

Preset-Sounds und Sample-Libraries

Alles, was ein Sound braucht

Virtuelle Instrumente bieten heute Tausende Presets und Loops. Wer hier nicht fündig wird, kann sein Soundarchiv einfach mit Sample-Content erweitern, ohne selbst tief in die Klangforschung eintauchen zu müssen. Doch woher kommen eigentlich alle diese spielfertigen Sounds? KEYS hat sich auf Spurensuche gemacht und mit zwei Sampleproduzenten gesprochen.

Mit Arbeiten für Steinberg Cubase 5, Halion Sonic, Loop Mash oder Sequel sind Christine und Stefan Westphal alte Hasen in der Sample- und Loop-Produktion. Das beruflich wie private Paar ist zudem noch mannigfaltig musikalisch unterwegs; Christine mit ihrem Independent-Projekt Eisblume, Stefan als erfolgreicher Sound-Designer in der TV-Werbung – und natürlich auch als Musiker mit verschiedenen Projekten.

Wie seid Ihr dazu gekommen, Loops & Samples zu produzieren?

Christine: Durch unsere eigenen Musikprojekte wuchs unser Interesse an besonderen Drums und Sounds. Damals war der Markt an Sample-CDs sehr übersichtlich und schnell waren alle Samples ausgelutscht, so dass wir schon früh sehr viele Sounds selbst erstellt haben.

Stefan: So haben wir uns unsere Synthesizer geschnappt und eigene Sounds gebastelt. Nachdem wir die Musik zum Beruf gemacht hatten, kam uns die Idee auch für Kunden Samples zu entwickeln.

Welche musikalischen Stilrichtungen müsst Ihr dafür draufhaben?

Stefan: Da wir uns vor allem auf elektronische Musik spezialisiert haben, müssen wir prinzipiell alles in diesem Bereich abdecken. Häufig angefragte Stilrichtungen sind Elektronika, Drum'n'Bass, Minimal Techno, Techno & House, Big Beat, Breaks, Electro, R&B, Hip-Hop, Dubstep und New Wave.

Versucht Ihr Sounds zu machen, die gerade in dem jeweiligen Musikstil en vogue sind – oder versucht Ihr möglichst originell zu sein?

Stefan: Uns ist es grundsätzlich wichtig in unserer Arbeit authentisch zu sein. Ebenso bin ich mir sehr sicher, dass auch der Hersteller einen besonderen Wert auf Authentizität legt. Durch diese Basis können wir auf der einen Seite die Klischees eines Musikgenres unverfälscht auf den Punkt bringen, um dann wiederum bei der nächsten Loop die Freiheit zu haben etwas Besonderes zu machen, das dem Genre zwar gerecht wird aber dennoch anders und frischer ist. Ein Beispiel für ein Klischee innerhalb eines Genres wäre ein Auftragskomponist, der unter Zeitdruck arbeitet und auf Wunsch des Kunden schnell noch eine Big-Beat-Drumloop benötigt.



Selbst wenn das Genre dem Kunden nicht lückenlos vertraut ist, sollte er möglichst sofort verstehen können, dass sein Wunsch umgesetzt wurde. Da wir selbst auch Werbemusik produzieren, können wir aus eigener Erfahrung sprechen.

Christine: Einerseits entwickeln wir Content für Libraries, bei denen die Brot-und-Butter-Sounds einfach nicht fehlen dürfen. Auf der anderen Seite sollen Produzenten und Künstler, die sich in einem bestimmten Genre zu Hause fühlen, spezifisch und originell arbeiten können. Wichtig ist es, die Kernpunkte einer Musikrichtung zu verstehen und umzusetzen und nicht experimentell abzudriften, auch wenn das für uns vielleicht spannend wäre. Viele Musikgenres entwickeln sich sehr stark. Es gibt mittlerweile innerhalb einer Musikrichtung zahlreiche Subgenres. Da darf man sich nicht verzetteln und zu kompliziert werden. Es ist die Balance zwischen Standard und Innovation, die eingehalten werden muss.

Wie sieht für Euch ein Briefing seitens der Hersteller aus?

Wie konkret sind die Vorgaben?

Stefan: Als erstes bekommen wir ein Produkt-Briefing in dem Zielgruppe und

Einsatzzwecke festgelegt sind. Der Umfang an Presets oder Drum Content steht seitens des Herstellers schon fest. Die konkreten Vorgaben bei einem Projekt beziehen sich eher auf grundlegende oder technische Dinge, die nötig sind, um den Content später in das Produkt einbetten zu können, nicht aber auf unsere kreative Leistung. Nachdem wir wissen wie viel Content von einem Genre benötigt wird, können wir recht frei arbeiten. Wir werden nur für musikalische Richtungen beauftragt, bei den sich der Hersteller sicher sein kann, dass wir sie umsetzen können.

Liegt Ihr auch mal bei Samples oder Loops daneben, so dass sie nicht verwendet werden?

Wie stimmt man sich da möglichst geschmackssicher ab?

Christine: Alles was wir entwickeln und produzieren durchläuft einer Qualitäts-Sicherung. Die Entscheidung darüber, welche Loop rausfliegt oder im Produkt erhalten bleibt entscheidet der Auftraggeber allein. Da haben wir keinen Einfluss drauf. Ansonsten achten wir auf Stilsicherheit. Bisher hatten wir das Glück, dass Loops nicht verworfen worden sind.

Wie lasst Ihr Euch soundmäßig inspirieren?

Stefan: Durch die Musik, die wir hören und alltägliche Geräusche, die uns umgeben. Wir entwickeln Sound, indem wir unsere Umwelt musikalisch deuten und Geräusche nicht als Lärm, sondern als Musik erfassen. Aus verschiedensten Umge- ▶

Produktionen (Auswahl)

- Audi Sound Studio
- Steinberg Cubase 5:
Loop Mash, Groove Agent One
- Steinberg Halion 3
- Steinberg Halion Sonic
- Steinberg Sequel





Der aufgeräumte Audio-Arbeitsplatz von Christine und Stefan Westphal in ihrem Hamburger Studio.



Für das Sound-Design braucht es nur wenig Equipment.



Als Samplequelle dienen teilweise auch gewöhnliche Geräusche des Alltags.



Hohe Konzentration: Christine und Stefan beim Audioschnitt.

bungsaufnahmen wählen wir diejenigen aus, die musikalische gesetzte und rhythmische Muster erkennen lassen. Aus einem Wasserkocher entsteht beispielsweise ein Reverse Crash. Die besten Kreationen entstehen zufällig. Nachdem wir gezielt und aufwendig Geräusche aufgenommen haben und das Material gespannt auswerten, ist es oft ein Nebengeräusch, welches sich zu unserem persönlichen Tagessieger entwickelt. Wie auch im Produktionsprozess unserer eigenen Musik, recyceln wir auch gerne unseren Sound, indem wir Flächen und Einzelsounds immer wieder bearbeiten und neu interpretieren. Daraus entstehen immer weitere Facetten. Ganz schnell kommt man dazu, dass der lästige Lärm in der Umgebung reine Musik ist. Natürlich kommen außerdem auch Gesang und verschiedene Instrumente zum Einsatz.

Was für Sounds kann man aus diversen Alltagsklängen so formen?

Stefan: Bei experimentellen Click'n'Cut Loops nutzen wir Geräusche aus unseren Aufnahmesessions mit dem Pocketrekorder. Das Knistern eines Bonbon-Papiers oder das Rumpeln, wenn ein Aufnahmegerät versehentlich zu Boden fällt. (lacht) Oft ist zum Zeitpunkt der Aufnahme noch gar nicht klar, welche Geräusche eine Rhythmusstruktur aufweisen. Es sind die alltäglichen Gegenstände, die unerwartet zum Ziel führen. Ebenso wie unerwünschte Nebengeräusche, die beim Einsingen entstehen. Mit EQ und Kompression lassen sich tolle Bassdrums generieren, die hervorragend für Minimal Techno oder Electronica geeignet sind.

Welches Equipment nutzt Ihr für die Aufnahme?

Christine: Wir benutzen ein mobiles Aufnahmegerät von Olympus und bevorzugt das Brauner Valvet. Manchmal macht es aber auch Sinn ein anderes Mikro auszuwählen wie beispielsweise das Neumann TLM 193. Für größere Projekte außerhalb des Studios verwenden wir eine Aufnahmekette aus Mac Book, Metric Halo und einem jeweils passenden Mikro.

Könnt Ihr bitte einmal ein oder zwei beispielhafte Arbeitsgänge von Sound-Rohmaterial bis zum finalen Sound oder Loop erklären?

Christine: Es gibt unterschiedliche Herangehensweisen. Wenn es beispielsweise darum geht, herkömmliche Drumloops in den Bereichen Hip-Hop, R&B oder Breakbeat zu entwickeln, beginnen wir mit dem Erzeugen einzelner Percussioninstru- ▶



Christine ist ebenfalls als Musikerin mit ihrem Projekt „Eisblume“ erfolgreich und steuert so häufig auch Sample-Projekten den Gesang bei.



In der Klangkiste finden sich kleine Instrumente, aus denen erstaunliche Sounds werden.



Als Hardware-Synth im direkten Zugriff steht ein Virus Ti Snow auf dem Tisch.

Mit ordentlichem Pegel geht es dank Drawmer Röhrenkompressor via RME Fireface 800 auf die digitale Ebene.



mente wie Cowbell, Tambourin, Shaker, Kokosnussschalen und menschlicher Sounds wie Trampeln, Footsteps, Fingerschnipsen und Klatschen. Alle Sounds werden in verschiedensten Variationen mehrstimmig und solo aufgenommen.

Stefan: Für die elektronischen Percussionsounds und für die Bassdrums nutzen wir Software. Gerne arbeiten wir hier vor allem mit Reaktor! Es gibt zahlreiche Ensembles und unterschiedlichste Drumcomputer. Plug-ins wie der Waldorf Attack und auch Synthesizer wie der Virus TI Snow verwenden wir auch gerne.

Christine: Anschließend werden alle Sounds sauber geschnitten, mit Kompression und EQ bearbeitet und archiviert. Für Kompression und EQ nutzten wir vorwiegend Plug-ins von Universal Audio und Oxford. Von der UAD-Karte sind es meistens der LA2A, FATSO, VCA VU Compressor sowie der Cambridge EQ.

Stefan: Zudem sampeln wir auch Percussion- und Bassdrumsounds von alten Vinyl-Platten. Diese werden ebenfalls von uns später mit editiert und mit unseren Percussion gelayert. Im nächsten Schritt arbeiten wir in Cubase oder in FL Studio und programmieren die ersten Patterns. Wir probieren aus, welche Percussion in Kombination mit anderen Sounds besonders gut klingen. Bassdrums, Snares und Klatschen werden vielschichtig übereinandergelegt. Durch das ganze Variieren und Layern entstehen wieder neue Sounds, die wir wiederum als Einzelsound exportieren, in Audition schneiden, komprimieren und zuletzt archivieren. Das wiederholen wir in immer neuen Kombinationen und so entsteht immer wieder etwas Neues. Wenn wir uns sicher sind, für unser Archiv wirklich ausreichend Content gesammelt zu haben, fahren wir mit der Programmierung der Patterns fort. Die Loops, die dabei entstehen, werden von uns exportiert und in immer neuen Drumloop-Ordern archiviert. Zuletzt werden alle Loops mit Genre und unter Angabe der BPM durchnummeriert. Also beispielsweise 001 – Minimal Techno 120bpm. All dies beschreibt unsere konventionellen Arbeitsschritte normaler Drumloops. Die Herangehensweise bei experimentellen Click'n'Cut Drumloops ist im ersten Schritt etwas anders. Hier nehmen wir nicht in erster Linie kurze und einzelne Percussion auf, sondern eher längere Passagen unterschiedlichster Herkunft. Mit einem mobilen Aufnahmegerät machen wir uns auf die Suche nach Geräuschen aus unserer Umwelt. Das können Drucker sein, Küchengeräte und das Entsorgen des Hausmülls im Hof. Nicht ▶

Making Of Zero-G „Smash Sound Factory – The NuMetal Rulez“

Parallel zum Interview mit Christine und Stefan sprach KEYS mit Musikproduzent und Sample-Library-Autor Dennis Grell. Der Lübecker verdiente seine musikalischen Sporen als Editions-inhaber des renommierten Hamburger Musikverlags Peermusic und ist heute als Produzent unter anderem für zahlreiche deutsche Metalbands wie Milgrim verantwortlich.

Was gibt es auf der Zero-G NuMetal für Material? Was war Dein Ansatz?

Grell: Wir haben bei der Produktion darauf Wert gelegt, dem Käufer eine solide Basis für diesen Stil an die Hand zu geben. Ich finde es super sich hin und wieder frische Ideen durch Samples zu holen, Kreativität kommt aber immer aus den eigenen Fingern. Man spürt einfach, ob ein Musiker oder ein Produzent viel mit vorgefertigtem Material arbeitet oder sich auch mal selbst ransetzt und Samples eher als Anstoß für seine Arbeit versteht.

Wie sahen die Vorgaben von Zero-G aus?

Grell: Wir waren in der angenehmen Situation weitgehend keine Vorgaben seitens unseres Vertriebes erhalten zu haben. Dafür waren wir sehr dankbar, eröffnete es uns doch große kreative Freiräume – und spiegelt sich dadurch auch im finalen Produkt positiv wieder. Ich kenne aber auch die Geschichten von Kollegen, die vor der Produktion bis in Kleinste gemaßregelt wurden. Ich denke es hängt davon ab, welche Form von Geschäftsbeziehung man eingeht. Wir hatten mit Zero-G auf jeden Fall sehr viel Glück.

Wie habt Ihr Euch für die Library inspirieren lassen?

Grell: Alle an der Library beteiligten Personen haben in diesem Bereich ihre Lieblingsbands und daher ihre Einflüsse. Zudem schreiben wir alle selbst Songs und konnten so auch das ein oder andere Gitarrenriff für den Sample-Content verwenden.

Was findet man für Sounds auf der NuMetal-Library? Woher stammen sie?

Grell: Wir haben ausschließlich mit echten ‚Instrumenten‘ gearbeitet, also Gitarre, Bass, Schlagzeug und Gesang. Auf unserer DVD kommen keine verfremdeten Sounds vor, deren Ursprung man nicht hören kann. Mit Gitarren von Gibson sowie Verstärkern von Sansamp und Marshall waren wir im Saitenbereich gut bestückt. Fender- und Ibanez-Bässe nutzten ebenfalls den Sansamp-Verstärker. Bei den Drums verwendeten wir



Dennis Grell

Trommeln von Sonor, Ddrum und Pearl. Für alle Mikrofonierungen wurden ein Neumann U87, ein Beyerdynamic MC530, ein Gefell PM750 sowie einige meiner alten Mikro-Raritäten von Grundig und Telefunken benutzt. Als Vorverstärker kamen das Saffire 56 von Focusrite zum Einsatz, der Urei 537 EQ und mein Mindprint T-Comp waren für die Entzerrung und Dynamikbearbeitung meine Wahl.

Wie funktioniert das eigentliche Erstellen von Sounds und Loops?

Gibt es ein bestimmten Workflow?

Grell: Das hängt natürlich grundsätzlich ganz stark davon ab, in welchem Genre man sich bewegt. Das Erstellen von Dance-Samples läuft völlig anders ab als die Produktion von Metal-Samples. Bei der Arbeit an NuMetal lief es so, dass unser Gitarrist Daniel Schukies damit begonnen hat, etwa zehn Song-Gerüste zu schreiben. Diese Gerüste bestanden aus 5 bis 10 verschiedenen Gitarrenriffs, die unterschiedliche Songparts wie Refrain, Strophe und Bridge darstellten. Diese einzelnen Riffs haben wir dann aufgenommen, anschließend geschnitten und solange bearbeitet, bis die Loops perfekt funktionierten. Der nächste Schritt war das Einspielen der Drums mit unserem Trommler Max Zeidler, dann kam der Bass von Michael Holland und weitere Add-On-Gitarren von Hakan Ceylan und schließlich der Gesang von Per Ole Albrecht. Hier war es wichtig darauf zu achten, dass das komplette Material vor jeder Aufnahmesession fertig bearbeitet vorlag, damit alle folgenden Musiker auf perfekt getimete Spuren einspielen konnten. Diese durchorganisierte Arbeitsweise hat uns eine Menge Zeit gespart.

Wie sah das Einspielen im Detail aus?

Grell: Die Produktion begann wie gesagt mit dem Schreiben der Gitarrenparts, die zumeist in langen Studio-Sessions entstanden sind. Unser Gitarrist Daniel hat bereits hier schon über das fertig eingerichtete Recording-Setup gespielt, so wussten wir sofort wie das Resultat am Ende klingen würde. Wenn der Part soweit klar war, haben wir 10–15 Takes pro Part aufgenommen. Der Click war hier natürlich Pflicht. (lacht) Nachdem alle Gitarrenparts eingespielt waren, habe ich für jeden Part die besten Takes ausgewählt, geschnitten und grundlegend bearbeitet. Dazu gehörte eine leichte Entzerrung sowie die Komprimierung. Bei den Gitarren hatte ich allerdings ein Aufnahme-Setup gewählt, welches umfangreiche nachträgliche Bearbeitungen nahezu unnötig machte. Kernstück dafür war unser extra für diesen Zweck gekaufte Sansamp-GT2-Verstärker. Ein herrlicher kleiner Kasten, der wirklich extrem klingen kann und zudem ein Signal ausgibt, was fast direkt „ready to mix“ ist. Bei den Bass-Parts lief es genau so. Für die Drums waren natürlich weitere Bearbeitungsschritte erforderlich, damit es wirklich nach NuMetal klingt. Der Drumsound in diesem Genre ist extrem dick und rund und verlangt eine umfassende Dynamikbearbeitung.

Mit welchen Software-Tools hast Du bei The NuMetal Rulez gearbeitet?

Grell: Ich habe im Grunde die ganze Produktion im Sequencer erledigt, in meinem Fall ist das Cakewalk Sonar 8. Ich arbeite gerne komplett in der DAW und denke, dass man im Grunde keine weiteren Programme mehr benötigt. Die Notwendigkeit, andere Tools zu Rate zu ziehen ist entfallen, seitdem alle Sequencer umfangreiche Groove-Clip-Funktionen bieten, die Audio-Material automatisch auf ein bestimmtes Tempo anpassen – oder über Plug-ins verfügen, die Loops in ihre Fragmente zerlegen.

Wie viel Dynamik hast Du dem Material zum Schluss noch gelassen?

Grell: Ich bin der Meinung, dass jeder Benutzer der Library noch Raum haben muss, um das Material seinen eigenen Bedürfnissen anzupassen. Angenommen ich komprimiere die Loops so stark, dass dem Käufer keine andere Möglichkeit mehr bleibt, als es so zu akzeptieren, ist das Produkt meiner Meinung nach wertlos. Jeder sollte die Möglichkeit haben den Grad der Komprimierung selbst steuern zu können.



Der Casio VL-Tone gilt als echter Kult-Synthesizer – und liefert die Vorlage für viele schräge Sounds.



Zwei Kult-objekte ihrer Zeit: Korg Wavestation und Roland Jupiter-4 Compu-phonic.

selten begleitet uns unser Aufnahmegerät beim Einkaufen. Wir zeichnen dann um die 30 Minuten auf. Im Anschluss wird die Aufnahme in Audition geladen und analysiert. Immer wieder suchen wir uns Passagen raus, die eine Rhythmusstruktur aufweisen und spielen mit dem Loop-Cycle herum. Interessante Loop-Passagen werden abgespeichert und im nächsten Schritt in Ableton mit den Warp-Markern bearbeitet und rhythmisch in Form gebracht. Hier testen wir außerdem bei welcher Geschwindigkeit die Loop am besten funktioniert.

Für welche Arbeitsschritte nutzt Ihr welches Programm?

Christine: Audition für Einzelsoundbearbeitung, Cubase für die Basisarbeit, in Ableton werden Umweltgeräusche mit Hilfe von Warp-Markern rhythmisch in Form gebracht, gedehnt, gestaucht – und mehr. Reaktor, Waldorf Attack, der Virus Ti Snow für das Generieren von Sounds, die Universal-Audio-Plug-ins für die Dynamikbearbeitung, Native Instruments Kore und Reaktor für die Effektbearbeitung, FL Studio für das Erstellen von Patterns, Recycle zum Slicen der Loops.

Müssen die Sounds sofort für den Anwender einsetzbar sein, oder setzt Ihr darauf, dass er noch eine Dynamikbearbeitung selbst macht?

Stefan: Da wir elektronische Loops produzieren, gehen wir etwas großzügiger mit Kompressoren und Limitern um, um auch einen gewissen Druck zu erzeugen. Wir versuchen die Loops so zu Mastern, dass der User nicht zwingend eine weitere Dynamikbearbeitung benötigt. Ein gewisser Spielraum bleibt aber erhalten. Die Loops dürfen nicht tot limitiert sein.

Wenn Leser selber ein paar (Drum-)Sounds machen wollen, auf was müssen Sie achten?

Christine: Ich würde nicht sagen dass es eine Regel gibt, die eingehalten werden muss. Viel wichtiger ist es sein Handwerk zu beherrschen. Damit meine ich, das Equipment, mit dem man arbeitet, zu verstehen und zu lernen es gezielt einzusetzen. Der Wert einer Aufnahme lässt sich schnell ermitteln, wenn man schon vorher in seiner Vorstellung weiß welche Tools nötig sind, um ein geeignetes Sample zu bekommen. Es ist nicht die Menge an Software Tools oder Gerätschaften, die benötigt werden, um gute Samples zu kreieren. Man sollte immer wachsam sein, wenn es darum geht Klangquellen aufzuspüren. **Frank Mischkowski**

Equipment Noise-Design Studio

Christine und Stefan Westphal setzen in ihrem Noise-Design Studio auf wenig, dafür aber ausgesuchtes Equipment. Dafür steht ein technischer Klon ihres Studios noch einmal in der gemeinsamen Wohnung, falls die Muse einmal nach Feierabend küssen sollte.

Computer

Windows-PC-Workstation
Apple MacBook
Universal Audio UAD 2

Software

Steinberg Cubase 5, Ableton Live, Adobe Audition, FL Studio; Celemony Melodyne, ReCycle, NI Komplete 7, Sonnox Bundle, Sonalksis Bundle, UAD-Plug-ins (u.a. LA2A, FATS0, VCA VU Compressor, 4K Channel Strip)

Audio-Interfaces/DSP

RME Fireface 800, RME Fireface 400, Metric Halo

Mischpult

Mackie 8-Bus analog, 32 Kanäle

Abhöre

Adam P22, Adam Sub 12

Kompressor

Drawmer Röhrenkompressor 1968

Synthesizer

Access Virus Ti Snow, Roland Jupiter 4 Compuhonic, Korg Wavestation, Korg Prophecy, Kurzweil K 2500

Mikrofone

Brauner Valvet, Neumann TLM 193 u.v.m.