



STUDIO RECORDING

SO BEREITET IHR EUCH
PERFEKT DARAUF VOR



KLANG  KANTINE

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung.....	3
2. Spielen auf Metronom.....	4
3. Überprüfung eurer Arrangements.....	6
4. Instrumente und Verschleißteile.....	9

1. Einleitung

Viele Mythen kursieren unter Musikern über die Arbeit im Studio, viele davon basieren auf Erkenntnissen aus vergangenen Tagen, welche heute nicht mehr aktuell sind - einige sind jedoch auch schlicht und ergreifend falsch. Angefangen, dass manche Musiker die Qualität eines Studios anhand der Spurenanzahl des Mischpultes messen (Willkommen im digitalen Zeitalter!) über eine Überschätzung der Leistungen des Toningenieurs (Nach dem Motto: „Im Studio wird’s schon fett klingen“).

Die Aufgabe eines Tonstudios ist es, eure Musik, so wie ihr sie macht, aufzunehmen und euren Sound, den ihr im Probe-raum oder Live habt, einzufangen! Nichtsdestotrotz stehen euch in der Regel im Studio erfahrene Menschen zur Verfügung, die eine Studioaufnahme auch sicherlich zu einem Erlebnis machen, von dem ihr gewiss auch Live profitieren werdet. Und ja, man kann heute dank digitaler Technik auch etwas „mogeln“ um einige spielerische Schwächen zu kaschieren – doch auch das hat seine Grenzen. Aber man sollte definitiv nicht der Versuchung erliegen, direkt von vorneherein davon auszugehen, diese Tricks anzuwenden. Im Mittelpunkt steht ihr, eure Songs und euer Sound.

Euch wird klar sein, dass die Songs fertig komponiert und ausreichend geprobt sein sollten. Doch darüber hinaus sollen euch folgende Zeilen helfen, dass ihr bestmöglich auf eure Studio-Sessions vorbereitet seid - und ein Ergebnis erzielt, mit dem alle Beteiligten am Ende zufrieden sein werden!

2. Spielen auf Metronom

In den meisten Fällen empfiehlt es sich gerade für junge Bands, **die aufzunehmenden Tracks auf Click zu beherrschen**. Denn mit einem Metronom auf den Kopfhörern stellt ihr sicher, dass der Track zum Beispiel nicht zum Ende hin schneller wird und Temposchwankungen, die sich auf den „Druck“ des Tracks negativ auswirken können, vermieden werden. Darüber hinaus vereinfacht das vor allem in den Genres Rock, Pop, Metal, etc. noch einige andere Arbeitsschritte: Schnitte werden schnell gesetzt, Arrangementänderungen sind im Handumdrehen durchgeführt und Effekte können gegebenenfalls besser synchronisiert werden.

In vielen Fällen sieht die Aufnahmesituation in den angesprochenen Stilrichtungen so aus, dass die Band die Tracks im Studio zwar „Live“ einspielt, jedoch beispielsweise nur die Drums und der Bass als endgültige Signale später im Mix Verwendung finden – die weiteren Signale, also Gitarre, Gesang, etc. werden oft „gedubbt“, d.h. auf die schon vorhandenen Instrumente eingespielt. Dass sie trotzdem bei der Live-Session zum Einsatz kommen hat den Vorteil, dass die Band mit dem gewohnten „Band-Feel“ zusammen aufnehmen kann, was zum Beispiel meist der Dynamik eines Drummers sehr zuträglich ist – denn da passiert etwas mit der Spielweise eines Musikers, was eben nur dann passiert, wenn die Band komplett ist.

Die Dubbings von Gitarre, Gesang, etc. ersetzen später die auch mitgeschnittenen Signale der Live-Sessions (die *Leadtracks*). Wenn ihr versucht, diese Dubbings auf einem Drumtrack vorzunehmen, der im Tempo schwankt, kann das oft sehr problematisch werden!

Abgesehen von der Übung mit dem Click, bitten wir euch das Tempo eurer Songs festzulegen, bevor ihr ins Studio geht. Denn alles was vorbereitet werden kann, spart wertvolle Studiozeit – bringt also bitte eine Liste mit der BPM-Anzahl jedes Tracks mit.

Nun mag mancher von euch den berechtigten Einwand haben, dass die Band XY auch letztens im Studio war und ganz gezielt ohne Metronom aufgenommen hat. In der Tat kann auch das in einigen Fällen ratsam sein: Wenn ihr euer Instrument sehr gut beherrscht und als Band schon lange zusammenspielt, kann ein Click auf den Ohren der Musiker der Aufnahme einiges an Dynamik rauben, die sich bei guten Bands auch in (evtl. unterbewussten) Temposchwankungen manifestiert. Ob so etwas sinnvoll ist, ist jedoch immer von Fall zu Fall zu entscheiden. Aber generell lässt sich meist behaupten, dass es keine sinnvolle Lösung ist von einer Aufnahme auf Click abzusehen, wenn es ein Musiker nicht schafft „tight“ auf den Metronomschlag zu spielen. Ohne Metronom einzuspielen ist mit Ausnahmen nur dann sinnvoll, wenn es das technische Können der Musiker eigentlich erlauben würde.

Darüber hinaus ist es bei manchen Stilrichtungen oftmals nicht sinnvoll auf Click zu spielen: Jazz, Singer-Songwriter oder Klassik gehören mit Sicherheit dazu. Denn hier liegt oft ein Schwerpunkt auf dem dynamischen Zusammenspiel der Musiker, welches dadurch in Gefahr läuft, in Mitleidenschaft gezogen zu werden.

TIPP

Digitale Metronome mit Kopfhörerausgang gibt es in Musikläden schon für rund 20€. Damit lässt sich auch Zuhause wunderbar üben.

3. Überprüfung eurer Arrangements

Es kommt vor, dass Newcomer-Bands, die zum ersten Mal professionelle Aufnahmen ihrer Songs in einem Studio angefertigt haben, aus diversen Gründen mit dem Ergebnis nicht so richtig zufrieden sind. Das kann natürlich viele Gründe haben (nicht zuletzt auch die Hingabe der Toningenieurin, bzw. Produzenten), fällt jedoch auch oft auf die Band selber zurück, die vielleicht falsche Erwartungen an eine Studioproduktion gestellt hat:

Eine saubere Studioaufnahme bildet jedes Instrument gnadenlos präzise ab – stellt euch einfach einen schummrigen Kellerraum vor, in dem jemand auf einmal eine Neonröhre anknipst. Dadurch fallen spielerische oder kompositorische Schwächen dementsprechend stärker ins Gewicht. Manche Schwäche mag Live kein nennenswertes Problem darstellen, im Studio hingegen schon. **Ein wichtiger Aspekt stellt hier Arrangement dar.** Ein Problemfeld, welches oft aufgrund einer mangelhafter Abhörsituation im Proberaum erst im Studio so richtig auffällt. So kann es passieren dass man bei den Aufnahmen merkt, dass manche Songs stellenweise überladen sind, Sounds sich überlagern oder sich beißen, harmonische Probleme auftreten oder die Songs bezüglich der Spannungskurve nicht aufregend genug sind.

Das sind alles Aspekte, die in der Regel nicht im Studio behoben werden! Wenn keine Dynamik vorhanden ist, dann wird das nicht durch eine Aufnahme einfach passieren, wenn ein Part vom Instrumentalarrangement zu überladen ist, wird dies im Studio nicht automatisch transparenter klingen! Natürlich kann man im Studio hier und da ein wenig nachhelfen, aber zaubern kann man dort bislang immer noch nicht.

Auf folgende Punkte könnt ihr im Vorfeld achten, um euch gegen solche Probleme bestmöglich zu wappnen - hört euch eure Songs ganz genau an und analysiert sie anhand der untenstehenden Kriterien:

Überladung: Müssen im Chorus wirklich zwei Gitarren und Keyboards die gleichen Harmonien spielen? Überlagert in manchen Passagen die Gitarre die Hauptmelodie? Ist vielleicht in einem Part ein anderer Gitarrensound mit weniger Verzerrung sinnvoller?

Dynamik: Hebt sich der Chorus von der Strophe hinreichend ab? Ist vielleicht eine Generalpause sinnvoll, um eine Spannung zu verstärken? Vielleicht doch in der Bridge den Verstärker nicht ganz aufreißen und mit etwas mildem Anschlag spielen?

Harmonik: Keyboard spielt Dur, Gitarre Moll? Hat ein leiser Ton der Sängerin eher atonalen Charakter? Passt die Leadgitarre nicht zur Rhythmusgitarre? Oft fällt sowas in Proberäumen mit schlechter Akustik oder durch hohen Verzerrungsgrad bei Gitarren lange nicht auf.

TIPP

Bassdrum und Bass sind bei Pop- und Rockproduktionen meist die „Groove-Basis“ eines Songs – **sie Stellen den Puls des Tracks dar.**

Ein schlechtes Zusammenspiel dieser beiden Komponenten kann viele Schwierigkeiten verursachen! Prüft eure Songsdiesbezüglich eingehend, z.B. durch Aufnahme dieser Signale im Proberaum oder, wenn dies nicht möglich sein sollte, durch eine Solo-Probe von Bassist und Schlagzeuger. Wenn Bassdrum und Bass alleine dann so klingen, als würden sie ein anderes Lied spielen, solltet ihr daran etwas ändern.

Die idealen Voraussetzungen, um an diesen Kriterien zu arbeiten sind natürlich ein ordentlicher Probemitschnitt – am besten Mehrspur. Aber auch eine Aufnahme mit irgendeinem Gerät, welches dazu in der Lage ist Audioaufnahmen mitzuschneiden, kann sehr aufschlussreiche Ergebnisse erzielen. Gegeben dem Fall, eure Band ist nicht so laut, dass nur Rauschen auf der Aufnahme zu vernehmen ist.

Eine alternative Methode um an den Songs zu arbeiten, können auch Solo-Proben sein: Wie klingt es, wenn nur Bass und Gitarre zusammen spielen, nur Gesang und harmonietragendes Instrument, passen Bass und Drums zusammen, wenn man sie alleine hört? Viele problematische Aspekte lassen sich mit dieser Methode besser erkennen. Wichtig dabei ist, dass es euch ermöglicht wird, auf die anderen Instrumente zu hören, während ihr selber gerade nicht spielt.

Wenn ihr sehr laute Musik macht, könnt ihr auch überprüfen wie es klingt, wenn ihr die gesamte Probelaustärke etwas reduziert (sollte das möglich sein). Das schont die Ohren und kann sehr schnell zu einer differenzierteren Hörerfahrung eurer Arrangement führen! Alternativ kann es auch den gleichen Effekt haben, die Proberaumakustik zu verändern. Dies muss keine großen Umbaumaßnahmen zur Folge haben, ihr könnt auch erst einmal damit experimentieren eure Instrumente bzw. Verstärker anders im Raum zu platzieren, die PA Boxen zu drehen, etc... Aber auch Akustikelemente, die den Raumklang entscheidend verbessern, kann man sich sehr billig selber bauen (...aber bitte glaubt nicht an den Mythos mit den Eierkartons, diese bringen – wenn überhaupt – nur etwas für Frequenzen oberhalb 9-10Khz).

4. Instrumente und Verschleißteile

Folgendes mag banal klingen, aber hat im Anbetracht der häufigen Fehleinschätzungen hier dennoch einen Grund erneut aufgeführt zu werden: Aufgabe des Studios ist es, das Instrument bzw. den Verstärker so aufzunehmen, wie er nun mal klingt. Dies bedeutet, dass mit einer 100€ Gitarre und einem 50€ Verstärker ihr auch im Studio keinen Metallica-Sound hinbekommen werdet (Obwohl ein hervorragender Gitarrist einiges an Equipment schlechterer Qualität wieder gut machen kann – der Sound entsteht eben zum größten Teil in den Fingern). Zu diesem Thema einige Tipps an die Instrumentalisten:

Verstärker

Als erstes solltet ihr sicherstellen, dass eure Soundvorstellungen sich mit eurem Equipment umsetzen lassen. Wenn man einen schönen, warmen, kristallklaren Cleansound braucht und ein Marshall JCM Top besitzt, sollte man sich damit abfinden, dass jeder Amp seine speziellen Charaktereigenschaften besitzt – und Grenzen hat. Experimentiert mit dem Sound und kommt mit fertigen Ampeinstellungen ins Studio, das spart wertvolle Studiozeit! Wenn ihr schon vorher merkt, dass ihr gerne mit einem anderen Verstärker aufnehmen würdet, fragt doch einfach bei Freunden, ob ihr euch ein passendes Gerät ausleihen dürft. Oder uns, auch wir haben ein paar Geräte im Studio. Das gilt natürlich alles auch für die Bassisten.

Es sei auch noch darauf hingewiesen, dass sich kleine Combo-Verstärker (auch mit „nur“ 12W) oft ganz hervorragend zum Recording eignen – die Studiosituation unterscheidet sich hier von der

Livesituation erheblich. Ein 100W Topteil bringt euch im Studio erstmal gar nicht so viel - ganz im Gegenteil: Die meisten Amps klingen am besten wenn man sie etwas über die Hälfte aufdreht. Bei großen Verstärkern ist das schon eine ordentliche Lautstärke – bei kleinen Amps nicht, und das erleichtert in vielen Fällen die Recordingsituation erheblich.

Und wenn ihr einen Röhrenverstärker besitzt: Wann habt ihr zum letzten Mal die Röhren gewechselt? Wenn euer Gerät schon ein Jahrzehnt auf dem Buckel hat, solltet ihr definitiv überlegen, dies vor dem Recording machen zu lassen – geht hierfür einfach in ein Musikgeschäft eures Vertrauens!

TIPP

Überlegt, ob ihr den höheren Preis in Kauf nehmt und in beschichtete Gitarren- oder Basssaiten investiert (beispielsweise der Marke Elixir®). Diese haben den Vorteil, dass sie sehr lange die Klangeigenschaften neuer Saiten bewahren und im Vergleich zu herkömmlichen Saiten nur sehr langsam klanglich ermatten.

(Bass-) Gitarre

Was für den Verstärker gilt, gilt hier auch für das Instrument: Soundeinstellungen sollten vor der Studiosession schon bekannt und erprobt sein. Das gleiche gilt für die Verschleißteile: Ein bis zwei Tage vor der Session neue Saiten aufziehen gibt ein großes Plus an Brillanz – bitte aber nicht am Morgen vor der Session, ihr wisst ja wie schnell sich das dann verstimmt...

Eine weiterer wichtiger Punkt ist die Bundreinheit eures Instruments (klingt das leere E genauso wie das E im 12. Bund?). Gitarren verziehen sich mit der Zeit und müssen an einigen Punkten dann neu justiert werden. Wird dies nicht beachtet, kann dies zu einigen unschönen Effekten im Zusammenspiel mit anderen Instrumenten führen. Aber auch beim Instrument alleine: Stark verzerrte Sounds können somit etwas schief oder drucklos klingen. Denn Verzerrung besteht aus der Generierung bzw. Verstärkung von Obertönen – sind diese etwas verstimmt, führt dies zu den genannten Effekten.

Schlagzeug

Auch hier gilt: Es ist nie verkehrt die Verschleißteile vorher auszutauschen! Überprüft die Felle, tauscht sie möglichst aus und überlegt, ob sie vom Klangtimbre zum gewünschten Sound passen (Clear oder Coated?). Auch ist bei einer Aufnahme wichtiger als anderswo, dass die Kessel gut gestimmt sind. Mit der richtigen Stimmung ist schon viel zu einem ausgewogenen Drumsound beigetragen. Nehmt also auf jedem Fall euren Stimmschlüssel mit ins Studio!

Mainzer Str. 74
64293 Darmstadt

Mobil: +49 171 1419532
Telefon: +49 6151 8607792

E-Mail: info@klangkantine.de

www.klangkantine.de

1. Auflage - März 2010

Das gesamte Material ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist unzulässig und strafbar. Nachdruck oder Kopien für private und gewerbliche Zwecke, auch auszugsweise, nur mit Genehmigung der Herausgeber, Christopher Kling und Johannes Schwenk.

Bild auf Titelblatt „Verstärker“: brezelwurst / photocase.com

Elexir® ist ein eingetragenes Markenzeichen der Firma W.L.Gore and Associates.