

# Dokumentation zur Projektarbeit für Filmbezogene Musikproduktion

## Ideenfindung

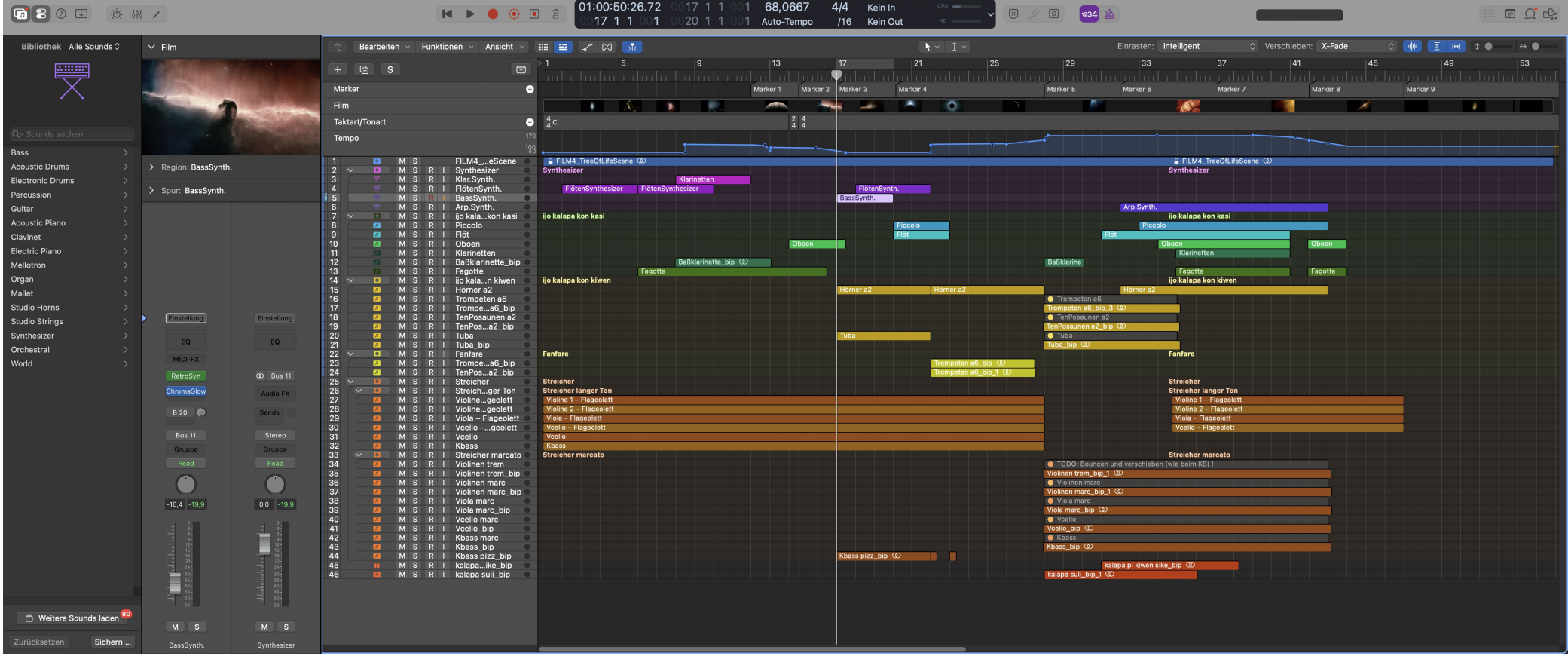
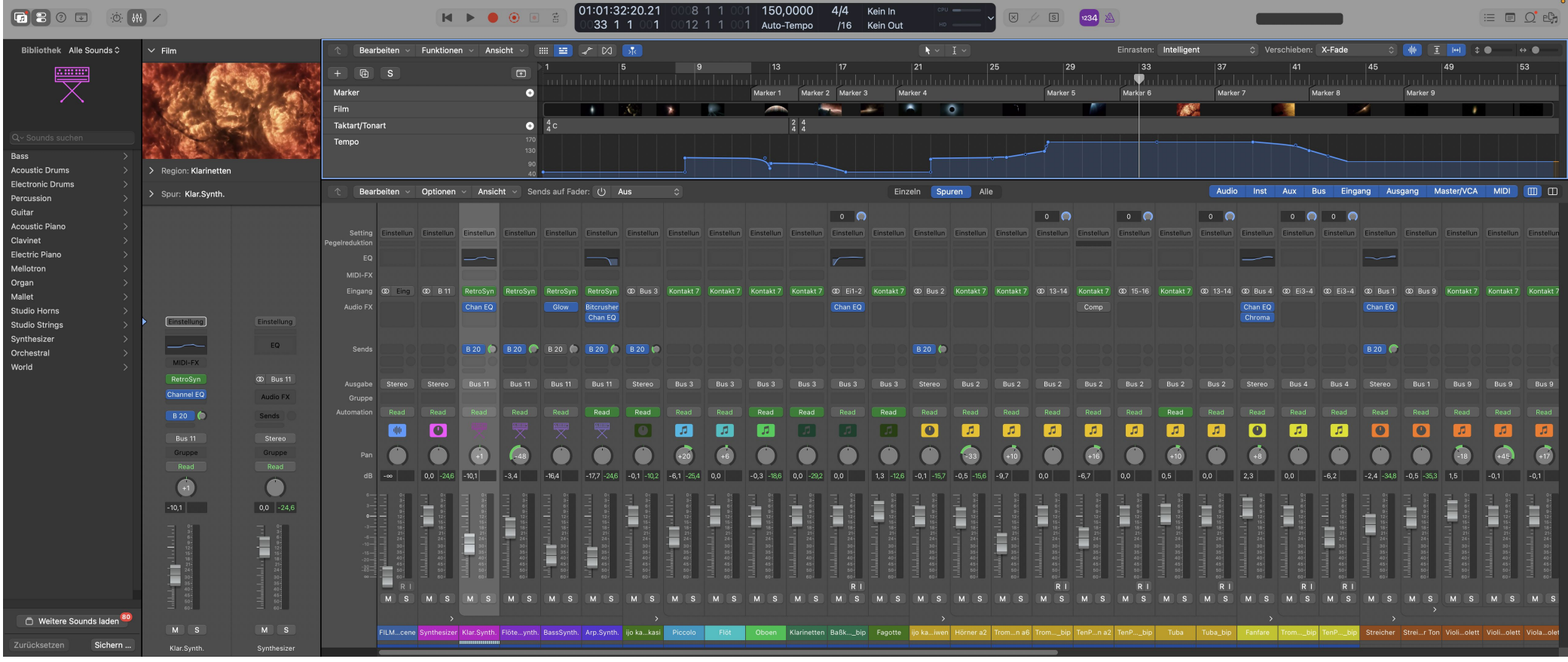
Ich habe aus Gründen der Umsetzbarkeit (sodass ich dann auch zufrieden damit bin) sehr starke Bezüge zum Anfang Mahlers 1. Sinfonie genommen. Diese habe ich dann um weitere Elemente aus dem Unterrichtsmaterial erweitert, z.B. Synthesizer.

## Aufbau der Logic-Session

Hier ist der Aufbau der Spuren und Regionen zu sehen. Leider ist beim Bildschirmfoto auf dem Mac etwas schief gegangen, weshalb die obersten Spuren auf de Bild fehlen. Die rosanen Synthesizer- und blauen Flötenspuren sind aber in der Übersicht erkenntlich.

Ähnliche Instrumente sind zur Übersichtlichkeit in Spurstapeln gruppiert.

Ich habe an einigen Stellen im Film Marker gesetzt, um mukalische Ereignisse mit den visuellen zu synchronisieren. Um das zu erreichen, ging ich sehr flexibel mit dem Tempo um (bspw. an einer Stelle  $\frac{3}{4}$ -Takt). Doch ich finde, dass diese metrische Variation dem Ergebnis nicht schadet.



## Effekte, etc.

Für die Haupt-Verhallung habe ich einen Faltungshall gewählt, da dieser ohne viel Anpassung ganz gut klingt.

Der weit entfernt klingende Trompeten- & Posaunenfanfare habe ich einen algorithmischen Hall gegeben, mit sehr langem Nachklang.

Den im folgenden zu sehenden Bass-Synthesizer habe ich durch eine Saturation bereichert. Die verschiedenen Synthesizer-Klänge habe ich durch teilweise starke Anpassung von Preset-Klängen erzeugt.

Wie wir es gelernt haben, habe ich versucht, durch einige Equalizer die Klänge zu verbessern. So habe ich beispielsweise für die Blech-Fanfare die Höhen verstärkt und die Tiefen geschwächt.

Fürden am Ende auftretenden Arpeggio-Synthesizer habe ich zur Verzerrung einen Bitcrusher verwendet, da dieser – meiner Meinung nach – eine interessante Kangfarbe bietet, auch wenn man ihn subtil verwendet (30% Wet).



## Arbeiten mit den Orchestersamplern

Da ich am Ende sehr viele Spuren hatte, tat sich der kleine Computer ein bisschen schwer, mit dem rechnen hinterherzukommen, das erschwerte die Arbeit ein wenig. Aber grundsätzlich sind diese Plugins nicht schwer zu bedienen. Ich wählte immer nur eine Spieltechnik pro Spur aus (um den Computer nicht zu überlasten) – abgesehen von der Tuba, die nur wenige Töne spielt, davon einen bitte gestopft, was ich mit einer Midinote auf  $C^{-2}$  oder so realisierte.

An wirklich vielen Stellen störte mich erheblich, dass die Sampler eine starke Verzögerung brachten, sodass im schnelleren Teil – ab Marker 5 – der Takt völlig auseinanderfiel, wie bei einem Schlechten Orchester. Also habe ich es so gemacht, wie ich es in einer Ihrer Sessions gesehen habe und habe die Spuren gebounct und um kleine Notenwerte in Richtung Anfang verschoben. Da das so gut wie alle Instrumente erforderten, war diese Arbeit sehr mühsam.

Größtenteils habe ich die Noten in den Regionen allerdings mit der Maus eingegeben, da das Keyboard im Studio 13 pro Tastenanschlag immer zwei Noten schickte, was mich häufig beim Bearbeiten der Aufnahme erheblich behinderte.

## Sounddesign des „Knalls“

Für dieses Geräusch (welches wir so ähnlich ja auch im Unterricht bauten) verwendete ich ursprünglich ein Sempel einer Gran Cassa, welches ich mit der Flexi-Wir in die Länge zog. Daraufhin legte ich einen algorithmischen Hall mit langer Nachklangzeit darauf und ließ den Equalizer mehr Höhen hervorbringen, damit der Klang nicht so dumpf und hohl war. Allerdings bin ich nicht ganz zufrieden, ich hätte vermutlich am Anfang die Trommel um eine Quinte oder so herunter-pitchen sollen, da der Endklang mir zu wenig tiefe Frequenzen enthält. Anschließend habe ich die Spur gebounct, damit ich genau sehe, wie lang das Geräusch dauert.

Durch die Generalpause auf Schlag 1 des Taktes mit dem Knall habe ich darauf verzichtet, einen Sidechain-Kompressor zu verwenden, da der Einschwingvorgang nicht durch andere Instrumente gestört wurde. Generell habe ich – wie man vielleicht schon gemerkt hat – keine Kompressoren verwendet, da für mich nie ein Fall eintrat, wo Lautstärkeunterschiede ausgeglichen werden mussten. Durch eine bestimmte Verwendung des Kompressors (ich weiß jetzt aber nicht mehr genau wie), entsteht häufig ein Eindruck, dass die Instrumente „in your face“ (bzw. eher ears) sehr präsent spielen. Diese Ästhetik empfinde ich persönlich eher unangenehm, was auch ein Grund war, dass ich auf die Verwendung des Kompressors verzichtete.

Das „Becken“ auf der letzten Spur habe ich so erzeugt, dass ein Beckenklang eines Logic-Samplers durch Hall verlängert und durch Equalizer verbessert wurde. Auch diesen Klang habe ich gebounct, um die Waveform genau sehen und ihn zeitlich exakt plazieren zu können.

## Fazit

Durch dieses Projekt habe ich richtig gelernt, mit Logic umzugehen – ein Programm, das mir insgesamt sehr gut gefällt. Vorher habe ich auch noch nie mit dieser Art Orchestersampler gearbeitet – nur Noteperformer in Sibelius. Dort ist die Arbeitsweise ja eine gänzlich andere! Dennoch sage ich für mich, dass mir eine Arbeit mit Noten besser liegt, als mit der Pianorolle. Es ist sicherlich Gewöhnungs-sache.