filter, Pan-Regler, Kompressoren und so weiter. Auch lassen sich einzelne Sounds nicht via Aux-Send auf zusätzliche Audio-Prozessoren routen.

Weitere Geräte, die sich live als Zuspeler nutzen lassen, sind Hardware-Sampler. Bei diesen Instrumenten kann man oft auf mehrere Ausgänge zurückgreifen. Allerdings kommt man hier – gerade bei älteren Geräten – häufig in Speichernöte. Es sei denn, ihr habt es nur auf relativ kurze Effekt-Sounds abgesehen, die einzeln abgefeuert werden sollen. In so einem Fall bietet sich ein Hardware-Sampler beziehungsweise ein Synthesizer mit Sampling-Funk-

tion sehr wohl an. Trotzdem: Besonders in puncto Bedienung sind diese Tools eigentlich nicht mehr zeitgemäß. Das Laden, Anwählen und Bearbeiten geht via Software schlicht schneller vonstatten. Dafür laufen die alten Hardware-Gesellen aber vergleichsweise zuverlässig. Wesentlich komfortabler fährt man jedoch mit Multitrackern beziehungsweise HD-Recordern, wie sie die Bananafishbones und Eisbrecher einsetzen. Ein weiterer Vorteil dieses

» Wenn ich das komplette Material live performen wollte, müsste ich mein Studio mitnehmen.«

Equipments: Ihr könnt mit guten Multitrackern auch gleich die Aufnahme eurer Zuspeler-Spuren erledigen. Denn diese Geräte verfügen ja meist über umfangreiche Recording- und Editing-Funktionen.

In jüngerer Zeit greifen Live-Musiker auch immer öfter zu Software-Lösungen. Zum einen kann man so eine Menge Geld sparen: Um sich sämtliche in einem Standard-DAW-Programm integrierten Tools als Hardware zuzulegen, benötigt man nämlich schon einen recht stattlichen Kontostand. Andererseits sind Betriebssysteme, Sequenzer, und Plugins heute in der Regel so zuverlässig und leistungsstark, dass man mit ihnen den Gang auf die Bühne

Schicker Controller der zum Experimentieren einlädt:

Mit Korgs Kaoss Pad könnt ihr nicht nur Samples abrufen, sondern diese auch kreativ bearbeiten.



durchaus wagen kann – vorausgesetzt das entsprechende System wurde im Vorfeld ausgiebigen Tests unterzogen. Schon mit herkömmlichen Audio-Sequenzern lassen sich beeindruckende Zuspeler-Playbacks fahren. Über integrierte Soft-Synthies und Plugins kann der Playback-Sound außerdem spontan manipuliert werden. So richtig spannend wird das Spiel mit dem Zuspeler jedoch erst, wenn man zu Echtzeit-Tools wie Ableton Live greift, und diese über MIDI-Remote-Funktionen in Verbindung mit Controllern nutzt.

Neue Möglichkeiten

Wer von seinem Zuspeler mehr verlangt als stures Abspielen zuvor erstellter Playbacks, der greift zu Software – und bedient diese über Hardware-Controller. Als Letztere können zum Beispiel herkömmliche Synthesizer dienen, deren Tasten, Fader und Dreh-Potenzimeter oft via Remote-Funktion mit Audio-Software in Verbindung gesetzt werden können. So nehmt ihr direkten Einfluss auf die Spuren eures Zuspelers. Das heißt: Ihr beeinflusst per Hardware-Dreh-Encoder etwa die Resonanzfrequenz eines Synthie-Sounds, transponiert Loops, lasst Klänge an- und abschwelen oder stottern, vollzieht Filterfahrten und vieles mehr. Außerdem seid ihr etwa mit Ableton Live in der Lage, via Controller in das Arrangement eurer Playbacks spontan einzugreifen. Selbst wenn ihr, zum Beispiel als Gitarrist, eure Hände während des Gigs nicht frei habt, könnt ihr so etwas realisieren: Per Floorboard nämlich. Hierfür weist ihr einfach

den verschiedenen Schaltern eures Bodencontrollers die entsprechenden Clip-Change-Befehle in Ableton Live zu. Überdies bietet der Markt Spezial-Controller. Das Angebot reicht hier von speziellen Drum-Pads über Mischpult-artige MIDI-Einheiten bis zu exotischeren Tools wie dem Kurzweil-Ribbon-Controller oder dem Kaoss Pad von Korg. ✖

Kontrollfreak: Moldover



Moldover ist ein Pionier des kreativen Controller-Einsatzes. Der junge New Yorker Musiker und DJ hat SOUNDCHECK Interessantes über sein Setup und die richtige Gig-Vorbereitung verraten.

Moldover, Absolvent des Berklee-Music-College, treibt in seinen Sets die aktuelle Controller-Technik an ihre Grenzen. Controllerism nennt sich diese neue musikalische Spielart. Hier wird der Zuspeler als echtes Instrument eingesetzt. Moldover unterzieht seine Sounds jeder erdenklichen musikalischen Manipulation, zerschlägt ihre Form, überführt das Material in neue Zusammenhänge – alles live und On The Fly.

Die Zentrale von Moldovers Setup ist ein ausgiebig modifizierter Novation-25SL-MIDI-Controller: Die Tasten des 25SL sind ausgetauscht oder mit Gummiflächen zwecks besserer Griffigkeit überklebt. Fünf zusätzliche Crossfader, ein Kurzweil-Ribbon-Controller sowie ein Korg-Kaoss-Pad wurden ebenfalls integriert. Software-seitig kommen Ableton Live und Native Instruments Reaktor zum Einsatz. Interessant: Ein Reaktor-Freeware-PlugIn (BeatLookup von Chris List) liegt auf dem Ableton-Live-Master-Kanal und schneidet durchgehend 4-Bar-Loops des Audio-Ausgangssignals mit. So kann Moldover Sounds zum Beispiel stottern lassen oder einzelne Abschnitte auf Tastendruck schlicht nochmals abspielen (Beatjuggling).

SOUNDCHECK: Moldover, was genau darf man unter „Controllerism“ verstehen?

Moldover: Controllerism ist im Prinzip dasselbe wie Turntablism (die Kunst, Plattenspieler als eigenständiges Instrument einzusetzen, Anm. d. Red.). Nur dass man keine Plattenspieler und Mixer nutzt, um Musik zu machen. Controllerists setzen eben auf Software und – Überraschung! – Controller.

SC: Du verwendest unter anderem die Programme Ableton Live und Native Instruments Reaktor. Was gefällt dir an dieser Software?

Moldover: Ableton war meine Einstiegsdroge in Sachen Controllerism. Eine Software gefunden zu haben, die ein benutzerfreundliches Interface bietet und bei der es sich außerdem um ein dezidiertes Performance-Programm handelt – das hat mich zu meiner ganzen Reise in die Welt des Controllerism erst inspiriert. Reaktor habe ich einbezogen, weil ich ein Werkzeug brauchte, das es mir ermöglichte, all die Regeln zu brechen, die Ableton so einfach machen. Die beiden Programme arbeiten sehr gut zusammen. Sie bieten dir, wenn du sie gemeinsam betreibst, ein gutes Gleichgewicht zwischen Einfachheit und Flexibilität.

SC: Welche Vorbereitungen triffst du, um sicher mit deinem Setup arbeiten zu können?

Moldover: Ich habe, was das Vermeiden von Abstürzen und anderen Störungen betrifft, ein

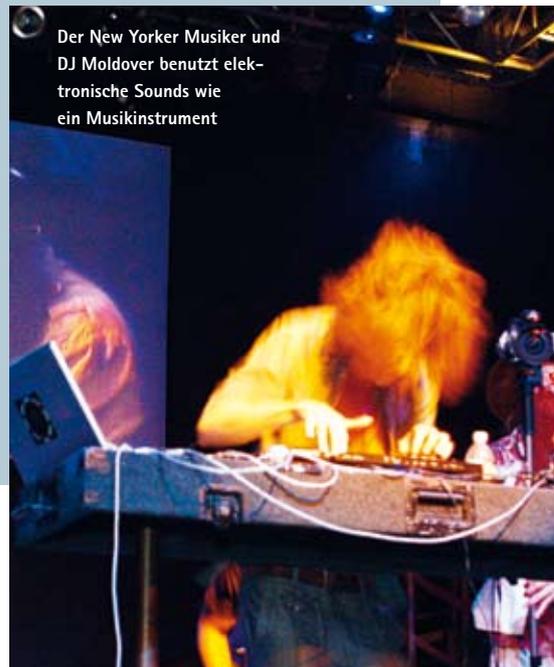
Drei-Punkte-Programm: (1) Optimierte dein System: Lass keine zusätzlichen Anwendungen laufen, schalte alle Hintergrunddienste ab. Überprüfe außerdem jedes einzelne Hard- und Software-Element deines Setups – und werde los, was du nicht brauchst. (2) Unterziehe dein System einem Belastungstest: Bringe jeden einzelnen Controller an sein Limit. Probiere jede erdenkliche Kombination von Controller-Stellungen aus. Du solltest jedes Gerät einmal aus dem Setup nehmen und wieder anschließen. Versuche einfach alles, um dein System zu crashen. Besser das passiert bei der Vorbereitung als während des Gigs! (3) Ändere nichts! Es sei denn, du hast die Zeit, Punkt (1) und Punkt (2) zu wiederholen.

SC: Du baust dir ja deine Controller gern eigenhändig zusammen. Was war der letzte Controller, den du selbst angefertigt hast?

Moldover: Ich konnte gerade die Arbeit an einem neuen Controller abschließen, den ich von Grund auf selbst konstruiert habe. Der ist für meine Zwecke besser als alles, was kommerziell momentan so angeboten wird. Und das Teil verfügt über Features, die sonst nichts da draußen vorweisen kann, zum Beispiel Twist-Lock-USB-Buchsen. Ich wünschte nur, das Gerät hätte mich nicht tausende Dollars und neun Monate bis zur Fertigstellung gekostet.

SC: Wie synchronisierst du dein System, wenn du mit einer Live-Band arbeitest?

Moldover: Ich konnte als Controllerist schon mit verschiedenen Gruppen spielen. Dabei habe ich Kopfhörer-Klicks, MIDI-Beat-Clocks, Tap-Tempo-Controls und Free-Tempo-Controls eingesetzt. Allgemein finde ich Clocks und Klicks problematisch. Ich bevorzuge die Flexibilität und Musikalität, die du mit freier Synchronisation erreichst. Das heißt, ich richte mich nach den anderen Musikern, gleiche mein Tempo On The Fly an und triggere auch meine Sounds während der Performance neu an.



Der New Yorker Musiker und DJ Moldover benutzt elektronische Sounds wie ein Musikinstrument