



ISBN: 978-3-98660-099-0

© 2024 Kampenwand Verlag
Raiffeisenstr. 4 · D-83377 Vachendorf
www.kampenwand-verlag.de

Autor: Thomas Foster
www.thomasfostermusikproduktion.com

Korrektorat: Inez Ulrich
Bildmaterial: Thomas Foster

Versand & Vertrieb durch Nova MD GmbH
www.novamd.de · bestellung@novamd.de · +49 (0) 861 166 17 27

Printed in Czech Republic
FINIDR, s.r.o. · Lípová 1965 · 737 01 Český Těšín

THOMAS FOSTER

EDM

ARRANGIEREN

Basics der elektronischen Musik

INHALT

Der erste Kaffee	12
Über dieses Buch	15
Über mich	21
Jetzt geht's los!	22
Raumakustik im Home Studio	29
Studiotechnik – Die Auswahl ist riesig	34

DRUMS **39**

Gute Beats sind meistens sehr einfach	41
Die richtigen DrumSounds	47
Hit me baby one more time	53
Oops, ich verwendete Loops	58
Percussion	62
Let it swing – Der Shuffle	67
Der Mix macht's	70
Soundeffekte	73

BASS **79**

Die Qual der Wahl	81
Keiner macht's tiefer	88
TIMING ist keine Stadt in China	90

Es muss nicht immer der Grundton sein	94
Der SubBass	98
Sidechaining	98

AKKORDE 105

Ein Klavier, ein Klavier!	108
Hit the „RHODES” Jack – Das E-Piano	111
The Electric Organ	114
Ohne Pad geht es nicht!	119
Synthesizer	121
Oszillator	124
Filter	126
Envelope	127
LFO	129

ARPEGGIOS 133

Was ist ein Arpeggiator?	136
Wie funktioniert ein Arpeggiator?	137
Die bekanntesten Arpeggiatoren	140
Der beste Arpeggiator ist die Pianorolle	147
Es muss nicht immer ein ganzer Akkord sein!	148

GITARRE **151**

Akustische Gitarre	154
Die Ukulele – Stefan Raab oder Hawaii	155
Die E-Gitarre	156
Der Klang der E-Gitarre	159
Mensch oder Maschine	165

MELODIE **173**

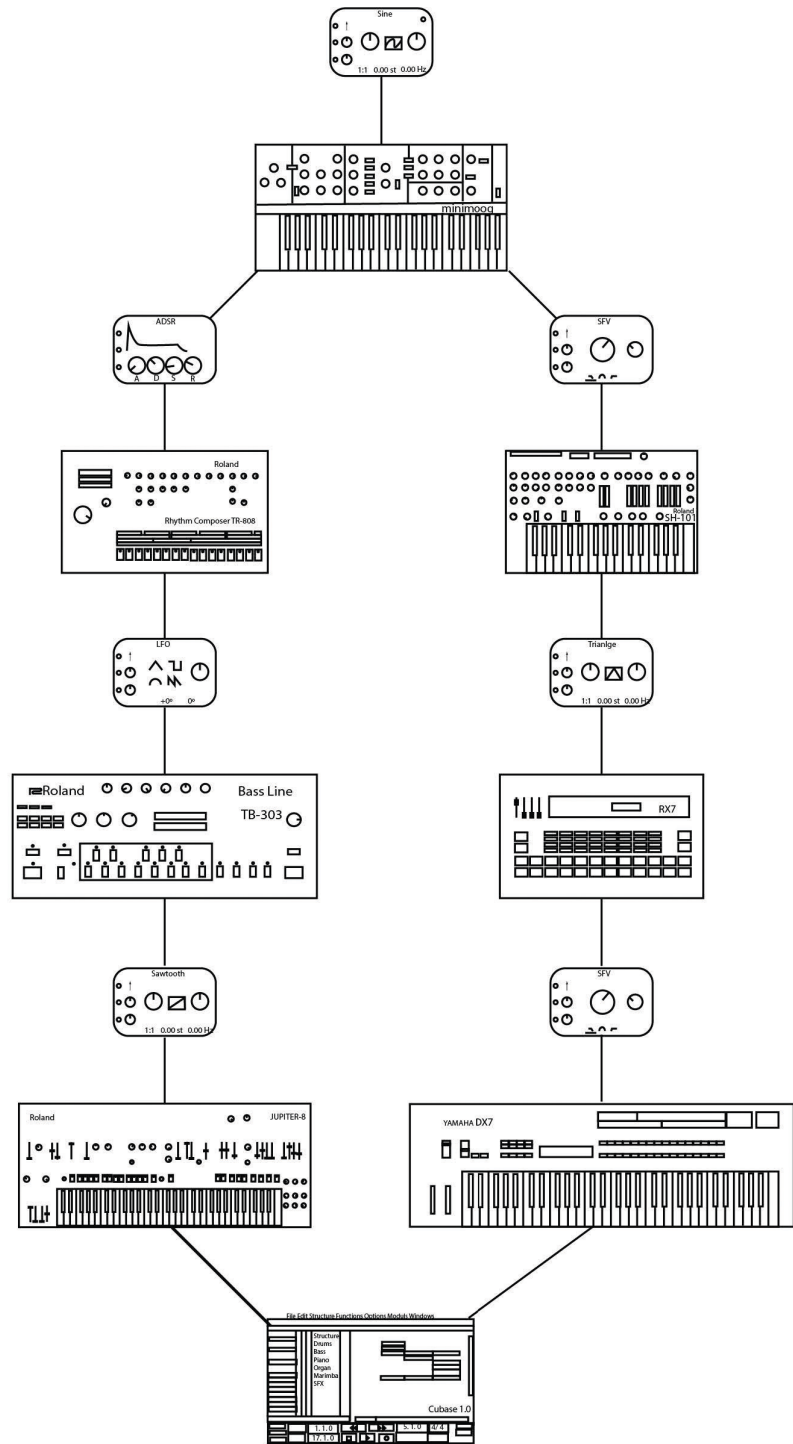
Where is the Melody?	177
The sound of music	178
Normal kann jeder	182
Melodien finden	185

ORCHESTER **189**

Für 80 Menschen schreiben	193
Mensch oder Computer?	201
Orchester-Libraries	203

DAS ARRANGEMENT **207**

Willkommen zu Hause – Mein RTL	208
Wir produzieren gemeinsam einen Song	210
Don't leave me this way	221
Das Finale	224





DER ERSTE KAFFEE

7:20 Uhr. Normalerweise liege ich um diese Uhrzeit noch im Bett, aber manchmal liebe ich es, so früh ins Studio zu gehen. Kein Telefon klingelt, keine Fragen von Mitarbeitern oder meinem Partner stören mich. Es gibt keine bessere Zeit, um produktiv zu sein. Mein Studio liegt nur zwei Minuten und 30 Sekunden von meiner Wohnung entfernt, aber heute fühlt es sich an, als wäre ich noch schneller als gewöhnlich, weil ich es kaum erwarten kann, meine Ideen umzusetzen.

1010 Wins heißt die Radiostation in New York City, für die wir schon seit einigen Jahren die Jingles produzieren. „You give us 22 minutes – We give you the world“, heißt das Motto der Station, die wirklich jeder kennt, der in New York lebt. Und seit zwei Uhr in der Früh habe ich nur noch einen sehr leichten Schlaf, weil mein Kopf bereits die ganze Nacht an dieser Komposition für den neuen News-Opener arbeitet. Es fühlt sich an, als wäre alles bereits da und ich müsste es nur noch rauslassen, und das kann ich kaum erwarten.

Ich sperre die Eingangstüre zum Studio auf, schalte die Alarmanlage ab, gehe ins Studio, und lade mein Template, ein leeres Song-Projekt, mit dem ich immer starte, wenn ich in meinem Lieblingsprogramm *Bitwig Studios* Musik produziere. Und jetzt nutze ich die Zeit, bis alle Sounds geladen sind und gehe in die Küche, um mir einen Kaffee zu machen. Ich liebe diesen Moment: Der erste Schluck Kaffee, vor mir ein leeres Projekt, und dann geht's los!

Als Basis für die Drums möchte ich gerne ein echtes Schlagzeug verwenden. Deshalb importiere ich die Drums von meiner letzten Drum-Recording-Session in London. Die Aufnahme der Drums hat zwölf Spuren, sodass ich noch in die Lautstärke- und Klangbearbeitung jeder einzelnen Spur eingreifen kann.

Aus dieser unglaublich großen und auch etwas unübersichtlichen Session suche ich mir erst einmal einen simplen Beat, in der der Drummer nur auf der Hi-Hat und der Bassdrum spielt. Das passt besser zu einer Nachrichtenstation. Ein poppiger Beat, in dem die Snare immer auf der Zwei und der Vier schlägt. Dann suche ich mir ein paar Breaks heraus, in denen der Drummer viel auf den Toms spielt und mehrere Akzente mit dem Crash-Becken betont.

Die Schlagzeugaufnahme hat 126 bpm. Um die Geschwindigkeit der Stadt New York und die Aktualität der Nachrichten besser abzubilden, erhöhe ich das Tempo auf 134 bpm. Dank der Warp-Funktion passt sich das Tempo der Drums meinem Songtempo an, ohne dass sich die Tonhöhe der Aufnahme ändert.

Nun möchte ich den Beat noch etwas elektronisch anreichern und ihm dadurch auch etwas mehr Tempo geben. Hierfür schwebt mir eine 808-Hi-Hat vor. Als der Drumcomputer *TR-808* der Firma Roland 1980 auf den Markt kam, veränderte er wie kein anderes Gerät den Sound der Musik. Acts wie *Michael Jackson*, *Whitney Houston* und *Phil Collins* nutzten diesen neuen Sound in ihren Songs. Noch

heute finden wir den Sound der 808 in der Clubmusik, in der Popmusik und ich könnte mir nicht vorstellen, wie Hip Hop heute ohne die TR-808 klingen würde.

Heute besitzen nur noch wenige Menschen dieses Gerät und nur sehr selten wird eines davon verkauft. Ich gehöre nicht zu diesen Menschen und das macht mir gar nicht aus, denn ich besitze eine TR-808. Es ist bei mir ein kleines Stück Software, ein sogenanntes Plugin, das ich in meinem Programm laden kann. Diese Software-Simulation der *Roland Cloud* klingt genau so und ist genau so zu bedienen wie das Original. Genau so? Na ja, nicht ganz. Zum einen Rauscht die Simulation nicht so wie das Original und zum anderen kann ich alle Regler automatisieren und alle Einstellungen werden mit meinem Song-Projekt gespeichert. Wenn ich den Song in zwei Jahren wieder lade, ist es so, als hätte sich ein kleines Mainzelmännchen alle Einstellungen notiert und alles wieder so eingestellt, wie es damals beim Speichern war. Und dann kommt noch etwas dazu: Wenn ich die TR-808 nicht brauche, nimmt sie nicht so viel Platz in meinem Studio weg. Ich verstehe Leute, die Spaß daran haben, mit alten originalen Drumcomputern und Synthesizern zu arbeiten und ich finde es extrem faszinierend. Aber ich liebe es, mit der Software-Simulation zu arbeiten. Das passt viel besser in meinen Workflow.

Ich lege ein Stereo-Delay auf die TR-808, sodass jeder Schlag eine Sechszehntel verspätet auf der linken Seite wiederholt wird und ein Achtel auf der rechten Seite. Ich aktiviere den Hochpass- und den Tiefpass-Filter auf diesem Delay, damit die Wiederholungen einen dünneren und „mittigeren“ Sound haben als der erste Originalschlag. Nun zeichne ich in der Pianorolle, das ist der Editor von *Bitwig Studio*, ein paar Hi-Hat-Schläge ein, um ein interessantes Pattern zu kreieren.

Als Nächstes lade ich auf einer neuen Spur den *Kontakt Player*. Dieser Sampler der Firma *Native Instruments* hat sich über viele Jahre als Standard für gesampelte Sounds durchgesetzt. Dort lade ich einen Sound namens „Alicia Keys“. Das ist angeblich der originale Klavier-Sound der berühmten Sängerin und ist Ton für Ton, in allen Tonhöhen- und Velocity (Anschlag-Geschwindigkeit-)Werten abgesampelt. Ich liebe diesen Sound. Er klingt nicht zu poppig, sondern eher wie ein Jazz-Klavier und damit sehr wertig. Ich spiele mit diesem Klavier eine erste Akkord-Struktur und ein paar dramatische Bass-Bewegungen ein.

Um die Aktualität, für die eine Radiostation wie *1010 Wins* steht, akustisch hörbar zu machen, sind Synthesizer-Arpeggios, oder schnelle Rhythmen, die auf einer Note spielen, ein guter Weg. Also lade ich Simulationen von alten Synthesizern, wie den *Jupiter-8*, den *Arturia Mini V* und modernere Synthesizer wie den *Serum* oder *The Grid* von *Bitwig Studio* und gebe den Bitwig-Arpeggiator davor. Ich schaue, was mich inspiriert und wohin mich die Reise führt.

Doch um die wirkliche Größe und Nachrichtenkompetenz, für die *1010 Wins* steht, hörbar zu machen, gibt es aus meiner Sicht nur eine Waffe: ein Orchester! Ich lade den neuen *SINE Player* der Firma *Orchestral Tools*. Ich starte mit kurzen akzentuierten Streichern ein rhythmisches Motiv, das ein bisschen an einen Hans-Zimmer-Soundtrack erinnert. Nun fahre ich das gesamte Orchester auf: Bläser, Pauken, Cymbals und die Powerdrums aus dem *Kontakt-Sound DAMAGE 2*.

Ein paar Stunden später (mittlerweile herrscht in den Büroräumlichkeiten unseres Studios bereits voller Betrieb) ist mein kleines Kunstwerk fertig. Klein? Naja, ich habe alles getan, um es möglichst „groß“ klingen zu lassen. Aber ob mir das gelungen ist, entscheidet der Kunde. Das erste Feedback jedoch gibt es von meinem Partner, der tatsächlich noch ein paar gute Anregungen hat.

Es ist noch sechs Uhr Früh in News York. Da senden sie natürlich bereits, aber aus Erfahrung weiß ich, dass es ein paar Stunden dauern wird, bis wir eine Rückmeldung bekommen. Wir schicken eine E-Mail mit dem Download-Link an alle Entscheidungsträger und um 17:00 Uhr kommt dann endlich der Anruf: “This is amazing, exactly what we were looking for.” (Das ist super, genau, was wir uns vorgestellt hatten.)

Bereits wenige Tage später haben wir einen Termin mit einem echten Orchester in Skopje, das die wichtigsten Parts neu einspielt. Nicht dass jemand den Unterschied im Radio hören würde, aber es macht etwas im Kopf unserer Kunden, wenn sie wissen, dass ihre Musik nicht nur am Computer entstanden ist, sondern von 80 Menschen eingespielt wurde.

ÜBER DIESES BUCH

Welche Möglichkeiten wir heute haben, Musik zu produzieren, ist unglaublich, und für mich ein kleines Paradies. Nachdem ich mich schon seit meinem zwölften Lebensjahr mit dem Thema Musikproduktion beschäftige, kann ich mich noch sehr gut an die Zeiten erinnern, in denen im Computer nur ein paar MIDI-Noten waren, die editiert werden konnten. Und die ganzen Geräte, die man sich als Normalsterblicher nicht leisten konnte, ersetzt heute ein kleines Stück Software, das wir bei Bedarf laden, automatisieren, und mit unserem gesamten Projekt speichern können.

In diesem Buch möchte ich euch durch alle für mich wichtigen Stationen eines Arrangements durchführen, euch Möglichkeiten zeigen, und die dafür richtigen Tools an die Hand geben. Dabei werde ich kein Geheimnis daraus machen, mit welchen Plugins ich gerne arbeite, aber mir ist es wichtig, euch auch aufzuzeigen, mit welchen Tools andere Produzenten am liebsten arbeiten. Deshalb habe ich bei allen wichtigen Fragen, wie „Welches Plugin hat den besten Klavier-Sound?“ oder „Welche Library eignet sich für Drums-Sound?“ nicht nur meine Meinung aufgezeigt, sondern auch die Meinungen befreundeter Produzenten eingeholt, sowie einige Umfragen in meiner Facebook-Gruppe „Thomas Foster Musikproduktion (German group)“ durchgeführt.

Diese Produzenten schreiben neben mir in diesem Buch über ihre Erfahrungen:

KLAAS GERLING

ist ein deutscher House-DJ und Musikproduzent, der durch die Produktion des 2008 erschienenen Remixes „Infinity“ Bekanntheit erlangte.

Klaas Gerling war Gast in meinem Podcast. Über diesen QR-Code geht's zum Link:



PETER RIES

hat für *No Angels*, *Sandra*, *Thomas Anders*, *EAV*, *N Sync*, *Kristine W*, *Jennifer Paige*, *Sally Oldfield*, *Love Inc.*, *N Sync*, *Rilke Projekt*, *Deutschland sucht den Superstar*, *Mike Leon Grosch* und viele andere komponiert und produziert.

Peter Ries war Gast in meinem Podcast. Über diesen QR-Code geht's zum Link:



WALTER MAIR

Der gebürtige Österreicher lebt heute in London und ist Komponist für Film, TV und Videogames. 2007 gründete er das Unternehmen *Metronome Ltd.* (www.themetronome.co.uk). Unter anderen produzierte er den Survival-Thriller „Till Death“ mit *Megan Fox*, *Ryan Goslings* Thriller „Lost River“, Oliver Hirschbiegels Cold-War-Series *The Same Sky*, *Squid Game*, *Call of Duty* von Activision und *Grand Theft Auto* von Rockstar Games. Die Kompositionen wurden vielfach mit internationalen Awards ausgezeichnet, darunter mehr als zwölf Auszeichnungen des amerikanischen Telly Awards sowie New York Film Award, Ivor Novello Award und Clio Award.

Walter Mair war Gast in meinem Podcast. Über diesen QR-Code geht's zum Link:



STEFFEN HARNING

Produzent und DJ seit Anfang der 90er Jahre, startete seine Karriere als Produzent des Eurodance-Projekts „Pharao“ (5x Gold und ECHO-Nominierung). Er schrieb und produzierte danach unter anderem für *Haddaway*, *Hildegard Knef*, *Thomas Anders* oder *Bonzai Records*. Steffen Harning landete in den späten 90ern mit den Housemusic-Projekt *Milk & Sugar* den nächsten Erfolg, und spielte seitdem als DJ fast auf der ganzen Welt auf unzähligen Events. Nach der Trennung von *Milk & Sugar* im Jahr 2022 widmete er sich seinem Solo-Projekt *Steven ‚Sugar‘ Harding* sowie seinem neuen Label *Confection Music*. Er betreibt außerdem ein Artistmanagement, eine Social Media Agentur und ein Tonstudio, wo er für Artists verschiedener Genres produziert. Das Studio ist als Apple Digital Masters (ADM) Mastering-Studio zertifiziert.

Steffen war Gast in meinem Podcast. Über diesen QR-Code geht's zum Link:



ROBERT RETTBERG

aus Los Angeles hat die Filmmusik zu *Saving Flora* (2018), *The Oogieloves in the Big Balloon Adventure* (2012) und *Let's Fall Out* (2017) geschrieben. Außerdem hat er für *Lady Gaga*, *Demi Lovato*, *Pitbull*, *Bon Jovi*, *Pentatonix*, *JC von NSync*, *Pete Tong*, *Eric Morillo*, *DJ Splyce* und viele weitere Künstler gearbeitet.

CHRISTIAN HAMM

hat mit *Anastacia*, **NSYNC*, *Tiësto*, *Michael Bolton*, *Christina Milian*, *Hilary Duff*, *Black-Eyed-Peas*-Produzent *Ron Fair*, *Jon Secada* und *Haddaway* zusammengearbeitet.

Christian Hamm war Gast in meinem Podcast. Über diesen QR-Code geht's zum Link:



BILLY KING

hat über 50 Gold- und Platin-Auszeichnungen als Produzent erhalten und mit Stars wie *Dieter Bohlen*, *Alex C*, *Santiano*, *Roland Kaiser*, *Helene Fischer*, *Blind Guardian*, *Mr. President*, *DJ Ötzi* und *Westernhagen* zusammengearbeitet.

Billy war Gast in meinem Podcast. Über diesen QR-Code geht's zum Link:



HANS-MARTIN BUFF

versteckt sich seit dreißig Jahren in Tonstudios – als Recording Engineer und als Musikproduzent. In dieser Zeit hat er Künstler von *Prince* bis zu den *Scorpions* betreut. Für *Prince* arbeitete Hans-Martin viele Jahre in dessen *Prince' Paisley Park Studios* in Minneapolis und aktuell für den britischen Künstler *Peter Gabriel*.

Hans-Martin hat sich zuletzt der 3D-Musik verschrieben und nutzt sein Wissen derzeit als Partner der *Real World Studios* in England und der *MSM-Studios* in München. Hans-Martin Buff war Gast in meinem Podcast.

Über diesen QR-Code geht's zum Link:



JULIUS VON MALDEGHEM

ist 21 Jahre alt und hat zwar noch keine Gold- und Platinauszeichnungen, studiert aber Musikproduktion am Berklee College of Music in Boston. Ich fand es interessant, zu diesen Umfragen auch Meinungen von einer jungen Person, die auch den Input der Universität in Boston wiedergibt, einzuholen. Sein erster Erfolg war die Musik für die deutsche Kultserie „Löwenzahn“ im ZDF. Wenn ich Julius so beobachte, wie er arbeitet, bin ich mir sicher, dass wir die nächsten Jahre noch ganz viel von ihm hören werden.

Julius war Gast in meinem Podcast. Über diesen QR-Code geht's zum Link:



DJ KC ALIAS KAI SOFFEL

ist seit 1986 als DJ tätig. KC arbeitet viel mit internationalen Größen im Tonstudio. Seine Arbeit ist schon sehr oft mit Gold und Platin-Schallplatten veredelt worden. Außerdem hat KC zwei eigene Radiosendungen: Wöchentlich legt er vier Stunden auf Antenne Mainz und zwei Stunden auf Radio Frankfurt auf. KC ist offizieller Botschafter der World Peace Parade.

Kai war Gast in meinem Podcast. Über diesen QR-Code geht's zum Link:



In diesem Buch werdet ihr des Öfteren QR-Codes finden. Diese führen an eine bestimmte Stelle eines YouTube-Videos, an der das jeweilige Beispiel akustisch und visuell dargestellt wird. Richtet dazu einfach die Kamera eures Smartphones auf den QR-Code (die meisten können heute ohne Zusatz-App einen QR-Code scannen) und öffnet den dahinterliegenden Link.

Ich habe für dieses Buch eine Checkliste erstellt, nach der ich vorgehe, wenn ich einen Song, Track oder Jingle produziere:

ARRANGER CHECKLIST	
<input checked="" type="checkbox"/>	Drums
<input checked="" type="checkbox"/>	Percussion
<input checked="" type="checkbox"/>	Soundeffekte
<input checked="" type="checkbox"/>	Bass
<input checked="" type="checkbox"/>	Akkorde
<input checked="" type="checkbox"/>	Arpeggios
<input checked="" type="checkbox"/>	Gitarren
<input checked="" type="checkbox"/>	Melodien
<input checked="" type="checkbox"/>	Orchester

Nichts davon ist ein Muss. Wahrscheinlich wird man für einen Rocksong keine Arpeggios brauchen und für einen Techno-Track keine Gitarren, aber bei vielen Musikstilen ergibt es Sinn, diese Liste durchzugehen und sich zu fragen: Habe ich die richtigen Drum-Sounds? Braucht dieser Track Percussion oder Soundeffekte? Fehlen mir noch Melodien oder reicht der Gesang? Diese Liste hat mir in der Vergangenheit meistens geholfen, die richtigen Schritte zum Erstellen eines Arrangements zu finden. In diesem Buch gehe ich mit euch die Liste Punkt für Punkt durch und zeige euch, welche Sounds, Plugins und Möglichkeiten es gibt, um ein Arrangement zu erstellen.

Ich mache diesen Beruf jetzt seit über dreißig Jahren und wenn ich mehr als eine Woche im Urlaub bin, kann ich es kaum erwarten, wieder in mein Studio zu kommen und Musik zu produzieren. Ich hoffe, ich kann mit diesem Buch etwas von dieser Faszination auf euch übertragen. Danke, dass ihr euch entschieden habt, dieses Buch zu lesen. Viel Spaß!

ÜBER MICH

Ich leite mit meinem Partner Peter Kent in Österreich ein Musikproduktionshaus mit dem Namen *Foster Kent*, das sich darauf spezialisiert hat, Jingles für Radio- und TV-Stationen zu produzieren. Wir haben bereits im Alter von sieben Jahren angefangen, Musik zu machen. Damals haben wir unsere erste Band „The Flying Potatoes“ gegründet. Mit 22 Jahren haben wir begonnen, Musik für den ORF (Österreichischer Rundfunk) zu schreiben und das gesamte akustische Design für mehrere hundert Radio- und TV-Stationen weltweit zu produzieren. Also die Musik zu Beginn der Nachrichten, die Musik, die unter dem Wetter bzw. Verkehrsfunk spielt, und die gesungenen Elemente zwischen zwei Songs, die den Höher daran erinnern, welche Station er gerade hört.

Vor etwa fünf Jahren habe ich meinen YouTube-Kanal „Thomas Foster Musikproduktion“ gestartet, der heute bereits über 56.000 Abonnenten zählt. Dort findest du Tutorials für alle wichtigen DAWs, wie *FL Studio*, *Logic Pro*, *Cubase*, *Ableton Live* etc., sowie die wichtigsten Plugins und Produktionstechniken. Passend dazu gibt es auch einen gleichnamigen Podcast, der alle zwei Wochen erscheint.

Auf meinen Twitch-Kanal „Thomas_Foster_music“ produziere ich fast jede Woche zusammen mit anderen erfolgreichen Produzenten Musik in unterschiedlichen Genres: House, Trance, Pop, Deep House und vieles mehr. Die Zuschauer können über den Chat Fragen stellen und Anregungen geben, quasi ein Teil der Produktion sein.

Vor etwa drei Jahren haben Peter und ich, zusammen mit einem ehemaligen Mitarbeiter der Firma Sony das Startup-Unternehmen *Mugent Music Software GmbH* gegründet. Auf der Homepage *Mugent.com* kann man sich tolle Samples und Loops kostenlos downloaden und für die eigene Produktion nutzen. Keine Kreditkarte und kein Login sind notwendig. Einfach suchen, finden, anhören und downloaden. Und natürlich habt ihr auch die Rechte, diese Sounds (verwendet bzw. verarbeitet in euren Songs und Tracks) auf Spotify, iTunes und all den anderen Plattformen zu veröffentlichen.

Vor Kurzem haben wir das erste Plugin veröffentlicht: Den *Mugent Player*! Dieser sowie gewisse Instrumente und Kits, die man in diesem Plugin findet, sind auch gratis. Einige Sounds kosten auch etwas. Da alle Sounds und Kits in der Cloud liegen, gibt es jeden Monat neue Sounds, die man direkt im *Mugent Player* downloaden kann.

Für einige Beispiele in diesem Buch wurde der *Mugent Player* verwendet, aber in den Umfragen kommt er nicht vor, da das Tool zum Zeitpunkt der Umfragen noch nicht existiert hat.

Mit *Mugent* haben wir noch Großes vor. Bereits nächstes Jahr wird es spannende Neuigkeiten geben!

JETZT GEHT'S LOS!

Für diejenigen, die dieses Buch lesen, noch nie Musik produziert haben und sich erst die notwendige Hard- und Software besorgen müssen, möchte ich, bevor wir so richtig loslegen, noch ein paar Tipps bzw. Orientierungshilfen geben.

Das Wichtigste ist zum einen die Wahl der richtigen DAW. DAW steht für Digital Audio Workstation. Damit ist das Computerprogramm gemeint, in dem man Musik arrangiert bzw. produziert. Hier ein Überblick der wichtigsten Programme:

CUBASE

1989 veröffentlichte die Firma *Steinberg* die erste Version von *Cubase* und damit die erste DAW. Heute ist *Cubase* nach wie vor eines der erfolgreichsten Programme. Produzenten wie Hans Zimmer, Ian Kirkpatrick (Dua Lipa) und Tiesto arbeiten damit. Ich glaube, *Cubase* ist eines der besten, wenn nicht sogar DAS beste Programm, wenn es um „echte“ Musik, wie Rock, Soul, Funk, Singer-Songwriter und natürlich auch Filmmusik geht.

ABLETON LIVE

Als *Ableton Live* auf den Markt kam, hat sich die Firma *Abelton* damit an DJs und Leute gewandt, die eher elektronische Musik produzieren wollen. Bis heute hat *Ableton Live* keine Notendarstellung und die meisten User wüssten wahrscheinlich auch nicht viel damit anzufangen. Dementsprechend eignet sich *Ableton Live* aus meiner Sicht heute noch am ehesten für elektronische Musik, wie Techno, House, Hip Hop und Ähnliches.

FL STUDIO

FL Studio ist die am meisten verwendete DAW. Das liegt mit Sicherheit auch an dem günstigen Preis und der Tatsache, dass man für Updates nichts extra bezahlen muss. *FL Studio* funktioniert teilweise etwas anders. Einige Funktionen sind, wie ich finde, auch sehr umständlich, aber alle FL-Studio-User sind sehr begeistert und bleiben oft auch dabei.

LOGIC PRO

Logic Pro ist im Eigentum der Firma *Apple* und läuft daher nur mit dem Betriebssystem macOS, also auf Apple-Computer. *Logic Pro* ist günstiger als vergleichbare Programme wie *Cubase* und *Abelton Live*. Wenn man also bereits einen Mac besitzt, ist das bestimmt eine gute Option.

Wenn man sich deswegen erst einen Computer (Mac) kaufen muss, könnte man diese DAW-Lösung auch als die teuerste bezeichnen. *Logic Pro* hat aus meiner Sicht die mit Abstand größte Auswahl an Sounds und Instrumenten. Leider sind ein paar Funktionen in die Jahre gekommen, wie zum Beispiel die Automation, die ich bei anderen Programmen als besser empfinde.

GARAGE BAND

Garage Band ist eigentlich die kleine Version von *Logic Pro*. Das bedeutet, wenn man einen aktuellen Apple-Computer hat, hat man diese Software bereits kostenlos dabei. Das Programm ist sehr übersichtlich und daher leicht zu verstehen, und wenn man mehr Funktion möchte, kann man sofort auf *Logic Pro* wechseln und findet sich dort sehr schnell zurecht.

BITWIG STUDIO

Bitwig ist mein Lieblingsprogramm! 2009, etwa zwanzig Jahre nach *Cubase* und etwa zehn Jahre nach *Ableton*, kam es auf den Markt. Zu diesem Zeitpunkt konnte diese Firma sich alle anderen Musikprogramme anschauen und in Ruhe überdenken, was sie besser machen können. Auch die Software-Programmierung hat, wenn man zwanzig Jahre später startet, und nicht auf einer uralten C++-Programmierung aufsetzen muss, einige Vorteile, und ich finde, das merkt man, wenn man mit diesem Programm arbeitet. Aber es ist auch das teuerste Programm. Man sollte sich also genau anschauen, ob man die Vorteile wirklich nutzen kann.

PRO TOOLS

Pro Tools ist ein Standard in großen Studios geworden. Alle Orchester-Produktionen werden heute auf *Pro Tools* gemacht, ebenso der Sound für Kinofilme und viele der großen Hits werden auf *Pro Tools* gemixt. In diesem Buch geht es um Arrangieren und dafür halte ich *Pro Tool* für keine gute Wahl.

WELCHE DAW VERWENDET IHR?	
Ableton Live	31 %
Cubase	26 %
Logic Pro	17 %
FL Studio	11 %
Bitwig	7 %
Studio One	5 %
Garage Band	1 %
Pro Tools	1 %
Reason	1 %
Dies ist das Ergebnis einer Abstimmung in meiner Facebook-Gruppe „Thomas Foster musicproduction (german group)”	

MIT WELCHEM PROGRAMM ARBEITEST DU?
KLAAS GERLING: „Cubase“
CHRISTIAN HAMM: „Logic Pro“
PETER RIES: „Mein Programm von erster Stunde an und unterschiedlichsten Namensgebungen ist Logic Audio. Angefangen habe ich mit dem C-Lab „Creator von Emagic, die Erstlings Ausgabe von Logic Audio ;).“
STEFFEN HARNING: „Logic, Ableton & ProTools“
BILLY KING: „Logic. Immer die allerneueste Version.“
WALTER MAIR: „Logic Pro“
KAI SOFFEL: „Pro Tools 12 Ultimate“
JULIUS MALDEGHEM: „Logic / Ableton. Für Orchester / Film Scoring Projekte meistens Logic, für Rap und Pop auch gerne Ableton.“
ROBERT RETTBERG: „Logic zum Komponieren und Protools zum Mixing und Mastering“
HANS-MARTIN BUFF: „Pro Tools und Ableton“

Als nächsten Schritt sollte man sich für einen Computer entscheiden. Ich bin ein großer Apple-Computer-Fan und würde auch immer zum Kauf eines Apple raten. Alle professionellen Produzenten, die ich kenne (damit meine ich Menschen, die mit dem Musikproduzieren tatsächlich ihr Geld verdienen), arbeiten mit Apple. Aber ich kenne auch viele, die Musik eher als Hobby machen, dafür einen Computer mit Windows nutzen und davon schwärmen, wie gut das funktioniert.

Und dann gibt es natürlich noch Linux. So sehr ich ein Fan von dem Konzept bin, so sehr würde ich auch davon abraten, da man zu viele Programme, zu viele in diesem Buch erwähnte Plugins, die auch mit Linux funktionieren, nicht bekommt.

Und dann sollte man sich für ein Audio-Interface bzw. eine Soundkarte entscheiden. Manche Audio-Interfaces haben einen internen, latenzfreien Mixer, der vor allem bei Gesangsaufnahmen eine wichtige Rolle spielt. Latenzfrei bedeutet, dass man keine Verzögerung des Audiosignals bei der Wiedergabe hat. Wir verwenden in unserem Studio das *Apollo* der Firma Universal Audio, aber es gibt natürlich auch günstigere Varianten.

Geht es auch ohne Audio-Interface? Viele Computer haben heutzutage ein eingebautes Audio-Interface, und dessen Qualität wird immer besser. Wenn man nur das hören möchte, was in der DAW passiert, keinen Gesang und keine Instrumente aufnehmen möchte, kann man natürlich auch mit dem internen Interface des Computers starten. Langfristig wird man aber ohne ein professionelles Audio-Interface nicht auskommen.

Ich habe für dich eine Umfrage gemacht, welche Interfaces in meiner Facebook-Gruppe *Thomas Foster Musikproduktion (German Group)* am meisten verwendet werden:

WELCHES AUDIO-INTERFACE VERWENDET IHR?	
Focusrite Scarlett	60 %
Steinberg UR22 MK II	9 %
Behringer U-Phoria UMC 404	7 %
NI Audio 6 MK1	6 %
RME Fireface UC	6 %
Steinberg UR44	4 %
Behringer Xenyx Q802 USB	3 %
UAD Apollo Solo USB	3 %
Motu MK3 Ultralite	2 %
Dies ist das Ergebnis einer Abstimmung in meiner Facebook-Gruppe „Thomas Foster musicproduction (german group)”	

Der nächste wichtige Punkt ist die Abhöre. Das sind die Lautsprecher oder auch Monitore. Wobei ich letzteren Ausdruck immer schwierig finde, da man die Audiomonitore gerne mit den Computermotoren, also den Bildschirmen verwechselt.

Eine gute Abhöre ist nicht nur extrem wichtig, sondern auch sehr teuer. Denn neben der Qualität der Lautsprecher spielt auch die Räumlichkeit eine große Rolle. Unser Studio wurde 1996 von Jochen Veith gebaut. Die Boxen, 2 *Genelec-1038A*-Lautsprecher, sind in die Wand eingebaut. Diese Wand ist teilweise mit Sand aufgefüllt, damit die Boxen keine Vibrationen übertragen. An der Rückwand und in der Decke befinden sich spezielle Schallabsorber, die für eine gute Akustik im Raum sorgen. Das Resultat ist eine wirklich tolle Abhöre, der ich absolut vertraue. Alle Produktionen, die ich auf diesen Boxen gemischt habe, klingen danach auf allen Lautsprechern gut. Egal, ob ich meinen Mix mit dem Lautsprecher von Alexa, von unserem Kino, im Auto oder dem Club Pacha auf Ibiza höre. Aber so eine Abhöre kann und will sich natürlich nicht jeder leisten.

Deshalb gibt es hier ein paar Tipps von mir:

1. Versucht eure Lautsprecher so nahe wie möglich an euer Ohr zu bringen. Je näher ihr am Lautsprecher seid, umso weniger spielt die Akustik eures Raumes eine Rolle. In unserem dritten Studio, ein sehr kleiner Raum, den wir „The Funky Room“ nennen, (benannt nach einem Dancefloor, den es in den 90ern im Pacha auf Ibiza gab) haben wir die Lautsprecher so an der Wand angebracht, dass der Zuhörer weniger als einen Meter von beiden Boxen entfernt ist.
2. Die Abstände zwischen euch und den Lautsprechern sollten ein gleichschenkliges Dreieck ergeben. Der Abstand zwischen den beiden Boxen sollte also derselbe sein, der zwischen euch und den Lautsprechern ist.
3. Eierkartons gehören in den Kühlschrank und nicht an die Tonstudiowand. Es funktioniert nicht. Zu viel dünne Schaumstoffplatten an Wand und Decke überdämpfen die Höhen und Mitten. Das Gleiche gilt für den Teppich an der Wand. Um auch tiefere Töne zu dämpfen, können eine Couch oder dicke, mehrlagige Vorhänge hilfreich sein. Um unter 500 Euro bekommt man zum Beispiel die *HOFA Basstraps* zu kaufen. Je eine in die Ecke des Raumes sollte die Akustik deutlich verbessern.

WELCHES AUDIO-INTERFACE VERWENDEST DU?
CHRISTIAN HAMM: „RME Babyface Pro“
PETER RIES: „Ich verwende immer noch das Scarlett 6i6 von Focusrite und bin sehr zufrieden damit.“
STEFFEN HARNING: „RME Fireface 800“
BILLY KING: „Alter Mac mit RME HDSPe MAD1, steige aber bald um auf einen neuen Mac – und dann irgendwas mit USB-C. Vielleicht UA, SSL oder Apogee.“
WALTER MAIR: „Apogee Symphony mk2 mit 16x16 Soundgrid“
KAI SOFFEL: „RME Micsteacy 4x“
JULIUS MALDEGHEM: „Universal Audio Apollo Twin“
ROBERT RETTBERG: „Apogee Symphony mit Logic, Avid HD I/O und Carbon mit Pro Tools“
HANS-MARTIN BUFF: „Pro Tools HD für Aufnahmen, Apollo Twin für den täglichen Hörgebrauch, RME für kompliziert Vernetztes“

Wie man ein Tonstudio mit großem Budget oder auch ein Homerecording-Studio mit kleinem Budget baut, ist eine komplexes Thema, von dem ich nicht sehr viel verstehe. Deshalb habe ich Jochen Veith gebeten, für dieses Buch ein paar Zeilen zu schreiben.

Jochen Veith hat über 2000 Tonstudio-Räume gebaut und genießt in seiner Branche einen Ruf als einer der Besten, wenn es um Akustik geht. 1996 baute er unser Foster-Kent-Studio, aber zu seinen Kunden zählen auch bekannte Künstler wie *Max Martin (Britney Spears, Pink etc.)*, *301 Studios* in Australien, *Dr. Luke (LA) MSM*, *Florian Schneider (Kraftwerk)*, *Gregor Meyle, The Scorpions, JustfortheRecord (LA)* *Universal*, *MMC Köln*, *Euro Media Babelsberg*, *SZM (Pro 7, Sat 1)* und viele mehr.