



2024, Nr. 4

Popular Music

Magazin der Fachgruppe Jazz-Pop-Rock im Oö. Landesmusikschulwerk

**SONGWRITING
UND MUSIK-
PRODUKTION**

INHALT

Was macht ein(e) Komponist*in, Songwriter*in und Musikproduzent*in?	4
Zum Produzieren brauchst du ...	7
Die Wahl deines Equipments	8
Los geht's: Hol dir deine DAW	9
Musikproduktion im Oö. Landesmusikschulwerk	10
Audio und MIDI	11
Beat? Beat it!	13
Beat-Challenge	15
Gewinnspiel	15
Zeichne deinen Beat	16
Hits, Hits, Hits - Die Musikproduzent*innen hinter den Ohrwürmern	17
Audio-Effekte	19
Appvorstellung: CHORDMILL	20
Konzerte Workshops Events	22
Medien Kultur Haus Wels	23

IMPRESSUM: Amt der Oö. Landesregierung, Direktion Kultur und Gesellschaft, Abteilung Kultur -
Oö. Landesmusikschulwerk, Promenade 37, 4021 Linz; Kontakt: popmagazin@landesmusikschulen.at |
Grafiken: vecteezy.com, Nikita Golubev; Design: Tschautscher

Konzept & Idee: Eva Brandner
Redaktion: Eva Brandner, Andreas See



Foto © Land OÖ

Das Oö. Landesmusikschulwerk ist eine Erfolgsgeschichte der heimischen Musikausbildung. Dabei war es immer ein großes Anliegen, dass das Angebot den Bedürfnissen der musikbegeisterten Jugend angepasst sowie neuen Trends entsprochen wird.

Wir halten bereits die vierte Ausgabe des Popular Music Magazins der Fachgruppe Jazz Pop Rock in Händen. Diesmal geht es um das Thema „Musikproduktion“ – einerseits ein sehr weites Feld, andererseits das jüngste bzw. das „aktuellste“ Unterrichtsfach im Oö. Landesmusikschulwerk.

Der Bogen spannt sich von der Entstehung eines Songs oder einer Komposition bis zur detaillierten Ausarbeitung, dem Aufnahmeprozess, Arrangement, Sounddesign bis Mixing und Mastering und Veröffentlichung. Zusammengefasst kann man mit Fug und Recht behaupten: Es handelt sich einmal mehr um ein spannendes Thema, das zum Lesen des Magazins auffordert.

Ich bedanke mich bei allen, die an der Erstellung dieses Magazins mitgewirkt haben, sehr herzlich und wünsche zugleich allen Leserinnen und Lesern viel Vergnügen!

Mag. Thomas Stelzer
Landeshauptmann

WAS MACHT EIN(E) KOMPONIST*IN, SONGWRITER*IN UND MUSIKPRODUZENT*IN?

Der Begriff "Musikproduktion" stellt ein sehr weites Feld dar und beginnt bei der Komposition oder dem Songwriting.

DER/DIE KOMPONIST*IN...

... ist für das kreative Erschaffen eines Musikstücks verantwortlich. Beim Komponieren werden Melodien, Harmonien, Rhythmus und Form eines Musikstücks erfunden, zusammengefügt und arrangiert. Komponist*innen sorgen dafür, dass die Musik spannend klingt, eine Geschichte erzählt und Emotionen hervorruft. Musikalische Ideen werden meistens auf Papier oder am Computer notiert, damit sie später auch von anderen Musiker*innen gespielt werden können.

DER/DIE SONGWRITER*IN...

... schreibt gesungene Musikstücke, daher bekommt das Schreiben des Liedtextes [Lyrics] beim Songwriting eine ganz besondere Bedeutung. Großartige Songwriter*innen haben die Fähigkeit, einprägsame, raffinierte Lyrics zu schreiben und diese mit der Emotionalität von Melodie, Harmonie und Tempo/Rhythmus zu verstärken, sodass sich die Zuhörer*innen gut mit ihnen identifizieren können. Songwriter*innen schreiben ihre Songs nicht nur für sich selbst, sondern manche von ihnen schreiben auch für andere Künstlerinnen und Künstler.

DER/DIE MUSIKPRODUZENT*IN...

... vereint kreative, technische und organisatorische Fähigkeiten in einer Person und holt das Beste aus einem Musikstück heraus. Wichtig ist eine klare Vorstellung davon, wie ein Song am Ende klingen soll und was beim Zielpublikum gut ankommt. Dazu werden musikalische Ideen bis ins Detail ausgefeilt und gestaltet. Oft spielen auch Überlegungen, ob und wie ein Song finanziell verwertbar sein kann eine Rolle. Musikproduzent*innen haben umfangreiche Kenntnisse zum Thema Recording, Studioequipment und Arbeit mit sogenannten Digital Audio Workstations (DAW). Sie wissen, wie man Audio- und MIDI-Spuren bearbeitet, wie man Softwareinstrumente und Effekt-Plug-ins richtig einsetzt und sie sind häufig auch für das Mixing und Mastering zuständig.

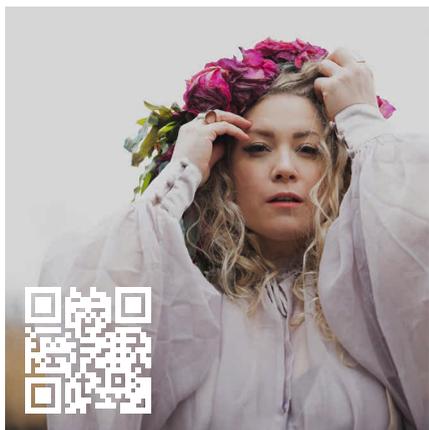


BB2, Foto © Barbara Bruckmüller

BARBARA BRUCKMÜLLER [Komponistin, Arrangeurin]

Die in Wien geborene Komponistin gründete 2009 ihr eigenes Orchester mit österreichischen und internationalen Jazzmusikern. Ihr Debütalbum "Barbara Bruckmüller Big Band" wurde 2013 mit dem Preis der deutschen Schallplattenkritik ausgezeichnet. 2017 erhielt sie ein Arbeitsstipendium für Komposition des Österreichischen Bundeskanzleramtes. Das neueste Live-Album "Three Views of a Musical Piece: A CHAIN OF MOMENTS - Suite in Five Movements" bei dem der kubanische Komponist und Pianist Aruán Ortiz gefeatured wird, ist im August 2024 bei Bicolorious Music Records erschienen.





LYLIT, Foto © Helena Wimmer

EVA KLAMPFER [Songwriterin]

Die unter dem Pseudonym "Lylit" bekannte Salzburgerin tritt sowohl solistisch als auch in verschiedenen Projekten als Songwriterin, Komponistin, Sängerin und Pianistin auf. Gemeinsam mit der Hip-Hop Big Band „SK Invitational“ stand sie u.a. mit Blumentopf, Ty, Texta, MOP auf der Bühne. Motowns Ex-CEO Kedar Massenburg nahm Lylit 2009 unter Vertrag, woraufhin in New York die EP "Unexpected" entstand. Ihre Kompositionen sind aktuell z.B. bei den Wiener Symphonikern oder beim österreichischen Film "Eismayr" hörbar.



PETER KREUZER [alias "Peter Cruseder", Musikproduzent]

Er produziert Musik, die bereits weltweit im Radio, TV, in Film, auf Netflix, uvm. erklingt. Als Producer für Starmania und Parov Stelar im Einsatz, produzierte er auch Remixe u.a. für Ray Garvey, Max Raabe & Palast Orchester oder Wallis Bird. Mit dem eigenen Label und der "La Rochelle Band" entwickelte er seinen eigenen Sound, den Electrosoul. „Wenn ich ins Klavier greife, merke ich sofort, wie es mir geht. Ich liebe diese Tätigkeit. Ich würde diese Arbeit wohl auch als Stimmungsaufheller nur für mich machen“. An der Landesmusikschule Gallneukirchen unterrichtet er Jazzklavier und Musikproduktion – ein Fach, welches durch seine Ideen entstand und mittlerweile an mehreren Oö. Landesmusikschulen angeboten wird.

Peter Cruseder, Foto © Kevin Rieseneder



ZUM PRODUZIEREN BRAUCHST DU ...



COMPUTER ODER LAPTOP

Das ist dein "Instrument", auf dem alle Ideen entstehen und gespeichert werden.



DAW-SOFTWARE (Digital Audio Workstation)

für die Aufnahme (Recording), die Bearbeitung, das Mixing & Mastering deiner Songs.

Fotos © vecteezy.com



KOPFHÖRER & STUDIOMONITORE

zum Abhören und Mischen deiner Musik.

Diese Tools sind zum Aufnehmen (Recording) und Produzieren sehr hilfreich:



MIKROFON

zum Aufnehmen von Gesang und Instrumenten

KEYBOARD MIT MIDI- ODER USB-AUSGÄNGEN

zum schnellen Einspielen von Akkorden, Basslines und Melodien



AUDIO-INTERFACE

zum Aufnehmen der Audiosignale von elektronischen Instrumenten oder Mikrofonen auf dem Computer



KABEL

Klinken- und XLR-Kabel zum Verbinden von Mikrofonen, Instrumenten & Monitoren mit dem Audio-Interface

DIE WAHL DEINES EQUIPMENTS

- Gehen die Produktionen eher in Richtung elektronische Musik, so bieten sich zusätzliche Pad Controller oder Groove-Boxen ganz gut an.
- Für die Aufnahme einer ganzen Live-Band braucht man ein Audio-Interface mit ausreichender Anzahl an Ein- und Ausgängen.
- Je nachdem welche Instrumente du spielen bzw. aufnehmen willst, brauchst du noch zusätzliche, geeignete Mikrofone (z.B.: für Saxophon, Geige, Klavier, Drumset, ...), DI-Boxen (z.B.: für E-Bass, bei Aufnahme ohne Verstärker), Stative und Kabel.



HARDWARE ANSCHLIESSEN:

In diesem Video findest du eine kurze Anleitung zum Anschluss von Audio- und MIDI-Hardware an den Computer, um anschließend Aufnahmen machen zu können.

In diesem Beispiel wird mit der DAW "Cubase" und iOS-Betriebssystem gearbeitet, die Anleitung funktioniert aber für andere DAWs und Windows-Betriebssystem ähnlich.

Um eine detaillierte Auswahl treffen zu können, informiere dich bei deinem/r Musikproduktions-Lehrer*in oder lasse dich im Fachhandel ausführlich beraten.

LOS GEHT'S: HOL DIR DEINE DAW

Eine DAW [kurz für "Digital Audio Workstation"] ist eine Software für Computer oder Tablet, mit der du Musik komponieren, aufnehmen, bearbeiten und somit produzieren kannst.

Hier eine Auswahl der beliebtesten und bekanntesten DAWs:

- **Cubase** [Steinberg]
- **Live** [Ableton]
- **Logic Pro** [Apple]
- **ProTools** [Avid]
- **FL Studio** [Image Line]
- **Reason** [Propellerhead]
- **Studio One** [Presonus]
- **Reaper** [Reaper]

Das Angebot an verschiedenen DAWs ist groß und jede Software hat ihre besonderen Stärken. Bei der Auswahl DEINER DAW solltest du dir also die Frage stellen, welche Features und Plug-ins du unbedingt möchtest und welche Benutzeroberfläche deinem Arbeitsprozess am ehesten entspricht. Vielleicht möchtest du dich auch verstärkt mit Mixing & Mastering beschäftigen oder mit deiner DAW auch Live-Performances machen. Die Art und das Genre der Musik, die du produzieren möchtest sowie die Anzahl der Instrumente, mit denen du arbeiten möchtest, kann für die Wahl deiner DAW entscheidend sein. Informiere dich deshalb auf den Hersteller-Homepages, lass dich von deinem/r Musikproduktions-Lehrer*in beraten und nutze kostenlose DAW-Testversionen. Einen guten Überblick bieten auch Fachmagazine für Musiker*innen, z.B. auf

DELAMAR



BONEDO



TIPP:

Häufig liegt beim Kauf von Musik-Hardware (z.B.: MIDI-Keyboards oder Audio-Interfaces) bereits eine kostenlose Einsteiger-Version einer DAW bei. Audacity, Studio One Prime, oder auch Garageband (in macOS inkludiert) bieten übrigens kostenlose DAWs.

MUSIKPRODUKTION im Oö. Landesmusikschulwerk

Seit kurzem wird im Oö. Landesmusikschulwerk an ausgewählten Standorten das neue Unterrichtsfach "Musikproduktion" angeboten. Im Unterricht vermitteln Experten auf dem Gebiet das nötige Basiswissen in all den vielfältigen Bereichen vom Umgang mit dem erforderlichen Equipment bis zum Songwriting und gehen die einzelnen Prozessabschnitte mit dir anhand deiner eigenen musikalischen Ideen Schritt für Schritt bis zum Release gemeinsam durch.

Musikproduktion wird derzeit an 11 Musikschulstandorten angeboten:

- Bad Goisern
- Ebensee
- Enns
- Freistadt
- Gallneukirchen
- Gaspoltshofen
- Kirchdorf a.d. Krems
- Marchtrenk
- Neuhofen a.d. Krems
- Puchenu
- Waizenkirchen

Das Oö. Landesmusikschulwerk bietet zusätzlich auch die verwandten Fächer Komposition & Arrangement, sowie Musik & Medien an. Informiere dich gleich auf der Homepage des Oö. Landesmusikschulwerks über die Unterrichtsangebote rund um das Thema Musikproduktion in den Landesmusikschulen in deiner Nähe.

Musikproduktion



Komposition & Arrangement



Musik & Medien



PLAYLIST! In dieser Spotify-Playlist findest du Songs von international herausragenden und besonders erfolgreichen Producer*innen. Hast du eine Idee, wer hinter diesen Ohrwürmern steckt?

Foto © vecteezy.com

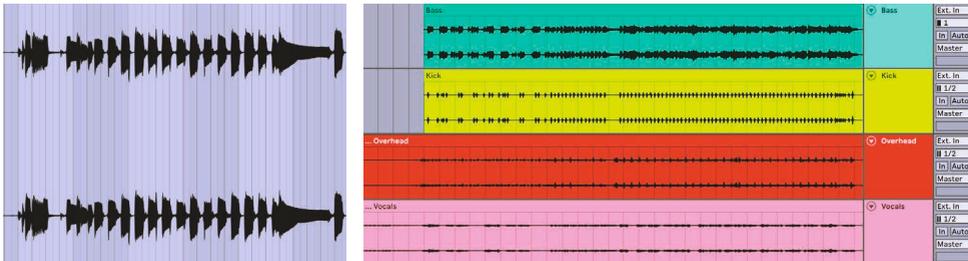
In der DAW arbeitest du hauptsächlich mit den zwei Dateitypen Audio und MIDI. Hier erfährst du, wie sie funktionieren und wie du sie einsetzen kannst:

AUDIO

Audio als analoges Tonsignal besteht aus Schwingungen bzw. Schallwellen, die man hören und manchmal auch sehen kann [z.B.: die schwingenden Saiten einer Gitarre].

Diese analogen Signale kann man digital umwandeln und darstellen: Audio-Signale, z.B.: von einer Stimme, einem akustischen oder elektrischen Instrument werden durch Mikrofone bzw. Line-Kabel aufgenommen und anschließend mittels Audiointerface in digitale Daten umgewandelt. Dabei wird das Signal auf seine Lautstärke abgetastet.

In der DAW wird das Signal dann in einem Clip in einer Audiospur aufgenommen, gespeichert und in der typischen Wellenform dargestellt und kann dann weiterbearbeitet werden.



Fotos © Ableton

Zum Abspielen wird die Datei wieder in ein analoges, elektrisches Signal umgewandelt, verstärkt und über Lautsprecher- oder Kopfhörer-Membranen in Form von Schall wiedergegeben.



Input und Output

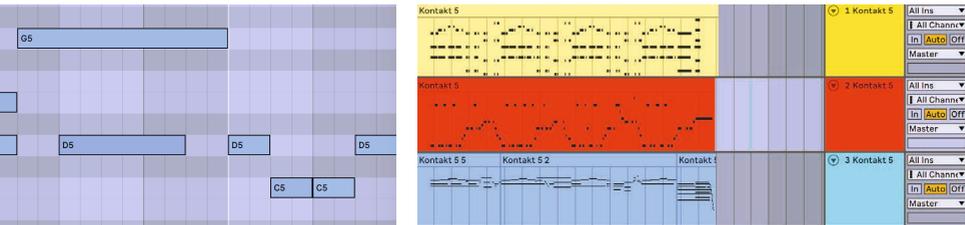
In diesem Video findest du ein paar Tipps zum Thema Audio- und Midi-Recording.

AUDIO UND MIDI

MIDI

MIDI (Music Instrument Digital Interface) ist eine digitale Sprache, in der Geräte und Instrumente miteinander kommunizieren. MIDI-Befehle werden z.B. dann erzeugt, wenn eine Taste auf dem MIDI-Keyboard gedrückt (oder auch losgelassen) wird. Das Keyboard schickt für jede gespielte Taste ein Paket mit Informationen zur Tonhöhe, Tonlänge, Anschlagsdynamik, etc. an die DAW.

Zur Aufnahme von MIDI-Befehlen braucht man nur ein USB- oder MIDI-Kabel, oder man gibt die einzelnen MIDI-Noten mit dem Mauszeiger ein. Die Aufnahmen werden in sogenannten Clips (eine Miniaturansicht der Noten) in einer MIDI-Spur abgespeichert und können dort bearbeitet werden.



Fotos © Ableton

MIDI-Noten alleine sind noch nicht hörbar - sie müssen erst mit einem virtuellen Software-Instrument verbunden werden. Diese Noten befehlen dann dem Software-Instrument wie hoch, wie lange, wie stark, usw. der jeweilige Ton klingen soll. So kannst du mithilfe von MIDI für deine Musikproduktion alle erdenklichen Instrumente, Sounds und Klänge einspielen und hörbar machen.

MIDI-Noten können nach Belieben verlängert bzw. gekürzt, verdoppelt, gelöscht oder verändert werden. Sind Noten nicht ganz genau "in time" gespielt, dann kann man sie an die richtige Position im Raster (der sogenannten "Piano Roll") rücken.

Durch die eindeutige Zuordnung zu Tonhöhe und Tondauer können MIDI-Noten in Notenschrift gewandelt werden.

INSPIRATION!

Hinter diesem Link verbirgt sich Multi-Instrumentalist und Sänger Jacob Collier, der seinen kreativen Workflow teilt. Er nimmt den Song "Hey Jude" in der DAW Logic mit seiner Stimme auf.



BEAT? BEAT IT!

Unter Beat versteht man in der Musikproduktion den Rhythmus eines Songs und die genaue Gestaltung davon. Ein Beat gibt ein genaues Tempo vor und kann Charakter und Genre eines Musikstücks sehr stark beeinflussen. In der Musikproduktion wird ein Beat entweder von akustischen Instrumenten [Schlagzeug, Percussions, ...] live gespielt und aufgenommen (recordet) oder mittels Drum Maschine und Samples programmiert. Die meisten DAWs beinhalten außerdem bereits fertige Drum-Loops, die du für deine Musikproduktion verwenden kannst.

SO ERSTELLST DU EINEN DRUM-BEAT IN DEINER DAW

Auf Abletons Webseite gibt es ein tolles Tutorial, mit dem du Step-by-Step einen Drum-Beat programmieren kannst.



Zur Website

Jede DAW bietet unterschiedliche Möglichkeiten und Herangehensweisen, einen Song zu programmieren. Das Erstellen eines Drum-Beats funktioniert in den meisten DAWs jedoch sehr ähnlich:

1.) Tempo und Genre

Überlege, welches Tempo dein Beat haben soll und ob er eventuell einem bestimmten Genre zugeordnet werden kann, z.B.: Hip-Hop 60 - 100 bpm (beats per minute), House 115 - 130 bpm oder Drum&Bass 160 - 180 bpm. Eventuell hast du schon einen bestimmten Groove im Kopf – dann kannst du auch das Tempo “eintappen”.

Ein Sample ist eine kurze Tonaufnahme – sehr oft nur ein einzelner Ton, eine kurze Melodie oder ein Geräusch.

2.) Den richtigen Sound finden

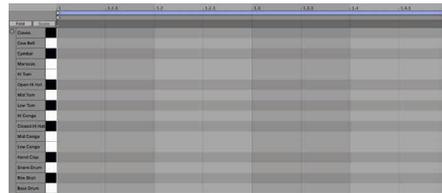
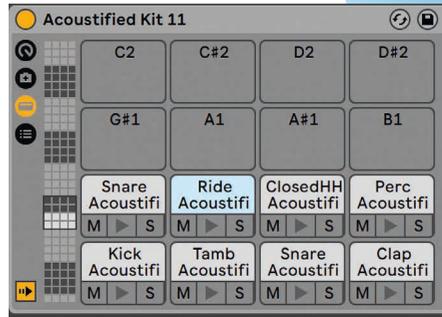
Wähle mit Hilfe der Suchfunktion ein passendes Drum-Kit in der Preset-Bibliothek deiner DAW aus, oder bestücke einen Drum-Sampler mit eigenen Samples. Für die meistens Beats werden Standard-Sounds wie Kick, Hi-Hat, Clap und/oder Snare und Percussions verwendet.

3.) Beat programmieren

Erstelle zuerst einen 1-taktigen Clip, der in Achtelnoten unterteilt ist. In der sogenannten Piano-roll-Ansicht siehst du für jeden Drum-Sound eine eigene Zeile, sowie die Unterteilung des Taktes im Achtelnotenraster (Kästchen). Platziere nun in der gewünschten Drum-Sound-Zeile auf den passenden Zählzeiten deine MIDI-Noten und erzeuge so nach und nach ein Pattern.

Loope am besten diesen ersten Takt. So bekommst du ein Gefühl für den Groove und musst die Aufnahme nicht ständig neu abspielen. Oft macht es Sinn, die Kick vorerst auf die Zählzeit 1 zu legen, aber später auf anderen Zählzeiten zu experimentieren. Wie klingt es, wenn du die Snare oder den Clap auf der 2 und 4 platzierst? Füge auch ein durchgehendes Hi-Hat-Pattern in Achtelnoten hinzu. Aufbauend auf diesem Grundgerüst kannst du deine Drum-Sounds einfügen oder entfernen – folge dazu deiner Vorstellung und lass deine Ohren entscheiden. Hast du einen passenden Grundbeat gefunden, dann kannst du den Clip nun auf 2 oder 4 Takte erweitern und die Instrumente auf verschiedenen Zählzeiten so lange verändern, bis du ein spannendes Pattern gefunden hast.

Wer geübt auf dem [MIDI]-Keyboard oder MIDI-Pad ist, kann den Beat auch über den externen Controller selbst einspielen und aufnehmen.



Fotos © Ableton

Probiere aus:

- Wie würde dein Drum-Beat aussehen, wenn man ihn in einer Notenzeile notiert?
- Wie verändert sich der Charakter deines Songs, wenn du ihn mit unterschiedlichen Sounds belegst?

Dieses Video zeigt einen Producer, der einen Drum-Beat innerhalb einiger Minuten programmiert.



BEAT-CHALLENGE

Lade dir den Song FLOW von Peter Cruseder (Peter Kreuzer) aus der Popmagazin-Cloud und programmiere dazu DEINEN Drum-Beat. Der Song ist im Tempo 126 bpm und in Eb-moll.



Download des Tracks -
ohne Beat - aus der Cloud



Den erst kürzlich veröffentlichten Song von
Peter Cruseder findest du auch auf Spotify



GEWINNSPIEL

- **EIN SEMESTER MUSIKPRODUKTIONSUNTERRICHT**
zur Verfügung gestellt vom Verein "tonart" oder
- **JE EINE DAW VON ABLETON LIVE ODER FL STUDIO**

Sende dazu den Song mit DEINEM EIGENEN Drum-Beat-Arrangement zum Song FLOW gemeinsam mit deinen Kontaktdaten an popmagazin@landesmusikschulen.at oder lade das Audiofile in die Cloud hoch. Eure Produktionen werden auch auf dem YouTube- und Instagram-Kanal des Magazins veröffentlicht!



**Link zum
Upload in
die Cloud**



FL STUDIO

tonart

verein freunde der
ö. landesmusikschulen

ZEICHNE DEINEN BEAT

Macht Spaß mit: Schulklassen und Musikschulgruppen

IHR BRAUCHT:

- die ausgedruckte Vorlage
- Farbstifte
- eine Tafel oder Whiteboard

ANLEITUNG:

1.) Erfindet zwei bis vier verschiedene Symbole und weist ihnen eine musikalische Bedeutung zu (z.B.: Herz = klatschen, Stern = stampfen, Kreis = auf den Tisch klopfen, Dreieck = mit den Fingern schnippen usw.) Probiert verschiedene Zeichen und Bodypercussion-Sounds.

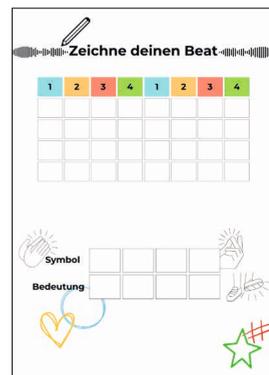
2.) Zeichnet im vorgegebenen zweitaktigen Raster euren eigenen Beat mit Farbstiften auf. Jeder Takt hat vier Schläge - es können also vier Symbole pro Takt eingezeichnet werden. Stehen zwei Symbole untereinander, so werden diese gleichzeitig musiziert (z.B.: stampfen und klatschen). Probiert euren eigenen Beat erst selbst aus, um herauszufinden, ob er sich auch gut umsetzen lässt.

3.) Musiziert eure Beats anschließend mit der ganzen Gruppe. Zeichnet zunächst die Symbole und deren Bedeutung auf die Tafel, dann einen der komponierten Beats. Gemeinsam versucht ihr den Bodypercussion-Beat in einem langsamen und gleichmäßigen Tempo zu spielen.

Probiert auch:

- ein schnelleres Tempo
- vier statt zwei Takte
- eine Improvisation mit der Stimme oder einem Instrument, während ein Teil der Gruppe den Beat musiziert

Hier gibt es die Vorlage zum Download als PDF:



HITS, HITS, HITS - Die Musikproduzent*innen hinter den Ohrwürmern

Dreh das Radio auf und schon schallt dir ein Ohrwurm nach dem anderen entgegen. Doch – wer arbeitet eigentlich gemeinsam mit den bekanntesten Sänger*innen und Bands im Studio? Wer erschafft diese großartigen Songs und unverkennbaren Sounds und beeinflusst dabei unsere Hörgewohnheiten?



Foto © vecteezy.com

ESTER DEAN

hat so viele Hitsongs geschrieben, dass sie auch unter dem Begriff “The Song Factory” bekannt ist. Sie arbeitete vor allem mit Katy Perry und Nicki Minaj und produzierte auch Songs für Leona Lewis, Florence + the Machine und Ciara. Für Rihanna’s Album “Loud” erhielt Ester Dean 2010 einen Grammy.

RICK RUBIN

gründete noch während seiner Studentenzeit das Plattenlabel “Def Jam”, welches weltweit ein Synonym für Hip-Hop- und Rock-Acts wurde. Der Produzent mit dem weißen Rauschbart hat ein Händchen für eine Bandbreite an verschiedenen Musikgenres. Er findet und entwickelt am laufenden Band neue Künstler*innen. So arbeitete er u.a. mit den Red Hot Chili Peppers, Beastie Boys, Linkin Park, Run DMC, AC/DC, Ed Sheeran, Adele, Lana del Rey, uvm. Unter seinen vielen Grammy-Auszeichnungen ist auch Johnny Cashes Country-Album “Unchained”.

Foto © vecteezy.com



TV-Empfehlung:

“Das Stockholm-Syndrom” aus der Reihe “This is Pop” auf Netflix: Eine informative und kurzweilige Doku zu Schweden als geheime Hochburg der erfolgreichen Musikproduzent*innen und Songschreiber*innen.



v.l.: Max Martin, Berry Gordy, Hans Zimmer | Fotos © vecteezy.com

BERRY GORDY

ist der Gründer des berühmten Motown-Record-Labels in Detroit (USA), welches als eines der ersten afro-amerikanischen Labels erfolgreich war. Gordy war maßgeblich an der Entwicklung des unverkennbaren Motown-Sounds beteiligt, komponierte und produzierte unzählige Hits und brachte damit Größen wie Stevie Wonder, Marvin Gaye und die Supremes hervor. Seine Ideen beeinflussten nicht nur die Musik, sondern auch Choreographien, Outfits und die öffentliche Präsentation der Musiker*innen.

SYLVIA ROBINSON

wird auch als "Mother of Hip-Hop" bezeichnet, denn unter ihren Produktionen sind die beiden wegweisenden Rap-Songs "Rapper's Delight" [Sugar Hill Gang] und "The Message" [Grandmaster Flash and the Furious Five]. Bekannt wurde sie in den 70er Jahren, als sie wesentlich zum Durchbruch des Rap-Genres beitrug und auch als Solo-RnB-Sängerin (z.B. mit dem Hit "Pillow Talk") Erfolg hatte.

MAX MARTIN

ist der breiten Öffentlichkeit nahezu unbekannt, jedoch ist der Schwede seit den 1990er-Jahren DER Name hinter einer Vielzahl der weltweit berühmtesten Pop-Songs – darunter Ohrwürmer wie "Hit Me Baby One More Time" von Britney Spears oder "I Want it That Way" von den Backstreet Boys. Seine Karriere begann beim Label Cheiron Records, wo er mit DJ und Producer Denniz PoP zusammenarbeitete. Beim Entstehungsprozess kam meist zuerst das Songwriting, dann das Recording und Mixing der Instrumente - die Main-Vocals der Sänger*innen wurden erst am Ende hinzugefügt. Mehr als 20 seiner Songs schafften es bereits als Nummer-1-Hits in die Billboard Hot 100 Charts. Sein musikalisches Talent und Gespür für eingängige Hook-Lines, Texte und Melodien machen ihn zu einem der gefragtesten Pop-Produzenten.

Weitere herausragende Musikproduzent*innen:

- George Martin
- Nile Rodgers
- Quincy Jones
- Hans Zimmer
- Linda Perry
- Dr. Dre

Und wer produziert die Musik deiner Lieblingskünstler*innen?

AUDIO-EFFEKTE

Audio-Effekte werden in der Musikproduktion dazu verwendet, um den Sound zu verändern oder zu verbessern:



EQUALIZER (EQ):

Der Equalizer formt den Klang, indem er bestimmte Frequenzbereiche verstärkt, abschwächt oder gänzlich herausfiltert.



KOMPRESSOR:

Der Kompressor reduziert die Dynamik eines Audiosignals, also den Unterschied zwischen dem leisesten und dem lautesten Ton im Musikstück. Der Kompressor schwächt laute Signale ab und verstärkt leise Signale, wodurch der Klang insgesamt gleichmäßiger wird.

REVERB (HALL):

Als Reverb wird die Reflexion vom Klang an Oberflächen oder in Räumen bezeichnet, wodurch das menschliche Ohr überhaupt erst einen räumlichen Eindruck gewinnt. Dem Audiosignal wird also ein künstlicher Nachhall hinzugefügt, der den Eindruck erwecken kann, dass die Aufnahme in einem bestimmten Raum (z.B.: Kirche oder Konzerthalle) entstanden ist.

DELAY:

Ein Delay erzeugt eine Art "Echo" des Audiosignals, das nach einer bestimmten, einstellbaren Zeit wieder und wieder abgespielt wird. Dieser Echo-Effekt gibt dem Klang mehr Fülle und wird als Stilmittel eingesetzt.



CHORUS:

Das verdoppelte Audiosignal wird dem Original-Audiosignal in seiner Tonhöhe minimal verstimmt wieder hinzugefügt, wodurch der Eindruck entsteht, dass mehrere Stimmen bzw. Instrumente hörbar sind.



FLANGER:

Das Audiosignal wird dabei zuerst in zwei Signalwege aufgeteilt und dann zeitlich verzögert (zwischen 1 und 20 Millisekunden) wieder zusammengemischt. Dadurch ergeben sich Interferenzen und ein "schwebender", "spaciger", "psychedelischer" Klang entsteht.



Appvorstellung: CHORDMILL



Foto © CHORDMILL

CHORDMILL – ist eine MusicPlayAlong-App mit schnellem Quintenzirkel. Die App eignet sich für Musikschüler, Musikstudenten, Profimusiker und Amateure.

CHORDMILL ermöglicht dir durch einfaches Antippen im Quintenzirkel den schnellen Bau deiner eigenen Klanglandschaft als Basis zum Erüben musikalischer Inhalte.

CHORDMILL legt den Schwerpunkt auf kurze musikalische Sequenzen (4 – 12 Takte) jeweils in allen 12 Tonarten, aufwändig produziert und eingebettet in abwechslungsreichen Grooves. Die Samples sind in den jeweiligen Tonarten neu eingespielt und die Drums wurden in hochprofessionellen Studios aufgenommen – CHORDMILL vermittelt dir somit ein echtes Bandfeeling.

Eingespielt wurde die Musik von Klaus Dickbauer (Sax/Keyboards), Martin Gasselsberger (Keyboards) und Wolfi Rainer (Drums) – gemeinsam bilden sie das Trio „Triple Ay“.



Hier geht's
zur Website

CHORDMILL GLIEDERT SICH IN 6 ÜBERSICHTLICHE HAUPTGRUPPEN:

- **CHORDS:** Trainiere Tonleitern, Skalen, Begleiten, Improvisieren zu allen gängigen Akkorden
- **CHORD PROGRESSIONS:** Gehe auf Basis dieser wichtigen Akkordverbindungen den nächsten Schritt in Richtung Begleiten und Improvisieren
- **POP PROGRESSIONS:** Entdecke 4 der wichtigsten Akkordverbindungen der Popmusik und nütze die Samples um deine Melodien auszuprobieren
- **JAZZ TURNAROUNDS:** Diese Akkordverbindungen sind ein weiterer wichtiger Baustein und kommen in den meisten Songs des Jazz vor.
- **BLUES:** Egal ob Slow Blues, Jazzblues, New Orleans Blues oder Mollblues – CHORDMILL wird den Blues in dir entfachen!
- **TUNES:** Hier findest du 8 unserer abwechslungsreichen Eigenkompositionen. Die einzelnen Instrumente lassen sich wegschalten, so kannst du optimal dein Instrument zum Einsatz bringen.

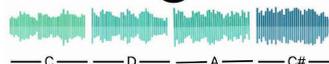
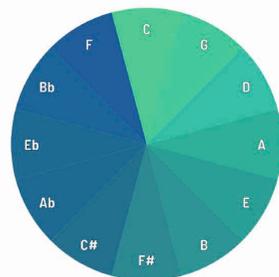
Auf der Homepage befindet sich ein umfangreicher Downloadbereich mit Anleitungen und Lernhilfen, die dir neue Impulse und Tipps für dein Spiel geben. Die Songs sind professionell notiert und berücksichtigen transponierende Instrumente. Lass dich auch von den Videos der CHORDMILL – Artists auf der Homepage bzw. am YouTube-Kanal inspirieren.

Fotos © CHORDMILL

CHORDMILL



< Chord Progressions | Imin7 - V7 - Imaj7



KONZERTE WORKSHOPS EVENTS



Brucknerhouse; Foto © Bernhard Brunmair

BRUCKNERHOUSE - Am 12. April wurde das Projekt BRUCKNERHOUSE feat. SnareForce im Rahmen des Streamfestivals im OK Deck in Linz uraufgeführt. Das Projekt wurde eigens von einem Team aus Lehrern für Musikproduktion gemeinsam mit ihren Schülerinnen und Schülern für das Festival von Grund auf entwickelt. Dabei wurde zunächst Musik in Länge von 45 Minuten komponiert und produziert und die einzelnen Beiträge nahtlos mit speziellen Übergängen aneinandergesetzt. Die Vorgabe dabei war, die Musik von Anton Bruckner in den Kontext von Clubkultur und elektronischer Musik zu stellen. Für die Live-Umsetzung performten SnareForce und einige Schüler gemeinsam mit ihren Lehrern live auf der Bühne, während im Hintergrund Live-Visuals von Benjamin Ramsmaier zu sehen waren. **Das nächste Streamfestival findet von 29.-31. Mai 2025 in Linz statt - WWW.STREAM-FESTIVAL.AT**

TERMINE IM ÖÖ. LANDESMUSIKSCHULWERK:

15. & 16. März 2025 | Jazzweekend | Bruckneruni | www.jazzweekend.at

31. März - 2. April 2025 | Landeswettbewerb podium.jazz.pop.rock | Kultur.Park Spinnerei Traun | www.musikderjugend.at/podium-jazzpoprock

12. - 16. April 2025 | Big Band Workshop | Bad Goisern | www.bigbandworkshop.at

PLAYLIST!

In dieser Spotify-Playlist findest du eine Auswahl an Songs österreichischer Musikproduzent*innen. Welche hast du bereits im Radio gehört?



MEDIEN KULTUR HAUS WELS

Das Medien Kultur Haus Wels ist ein multifunktionales Kulturzentrum, welches sich mit neuen Medien, Film, Musik, zeitgenössischer bildender Kunst und Literatur beschäftigt. Das MKH steht auf den drei Säulen Produktion, Kulturvermittlung und Ausstellungen und setzt sich mit Aspekten der Medienproduktion und der Medienrezeption auseinander.

Jungen Menschen soll ein Rahmen zur Verfügung gestellt werden, selbstständig (aber mit professioneller Hilfe) eigene Ideen zu einem Thema zu verwirklichen und die dazu notwendigen Medientechniken zu erlernen. Die Angebote verstehen sich als Orientierungshilfe und stellen jungen Menschen vielfältige Anleitungen zur Selbstbehauptung in Aussicht, unabhängig von ihrer Herkunft und ihrem Leistungsvermögen. So können Jugendliche und junge Künstler*innen außerhalb des üblichen Bildungskontexts ihre Medienkompetenz erforschen und präsentieren.

Verschiedene Angebote stehen als Experimentierfelder für junge, medieninteressierte Menschen zur Verfügung:

- Filmproduktionen, ein offenes Studio und ein Schnittplatz
- Workshops zu den Themen Foto, Trickfilm und Talkshow
- Kurse und Workshops aus dem Bereich Musik, Malerei und bildende Kunst
- sowie verschiedene Kooperationen mit Institutionen aus dem Bildungs- und Kulturbereich in Oberösterreich

Das MKH bietet Veranstaltungen wie Konzerte, Lesungen, Vernissagen, Diskussionsrunden, Filmpräsentationen, Poetry Slams und vieles mehr. Mehr Infos und Events findest du auf der Homepage.



**Hier geht's zum
Medien Kultur Haus Wels.**



Fotos © Medien Kultur Haus Wels

