Instrumente | Beschallung | Recording | Bühnenlicht | Management

SOUNDCHECK

Das Bandmagazin

02|16

B 1977 E
Nr. 01/2016
Januar 2016

Deutschland € 5,20
Österreich € 5,90
Schweiz sfr 10,90
Luxemburg € 6,00
Italien € 6,90

SOUNDCHECK bei facebook!
www.facebook.com/soundcheckmagazin

Maximum Check

„Plugged“ zum Megasound: Die voll-elektronische Band

SPECIAL In-Ear-Monitoring

Schutz fürs Gehör und immer guter Monitorsound on Stage

Geoff Tate

Der Ex-Queensryche-Sänger mit „Operation Mindcrime“

SOUNDCHECK: Würdet ihr der Aussage zustimmen, dass „Rock-Oper" euer neues Album treffend beschreibt?
Jordan Rudess: Ich denke, das passt. Weil es eine sehr detaillierte Story mit vielen Charakteren ist. Unser erstes Anliegen ist natürlich, ein großartiges Rock-Album zu machen. In welche Richtung sich „The Astonishing" dann noch entwickelt, werden wir sehen. Wir fänden es super, wenn daraus später ein Buch, ein Film oder ein Musical wird. All das wäre ja möglich. Und wenn es jemand „Rock-Oper" nennen möchte – prima!

SC: James, in „The Astonishing" treten verschiedene Figuren auf, denen du dann wortwörtlich eine Stimme verleihen musstest …
James LaBrie: Stimmt, es gibt acht Charaktere, von denen sieben gesungen wurden. Es war meine Aufgabe, diese Figuren zum Leben zu erwecken.

SC: Hast du dafür eine bestimmte Methode angewandt?
LaBrie: Ja, wobei das eine Methode ist, die ich schon so gut wie mein ganzes Leben nutze. Es geht zuallererst darum, die Storyline zu verstehen. Zweitens muss man sich mit den Lyrics befassen, die jede Figur zu singen hat, um eine Idee und ein Gefühl davon zu bekommen, wie man den Text am besten ausdrückt – mit der passenden Emotion für die jeweiligen Zeilen. Am wichtigsten ist aber auf jeden Fall, zu wissen, von welchem Punkt die Geschichte der Figuren ausgeht und wo sie schließlich endet. Besonders gilt das selbstverständlich für die Hauptrollen. Man sollte darauf achten, facettenreich zu arbeiten, um das Interesse des Hörers zu halten.

SC: Es gibt ja durchaus einige Beispiele, wo man nicht so sehr darauf geachtet zu haben scheint, dass die emotionale Komponente des Gesangs zur Handlung passt. Auf dem ersten „Jesus Christ Superstar"-Album ist da meines Erachtens zum Beispiel einiges schief gegangen …
Rudess: Das ist ein interessanter Punkt. Wir waren sehr darauf aus, so etwas zu vermeiden. Und James hat zum Glück die Fähigkeit, Stimmungen gesanglich perfekt umzusetzen. Dieses Album ist, was das angeht, eine Tour de Force.
LaBrie: Definitiv. Um dir ein gutes Beispiel zu geben: Normalerweise versuche ich etwa, wenn ein Part von der Musik her sehr aggressiv ist, mit ein bisschen Reibeisen-Charakter in meiner Stimme zu arbeiten und fast zu brüllen. Bei „The Astonishing" gab es aber Momente, in denen die Aggressivität von einer weiblichen Figur ausging. Da hätte das Reibeisen-Ding nicht funktioniert. Ich musste umdenken und mich fragen: Wie würde eine Frau hier reagieren und sich ausdrücken? Was ich damit sagen will, ist, dass es immer darum ging, meine Performance gut zu durchdenken und notfalls auch nach den Takes noch einmal umzudenken.

INTERVIEW DREAM THEATER

Mut zur Oper

Einen Sinn für virtuos Großformatiges hatten Dream Theater schon immer. Mit „The Astonishing“ legen die Prog-Metaller nun noch mal eine Schippe drauf und veröffentlichen eine waschechte Rock-Oper.

INTERVIEW RDGLDGRN

Was bin ich?

RDGLDGRN – so kryptisch dieser Bandname sich liest, so simpel wird er, wenn man ihn – wie es sich gehört – „Red Gold Green“ ausspricht. Klingt lebendig und bunt und trifft damit schon mal ziemlich gut den Kern dieser in vielerlei Hinsicht etwas anderen Band, der wir bei ihrem Gastspiel im Hamburger Molotov auf den Zahn gefühlt haben.

Mit ihrem höchst kreativen, dynamischen und entsprechend mitreißenden Mix aus Rock, Funk und Hip-Hop-Elementen haben Marcus Parham, Andrei Busuioceanu und Pierre Desrosiers aus Virginia, USA, sich auch diesseits des Atlantik eine treue Fan-Gemeinde erspielt – es scheint nur eine Frage der Zeit, bis sie den Geheimtipp-Status hinter sich lassen. Bis dahin sind sie aber noch der lebende Beweis, dass Erfolg und uneingeschränkte Möglichkeiten zwei verschiedene Paar Schuhe sind...

SOUNDCHECK: Ihr präsentiert euch als gewachsene Band – warum gehört kein fester Drummer als Bandmitglied dazu?

Andrei: Oh, zunächst mal haben wir mit Adam so gesehen einen festen Drummer, auch wenn er auf dem Papier kein Bandmitglied ist. Aber er geht regelmäßig mit uns auf Tour und arbeitet auch im Studio für uns.

Pierre: Als wir uns als Band zusammengefunden haben, war eben einfach kein Drummer dabei – deshalb hat sich die Band ohne einen gefestigt. Außerdem haben wir einen ausgeprägten Hip-Hop-Background, weshalb es uns überhaupt nicht fremd ist, zum Komponieren den Rhythmus zu programmieren.

SC: Auf eurem ersten Album hattet ihr mit Dave Grohl einen denkbar prominenten Gas-Trommler. Wie konnte das passieren?

Andrei: Es war gar nicht spektakulär: Über unsere Plattenfirma gab es einen Kontakt zu Daves Sound City-Studio, und auf diesem Weg bekam er unsere Musik in die Finger. Sie hat ihm gefallen, und so kam die Sache ins Rollen.

SC: Hat die Zusammenarbeit mit Dave eure Herangehensweise im Studio nachhaltig beeinflusst?

Andrei: Definitiv, da wir bis dahin wie gesagt die Drums programmiert und mit Samples gearbeitet haben. Das heißt, wir haben viel zusammengeschnitten, mit Loops gearbeitet und so, viel Stückwerk. Echte Drummer arbeiten natürlich viel lieber mit einem durchgehenden Take, und das war für uns zunächst eine echte Herausforderung. Aber wir waren uns alle einig, wohin

FOTO: TOMISLAV PINTER

SOUNDCHECK SPECIAL ➥ Inhalt

Special Intro
Ab in die digitale Domäne! Seite 36

Die 7 goldenen Regeln …
… für den Kauf und Einsatz von Audio-Interfaces Seite 42

Auf zum Kauf
Anschluss finden Seite 48

SPECIAL DIE 7 GOLDENEN REGELN …

für den Kauf und Einsatz von Audio-Interfaces

Sie bilden die Brücke zwischen analoger und digitaler Welt: Audio-Interfaces sind im 21. Jahrhundert aus dem Musikeralltag nicht mehr wegzudenken. Wir geben euch Tipps für die richtige Wahl und den optimalen Umgang mit Audio-Schnittstellen.

Selbst wer nur noch im Rechner arbeitet und gar nichts anderes mehr als virtuelle Instrumente einsetzt, kommt an einem Audio-Interface nicht vorbei – schließlich besitzen wir analoge Ohren. Irgendwie muss die digitale Information aus dem Rechner und in unser Gehör gelangen. Und dabei sollte die Qualität der Übertragung stimmen. Denn am Ende können wir ein Audiosignal immer nur in Abhängigkeit davon beurteilen, wie gut wir es hören. Kurz: Ein Audio-Interface – mit entsprechend hochwertigen Wandlern – ist ein entscheidendes Element eures Setups. In unseren 7 goldenen Regeln geben wir euch Tipps zum Kauf und optimalen Einsatz eurer Audio-Schnittstelle.

1. *»Überlegt euch gut, welche und wie viele IOs ihr benötigt.«*

Wenn man einmal von der Qualität der AD/DA-Wandlung absieht, spielt bei der Interface-Wahl kein Merkmal eine so große Rolle wie die Anzahl beziehungsweise das Format der integrierten Ein- und Ausgänge. Wobei „mehr“ hier nicht gleich „besser“ ist: Ob es nun eine bloß zweikanalige Schnittstelle oder aber eine Multitrack-Lösung vom Schlage eines 32-Kanal-Systems sein soll, hängt vom jeweiligen Anwendungszweck ab und sagt nichts über die Qualität des Geräts aus.

FOTO: TZIDO SUN

WORKSHOP VINTAGE-RECORDING – TEIL 14

Das Finale

Willkommen zum zweiten Teil unseres Vintage-Recording-Finales: In dieser letzten Workshop-Folge widmen wir uns unter anderem noch einmal den Themen Recherche, Hybrid-Recording und Raumklang.

E-GITARRE

IBANEZ **AR2619-CS**

Edles Remake

Ibanez kommt jetzt mal mit einem besonderen Remake um die Ecke und legt mit der AR2619 die Japanvariante eines Artist-Modells aus den Siebzigern neu auf. Ob sie uns überzeugen konnte, zeigt der Test.

Lange bevor die RG-Form ihren Siegeszug bei Gitarristen, die es modern mögen, angetreten ist, baute Ibanez fleissig klassische Formen. Die Bauweise früher Ibanez-Modelle in den 70ern erinnerte vor allem im verwendeten Holz und der Bestückung mit zwei Humbuckern an Gibson-Modelle und in ihrer Formgebung speziell an die Les Paul mit Double-Cutaway.

Allerdings gab es bereits bei der „Geburt" der Artist entscheidende Unterschiede, die dann weiterentwickelt und im Laufe der Jahre zu Markenzeichen wurden. So hatten die ersten 1973er-Modelle 2612, 2613 und 2614 bereits Kopfplatten mit deutlicher Taille. Drei Jahre später waren die oberen Kopfplatten-enden der Modelle 2617, 2618 und 2619 dann noch etwas schmaler. 1977 hat man am Tailpiece die typische, sich wölkchenförmig nach unten verengende Metallplatte angefügt (die beim schwarzen 80er-Jahre-Modell AR-50 wieder weggelassen wurde).

TECHNISCHE DATEN

› **Herkunft**	Japan
› **Korpus**	Mahagoni
› **Decke**	Ahorn
› **Hals**	Ahorn, eingeleimt
› **Halsprofil**	D-Profil, moderat
› **Griffbrett**	Ebenholz
› **Griffbrettradius**	12"
› **Sattelbreite**	43 mm
› **Bünde**	22 Medium: 2,0 x 1,4 mm
› **Mensur**	24,7"/62,8 cm

Eine richtige Prestige

Seit einigen Jahren wurden diese Artist-Modelle nun in Gestalt der AR-Serie wieder aufgegriffen. Ab einem empfohlenen Verkaufspreis von rund 500 Euro sind diverse Varianten zu haben, wobei sich die günstigen Preise durch die Herstellung in China erklären. Nun gibt es am oberen Preisende die Ibanez AR2619 Prestige. Diese ist jedoch nicht nur ein Exemplar der Artist-Serie. Quer durch die einzelnen Produktlinien hat Ibanez die Prestige-Serie installiert.

Der Anspruch dieser Oberklasse wird vom Hersteller mit drei klaren Begriffen umrissen: „Precision", „Performance", „Playability", auf Deutsch: Präzision, Leistung, Spielbarkeit (oder vielleicht genauer: Bespielbarkeit). Abgesehen von der Marketing-typischen Formulierung, wird zumindest klar, worauf der Hersteller bei seiner Oberklasse Wert legt. Dass die Instrumente hierzu in Japan gefertigt werden, erscheint nur adäquat, gilt der Inselstaat – und in Sachen Gitarren vor allem das Fujigen-Werk – doch als Garant für die Umsetzung höchster Qualitätsansprüche.

Die AR2619 ist das Prestige-Modell der AR-Serie. Die Testgitarre kam in einer wunderschönen Cherry-Sunburst-Lackierung („CS"), deren Farbtöne vorbildlich ineinander übergehen und zudem die geflammte Maserung der Ahorndecke perfekt in Szene setzen. Als zweite Farbvariante ist das dunklere, aber ebenso ansprechende Antique-Violin („AV") erhältlich. Ansonsten sind beide Gitarren baugleich.

Der Korpus besteht aus Mahagoni. Das edle Teil bringt mit 3,7 Kilogramm im Vergleich zu den günstigeren, rund drei Kilo wiegenden Modellen überraschend viel Gewicht auf die Waage. Auf den Ahornhals ist ein Ebenholzgriffbrett aufgeleimt. Eingearbeitet sind 22 Mediumbün-

MIDI-CONTROLLER

ROLI **SEABOARD RISE 25**

Volks-Seaboard

Telefunken präsentierte auf der Funkausstellung in Berlin 1933 das Volkstrautonium. Und verkaufte zwei Stück. Wie wir heute wissen, hatte das Publikum zu dieser Zeit anderes im Sinn, als elektronische Volksmusik auf Instrumenten mit stufenloser Tonhöhenskala. Heute scheint die Zeit reif für ein preiswertes elektronisches Instrument, das die Beschränkungen einer Klaviatur hinter sich lässt. Es kommt von Roli und heißt Seaboard Rise 25.

Das Seaboard Rise 25 ist ein MIDI-Controller ohne integrierte Klangerzeugung, der mit einer Download-Lizenz für einen Software-Synthesizer namens „Equator" geliefert wird. Im Gegensatz zu den größeren Seaboard Grands des Londoner Herstellers Roli ist also keine Klangerzeugung integriert. Nur zwei Oktaven Umfang und mit 125,5 statt 165,5 mm weniger lange Seawaves (Tasten) ermöglichen eine knappe Kalkulation und einen volkstauglichen Verkaufspreis. Und bevor wir uns mit dem Konzept befassen, soll eines klar gestellt sein: Die Verarbeitungsqualität dieses Controllers ist überragend. Das schwarz galvanisierte Aluminiumgehäuse ist schwer, 23 mm flach und präzise gefräst, die Silikon-Gummi-Spielfläche robust, unempfindlich und präzise eingefasst, es ist eine Freude und Welten entfernt von der Qualitätsanmutung gängiger MIDI-Controller-Keyboards. Roli will es offenkundig wirklich wissen und eine gute Idee, die Gefahr läuft, als originelle Spielerei missverstanden zu werden, nicht durch das Marketing eines überteuerten und dabei schlecht verarbeiteten Produkts verderben. Dieses in Irland produzierte Musikinstrument ist robuster als alles andere.

TECHNISCHE DATEN

› **Systemanforderungen**	Mac OSX 10.8+ / Windows 7+ Intel Core i5 2.5Ghz+ 4GB RAM (empfohlen: 8GB RAM)
› **Software**	Roli Equator, Roli Dashboard for Rise
› **Anschlüsse**	Sustain, 2 x USB, Ladegerät 9-12 V (optional)
› **Gewicht**	2,8 kg
› **Maße**	505 x 210 x 22,86 mm

Neuer Ausdruck

Das Seaboard bietet eine Spielfläche mit fünf Ausdrucksdimensionen. Die Keywaves lassen sich anschlagen wie Tasten und erzeugen erzeugen Note-Events, und zwar anschlagsdynamisch und „loslassdynamisch", also mit Messung der Geschwindigkeit beim Anschlagen („Strike") und Loslassen („Lift" mit Release Velocity). Damit wären zwei Dimensionen benannt: Strike und Lift. Hat man eine Note angeschlagen und bewegt den Finger seitlich auf der Tonhöhenachse, generiert der Controller Pitch-Bend-Befehle. Das heißt, man kann auf dem Seawave ein Vibrato genau so spielen wie auf einer Violine oder einem Cello, mit Beugungen nach oben und nach unten. Roli nennt diese Dimension „Glide". (Man bedenke: Bei einem bundierten Instrument wie einer Gitarre geht es immer nur nach oben!)

Das Pitch Bending des „Glide" ist polyphon und extrem hoch auflösend. Diese Möglichkeit ist von Anfang an (seit 1982!) in MIDI vorgesehen und war für Gitarrensynthesizer gedacht. Der Klangerzeuger muss im so genannten MIDI-Mono-Mode arbeiten, welcher bedeutet, dass jede neue Note einen anderen MIDI-Kanal erhält, in dem dann auch ein mit 14 Bit aufgelöster Pitch Bender zur Verfügung steht, um die Tonhöhe zu beugen. Die so genannten MIDI-Controller sind nämlich standardmäßig nur mit 7 Bit aufgelöst. Der Klangerzeuger muss also im Mono-Mode arbeiten, und für die Empfindlichkeit des Pitch Benders wählt man ±24 Halbtöne. Dann stimmt die durch die Klaviatur vorgegebene Tonhöhenskala exakt mit dem Regelbereich des Pitch Bendings überein. Und daraus resultiert etwas Spektakuläres: Vor und hinter den Seawaves gibt es einen Spielbereich ohne Erhebungen, auf dem man ebenfalls Noten anschlagen kann, wie sonst nur auf einem Ribbon-Controller (oder eben auf einem Trautonium), und auf dem der Pitch Bender weiterhin erfasst wird. Das heißt, man kann eine Note auf dem Seawave (der einzelnen Taste) oder davor oder dahinter anschlagen und dann mit dem Finger auf der Tonhöhenachse auf oder abgleiten, und man erzielt damit ein stufenloses Glissando (Portamento). Also exakt wie beim Streichinstrument oder bei einer Posaune! Man kann sogar zurück auf ein Seawave gleiten und dort weiterspielen.

AUDIO-MIDI-INTERFACE

➥ICONNCETIVITY ICONNECT AUDIO 4+

Eines für alles

Das iConnectivity iConnectAUDIO4+ ist ein Audio/MIDI-Interface mit Multi-Host-Technik, das die digitale Integration zweier Computer beziehungsweise iOS-Geräte und üppiger MIDI-Peripherie verspricht. 29 MIDI-Ports können insgesamt über das Gerät geroutet werden.

FOTOS: CHRISTOPHER PRZYBILLA

Das iConnect Audio 4+ ist massiv verarbeitet und dürfte daher auch unterwegs eine gute Figur abgeben.

Mit dem iConnect Audio 4+ hat der Hersteller iConnect seine Schnittstellen MIDI2+ und MIDI4+ von iConnectivity weiterentwickelt. Mit dem iConnect MIDI2+ nehmen zwei Rechner – Mac, PC oder iOS-Gerät – Kontakt auf. Das iConnect MIDI4+ erweitert die Anschlussmöglichkeiten um zwei Paar MIDI-DIN-Ports und unterstützt acht weitere MIDI-Geräte per USB-Host-Port und einen zusätzlichen (powered) USB-Hub. Kombiniert man die physischen MIDI-Eingänge mit den virtuellen Ports, unterstützt das Gerät insgesamt 64 adressierbare MIDI-Ports, wobei 16 Kanäle für jeden Port zur Verfügung stehen.

Endlich mit Audiofunktion

Das Audio+ teilt mit seinen Vorläufern die sogenannte Audio-PassThru-Schaltung, über die sich – auf digitalem Wege – Audio zwischen mehreren Geräten routen lässt. Die iConnect-Geräte stellen sich dem jeweiligen Betriebssystem schlicht als Audio-Interfaces dar. Das Routing gestaltet sich flexibel. Ob man nun per MIDI ein iPad, einen Hardware-Synthesizer, einen PC/Mac oder Ähnliches angeschlossen hat – von jedem dieser Elemente lassen sich MIDI-Signale zu jedem beliebigen anderen Element des Setups schicken. Die App des iPads wird sozusagen als „Plugin" in die DAW integriert – ohne das herkömmliche (analoge) Audio-Anschlüsse beziehungsweise -Inserts nötig wären. Es ist aber zum Beispiel auch vorstellbar, ein Software-Instrument, das in eurer DAW läuft, über eine Effekt-App auf eurem iPad (iPhone etc.) zu bearbeiten – dank Audio-PassThru.

Zwar existiert mittlerweile eine ganze Reihe von Audio-Interfaces für das iPad (etwa IK Multimedia iRig HD, Apogee Duet, PreSonus AudioBox iTwo …). Das iConnect Audio 4+ zeichnet sich jedoch dadurch aus, dass es iPad und PC/Mac gleichzeitig miteinander verbinden und simultan Audio von einem Gerät zum anderen streamen kann: Jedwede Kombination bestehend aus bis zu zwei Macs, PCs und iOS-Geräten sowie mit bis zu neun Geräten aus der MIDI-Peripherie ist in der Lage, untereinander die Audio-Ein- und Ausgänge sowie MIDI-IOs des Audio 4+ zu teilen. Daraus ergeben sich als Anwendungsziele etwa das Steuern eines virtuellen Instruments auf einem Computer von einem anderen Computer aus. Extra Kabel sind nicht vonnöten – Audio- und MIDI-Signale werden zwischen den Geräten verlustfrei ausgetauscht. Laut iConnectivity fungieren alle integrierten Geräte wie „eine einzige Maschine". Tatsächlich bildet das Audio 4+ eine Brücke zwischen iOS- und Desktop-Recording. Die Möglichkeit, virtuelle Instrumente auf diese Weise zu steuern, ergibt sich unter anderem aus der Tatsache, dass das MIDI-Protokoll es gestattet, dass virtuelle Regler eines Instruments als MIDI-Output-Controller-Daten fungieren. Ein solches Signal lässt sich dann über das Audio 4+ zur DAW schicken, um dort als Controller für

TECHNISCHE DATEN

› **Konzept**	Audio/MIDI-Interface mit Multi-Host-Technik
› **IOs**	4 Analog-In (XLR-Klinke), 4 Analog-Out (Klinke), Headphones-Out (Klinke), MIDI (5-Pin und USB), 2 USB plus Host
› **Auflösung**	24 Bit/96 kHz
› **Abmessungen**	214 x 37 x 140 mm

Die vier analogen Eingänge liegen als Kombibuchsen vor.

Jetzt bestellen!

www.soundcheck.de