

Musik produzieren

Schritt für Schritt erklärt

Pop Rock Techno World Music House Hip Hop EDM Electro Soul Jazz



Spezialthema
Mischen wie ein Profi

Homestudio
Musikband
Tonstudio

von Michael Modlich

Future Mind Musik Verlag

Leseprobe
Alle Schritte zur fertigen
Musikproduktion
übersichtlich erklärt

Spezialthema
Mischen wie ein Profi

Ein Leitfaden zum Musik produzieren.

Impressum

© 2020 **Future Mind Musik Verlag Sven von Strauch**
Alte Alle 78 81245 München

email **info@tonmischung.de**

Autor **Michael Modlich**

Titelgrafik **Sven von Strauch**

auch erhältlich als Ebook und Hörbuch

Logic ist ein Trademark von Apple

Pro Tools ist ein Trademark von Avid Technology

Cubase ist ein Trademark von Steinberg Media Technologies GmbH

Einführung und Anleitung für die
Produktionsabläufe und Hintergründe
einer Musikproduktion
in den Bereichen

Home Recording

Musikband

Tonstudio

Mit Tipps und Tricks und einem Anhang, in dem alle
notwendigen Begriffe erklärt werden

Haftungsausschluss:

Das Werk einschließlich seiner Inhalte ist urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Reproduktion (auch in Auszügen) in jeder Form (Druck, Fotokopie oder andere Verfahren) sowie die Einspeicherung, Verarbeitung, Vervielfältigung und Verbreitung mit Hilfe elektronischer Systeme jeder Art, gesamt oder teilweise, ist ohne schriftliche Genehmigung des Verlegers untersagt. Alle Übersetzungsrechte vorbehalten.

Die Benutzung dieses Buches erfolgt ausdrücklich auf eigenes Risiko. Alles hier beschriebene gilt nur als Empfehlung. Auch für Schäden, Fehler und deren Folgen, die durch technische oder andere Veränderungen entstanden sind, übernehme ich keine Haftung. Ich möchte darauf hinweisen, dass auch manche Empfehlungen oder Ratschläge vielleicht unrichtig oder überflüssig werden können.

Der Verlag und auch der Autor können für etwaige Unfälle und Schäden jeder Art, aus keinem Rechtsgrund eine Haftung übernehmen. Rechts- und Schadenersatzansprüche sind ausgeschlossen. Das Werk inklusive aller Inhalte wurde unter größter Sorgfalt erarbeitet. Dennoch können Falschinformationen oder Druckfehler nicht ausgeschlossen werden. Der Verlag und auch der Autor übernehmen keine Haftung für die Aktualität, Richtigkeit und Vollständigkeit der Inhalte des Buches, und auch nicht für Druckfehler. Es kann keine juristische Verantwortung sowie Haftung in irgendeiner Form für fehlerhafte Angaben und daraus entstandenen Folgen vom Verlag oder Autor übernommen werden. Für die Inhalte der in diesem Buch abgedruckten Internetseiten sind nur die Betreiber der jeweiligen Internetseiten verantwortlich.

Die Ratschläge in diesem Buch sind sorgfältig geprüft worden, trotzdem kann keine Garantie übernommen werden.

Inhaltsverzeichnis

Das Homestudio 6

Die Soundkarte.....	10
Die Abhöre.....	12
Die Software.....	14
Der Sequenzer, DAW.....	14
Der Softwaresynthesizer.....	15
Die Effekt Plugins.....	16
Der Controller.....	21
Das Kabel.....	22
Das Keyboard.....	23
Das Pad.....	23

Die Musikband 24

Das Mikrofon und der Mikrofonpreamp.....	26
Der Mikrofonständer.....	27
Die DI Box.....	27
Die Akustik.....	28

Das eigene Tonstudio 30

Das Märchen von der analogen Musikproduktion.....	33
Die Musikrichtungen.....	36
Wie fängt man eine Musikproduktion an?.....	38
Die Komposition oder der Track?.....	38
Der Songtext.....	43
Die Melodie.....	43
Der Sound.....	45

Ich bin Tontechniker, Musiker, Musikproduzent, und habe mit vielen bekannten wie unbekanntem Künstlern, Musikproduzenten und Tontechnikern zusammengearbeitet. Da ich über die Jahre auch in fast allen Musikrichtungen Erfahrungen sammeln konnte, lernte ich auch die Unterschiede der verschiedenen Bereiche kennen. Diese Erfahrungen und dieses Wissen möchte ich mit diesem Buch weitergeben.

Nachschlagewerke, Ratgeber, Anleitungen und Erfahrungsberichte sind schon viele auf dem Markt.

Doch jeder kennt diese Fragen, die man in keinem sonstigen Fachbuch beantwortet bekommt.

Dieses Buch soll ein Fahrplan zum Musik produzieren sein.

In der Abfolge der notwendigen Handlungen werden diese erklärt.

Viele Fragen werden kurz und direkt beantwortet.

Was muss ich machen, und was benötige ich dazu?

Unwesentliches habe ich weggelassen, aber das "Wichtige" ist hier zu finden.

Das Home Studio

Wünscht sich nicht jeder, der Musik macht sein eigenes Studio?
Das Home Studio ist wohl die günstigste und einfachste Möglichkeit.

Man braucht keine Extraräume und im Vergleich zu einem Tonstudio auch nicht so viel Equipment.

Was braucht man und womit fängt man an?

Meist hat man schon einen Computer. Deshalb lohnt es sich am Anfang auszutesten, ob dieser fürs Musikproduzieren geeignet ist.

Einen geeigneten Arbeitsplatz hat man ja meistens schon und so sprechen wir jetzt erst einmal über die Anforderungen des Equipments.

Ihr benötigt einen ziemlich guten PC oder Mac mit viel Arbeitsspeicher und CPU Power. Die Musikprogramme und ihre Plugins fressen viele Ressourcen. Mit einem unterdimensionierten Computer werdet ihr keine Freude haben, da es sich mit Aussetzern und Ruckeln bemerkbar machen würde. Kauft am besten gut aufeinander und miteinander abgestimmte Komponenten.

Soweit man sich in diesem Bereich nicht gut auskennt, ist es nicht so ratsam den PC Selbst zusammenzustellen. Da es nicht unbedingt um eine überdurchschnittlich gute Bilddarstellung geht, muss es aber auch nicht unbedingt ein Gamer PC sein. Aber es wird von der Leistung der übrigen Komponenten sicher dem sehr nah kommen. Für Freunde der Mobilität wäre auch ein Notebook denkbar. Hier muss man natürlich bedenken, dass die CPUs meist stromsparend ausgelegt sind und deshalb nicht so viel Leistung bringen.

Netbooks & Co. sind nicht empfehlenswert. Sie werden von den meisten angesagten Musikprogrammen derzeit auch nicht

unterstützt und die viele haben eine zu geringe Leistung auf allen Ebenen.

Tablets und andere kleine Geräte können zwar sicher zum vorproduzieren verwendet werden, um eine ganze Produktion darauf durchzuführen, werden sie nur bedingt geeignet sein.

Für Freunde des Unkomplizierten gibt es auch durchaus leistungsstarke Bundleangebote bei den meisten Musikgeschäften und im Internet. Einige Firmen testen ihre Geräte vorab vollständig durch. Das kann sich natürlich im Preis niederschlagen, ist aber sicher auf der richtigen Seite investiert.

Die Soundkarte

Soweit man nicht selber vor hat akustische, externe Instrumente aufzunehmen und/oder seine fertige Produktion ab zumischen und/oder zu mastern, kann man für das pure Homerecording auch sehr gut die interne Soundkarte seines Computers verwenden. Wichtig ist nur, dass die Soundkarte beim laut Abhören nicht rauscht oder sonstige Nebengeräusche verursacht und/oder das Klangbild verfälscht.

Bevor du aber mit einem Test beginnst, solltest du dir gute Abhörboxen und Verstärker oder einen guten Kopfhörer kaufen. Nachdem nur DU mit dem Klang leben musst, solltest du einen Hörtest machen. Nimm einen Song den du gut kennst und höre ihn dir auf deinem Computer in einer guten, unkomprimierten Klangqualität (Wav, Aiff) an. Wenn der Sound dich überzeugt und für dich gut klingt, kannst du damit auch durchaus Homerecording betreiben. Ansonsten wirst du an einer externen oder einer speziellen internen Soundkarte nicht vorbeikommen.

Pro Tools funktionierte bis zur Version 8 nur mit eigenen Soundkarten oder Audiointerfaces, wobei es sogenannte TDM Systeme oder HDX Systeme gab, die haben DSP-Power auf den eigenen Systemkarten gehabt. Das belastete die Prozessoren des Computers nicht so stark und macht das System stabiler und die Latenz des Systems wird auch dadurch sehr kurz. Das bedeutet, die Zeit der Verarbeitung des Signals im Computer wird kürzer und damit nimmt die Zeitverzögerung zwischen dem Eingangs- und dem Ausgangs-Signal immer mehr ab. Bei sehr schnellen Systemen ist sie dann fast gar nicht mehr wahrnehmbar.

Es gibt noch die sogenannten Nativen Systeme, bei denen die Leistung des Systems nur von den Prozessoren und dem Arbeitsspeicher des Computers abhängt. Für reines Homerecording

ist ein Natives System durchaus ausreichend. Die Menge der Ein- und Ausgänge der Soundkarte ist für reines Musik produzieren im Computer nicht so wichtig, ein Stereoausgang ist absolut genügend. Die Instrumente und Audiospuren werden im Computer zusammen gemischt und man braucht somit nur einen Ausgang um das Ganze abzuhören.

Ein Digitalausgang ist schön, muss aber nicht sein. Falls man externe analoge oder digitale Geräte verwenden möchte, braucht man allerdings so viele Ein- und Ausgänge, wie diese Geräte benötigen um angeschlossen oder durchgeschliffen zu werden. Und wenn man eine Surround Produktion oder andere Mehrkanalmischung als eine Stereomischung machen möchte, benötigt man auch dementsprechend viele Ausgänge.

Die Abhöre

Soweit du nicht allein in einem Haus wohnst oder einen abgetrennten Raum dein Eigen nennen kannst, solltest du an deine Umwelt und Nachbarn denken. Die Wahl der Lautsprecherboxen sollte dementsprechend angepasst werden, um sich Ärger zu ersparen.

Tiefe Frequenzen sind sehr durchsetzungsstark und können sich über die Wände im Haus und in der Luft gut hörbar fortpflanzen.

Für das reine Musik produzieren ist auch ein guter Kopfhörer genügend. Auf jeden Fall aber besser, als schlechte Abhörboxen.

Vom Preis her gibt es ein sehr breites Spektrum. Aber auch hier muss teuer nicht gleich besser bedeuten. Es gibt sogar günstige Kopfhörer und Lautsprecherboxen, die besser klingen als teurere.

Da es beim reinen Musik produzieren nicht um das Abmischen oder Mastern geht, würde ich auch hier mehr nach dem eigenen Hörgeschmack gehen. Am Besten einen Lieblingssong auf den Kopfhörern oder Boxen abhören und die Boxen bzw. diesen Kopfhörer verwenden, auf denen sich die Lieblingsmusik am besten anhört.

Bei Kopfhörern sollte man auf den Tragekomfort achten und bei Lautsprecherboxen sollte der Verstärker von der Leistung her den Lautsprechern angepasst sein. Der Verstärker sollte nicht mehr Leistung als die Lautsprecher haben, sonst könnten die Boxen durch ein zu lautes Signal zerstört werden.

Tiefe Frequenzen benötigen mehr Leistung als hohe Frequenzen.

Lautsprecher für hohe Frequenzen halten deshalb auch keine zu starke Belastung aus.

HiFi Boxen sind ebenfalls geeignet, man muss aber wissen, dass diese für den harten Abhöreinsatz beim Musik produzieren normalerweise nicht ausgelegt sind. Es kann manchmal durch falsche Einstellungen, geballte Signale oder geöffnete Volumenfader im System zu starken Pegelspitzen kommen, die dann einen dafür nicht gebauten Lautsprecher sofort überhitzen und damit zerstören können. Dabei wird meistens die Drahtspule im Lautsprecher überhitzt und schmilzt.

Die Musikband

Die Musikband ist die Teamvariante. Eine Gruppe von Musiker tun sich zusammen um zu musizieren. Es hat Vor- und Nach-teile. Ein Vorteil ist das man die Kosten teilen kann. Ein Nachteil ist das man immer gemeinsam Entscheidungen trifft und deshalb von den Meinungen der anderen abhängig ist. Um sich zusammen vorzubereiten braucht man einen Proberaum in dem man gemeinsam üben kann. Dort könnte man auch Aufnahmen machen.

Was benötigt man dafür?

Anfangs gilt dasselbe wie beim Homerecording. Nur das Augenmerk ist hier ein anderes.

Um Aufnahmen mit der ganzen Band zu realisieren braucht man mindestens so viele Eingänge wie man Instrumente hat. Dann sollte man auch den Gesang nicht vergessen. Am besten ist es, zusätzlich noch Reservekanäle und Spuren zu haben.

Bei der Musiksoftware würde ich Pro Tools besonders empfehlen, da es doch mehr für Audioaufnahmen ausgelegt ist.

Leider kann es bei sehr vielen Eingängen sehr schnell sehr teuer werden. Es gibt noch die Alternative auf oftmals billigere Hardwaresysteme und Kombinationen zurückzugreifen oder falls man diese Möglichkeiten nicht hat, nimmt man auf einer Spur einen Clicktrack auf und kann dann die Instrumente und den Gesang nacheinander aufnehmen. Dadurch kann man Mehrspuraufnahmen auch mit weniger Eingängen realisieren.

Das Mikrofon und der Mikrofonpreamp

Soweit man nur Demo-Aufnahmen machen möchte, ist die Wahl der Mikrofone und Preamps nicht so wichtig. Man kann auch mit seinen Livemikrofonen arbeiten.

Für professionelle Aufnahmen, die später für eine fertige Produktion verwendet werden sollen, können die Komponenten nicht gut genug sein. Auch hier gilt teuer ist nicht unbedingt besser.

Aber bei Mikrofonen und auch bei Preamps ist die Klangqualität stark von teuren Bauteilen abhängig. Nur als Beispiel kann man hier goldbeschichtete Membranen von Mikrofonen und Mumetallabschirmungen bei Preamps ansprechen, die dann schon durch das verwendete Material sehr teuer werden.

Es gibt aber auch hier eine akzeptable Mittelklasse und günstigere Lösungen.

Beim Aufnehmen kommt es sehr stark auf die Aufstellung der Mikrofone an. Hochwertige Mikrofone, die schlecht platziert wurden, können schlechter klingen als nicht so hochwertige Mikrofone optimal platziert. Solche Aufnahmen sind nur sehr schwer und manchmal auch überhaupt nicht mehr bei der Mischung zu retten.

Ebenso muss man sich im Klaren sein, dass Mikrofone nur das aufnehmen können, was sie als Klang vorgesetzt bekommen. Ein nicht gut klingendes Instrument wird durch ein hochwertiges Mikrofon nicht unbedingt im Klang verbessert.

Fehler und Ungeschicklichkeiten des Musikers hört man durch die

stärkere Empfindlichkeit von solchen Mikrofonen eher. Dieselben Feinheiten würde man z. B. über eine PA-Anlage gar nicht so wahrnehmen.

Der Mikrofonständer, etc.

Die Wahl der Mikrofonhalterung sollte man nicht vernachlässigen. An vielen Stellen ist es wichtig, das Mikrofon in einer so genannten Spinne aufzuhängen, damit es keine Nebengeräusche vom Boden und Ständer abbekommt.

Die Wahl der Ständer ist nur insofern wichtig, dass sie fest gebaut sein sollten und dass man sie, ohne eine Zange verwenden zu müssen, aufbauen und einstellen kann.

Für das Gesangsmikrofon sollte man sich unbedingt einen Popschutz anschaffen, damit die Luftgeräusche und explosiv Laute eingedämmt werden.

Wie fängt man eine Musikproduktion an?

Die Komposition oder der Track?

Es kommt natürlich auch hier auf die Musikrichtung an.

Grundlegend gibt es eigentlich keine Regel. Manch einer hat schon nur mit etwas herumexperimentieren einen Hit gelandet.

Wie man anfängt, hängt auch von mehreren Komponenten ab. Der eine hat eine Melodie im Kopf, und der andere fängt mit Akkorden auf der Gitarre oder einem Drumbeat, einem Groove oder auch nur mit einem interessanten Sample an.

Doch alle haben am Ende dasselbe Ziel, nämlich einen Song/Track zu kreieren.

Das Beste ist, sich inspirieren zu lassen.

Nimm dir Songs von der Musikrichtung, die du produzieren möchtest vor. Hör sie dir an und analysiere sie.

Schreib dir auf, was du herausgehört hast.

Was für ein Tempo haben sie?

Wie sind sie aufgebaut?

Welche Instrumente oder Sounds wurden verwendet?

Wie ist das Schlagzeug, der Beat, der Groove aufgebaut?

Wie ist das Songschema?

Was für eine Tonart hat der Song?

Welche Akkorde, Harmonien wurden verwendet?

Wie ist die Melodie?

Um was geht es bei dem Text?

Wo liegt der Wiedererkennungswert?

Wenn du Parallelen zwischen den Songs/Tracks findest, verwende sie als Grundlage für deinen Song.

Suche Sounds, die du in den anderen Songs wiederfindest und verwende sie.

Seid ihr eine Band, so kann jeder in seinem Bereich die Analyse übernehmen und dann sprechen danach alle gemeinsam darüber. Versucht vielleicht auch mal, die Songs nach zuzuspielen. Schon mancher neue Song ist über diesen Weg entstanden.

Soweit einer sich mit Harmonien nicht auskennt, sollte er es mit Loops von Instrumenten versuchen. Da wird schon einiges angeboten. Auch in diesem Bereich gibt es im speziellen von DJ's Hitproduktionen, die über diesen Weg entstanden sind.

Aber bei Samples muss man aufpassen. In den meisten Fällen ist bei professioneller Verwendung (bei Veröffentlichung auf dem freien Markt) erst eine Freigabe des Urhebers nötig.

Überhaupt bei jeder musikalischen oder sonstigen urheberrechtlichen Leistung von anderen und auch zwischen Musikern ist es notwendig, sich durch Freigaben oder Vereinbarungen mit und ohne Vergütung abzusichern. Aber natürlich besonders, wenn ich von einem fremden Urheber etwas verwenden möchte.

Zurück zum eigentlichen Thema.

Wenn einem nichts einfällt, ist es am besten, mit dem Groove zu beginnen.

Sollte man keinen Electrosound oder eine andere Musik machen wollen, sollte man das dementsprechend anpassen (schnelleres oder langsames Tempo, anderer Takt, - 3/4, 6/8 etc. - oder anderen Rhythmus).

Man sucht sich eine gut klingende Bassdrum, stellt sich das Tempo auf eine gewünschte Geschwindigkeit im Sequenzer und spielt erst einmal diese ein. Dann lässt man das Ganze auf Viertel quantisieren und macht sich an die HH, Hihat und dann an andere Teile des Grooves. Dann sucht man sich einen guten Basssound und versucht eine der Bassphrasen von den analysierten Musikstücken nach zuspielden.

Ebenso kann man es mit den Synthesizerlinien machen und die verwendeten Filter nachbauen und den Song- oder Trackaufbau nachempfinden.

Für den Rest muss man sich dann schon noch selber etwas einfallen lassen. So hat man aber zumindest die Chance, selbst auf eine gute Melodielinie, Gesangslinie oder andere Idee zu kommen.

Versuche nur einzelne Fragmente zu übernehmen und nicht einfach den ganzen Song nach zuspielden. Am Ende noch mit den gleichen Sounds, um dann zu glauben, man hat nun einen eigenen Song kreiert, komponiert, arrangiert. Man würde wahrscheinlich direkt in einen Urheberrechtsstreit hineinschlittern.

Musik und Komposition ist immer noch eine Kunst und ein kreativer Akt. Ich kann euch zwar beschreiben, wo ihr hin drücken müsst, aber wann und wo und wie ihr das macht, ist euer kreativer Input.

Falls ihr noch überhaupt keine Ahnung von Musik habt und nur wisst, das euch Musik gefällt und ihr welche machen wollt, dann kauft euch erst einmal Bücher über Harmonielehre, beschäftigt euch ein bisschen mit Noten und am besten lernt etwas Klavier oder Keyboard spielen. Das kann nie schaden und hilft beim Einspielen der Songs/Tracks in den Computer. Dann noch ein Gespür für Rhythmus entwickeln und schon habt ihr genügend Vorkenntnisse, um das eigene Projekt zu starten.

Für alle, die Elektro- oder Technotracks herstellen wollen, empfehle ich, sich mit Percussion und Rhythmus in jeder Form zu beschäftigen. Aber lasst euch nicht den Mut nehmen, ihr braucht die Instrumente nicht in Perfektion zu beherrschen. Wichtig sind einige Kenntnisse von Harmonie und Rhythmus, damit man leichter die Sachen, die man einspielen möchte, auch einspielen kann.

Das Einspielen mit dem Keyboard ist dem Eintippen im Editierfenster vorzuziehen. Man kommt schneller zu einem Ergebnis und die Feinheiten bearbeitet man sowieso im Editierfenster.

Das Einspielen hängt vom Timing ab. Wenn du sehr genau einspielen kannst, sparst du dir einige Arbeit.

Sein Timing zu verbessern kann man üben. Lass den Klicktrack laufen und sehe es als Reaktionstest an, immer mit dem Finger auf der Tastatur genau auf den Klick zu treffen. So bekommt man mit der Zeit eine Klickfestigkeit, die auch beim Einspielen hilft.

Was man hier nicht vergessen darf, ist erst einmal die Latenz des Computers zu testen, um sicher zu sein, dass nicht der Computer es einem schon unmöglich macht, den Klick zu treffen. Dafür muss man den Klick auf einen Output des Computers herausschicken und wieder in einen Input des Computer hinein. Dieses Signal an dem Input nimmt man nun im Computer auf einer anderen Spur auf und vergleicht die beiden Signale. Falls sie mit ihrer Position sehr stark voneinander abweichen, ist die Latenz sehr groß und ihr müsst versuchen, sie niedriger einzustellen. Das kann man meistens in der Sequenzersoftware in den Audioeinstellungen. Falls es dann beim Abspielen zu Aussetzern und Knacksern kommt, kann der Computer diese niedrige Latenz leider nicht schnell genug verarbeiten. Dann müsst ihr wieder auf einen höheren Wert umstellen.

Speziell bei nativen Systemen ist die Latenz auch abhängig von den verwendeten Plugins, denn auch diese belasten den Computer bei der Verarbeitungsgeschwindigkeit. Also stellt am besten erst einmal alle Plugins auf Bypass und dann testet die Latenz.

Später, wenn ihr alles eingespielt habt, könnt ihr alle Plugins wieder aktivieren. Ansonsten müsst ihr mit der durch Herumprobieren mit dem Computer ausgehandelten Latenz leben.

Sollte es extrem sein, könnt ihr davon ausgehen, dass der Computer leistungsschwach ist, oder andere Einstellungen, vielleicht im Computersystem, Schwierigkeiten machen. Davon gibt es in den Foren im Internet viel zu berichten und dort findet man dann auch manchmal nützliche Antworten.

Und wie geht es weiter?

Zuerst sollten Sicherheitskopien von allem was aufgenommen wurde gemacht werden.

Dann sollten alle Aufnahmen durch gehört und aussortiert werden. Die guten Tracks oder Parts von Tracks werden behalten und die schlechten auf Halde gelegt. Jetzt kannst Du den Song nochmal überarbeiten. Man hört nun, an welchen Stellen noch etwas fehlt. Einen leichten Vergleich mit anderen Songs vorzunehmen ist von Vorteil. Wenn Du noch nicht zufrieden sein solltest, kannst Du ruhig auch nochmal Sounds wegnehmen oder ersetzen.

nun zur Mischung

Am besten ist es, diese Aufgabe dem erfahrenen Profi zu überlassen. Dazu sollte man jedoch nicht in ein beliebiges Studio gehen und es auch nicht unbedingt vom Preis abhängig machen. Jemand, der ein Studio betreibt, muss nicht unbedingt auch eine gute Erfahrung haben. Es ist ratsam, sich vorher mit den Referenzen des Tontechnikers zu beschäftigen.

Wer es aber selber machen möchte, benötigt auf jeden Fall eine wirklich gute Abhöre. Das Ganze natürlich in einem klang-optimierten Raum. Und dann ist es am besten, wenn man verschiedene Lautsprecher und Kopfhörer zum Gegenhören hat. Viele gehen auch nochmal ins Auto und hören die Mischung über die Autoboxen. Sollte man Lautsprecher haben, die man gut kennt und bei denen man weiß wie es zu klingen hat, sollte man sich diese

mit ins Studio stellen. Gute Abhörlautsprecher sind wichtig, um den Sound neutral zu hören. Bei einer sehr dichten Mischung können diese Lautsprecher das Signal ohne Probleme verarbeiten. Consumerboxen, wie zum Beispiel in Automusikanlagen, Kopfhörern, Stereoanlagen können oft solche Signale nicht mehr verarbeiten und beginnen dann das Signal zu verzerren. Das und anderes versucht man durch Gegenhören zu testen. Meist sind die Feinheiten dann doch über die Studiomonitore zu beurteilen. Tiefe Bässe werden von den meisten Consumersystemen nicht richtig wiedergegeben. Das kann man nur über Studioboxen, die bis in die tiefsten Frequenzen hinuntergehen, realistisch beurteilen.

Falls man mehrere Titel für eine ganze LP oder Ähnliches mischen möchte und das eigentlich selber machen will, würde ich raten, um etwas Abstand zu gewinnen, einen der Titel von einem anderen Tontechniker mischen zu lassen und dann als Vorlage zu nehmen, um den Rest der Titel selber zu mischen.

Es ist immer gut, klare Vorstellungen zu haben, wie die Produktion zu klingen hat. Hierfür sind auch Klangbeispiele von anderen Musikproduktionen wichtig. Die kann man Test hören oder falls man selber sich nicht so gut erklären kann, dem Tontechniker vorspielen. Die musikalischen Komponenten der vorgestellten Mischung sollten aber auch in den eigenen Songs/Tracks vorhanden sein.

Um sich auf eine externe Mischung vorzubereiten ist es sinnvoll, von jeder Spur mit Einzähler oder zumindest einem bei jedem Track gleichen Vorlauf, eigenständige Tracks zu machen. Instrumentenspuren, die Mono sind einspurig, und die Stereo sind zweispurig. Gesangsspuren auch am besten einzeln und/oder zusammen gemischt falls es Chöre sind. Diese Audiofiles sollte man mit einem rohen Mix auf einer externen Festplatte mitnehmen. Soweit man nicht mit derselben Musik und oder Audiosoftware

arbeitet, kann der Techniker so die Tracks in einem neuen Projekt wieder nebeneinander anlegen. Falls dort aber mit demselben Programm gearbeitet wird, reicht es, die gesamten Songdaten auf einer externen Festplatte mitzubringen.

Das Mischen

Man startet am besten mit der Bassdrum und den Bass, andere bevorzugen mit dem Gesang zu beginnen. Man geht jede einzelne Spur durch, hört sich an wie sie klingt und passt sie gegebenenfalls an.

Hier mal die Liste was bei welchen Spuren außer einem Equalizer Sinn machen könnte. Wir reden hier erst einmal nur von dem Klang, den ein Instrument oder Stimme grundlegend haben sollte. Filter und andere Effekte, die sich langsam oder zeitweise verändern sollte man erst danach einsetzen.

Grundlegend gilt:

Umso besser vom Klang her Gesang und Instrumente aufgenommen wurden umso weniger müssen diese vom Klang angepasst werden.

Wir gehen durch die Spuren, indem wir sie nacheinander auf Solo stellen und optimieren die Instrumente und Gesang.

Die Bassdrum muss sich bei vielen Musikproduktionen gut durchsetzen und so sollte man ein besonderes Augenmerk auf sie richten. Sobald es nicht ein Liveschlagzeug ist, wobei es auch da manchmal besser ist ein Sample mit der Bassdrum zu triggern, sollte man sich jetzt nochmal über den Grundklang der Bassdrum Gedanken machen. Bei der Bassdrum sollte man sich nicht scheuen, wenn man merkt sie klingt nicht optimal, sie zu wechseln. Es macht meistens keinen Sinn eine Bassdrum, die keine tiefen Frequenzanteile hat künstlich auf zu pumpen. Also eine gute

Bassdrum sollte schon, soweit sie nicht nur als Effekt eingesetzt werden soll, in den unteren Frequenzen satt sein. Damit sie auch bei kleinen Lautsprechern, die keine tiefe Frequenzen wiedergeben können, gehört wird, sollte sie höhere Anteile haben. Vielleicht sogar in den höheren Frequenzen einen hörbaren Klick haben. Mit einem Plugin zum Einstellen der Transienten, kann man sie sich sehr gut so einstellen wie man sie haben möchte. Im Zusammenspiel mit einem Kompressor kann man sie sich dann so zurechtbiegen, wie man sie braucht.

Es werden oft auch zwei oder mehrere Bassdrums übereinandergelegt. Da sollte man auf die Phase achten. Durch leichtes Verschieben der Sounds gegeneinander, kann man eine Auslöschung oft korrigieren.

Die Bassdrum durch ein Plugin, das tiefe Frequenzen dazu addiert zu schicken, kann den Sound schwammig machen. Da diese tiefen Frequenzen zeitversetzt und nicht schon beim ersten Kick der Bassdrum mitklingen. Das kann natürlich auch als Effekt gewollt eingesetzt werden. Wie man bei manchen Hip Hop Produktionen hören kann.

Was in jedem Business für alle Beteiligten wichtig ist, sind Verträge!

Soweit man nicht selber der Künstler und der Produzent in einer Person ist, sollte man am besten schon bevor man die Produktion begonnen hat, zwischen den beteiligten einen Vertrag schließen. In diesem Vertrag sollten die Rechte und Pflichten zwischen den Beteiligten und eine klare Verteilung der Gewinne und Einnahmen geregelt werden.

Was immer wieder bei Musikgruppen übersehen wird, ist, dass durch die Zusammenarbeit eine GbR (Gesellschaft des bürgerlichen Rechts) entstanden ist. Dadurch ist es notwendig sich beim Finanzamt eine diesbezügliche Steuernummer zu holen. Das Finanzamt wird unter Umständen als Unterlage einen Gesellschaftsvertrag zwischen den Beteiligten fordern. Also, die Regel ist eigentlich ganz einfach, sobald mehr als eine Person an einem Projekt beteiligt ist, wird es notwendig die Verhältnisse zwischen den Parteien durch Verträge zu regeln. Selbst bei einem Sänger, der nur im Chor mitgesungen hat sollte man sich die Rechte zur Verwendung und Verwertung einholen. Also mit anderen Worten von jeder Person, die auf irgend eine Weise an dem Projekt mitgewirkt hat. Das bezieht sich natürlich auch auf Personen oder Institutionen von denen man unter Umständen, ohne deren Wissen, Material verwendet hat. Ob von einem Musiker, Grafiker, Webdesigner, Sänger, oder auch mitwirkenden Tontechniker, soweit er in irgendeiner Weise eine kreative Leistung erbracht hat, sollte man sich die Rechte einholen. Am besten ist es die Verträge natürlich von einem Rechtsanwalt machen zu lassen. Was man aber hier wissen muss, ist dass das Urheberrecht und noch andere rechtliche Bereiche im

Musikbusiness, sehr speziell sind und man deshalb nur einen Anwalt, der sich auch auf diesen Bereich spezialisiert hat, wählen sollte. Das kann natürlich sehr teuer werden, wenn man sich wirklich rechtssichere Verträge herstellen lassen möchte. Aber da führt kein Weg vorbei.

In einem Vertrag ist unter anderem folgendes wichtig:

Vertragspartner, Namen und Anschrift

Produktionsname, Songtitel

Die Leistung des Vertragspartners

Der Gültigkeitsbereich räumlich wie zeitlich

und ob der Vertragspartner eine **Gegenleistung** schon bekommen hat oder eine Gegenleistung bekommt. Entweder durch eine **Gewinnbeteiligung** oder eine **einmalige Auszahlung**.

Falls man mit einem Sänger oder anderen Künstler länger zusammenarbeiten möchte, sollte man einen Künstlervertrag, der die Länge der Zusammenarbeit und andere diesbezüglichen Rechte regelt, schließen.

Als Musikproduzent muss man nicht unweigerlich der Komponist des Werkes sein. Der Komponist wird soweit er bei der GEMA angemeldet ist, und sein sollte, über diesen Weg seine Einnahmen an dem Werk erhalten. Normalerweise, soweit er nicht andere Leistungen erbracht hat, wird er nicht an den sonstigen Einnahmen der Produktion beteiligt. So weit er die gesamte Vorproduktion des Projekts gemacht haben sollte, wäre diese Leistung natürlich noch einmal extra abzugelten. Noch etwas anderes wäre es natürlich wenn maßgeblich von ihm eingespielte Instrumente auf Audio-spuen für die Produktion verwendet wurden.

Eine Musikgruppe sollte sich im Klaren sein, dass sie ab dem ersten

Moment von gemeinsamen Einnahmen eine Gesellschaft nach dem bürgerlichen Gesetzbuch ist. Sie brauchen einen Gesellschaftsvertrag und jeder ist zu 100 % haftbar.

Der Markt

Der Markt verändert sich permanent. Was heute „In“ ist, kann morgen keinen mehr interessieren und die Hitproduzenten von heute, sind meistens nicht die Hitproduzenten von morgen. Oftmals funktioniert eine „Masche“ über längere Zeit, aber dann von heute auf morgen nicht mehr.

Der altbekannte und oft in der Musikindustrie eingesetzte Trick, stecke viel Geld in die Promotion und du hast einen Hit, geht oft auch nicht auf.

Methoden und Tricks gibt es viele. Jeder der Musikproduzenten wird mindestens einen auf Lager haben. Doch keiner wird zu 100% und immer funktionieren. Dann würden die Charts entweder für immer und ewig nur von einem geführt, oder wenn alle die Methode kennen würden, würde es keinem nutzen.

Aber ein Gespür für den Markt zu entwickeln, also zu wissen was die Leute hören wollen, ist möglich. Diese Fähigkeit auszuprägen ist für einen Musikproduzenten sicher hilfreich.

Beobachte den Markt, aber mache deinen Sound, so wie er dir gefällt. Probiere Sachen aus und lass dich nicht entmutigen, wenn du mal daneben liegst. Habe Spaß am Musik produzieren und lass ihn dir nicht nehmen. Denn das ist die größte Chance einmal richtig zu liegen und einen Hit zu produzieren.

Natürlich haben es Künstler und Musikproduzenten, die schon einmal einen Hit gelandet haben leichter. Man traut ihnen natürlich zu, dass sie wieder einen Hit produzieren können und deshalb bekommen sie leichter Unterstützung. Man investiert gerne viel Geld in ihr neues Produkt, da viele Parameter dafür sprechen, dass ihnen wieder ein Hit gelingen könnte.

Die besten Chancen für einen Neuling in dieses Geschäft hinein zu kommen, ist, wenn die Karten neu gemischt werden. Manche Alten und manche gezinkten Karten fallen heraus und machen Platz für Neue.

Umso schneller sich der Markt wandelt, desto mehr Chancen haben Neulinge hinein zu kommen.

Beteiligt euch an einer lebendigen Musikszene und seid experimentierfreudig.

Ich wünsche euch viel Spaß dabei!