

# KRUMME'S AUFNAHMETIPPS

## Inhaltsverzeichnis

1. **Einleitung**
  
2. **Recording-Vorbereitung für Bands**
  - 2.1 Geschwindigkeit
  - 2.2 Feeling
  - 2.3 Timing
  - 2.4 Metronom
  - 2.5 Dynamik
  - 2.6 Arrangement
  - 2.7 Songdienlichkeit
  - 2.8 Effekte
  - 2.9 Probetipps
  
3. **Der Sound**
  - 3.1 Drums
  - 3.2 Gitarren und Bässe
  - 3.3 Solos
  
4. **Der Gesang**
  
5. **Pre-Produktion**
  
6. **Fazit**

## **1. Einleitung**

Hallo liebe Musiker,  
schön, dass ihr den Weg auf meine Seite gefunden habt! Da mir bei während meiner Studioarbeit in den letzten Jahren so einige Fehlerquellen aufgefallen sind, stelle ich dieses PDF zur Verfügung, das euch eventuell den einen oder anderen Gedankenanstoß geben kann.

*Es ist nicht wichtig was ihr spielt, sondern wie!*

Ausschlaggebend ist einzig und allein das Feeling, was ihr während des Musizierens habt! Ihr müsst euch wohl fühlen bei dem, was ihr tut und wo ihr seid! Habt keine Angst vor Fehlern, die machen wir alle – denn Angst zu haben bedeutet zu denken.

Ihr müsst nicht alles perfekt spielen damit es gut wird! Beim Musikmachen sollt ihr „einfach“ im Ganzen in der Musik sein und nicht mit den Gedanken beim nächsten Break und mit der Hoffnung beschäftigt, es auch richtig zu spielen!

Seid im Song – denn das ist, was wir hören.

Allerdings geht es meistens nur, wenn ihr gut vorbereitet seid (Ausnahmen bestätigen immer die Regel).

## **2. Recording-Vorbereitung für Bands**

### **2.1 Geschwindigkeit**

In erster Linie müsst ihr als Band funktionieren. Das heißt während der Probe genau hinhören, was die Bandmitglieder spielen. Schließt zwischendurch mal eure Augen und konzentriert euch darauf, was ihr hört. Stimmt die Geschwindigkeit? Seid ihr vielleicht zu schnell? Würde es mehr grooven, wenn der Song langsamer wäre? Oder schleppt ihr eventuell und der Song schreit nach mehr Drive? Wenn ihr die „richtige“ Geschwindigkeit gefunden habt, notiert euch diese. Ihr müsst nicht zwangsläufig nach Metronom spielen, aber die richtige Anfangsgeschwindigkeit ist ein wesentlicher Punkt! Besonders wenn es im Studio darum geht, jetzt einen richtig guten Take zu spielen. Das Adrenalin ist leicht gesteigert und ihr tendiert zum schnelleren Spielen. Es wäre doch schade später festzustellen, dass der Take an sich gut ist, nur leider zu schnell...

### **2.2 Feeling**

Ok. Geschwindigkeit steht! Aber das heißt noch lange nicht, dass ihr auch zusammen spielt. Angenommen ein Metronom läuft mit, der Drummer ist gut drauf und spielt immer leicht vor dem Klick und treibt ordentlich nach vorne. Jetzt könnte richtig was abgehen, wenn der Bassist nicht leicht hinter dem Klick wäre. Es ist an sich kein Geschwindigkeitsunterschied sondern alleine das Gefühl beim Musizieren. Nach vorne, zurück gelehnt, eventuell leicht angeschuffelt - eher gut gelaunt oder melancholisch –was sagt denn der Text im Zweifelsfall?

### 2.3 Timing

Gut, so generell ist geklärt, wohin die Reise gehen soll. Schnappt euch einen MP3 Player, das Handy oder was auch immer und nehmt euch während der Probe auf. Klingt der Song so, wie ihr es euch vorgestellt habt? Falls nein – Wieso nicht? Spielen alle in der selben Klangwolke? Augen zu und nochmal aufnehmen! Ist's besser? Oder rumpelt vielleicht das Timing? Tja, dann muss wohl ein Metronom ran! :-)

Es sollte jeder für sich mit dem Metronom vertraut sein und sich mit den Notenwerten auskennen. Stellt euch den Klick auf eine moderate Geschwindigkeit – z.B. 80 BPM (Schläge pro Minute – meistens Viertel) und spielt die verschiedenen Notenwerte auf und ab. Viertel / Viertel-Triolen / Achtel / Achtel-Triolen und so weiter. Ihr könnt natürlich auch mit den Ganzen anfangen. Bei Fragen dazu schreibt mir gerne [svен@krumme-klaenge.de](mailto:svен@krumme-klaenge.de) oder meldet euch zu einem meiner Kurse an.

Mit den Notenwerten alleine ist es natürlich nicht getan, es geht ja schließlich um DEN Song! Also Klick an und los geht's. Die Geschwindigkeit habt ihr ja schon ermittelt ;-)

Falls ihr Lust auf ganz viel Genauigkeit habt, kann sich der Schlagzeuger während der Probe einen Klick auf die Ohren geben. Es reicht, wenn nur Er oder Sie diesen hört, denn schließlich ist das Schlagzeug das Herz der Band. Euer Metronom! Alle Musiker müssen sich in diesem Fall mehr oder weniger dem Drummer „unterwerfen“. Das ist euer Motor und ohne Motor lässt es sich schlecht fahren. Aber ein Motor, der keine Räder zum Rollen bringen kann, ist kaputt – oder es gibt keine Räder! ;-)

### 2.4 Metronom

Ihr solltet versuchen, MIT dem Metronom zu spielen! Er sollte nicht zu laut sein, eher gespürt werden. Erst dann hörbar werden, wenn ihr nicht mehr im Timing seid . Euer Herz muss quasi das Metronom sein! ;-) Aber wichtig ist, dass ihr euch entspannt fühlt. Ein Klick nützt überhaupt nichts, wenn ihr euch zu sehr konzentrieren müsst und euer Feeling baden geht! Wenn es gar nicht hilft, lieber ohne Metronom aber dafür mit einem guten Bauchgefühl. Es gibt durchaus Timing-Schwankungen, die total super sind, die MIT Metronom so nie zustande gekommen wären.

Ein Metronom so zu programmieren, dass alle Timing-Änderungen und Taktwechsel etc. exakt so laufen, wie man sich diese vorgestellt hat, kann sehr aufwendig werden.

Also: ihr solltet euch bewusst für oder gegen ein Metronom entscheiden. Vorteil wenn mit Metronom eingespielt wird ist, dass der Sequenzer analog zu euer Musik getaktet ist. Es erleichtert das Editieren im Nachhinein, wenn doch mal etwas gerückt oder kopiert werden sollte.

Oder - vielleicht wollt ihr ja auch Rumpeln!? Dann sollte es aber bewusst passieren und euch gegebenenfalls egal sein. Hauptsache ihr könnt es mehr oder weniger „erklären“ und hinter Eurer Musik stehen und damit konform gehen. Ein Dozent sagte einmal zu mir: „Du kannst

auch an die Wand schießen und der Meinung sein, es sei Kunst. Du musst es nur mit Hingabe verschmieren und es dementsprechend verkaufen!“ Es kann schieß geile Kunst sein! :-)) Es ist nur eine Frage des WIE!

## 2.5 Dynamik

Super, Timing scheint auch gecheckt. Wunderbar! Die Songs sind aufgenommen, ihr hört Sie euch an und irgendwie brät der Refrain nicht so wie er soll. Das könnte an eurer Dynamik liegen. Dynamik ist Dynamit! Wenn ihr einen Song mit Volldampf anfangt und diesen Dampf bis zum Schluss durchhaltet, ergibt es eine undynamische Wurst! Ich will damit nicht sagen, dass es deswegen schlecht sein muss. Nur es sollte euch bewusst sein, dass es da noch mehr gibt!

Angenommen es gibt ein Intro, eine Strophe, einen Prerefrain und einen Refrain. Ihr könntet das Intro mit Volldampf nach Vorne spielen, in der Strophe nehmt ihr euch alle wieder ein wenig zurück, am Anfang des Prerefrain geht ihr noch ein Stückchen runter um dann wieder mit Volldampf den Refrain zu spielen. WAHNSINN – da geht plötzlich die Luze ab! Immer mal wieder eure Songs mitschneiden und hören was euch gefällt und was nicht.

## 2.6 Arrangement

Manchmal ist es sinnvoll, eine zweite Strophe z.B. statt 16 Takte nur 12 zu spielen! Schaut, dass ihr die Songs spannend gestaltet. Manchmal muss ein Song ganz von vorne gehört oder gespielt werden, um zu erkennen, dass ein Part in den Kontext nicht passt oder die Länge noch nicht stimmt. Wichtig ist dabei, dass es irgendwie fließt und auf ein „Ziel“ zusteuert. Es kann total super sein, das Erreichen des Ziels bis zum Letzten hinauszuzögern oder aber es vorzeitig explodieren zu lassen. Dazwischen gibt es riesig viele Möglichkeiten und es gibt keine Regeln oder Grenzen. Wenn ich schon höre „Das macht man so aber nicht“ ist es für mich ein Grund, es zu tun! Polarisiert! Macht es so, wie es euch gefällt – DAS hört man und dann wird es auch funktionieren!

## 2.7 Songdienlichkeit

Eins ist ganz elementar! Vergesst NIE den Song! Ihr seid nur ein Teil der Band. Alle sind gleich wichtig und alle haben das selbe Ziel: Einen guten Song zu produzieren. Was macht einen Song aus? Vielleicht die Hammer Gesangslinie? Gut, dann seid ihr gefragt, diese dementsprechend zu unterstützen. Spielt keine unnötigen Fills oder Ligs, die ablenken. Versucht lieber, die Linie mit sinnvollen Akzenten hervorzuheben! Im Zweifel ist weniger oft mehr. Ihr müsst hier nichts beweisen. Ihr beweist viel mehr Musikalität, wenn ihr euch dem Song hingibt und nicht euch selbst in irgendeiner Technikgefickel. Glaubt mir – das wollen die meisten überhaupt nicht hören. Es nutzt nichts, wenn die unglaublich komplizierte 16th BassDrum Figur alleine super klingt aber leider nicht zum Rest des Songs passt! Oft leiden relativ anspruchsvolle Figuren am mangelnden Feeling, weil sich viel zu sehr mit sich selbst

beschäftigt werden muss, als einfach Musik zu machen! Und schließlich geht es darum, gemeinsam Musik zu machen! Es heißt selbstverständlich nicht, dass ihr aufhören sollt Dinge zu spielen, die euch herausfordern – Bloß nicht! Lasst euch bei den Proben aus bis der Arzt kommt und seid kreativ! Aber wenn es um das Recording geht, spielt keine Dinge, die an eurer musikalisch technischen Grenze sind – Dann wird immer das Feeling leiden! Vereinfacht zur Not die Figur so, dass ihr diese ohne Anstrengung spielen könnt. Ihr solltet als Band funktionieren und nicht jeder für sich! Die Kette und das schwächste Glied... Nur in diesem Fall ist das schwächste Glied oft das, welches für sich alleine stark ist, aber sich im Bandgefüge für zu stark hält!

## 2.8 Effekte

Es gibt Effekte, die kommen im Nachhinein eingefügt einfach nicht an die direkt Eingespielten heran! Ihr spielt ja MIT dem Effekt! Wah's, Chorus, Delay's, etc... Ein exaktes Delay auf einer Rhythmus-Gitarre ist im Nachhinein nicht so einfach und klingt auch dementsprechend.

Also: Alle Effekte, die maßgeblich zum Song dazugehören, werden direkt mit eingespielt! Da gibt es komische Gerüchte im Umlauf!

## 2.9 Probetipps

Trefft euch ruhig auch zu zweit! Der Schlagzeuger mit dem Bassler. Da hört ihr Dinge, die hättet ihr sonst nicht gehört. Achtet besonders drauf, dass die Bass Drum den Basslauf begleitet! Oder auch anders herum, je nach dem, auf was sich der Song stützt! Habt ihr zwei Gitarren? Anschläge, Harmonien und Rhythmik absprechen – Das ist wirklich wichtig! Nicht erst im Studio damit anfangen, sonst kommt recht schnell Brei dabei heraus! Im Proberaum und live mag es ja noch mehr oder weniger funktionieren, aber aufgenommen hört man jede kleine Ungenauigkeit. Da haben sich viele schon böse erschrocken!

Auch Bassler und Gitarristen sollten sich mal zusammen hocken. Töne checken, Anschlag abgleichen, experimentieren! Was klingt wie besser? Töne schieben – bewusst und auch mal unbewusst! Mut zur Dissonanz! Spannung an den "richtigen" Stellen erzeugen! Für die Aufnahme den Bass ruhig mal an ausgewählten Stellen zweistimmig spielen.

## 3. Der Sound

### 3.1 Drums

Die Kessel der Drums sollten weitestgehend neuwertige Felle haben. Nicht direkt vor dem Recording aufziehen, ihr könnt sie durchaus eine Woche eintrommeln! Schaut euch mal um: Es gibt riesige Unterschiede in Sachen Fellen! Experimentiert! Klar, das es eine recht

kostensspielige Angelegenheit ist, aber es kann sich durchaus lohnen. Bei Mucke mit "Eiern": Leutz, da MÜSSEN die Kessel auch so bedient werden! Es muss dampfen! Aber dabei kommt es sicherlich nicht auf Gewalt an, da macht's dann die Technik. Gefühlvoll und mächtig! Konstante, gleichmäßige Schläge auf die selbe Stelle des Fells – besonders Snare! Probiert mal ein bisschen rum! Die Snare bietet euch verdammt viele Sounds. Aber auch hier mal wieder bewusst an der Stelle spielen, wo ihr spielen wollt! Ein Sound der hin- und her-eiert, trägt nicht zur Fetttheit bei und nervt unglaublich im Mix! Genau wie ungleichmäßige Bass Drum Schläge! Bitte versucht, eure Bassdrum in der Intensität einigermaßen gleichmäßig zu bedienen, was nicht heißt, dass coole Akzente verboten sind! Ist gar nicht so einfach und auch hier wieder eine Technikgeschichte. Aber sonst wird es schwierig, einen coolen Mix zu schrauben! Und da die Drums das Fundament für eine gute Aufnahme sind, wird hier ein besonderer Augenmerk drauf gelegt!

### 3.2 Gitarren und Bässe

Hierbei ist die Wichtigkeit des sauberen Spielens natürlich nicht weniger gegeben. Wischt nicht mit dem Plag über die Seiten! Klare, „kräftige“, definierte Anschläge und die an der richtigen Stelle! Dann kommt da auch ein Gitarrensound mit Wums heraus! Schlagt nur die Seiten an die ihr auch anspielen wollt. Egal ob jazzig oder rockig, die Schlaghand trägt zur Sauberkeit des Spielens mindestens genau so viel bei wie die Spielhand! Versucht andere Plags – vielleicht härtere!? Wie sieht's mit der Plag Haltung aus? Ist die euch klar? Setzt euch doch mal mit Jemanden zusammen, der es euch erzählen kann. Frische Seiten sind Gesetz! Und am besten die Klampfen vom Fachmann generalüberholen lassen! Ist euer Instrument bundrein!? Das gilt ALLES genauso für den Bass! Nicht wischen – Anschläge KLAR definieren, Bundreinheit... Und einen Bass kann man auch durchaus mit Fingern spielen! Ist ja 'n Bass :-)

### 3.3 Solos

sollten mehr oder weniger fest sein! Experimentierte Solos im Studio können voll fett werden, müssen es aber noch lang nicht! Für mich gibt es nicht viel Schlimmeres als ein Gitarren-Solo, das man lieber hätte bleiben lassen sollen.

## 4. Gesang

Für mich gilt immer: Gefühl vor Technik! Ihr gebt dem Song mit eurem Gesang die letzte alles entscheidende Würze! Macht euch während des Singens keine Gedanken! SINGT „einfach“! Nicht mit Text ins Studio kommen. Singt auswendig – wenn es drauf ankommt auch mit geschlossenen Augen! Seid euch sicher, was ihr wie singen wollt! Das heißt nicht, dass ihr die Linie zu 100% immer gleich singen sollt! Verlasst auf euch eure Musikalität und lasst es aus euch heraus sprudeln!

Stellt euch darauf ein mit Kopfhörer zu singen, auf dem ihr die Musik und euch hört! Wenn ihr es nicht gewohnt seid, kann das eine komische Umstellung sein. Macht euch mit dem Umgang eines Kondensator Mikrofons vertraut! Abstand, Zisch/Pop-Geräusche, Nahbesprechung. Hört genau hin! Singt so, wie ihr euch hören wollt. Es ist sehr gut zu spüren während des Singens. Es ist oft nur notwendig, leicht den Fokus darauf zu verschieben.

Natürlich ist es möglich, einen Proberaum-Mitschnitt in eine Recording-Software zu laden. Hier könnt ihr schon mal experimentieren was das Zeug hält! Intonation checken, Linien schreiben und vergleichen – Sicher werden in dem, was ihr wollt und ein Gefühl dafür bekommen, wie euer Gesang aufgenommen klingt. Es ist ein wenig anders als durch euren eigenen Kopf! ;-) Arbeitet 2. und 3. Stimmen aus! Der Background-Gesang ist quasi die Sahne auf dem eh schon spitzen Ref – Denn eine 2. Stimme kann den Mix nochmal phänomenal öffnen!

## **5. Pre-Produktion**

Der optimal Fall ist natürlich, wenn ihr quasi die Studio-Situation vorher schon einmal durchgecheckt habt. Je nach Verfahren: Live oder alles nacheinander eingespielt – ihr seid euch sicher, was ihr spielen und wie ihr klingen wollt.

## **6. Fazit**

Nun habe ich wohl sehr oft betont, was ihr unbedingt sollt und müsst, was ihr nicht dürft oder lieber lassen solltet. Lasst euch davon nicht einschüchtern. Im Grunde sind es nur viele nett gemeinte Vorschläge, die wohl nie alle auf einmal umsetzbar sind, wenn Musik “nur“ ein Hobby ist. Man kann sich dennoch ein paar Dinge heraus picken und für sich das Beste daraus machen! Und wahrscheinlich macht ihr auch schon das meiste von all dem instinktiv richtig ... :-)

Am Ende ist es nochmal ganz wichtig zu sagen:  
Es MUSS gar nix - außer Spaß machen! Und das ‘ne ganze Menge!

Also dann, ich freu mich auf euch!  
Fette Grüße

Sven Krumme  
0421 / 83 56 400  
0179 90 74 626  
sven@krumme-klaenge.de  
www.krumme-klaenge.de