

Inhaltsangabe

Einleitung	2
Vorbereitungsphase	2
- Aufnahmen für das Sampling machen	
Erarbeitungsphase	3
- Komposition des A-Teils mit vorbereiteten Materialien	
Vertiefungsphase	5
- Komposition der Teile B1 und B2 mit neu aufgenommenem Audiomaterial	
Abschlussphase	7
- Komposition des Abschnitts B3, Mastering, Erstellung von Notizen und Findung eines Titels	
Reflexion	8
Die Struktur in der Übersicht.....	9
Die Effektbearbeitung in der Übersicht.....	10

Einleitung

In der folgenden Arbeit möchte ich den Weg zur Erstellung der Audioproduktion „Mystischer Stuhl“ schildern. Dabei möchte ich auf die apparativen Aspekte eingehen, wie auch auf die musikalisch-ästhetischen. Weil ich es nicht für sinnvoll erachte die beiden Aspekte getrennt zu behandeln, sondern direkt zu verknüpfen, werde ich den Arbeitsprozess in vier Phasen gegliedert darstellen. Die angefertigten Zettel zur Struktur (S. 9) und Effektbearbeitung (S. 10) sollen hilfreiche Übersichten sein, auf die ich mich im Verlauf der Ausarbeitung beziehen werde. Am Ende meiner Ausführungen möchte ich die gesamte Produktion reflektieren, die in Zusammenarbeit mit Sönke Lusch entstanden ist.

Vorbereitungsphase - Aufnahmen für das Sampling machen

Dauer: etwas mehr als eine Sitzung

Die erste Überlegung, die Wahl der Produktion (z.B. Songaufnahme, musikalischer Hintergrund zu einem Film, etc.), wurde mir von meinem Partner Sönke abgenommen, da ich in der ersten Sitzung zur Erstellung des Projektes nicht anwesend sein konnte. In der zweiten Woche bin ich dann beim Sampling mit eingestiegen.

Zusammen haben wir zu den schon aufgenommenen Klängen („Backsteine reiben“, „gelbes Plastik“, „Metall reiben“, „Papier knistern“, „Schlüssel“, „Schwamm“, „Stuhl klappern“, „Tastatur“, „Wasser rauschen“) noch „Geld klimpern“ und „dreckige Lache“ hinzugefügt. Letztere stammt von mir und sollte als eine Art Bonusmaterial in das Werk mit einfließen. Vorige Übungsstunden hatten nämlich schon gezeigt, dass sich besonders Laute unserer Stimme für die Arbeit mit Effekten eignen und interessante Ergebnisse erzielen.

Aus dieser Auswahl an Audiodateien, die mit einem dynamischen Mikrofon aufgenommen wurden, haben wir zunächst vier („Stuhl klappern“, „Papier knistern“, „Wasser rauschen“ und „Geld klimpern“) für das Sampling gewählt und im Halion One der Keyboardtastatur zugewiesen. Das ausgesuchte Tonmaterial mussten wir dazu nochmal genauer beschneiden, um Verzögerungen beim rythmischen Einspielen zu vermeiden. Die anderen Audioelemente haben

wir vorläufig nicht genutzt, weil sie uns wegen ihres stark flächigen, ungleichmäßigen Klanges für eine genaue rhythmische Struktur ungeeignet schienen.

Erarbeitungsphase - Komposition des A-Teils mit vorbereiteten Materialien

Dauer: etwa ein bis zwei Sitzungen

In diesem Abschnitt will ich auf den ersten Arbeitsprozess am musikalischen Werk eingehen, welcher sich auf das bereitgestellte Sampling stützt. Ich möchte die Struktur dieses ersten Teils „A“ und die zugrunde liegenden Gedanken erläutern, sowie die Bearbeitungen im Halion One Soundeditor aufzeigen.

Der A-Teil folgt einem klaren Kompositionsprinzip. Rhythmisch und tonal-melodisch sollte sich eine zunächst einfache Struktur zunehmend in eine komplexe Form verändern. Dabei haben wir versucht die Übergänge logisch und aufbauend zu gestalten.

Mit drei Halion One zugewiesenen Midi-Spuren erarbeiteten wir den A-Teil, welcher in seiner finalen Form in fünf Abschnitte zu je acht Takten gegliedert werden kann (siehe Strukturplan S. 9). Ursprünglich gingen noch weitere acht Takte voran. Jene haben wir aber entfernt, weil uns die Einleitung mit den lediglich gehaltenen Tönen zu lang und langweilig erschien.

A1: Der lang gehaltene Klang „klappernder Stuhl“ kehrt stets zu Beginn jedes zweiten Taktes wieder. Als Antwort erklingt jeweils in leicht variiertes Form das Geräusch des Geldes, welches wir für die Aufnahme auf den Tisch haben fallen lassen. Aufgrund der Verfremdung ist der reale Klang nicht mehr erkennbar.

A2: Die langen Töne des klappernden Stuhls bilden die vertraute Konstante, während das „Geld klimpern“ nun mit dem hinzukommenden Geräusch „rauschendes Wasser“ ein komplementäres Gefüge bildet.

A3: Um einen nicht zu plötzlichen Umbruch zu schaffen, gibt es auch in diesem Abschnitt konstante Faktoren: Die Parts von „Geld klimpern“ und „rauschendes Wasser“ sind kopiert. Die bislang monotonste Stimme, der „klappernde Stuhl“, erhält eine bewegte, in Achteln laufende Figur. Ihre Melodiehaftigkeit ist allerdings anfangs nicht gewollt gewesen, sondern durch die Einstellung der Effekte entstanden und wurde von uns wohlwollend angenommen.

A4: Jetzt tritt „rauschendes Wasser“ einzig mit Veränderungen etwas mehr in den Vordergrund. Eine hohe Rate an Noten, sowie eine schwankende Dynamik, bringen dieses Motiv mehr zur Geltung.

A5: Dieser Abschnitt ist der Höhepunkt des A-Teils. Die Rhythmik von „Geld klimpern“ und „rauschendes Wasser“ bricht aus ihrer Gleichmäßigkeit heraus, zu einem Groove. Für neue Abwechslung sorgt der Sound „Papier knistern“. Mit Effektbearbeitung haben wir den ursprünglichen Klang so stark verändert, dass die Töne hervorstechen und die Aufmerksamkeit auf sich ziehen. Besonders interessant: Einstellungen im Bereich der Lautstärken wirkten sich dabei im Zusammenhang mit den Effekten auf die Klangfarben / Tonhöhen aus. Ein weiterer Bonus, neben dieser chaotisch klingenden Kulisse, ist die von mir aufgenommene „dreckige Lache“. Zuerst exemplarisch eingesetzt, haben wir sie dort ohne besondere Bearbeitung belassen. Im späteren Verlauf des Stückes wird das Lache-Motiv ebenfalls aufgegriffen, weil es uns besonders gut gefiel.

Die einzelnen Samples haben wir im Halion One Soundeditor jeweils individuell bearbeitet, und zwar kurz nach dem jeweiligen Einspielen. Durch einfaches Probieren und eine gewisse Vorstellung haben Sönke und ich schnell Effekte gefunden, um die natürlichen Klänge zu verfremden und zusammenpassend zu gestalten. Veränderungen haben wir an verschiedenen Faktoren vorgenommen. Da wir hauptsächlich nach Gefühl Effekte ausprobiert haben, die Standardeinstellungen nicht mehr wissen und unsere Notizen erst zum Ende der Arbeit angefertigt haben, erwähne ich folgend, welche Effekte vermutlich am bedeutendsten waren. Hauptsächlich haben wir mit „distortion“ (Verzerrung), Resonanz und „velocity“ (Lautstärke) gearbeitet. Letzteres hat offensichtlich mit „key follow“ zum äußerst interessantesten Klang geführt, den „Papier knistern“ nun

hat. Des Weiteren haben wir noch die Hüllkurven leicht bearbeitet, so dass „Stuhl klappern“ nochmals stimmig in sich weiter hallt. Eine genauere Auflistung der Effektbearbeitung befindet sich auf Seite 10.

Vertiefungsphase – Komposition der Teile B1 und B2 mit neu aufgenommenem Audiomaterial

Dauer: etwa ein bis zwei Sitzungen

Mit dem besonderen Sound von „Papier knistern“ war nun schon eine Art Höhepunkt entstanden. Dadurch ergaben sich aus unserer Sicht mehrere Möglichkeiten:

1. die Dramatik noch mehr steigern
2. einen finalen Abschluss komponieren
3. die Spannung in ruhiger Atmosphäre auflösen

Da noch genug Zeit für die Produktion zur Verfügung stand, entschieden wir uns gegen einen Abschluss des Stückes. Auch gegen ein pompöses Ende des Abschnitts A kam vorerst nicht in Frage. Jenes sollte bestenfalls das Ende des gesamten Werkes beschließen. Somit ließen wir den A-Teil in einen neuen Teil B münden.

Im Strukturplan (S. 9) wird deutlich, dass sich der zweite Abschnitt kompositorisch abgrenzt. Es gibt einige Spuren mehr, zudem sind es diesmal Audiospuren. So legt der Ablaufplan die abwechslungsreiche Struktur offen, mit einer Mischung aus Gesang, Ocarina und der „dreckigen Lache“. Im Folgenden möchte ich den Abschnitt genauer in seinen Strukturen beschreiben und später auf die Bearbeitung mit Effekten eingehen.

B1: Um etwas mehr Zusammenhalt zwischen den Teilen A und B zu gewährleisten, beschlossen wir, die Begleitung von „Stuhl klappern“ weiterlaufen zu lassen. Erstmals tritt der Harmonieaspekt hervor. Denn nacheinander baut sich der Gesang (1: Sönke, 2: Ich) auf.

Ein genauer Blick auf den Strukturplan lässt vermuten, dass die Trennungslinie der Teile B1 und B2 verrutscht sei. Sie ist es aber nicht. Meine Einteilung im Strukturplan folgt hier dem Taktmaß, auf das sich auch Gesang 1 und 2 beziehen. Die scheinbare Ungenauigkeit bezieht sich auf Gesang 3 (Sönke) und 4 (Ich), sowie auf die Ocarina (von mir gespielt). Hiermit wird ein Kompositionsprinzip des B-Teils deutlich. Es gibt durchlaufende Elemente („Stuhl klappern“, Gesang 1 und 2) und jene Elemente, die sich nicht genau nach dem Taktmaß richten und frei über den Harmonien schweben (Gesang 3 und 4, Ocarina, Lache).

Gesang 3 und 4 setzen mit leichtem Abstand ein. Hier ist der Gesang allerdings mit steigender Bearbeitung unkenntlich gemacht. Die folgende Ocarina bildet eine Übergangseinheit und reicht noch weit in den Teil B2 hinein.

B2: Die Konstanten („Stuhl klappern“, Gesang 1 und 2) laufen weiter durch und die Ocarina steigt noch ein wenig in die Höhe, bevor sie „zur Landung ansetzt“ und verklingt (Diese Formulierung entstammt einer Assoziation an Ufos, die ich bei diesem Klang habe). Kurz darauf zerstört die „dreckige Lache“ (jetzt in veränderter Form) die harmonische Atmosphäre, bevor Gesang 3 und 4 diesen Abschnitt beschließen, wobei Letzterer noch einmal das Thema „Lachen“ aufgreift.

Die Effektbearbeitung bezieht sich einzeln auf die jeweiligen Spuren und wurde im Mixer bei Cubase vorgenommen (siehe Effektbearbeitung S. 10). So sind beispielsweise die durchlaufenden Gesangspuren 1 und 2 schwerpunktmäßig mit „pre-delay“ (Verzögerung) und „reverb-time“ (Hall) belegt. Die Ocarina wurde ebenso bearbeitet, jedoch etwas stärker, wodurch der Klang so „galaktisch“ und „entfernt“ wirkt. Bei den anderen Gesangstimmen haben wir mehr Wert darauf gelegt, den natürlichen Klang zu entfremden, zum Beispiel durch „spatial“. Dabei liegt die zuerst einsetzende Stimme („Chorus“-Effekt) mit leichten Schwingungen noch deutlich näher am ursprünglichen Material, als Gesang 4 („Phaser“-Effekt). Die „Lache“ im Abschnitt B2 hat im Gegensatz zu Abschnitt A5 einen „Chrous“-Effekt und mimit mit „spatial“ und der höheren „rate“ einen „Wahnsinnigen“ oder „Verrückten“.

Gesang 1 und 2, sowie die Ocarina haben wir auch noch im „pitch & warp – Menü“ verfeinert. Die Tonhöhen dieser drei harmonischen Stimmen wurden von

uns quantisiert und ausgerichtet. Dabei haben wir einige „kantige“ Tonübergänge der Ocarina belassen, weil sie interessant wirkten.

Mit Fade-In und Fade-Out in den Gesangstimmen und der Ocarina erstellten wir außerdem noch seichte Übergänge und erhöhten dadurch gleichzeitig den Kontrast zwischen Momenten der Ruhe und der Spannung.

Abschlussphase – Komposition des Abschnitts B3, Mastering, Erstellung von Notizen und Findung eines Titels

Dauer: eine Sitzung

Die schon vorgenommenen Effekte auf den Spuren gelten gleichermaßen schon für den abschließenden Teil B3, welcher in der letzten Projektphase entstanden ist.

B3: Das Ende des Stückes ist nicht pompös und es gibt keinen gigantischen Knall. Stattdessen haben wir uns entschieden am vorigen Stil anzuknüpfen und in einer leichten Spannung aufzuhören. Eine kleine Zäsur sorgt noch einmal kurz für Ruhe, bevor die Gesangstimmen nach und nach den Septakkord aufbauen. Dann stört ein durch Veränderung frech wirkender Gesang das harmonische Gerüst, erhöht die Spannung und zieht die Aufmerksamkeit auf sich, ehe alles zusammen in weiter Ferne verklingt.

Die restliche Zeit der letzten Einheit haben Sören und ich für die Feinjustierung der Effekte und eine Anpassung der Lautstärken genutzt. Unter anderem haben wir eingestellt, dass „Geld klimpern“ eher von rechts zu hören ist und „Wasser rauschen“ mehr von der linken Seite klingt oder beispielsweise mit dem Equalizer die tieferen Frequenzbereich der Ocarina etwas verstärkt.

Außerdem haben wir Notizen vom Ablauf des Stückes gemacht und die Bearbeitung mit den Effekten protokolliert. Zuletzt mussten wir uns noch einen Titel für das Stück einfallen lassen. Ich warf einige Ideen in den Raum, die Sören nicht überzeugten. Mit dem Adjektiv „mystisch“ konnte ich ihn schließlich gewinnen. Er bezog sogleich ein wichtiges, durchlaufendes Element unseres Stückes darauf und schon stand der Titel „Mystischer Stuhl“.

Reflexion

Die Zusammenarbeit mit Sönke Lusch hat sehr gut funktioniert. Beim Einspielen und Aufnehmen haben wir uns stets abgewechselt. Auch alle anderen Prozesse, wie zum Beispiel die Auswahl für das Sampling, liefen einvernehmlich ab. Bei der Effektbearbeitung probierten wir so lange herum bis es uns beiden gefiel oder überließen jedem eine Stimme, die dann selbst festgelegt werden durfte. Ebenfalls bei der Titelsuche wurden wir uns rasch einig.

Gleichermaßen verliefen Entscheidungen zur Stilistik übereinstimmend. Es gab keine großen Konflikte, die ein Vorankommen verhindert haben, sondern lediglich gemeinsame Überlegungen zur Weiterführung des Stückes.

Ein großer Teil des Werkes entstand durch experimentelles Arbeiten. Und ich bin sehr zufrieden mit dem Ergebnis. Wir haben viele verschiedene Techniken angewandt (z.B. Sampling, Audioaufnahme, „pitch & warp“, Effektbearbeitung im Cubase Mixer und Halion One, Equalizer, etc.) und ein mystisches Stück geschaffen, welches mit lang verklingenden Tönen Assoziationen an Weltraum oder unnatürliche Wesen weckt. Besonders gut gefällt mir die Aufnahme und Bearbeitung der Ocarina, welche ja sogar optisch an ein Ufo denken lässt.

Da ich zu Hause auch Cubase benutze, in der Version Essential 4, habe ich gern Sönke die Einstellungen am PC vornehmen lassen und gegebenenfalls geholfen. Dies bedeutet allerdings nicht, dass ich keinen Nutzen von der Veranstaltung hatte. Vielmehr konnte ich durch unseren Fokus auf Effekte und die gezielte Bearbeitung von Audiomaterial noch Neues lernen. Denn bislang hatte ich zumeist nur Effekte wie „roomworks“ genutzt. Die Interessanten Möglichkeiten, die „Phaser“, „Chorus“, „Distortion“ und Andere Modi bieten, haben sich mir ganz neu eröffnet. Die „pitch & warp“-Funktion wäre sicherlich eine lohnenswerte Erweiterung, da man leicht mehrstimmige Passagen erstellen oder zumindest vorhandenes optimieren kann. Sie ist aber leider nicht in meiner Version verfügbar.

Die Produktion hat einen wahren Ohrwurm hervorgebracht und mich zur genaueren Auseinandersetzung mit Cubase ermutigt. Wenn es mir möglich ist werde ich in den folgenden Semestern noch einmal einen Kurs mit anderem Schwerpunkt zur Musikproduktion belegen, da ich in der Freizeit viel komponiere und so meine Möglichkeiten erweitern kann.

Mystischer Stuhl - Die Effektbearbeitung in der Übersicht

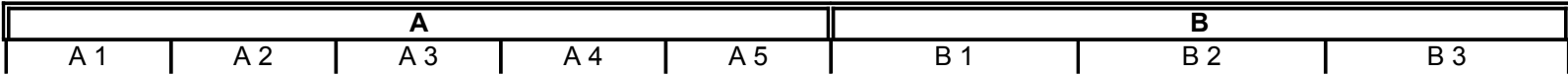
Sampling-Bearbeitung im Halion One Soundeditor	Stuhl	resonance (84%) cutoff (2361 Hz) velocity (-36%)
	Geld	resonance (40%) cutoff (22000 Hz) velocity (-32%) distortion (40%)
	Papier	resonance (100%) cutoff (22000 Hz) velocity (-116%) distortion (100%) key follow (200%)
	Wasser	resonance (68%) cutoff (9605 Hz) velocity (66%) distortion (99%) env amnt (57%)
Bearbeitung der einzelnen Audiospuren im Mixer bei Cubase	Audio 1 (Ocarina)	<u>roomworks SE</u> pre-delay reverb-time diffusion lo hi
	Audio 2 (Gesang 1)	<u>roomworks SE (reverb)</u> pre-delay reverb-time diffusion hi width
	Audio 3 (Gesang 2)	<u>roomworks SE</u> pre-delay reverb-time diffusion hi
	Audio 4 (Gesang 3)	<u>chorus</u> hi width spatial
	Audio 5 (Gesang 4)	<u>phaser</u> width spatial feedback
	Audio 6 (Lache 1)	Audio 7 (Lache 2)

Mystischer Stuhl - Strukturplan

Verlauf in Takten

1 9 17 25 33 41 53 65

Gliederung



Halion One 1



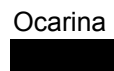
Halion One 2



Halion One 3



Audio 1



Audio 2



Audio 3



Audio 4



Audio 5



Audio 6 und 7

