

ZEITSPRÜNGE

Ableton „Live“ im Bühneneinsatz



Ableton „Live“ kann auf der Bühne eine Vielzahl von Aufgaben übernehmen: Ob als Host für Instrumente oder Effekte oder als Sequenzer, Ableton „Live“ hat durch geringe Ansprüche an die Computer-Hardware und die Echtzeit-Steuerungsmöglichkeiten die Nase gegenüber vielen DAWs vorn

Von Markus Galla

Sequenzer wurden schon immer auf der Bühne eingesetzt. Oftmals handelte es sich dabei um elektronische Musik mit repetitiven Strukturen. Im analogen Zeitalter feuerten die Sequenzer Steuerspannungen ab, um einfache Pattern wiederzugeben, die sich nach einer überschaubaren Anzahl von Takten wiederholten. Währenddessen wurde an Filtern und Hüllkurven geschraubt oder dazu improvisiert (Kraftwerk, Jean Michel Jarre).

Mit dem Übergang zum digitalen Zeitalter wurden Sequenzer aufwendiger und aus dem Pattern-Prinzip entwickelte sich das lineare Song-Prinzip. Die Popmusik der 1980er Jahre ist ohne Sequenzer nicht denkbar. Im Studio wurden Atari ST und Apple Macintosh eingesetzt, während auf der Bühne für die Live-Umsetzung der Studio-Produktionen oftmals Hardware-Sequenzer Verwendung fanden: Roland MSQ-700, Alesis MMT-8, Kawai Q-80, Yamaha QX-5 und QX-3 sowie Akai ASQ-10. Statt mit Steuerspannungen wurde nun mit MIDI-Befehlen gearbeitet. Das Wissen um MIDI-Kanäle, MIDI-Controller, Program Changes und

SysEx-Daten gehörte zum Alltag von Keyboardern. Manchmal ließen sich als Bestandteil der Backline Atari ST oder Apple Macintosh Computer ausmachen, auf denen die Urahnen von „Logic“ und „Cubase“ liefen. Auch die eng mit den Sequenzern verwandten Drum-Computer wurden zu dieser Zeit live eingesetzt. Aufgrund des linearen Song-Ablaufs waren durch die Integration dieser Hardware allerdings Musiker an das starre „Arrangement-Korsett“ gebunden.

Konzepte wie beim C-Lab „Human Touch“ oder der Kahler „Human Clock“ sollten es Musikern bei Konzerten ermöglichen, das Sequenzer-

Tempo dem Live-Tempo anzupassen, sodass auf einen Click verzichtet werden konnte. So verrät beispielsweise Springsteen-Drummer Max Weinberg im SOLO Musikmagazin 4/88 (*was war das noch mal für ein Magazin ...?, die Redaktion*), dass er live das Tempo der „zuweilen eingesetzten Sequenzer“ über eine Kahler „Human Clock“ steuerte und sein Ludwig Kit mit Triggern ausgestattet sei. Sequenzer hatten zu dieser Zeit (Springsteen war gerade auf der „Tunnel Of Love“-Welttour) die Rockbühnen längst erreicht. Spike Edney, Keyboarder von Queen, nutzte Korg Workstations und ihre Sequenzer beispielsweise für die legendäre Bass-Sequenz von „Radio Gaga“.

Auch heute laufen in vielen DJ-Sets Sequenzer parallel zum restlichen Equipment. Top 40 Bands gehören ebenfalls zu den Sequenzer-Usern, wenn es um die akkurate Umsetzung der neuesten Chart-Hits geht (*mitunter bleibt dabei nebulös, wer eigentlich noch was auf der Bühne spielt, die Redaktion*). Besonders eine DAW hat sich im Angebot professioneller Software hervorgetan, die ihr primäres Einsatzgebiet bereits im Namen mit sich führt: Ableton „Live“.

Linear vs. Pattern

War der „Notator“ von Logic als Vorläufer noch auf Pattern basierend aufgebaut, arbeiten „Cubase“, „Logic“ & Co jetzt mit einem linearen Arrangement. Besonders für die heute übliche Verknüpfung von Audio- und MIDI-Spuren ist das praktisch, da Audio und MIDI im Arrangement-Fenster gleichberechtigt sind und gemeinsam geschnitten werden können. Jedem Zeitpunkt ist über die Laufzeit des Songs ein festes Event oder Sample zugeordnet, die Arbeitsweise demnach linear. Dazu im Vergleich: Im „Notator“ legte man einzelne Pattern oder Song-Abschnitte wie Intro, Vers, Chorus, Bridge oder Solo fest, um sie in einer Playlist zum eigentlichen Song zu verknüpfen. Jeder Abschnitt enthielt dabei bis zu 16 MIDI-Spuren.

Auf der Bühne zwingt ein lineares Konzept dem Musiker eine feste Song-Struktur auf. Soll beim Gig der Refrain wiederholt oder das Solo verlängert werden, ist das nicht ohne Weiteres möglich. Auch Änderungen vor dem Auftritt sind nur durch die bekannten Schneide-, Kopier- und Einfüge-Vorgänge zu bewerkstelligen. Mit einem Arrangement, welches sich aus Pattern zusammensetzt, gelingen solche Vorhaben erheblich leichter.

Audio & Tempo

Anders als bei MIDI-Spuren, ändert sich das Tempo von Audio-Aufnahmen nicht, wenn das globale Sequenzer-Tempo angepasst wird. Zwar können Audio-Spuren per Timestretching bearbeitet werden, doch dieser Vorgang ist in der Regel nicht mit einem Handgriff zu erledigen.

Eine Lösung bietet das Slicing von Audio-Spuren.

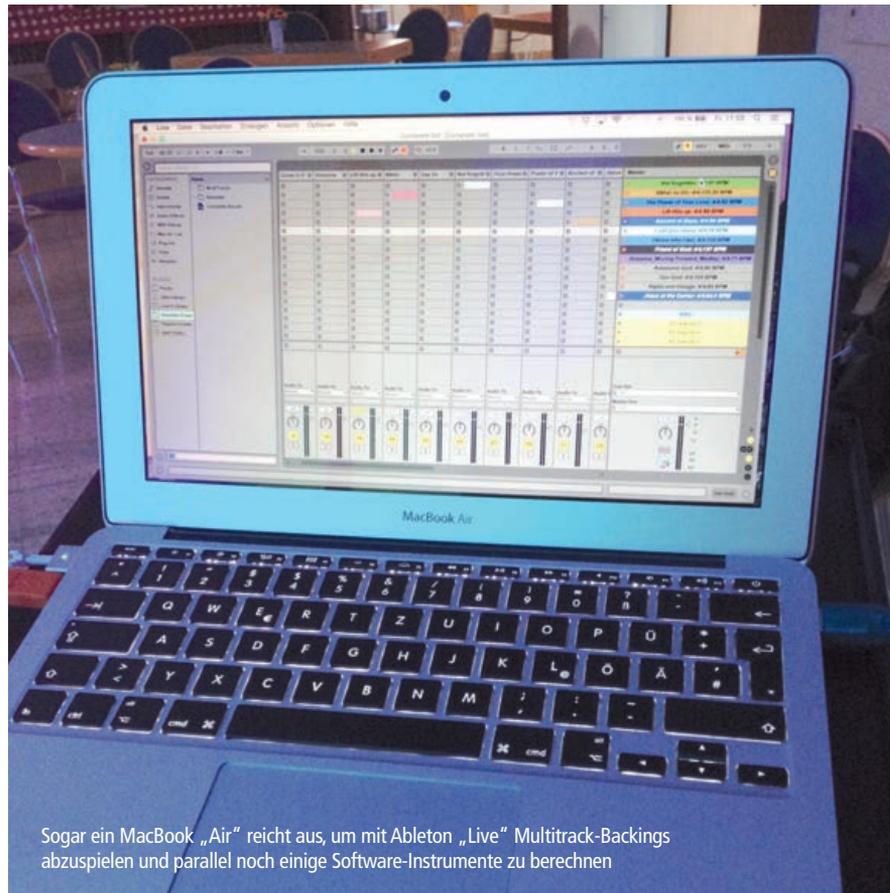
Dabei werden die Spuren anhand der Transienten in kurze Fragmente zerlegt, die eine Änderung des Song-Tempos ermöglichen. Dies funktioniert gut für Schlagzeug-Aufnahmen und Percussion. Doch schon ein lang ausklingender Beckenschlag kann dafür sorgen, dass plötzlich die Länge des ausklingenden Beckens nicht mehr zum Song-Tempo passt und es bei schnellerem Tempo in einen Break oder eine Pause hinein klingt. Begegnen kann man diesem Problem mit Echtzeit-Timestretching gekoppelt an das Song-Tempo. Dies in einer hohen Qualität und ohne große Verluste zu bewerkstelligen, ist keine triviale Aufgabe, da der Vorgang für den Live-Einsatz auch noch Ressourcenschonend abgewickelt werden muss. Schließlich soll der Rechner nicht ständig an der Leistungsgrenze arbeiten, weil dann unter Umständen

Aussetzer, Knackser oder gar Systemabstürze drohen.

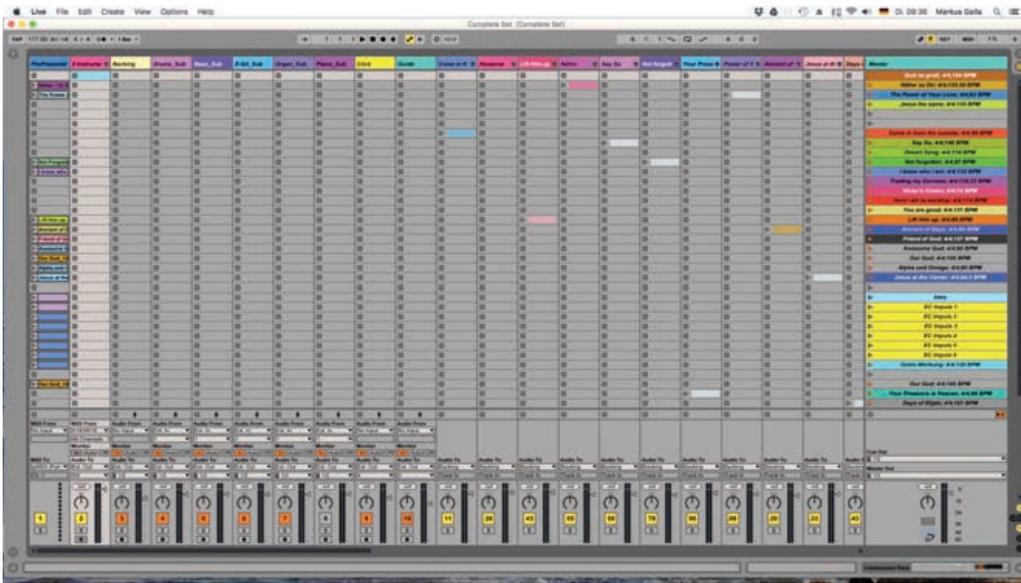
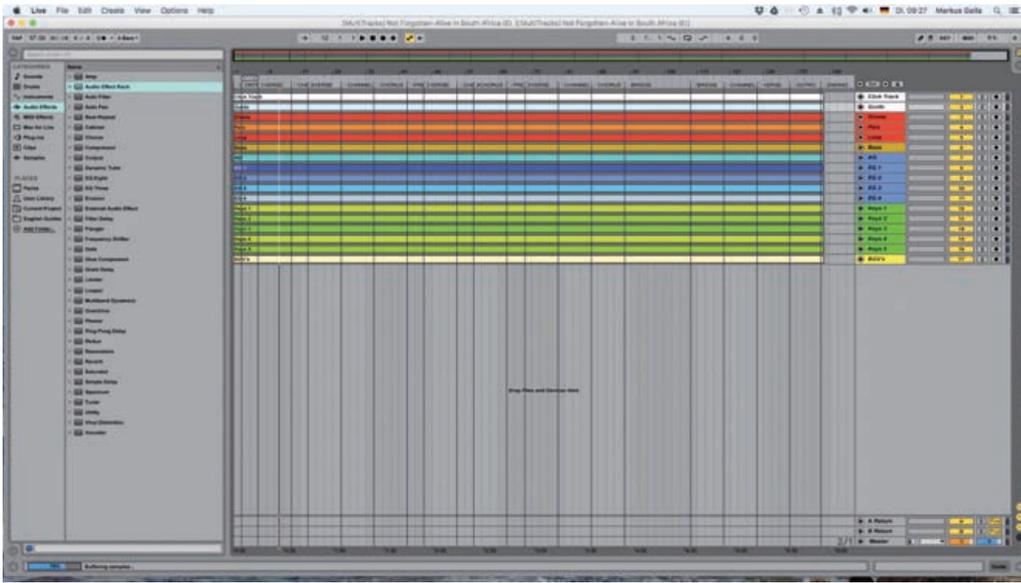
Setlists

Da ein Konzert in der Regel aus mehreren Songs besteht, müssen diese beim Einsatz von Sequenzern organisiert werden.

Schließlich sollen zwischen den Songs keine langen Pausen aufgrund von Ladezeiten entstehen. Zwar könnten die Songs prinzipiell alle im Arrangement hintereinander kopiert werden, praktisch ist das meist nicht. Prinzipiell unterstützen alle DAWs Marker, über die der jeweilige Song angesprungen werden kann. In Logic können darüber hinaus per META-Daten umfangreiche Marker- und Transport-Aktionen programmiert werden, die das Auffinden von Songs erleichtern. Eine richtige Setlist-Funktion, in der auch per Drag & Drop kurzfristige Änderungen im Ablauf vorgenommen werden können, gibt es in den meisten DAWs leider nicht.



Sogar ein MacBook „Air“ reicht aus, um mit Ableton „Live“ Multitrack-Backings abzuspielen und parallel noch einige Software-Instrumente zu berechnen



Ableton „Live“ kennt mit „Arrangement“ und „Session View“ zwei verschiedene Arbeitsoberflächen: Für den Bühneneinsatz eignet sich vor allem „Session View“, da sich hier auf einfache Art und Weise Setlists anlegen lassen, Loops gestartet sowie Songs live arrangiert werden können

Session & Arrangement View

Die Berliner Software-Schmiede Ableton verfolgt mit „Live“ ein anderes Konzept, welches speziell für den Bühneneinsatz optimiert wurde. „Live“ bietet zwei verschiedene und voneinander unabhängige Fenster, Views genannt. „Arrangement View“ entspricht den Arrangement-Fenstern der linear arbeitenden DAWs, während das „Session View“ Pattern/Loop basiert arbeitet. In der „Session View“ werden MIDI- und Audio-Daten in

einer Matrix organisiert. Auf der „x-Achse“ des Fensters sind alle Audio- und MIDI-Spuren angeordnet, während auf der „y-Achse“ die Szenen des Projekts zu finden sind. Jede Audio- und MIDI-Spur mündet in einem Mischpultkanal und kann dort weiterbearbeitet werden. Diese zweidimensionale Matrix wird vom Benutzer mit „Clips“ gefüllt, die Audio- oder MIDI-Daten enthalten können. Für jeden einzelnen „Clip“ wird definiert, ob dieser nur einmal abgespielt und dann

gestoppt oder geloopt wird. „Clips“ können sich auch gegenseitig aufrufen, indem sie miteinander verkettet werden.

„Clips“ werden entweder individuell gestartet oder alle „Clips“ einer Szene gleichzeitig, wenn die betreffende Szene abgespielt wird. Sie können jederzeit gestoppt oder stummgeschaltet werden. Damit auch immer alles synchron läuft, definiert der Anwender global oder pro „Clip“, wie dieser sich verhalten soll (Launch Modes: Trigger, Gate, Toggle, Repeat) und auf welcher Zählzeit des Takts der Start erfolgen soll (Quantization). Möchte man ein Sample sofort starten, steht die Quantisierung des betreffenden „Clips“ auf „none“. Für Parts, die immer auf der Zählzeit 1 eines Taktes starten sollen, hat sich die Einstellung „1 Bar“ oder „2 Bars“ bewährt. Ein Clip muss also nicht punktgenau gestartet, sondern kann, abhängig von seiner Quantisierungs-Einstellung, beliebig zuvor getriggert werden. Ableton „Live“ sorgt dann für den punktgenauen Start. Dies ist ein wesentlicher Vorteil gegenüber anderen DAWs und prädestiniert „Live“ für den Einsatz auf der Bühne.

„Clips“ können benannt und mit verschiedenen Farben versehen werden. Das bringt Ordnung auf den Bildschirm, wenn es darum geht, die einzelnen „Clips“ im meist hektischen Live-Einsatz wiederzufinden. Außerdem lassen sich „Clips“ per MIDI-Controller fernsteuern. Inzwischen gibt es eine große Zahl speziell auf „Live“ zugeschnittener Controller. Ableton selbst bietet mit „Push 2“ einen spezialisierten Controller an.

Warp

„Live“ geht noch einen Schritt weiter. Per „Warp“ lassen sich alle „Clips“ flexibel an das Song-Tempo anpassen – in Echtzeit. Schon beim Import analysiert „Live“ das Audio-Material und setzt anhand der Transienten Warp-Marker. Diese „Warp“-Marker lassen sich ebenso von Hand setzen und verschieben. Ist für einen Clip die „Warp“-Funktion aktiviert, reagiert dieser flexibel auf Änderungen des Song-Tempos. „Warp“ belas-

tet von der erforderlichen Rechenleistung den Rechner kaum und arbeitet mit hoher Qualität. Auf diese Art und Weise wird es möglich, das Tempo von „Live“ beispielsweise automatisch an das Tempo eines Schlagzeugers anzupassen, spontan Loops und Samples in das Song-Tempo zu integrieren oder das Tempo einzelner Szenen zu verändern – alles bleibt synchron zum Click.

Setlists

Mit den Szenen bietet „Live“ eine komfortable Setlist-Funktion. Be-grieft man jede Szene als Song, las-sen sich einfach Setlists anlegen und sich per Drag & Drop anpas-sen. Jeder Szene werden Name, Taktart, Launch-Tempo und Farbe zugewiesen. Am Song-Ende stoppt „Live“ entweder automatisch oder ruft, sofern ich das möchte, die nächste Szene auf. Beim Klicken auf den Play-Button einer Szene werden alle in der Szene enthalte-nen Clips synchron zueinander ge-startet.

Und noch einmal

Das Publikum tobt, der Chorus soll noch einige Male wiederholt wer-den? Während im „Arrangement-View“-Modus Marker gesetzt wer-den können, die ähnlich wie Clips aufzurufen sind, ist „Session View“ mit seinen Szenen ebenfalls gut

dazu geeignet, im Bedarfsfall ein-zelne Formteile gezielt aufzurufen oder zu überspringen. Dazu unter-teilt man den Song in seine einzel-nen Formteile und weist jedem Teil eine eigene Szene zu. Die einzelnen Clips lassen sich per „Follow Ac-tion“ so definieren, dass sie nach dem Abspielen den nächsten Clip aufrufen. So wird der Song nach dem Aufrufen der ersten Szene linear abgespielt, ohne dass weite-res Zutun notwendig ist. Möchte ich nun den Chorus wiederholen, rufe ich einfach die entsprechende Szene noch einmal auf. Da der Szenen-Aufruf per MIDI-Controller ferngesteuert werden kann, muss dafür noch nicht einmal die Maus bemüht werden. Ein Master-Key-board mit einigen Pads oder einer Laufwerkssteuerung genügt.

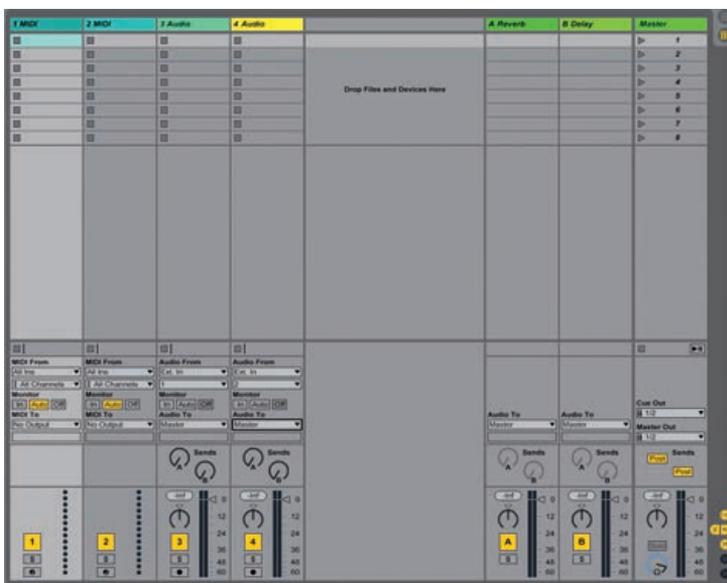
Auch über Notenbefehle ist die Fern-steuerung möglich. Darüber hinaus gibt es mittlerweile einige Bluetooth Foot-Controller, die speziell für die Steuerung von Ableton „Live“ ge-dacht sind und es Gitarristen oder Sängern ermöglichen, mit dem Fuß den Sequenzer zu steuern und Ein-fluss auf Song-Ablauf und -Tempo zu nehmen. Um einen Song in seine Formteile zu unterteilen, lädt man diesen zunächst in das Arrange-ment-Fenster. Dort werden nun die Takte markiert, die zu Chorus oder

Strophe gehören. Über die Funktion „Consolidate Time to New Scene“ lässt sich aus dem markierten Ab-schnitt automatisch eine Szene im „Session View“ mit allen notwendi-gen Clips erstellen. Da „Arrange-ment“ und „Session View“ komplett unabhängig voneinander agieren, können die Daten im „Arrange-ment“-Fenster anschließend wieder gelöscht werden. Lediglich die lee-ren Spuren müssen erhalten blei-ben, da diese miteinander verkoppelt sind.

Routing

Manchmal ist es notwendig, auf der Bühne noch Korrekturen der Ef-fekte oder am Mix vorzunehmen. In „Session View“ gibt es mehrere Möglichkeiten, dies umzusetzen. Da jeder Clip einen eigenen Laut-stärke-Parameter besitzt, kann die Lautstärke nachträglich auf Clip-Ebene verändert werden, anstatt global am Fader des zugeordneten Mischpultkanals. Das ist allerdings recht unübersichtlich und um-ständlich. Einfacher ist es, jedem Clip eine eigene Spur zuzuweisen. Bei zehn Songs mit jeweils zehn Spuren würden dann allerdings 100 Spuren nebeneinander dargestellt. Glücklicherweise lassen sich alle Spuren eines Songs gruppieren, so-dass weiterhin nur zehn Spuren sichtbar sind. Die Gruppenspur ver-fügt dabei über einen eigenen Fader, der auf einfache Weise die Songs in der Lautstärke zueinander anpasst. Trotzdem lässt sich jede Gruppen-spur „ausklappen“, um Zugriff auf die Einzelspuren zu bekommen.

Außerdem verfügt „Live“ über ein sehr flexibles Routing. Pro Misch-pultkanal dienen beliebige Spuren als Ein- und Ausgang. Auf diese Weise sind auch Subgruppen defi-nierbar. In meinen Projekten existie-ren deshalb nicht nur die Gruppen-spuren, sondern ebenso eben-so bestimmte Instrumente der Back-ings. Drums, Percussion, Bass, Gitarren gehören zur gleichen Subgruppe, sodass ich diese im Pegel regeln oder muten kann, ohne dies in jedem einzelnen Song vornehmen zu müssen. Auf diese Weise ist maximale Flexibilität bei dennoch großer Übersichtlichkeit



Nach dem Start ist „Session View“ zunächst leer – per Drag & Drop werden die einzelnen Felder der Matrix mit Loops, MIDI-Clips oder Audio-Files gefüllt



Eine der großen Stärken von „Live“ ist das flexible Routing von Effekten: Ein „Audio Effects Rack“ bündelt mehrere Effekte und kann beliebig bestückt werden, wichtige Parameter weist der User einfach den Makros des Racks zu, sodass diese im Sofortzugriff zur Verfügung stehen (es dürfen sogar Racks in Racks liegen, um umfangreiche Setups zu realisieren)



„Instrument Racks“ funktionieren genauso wie das „Audio Effects Rack“ (es können beliebig viele Instrumente gebündelt werden): Hier erstellt man auch Split & Layer Sounds; jedes Instrument darf dabei wieder über eigene Effekte oder Effekt Racks verfügen oder aber es wird das gesamte „Instrument Rack“ mit Effekten bestückt; hier ist es ebenfalls möglich „Instrument Racks“ in ein „Instrument Rack“ zu legen – die Möglichkeiten scheinen unendlich

möglich, sogar bei umfangreichen Projekten.

Effekte und Effekt-Racks

„Live“ verfügt wie jede andere DAW über eine Auswahl integrierter Effekte. Eine Besonderheit sind verknüpfte Effekte in Form von Effekt-Racks. Beliebige viele Effekte lassen sich in einem Effekt-Rack organisieren und das Ergebnis als Preset speichern. Sogar mehrere Effekt-Racks innerhalb von Effekt-Racks sind möglich. Damit auf der Bühne selbst komplexeste Verschaltungen zu „tweaken“ sind, lassen sich den Effekt-Parametern der einzelnen Effekte Makros zuweisen. Beispiel: Die Vocal Chain besteht aus Kompressor, EQ, Chorus, Pitch Shifter, Delay und Reverb. Makros könnten Funktionen wie Kompressor Threshold, Low, Mid und High Gain, die Mix-Parameter von Chorus, Delay und Reverb und die Tune Parameter des Pitch Shifters übernehmen. Natürlich lassen sich die Makros auch mit MIDI-Controllern belegen.

Interessant ist, dass sich in einem Audio-Effekt-Rack mehrere sogenannte „Chains“ anlegen lassen. Bei jeder „Chain“ handelt es sich um eine eigene Effektkette. Über den „Chain Selector“ kann nun zwischen den „Chains“ umgeschaltet werden. Da auch der „Chain Selector“ per MIDI-Controller oder Clip steuerbar ist, sind hier pro Spur

umfangreiche Automationen oder manuelle Schaltvorgänge möglich. Das bietet meines Wissens in dieser Form kaum eine andere DAW.

Hervorzuheben ist, dass die Effekte sehr moderat mit der Prozessorleistung umgehen. Zusammen mit den Routing-Möglichkeiten lassen sie sich in ein Mischpult einschleifen – Tests mit meinem Behringer „X-32 Producer“ verliefen ohne Probleme.

Software-Instrumente und Instrument-Racks

Natürlich gehören zu „Live“ Software-Instrumente und Samples/Loops. Diese können jeder MIDI-Spur zugewiesen und auch live gespielt werden: Vom Sampler mit Granular Synthese über FM-Synthesizer bis hin zu Physical Modeling Synths. Dadurch, dass „Live“ auf Spielereien bei Effekten und Instrumenten verzichtet, wird wieder schonend mit der Rechen-Power des Host-Rechners umgegangen. Ein Vergleich mit Logic beispielsweise zeigt, dass „Live“ erheblich mehr Instrumente laden und ohne Aussetzer spielen kann. Durch die Instrument-Racks lassen sich umfangreiche Split- und Layer-Sounds basteln. Wie schon bei den Audio-Effekt-Racks sind zahlreiche Verschachtelungen möglich. Und natürlich kann jedes Instrument seinerseits mit Effekten oder ganzen Effekt-Racks belegt werden. Durch den Chain Selector sind erneut um-

fangreiche Schaltvorgänge möglich. Die Makros, schnell auf die Controller eines Master Keyboards gemappt, laden zum „Schrauben“ ein. Um es noch einmal deutlich zu sagen: All dies funktioniert per Drag & Drop und in Sekundenschnelle. Da auch mit VST/AU-Instrumenten und Effekten gearbeitet werden kann, muss man auf nichts verzichten. Der Lieblings-Klangerzeuger oder das persönliche Lieblings-Plug-in wird einfach in das Live-Konzept eingebunden. „Live“ auf einem aktuellen Notebook an seine Grenzen zu bringen, ist schon wirklich schwierig. Selbst umfangreiche Setups sind möglich und bei geringer Latenz ohne Aussetzer oder Knackser spielbar.

Push

Ableton „Live“ ist mehr als DAW oder Sequenzer, es handelt sich meiner Meinung nach um ein Musikinstrument. Für das Spielen des Instruments gibt es mittlerweile zahlreiche Controller, von denen der kürzlich erschienene Ableton „Push 2“ die umfangreichste und ausgereifteste Integration aufweist. Doch auch andere Controller wie Novation „Launch Control“ sind empfehlenswert. Über die quadratischen Pads der Controller lässt sich die Matrix des „Session View“ fernsteuern, Loops starten oder Bass Lines spielen. „Push 2“ bietet sogar ein großes Display mit Wellenformdarstellung und Echtzeitzugriff auf

Pro & Contra

- + Performance
- + Session & Arrangement View
- + flexible Navigation im Song bei laufendem Sequenzer
- + Clip-/Pattern-basierte Arbeitsweise möglich
- + für den Einsatz auf der Bühne optimiert
- + Steuerungsmöglichkeiten
- + umfangreiche Effekt-/Instrumenten-Verkettungen
- + Windows/MacOS X Kompatibilität
- + gut klingende Effekte/Instrumente
- Audio-Editing

viele Edit-Parameter. Aber natürlich muss das Spiel mit diesen Controllern geübt werden. Die Mehrfarben-LEDs in den Pads erleichtern die Eingewöhnungsphase. Damit eine gelungene „Push“-Performance reproduzierbar bleibt, kann diese aufgezeichnet werden. Auf YouTube und der Ableton Website gibt es mittlerweile zahlreiche Videos von „Live“ Performances, die gut geeignet sind, um einen Eindruck davon zu bekommen, was mit diesem „Instrument“ möglich ist.

Genauso sind einfachere Alltagsvorgänge wie das Starten und Stoppen von Szenen oder einzelnen Loops, das Muten von Kanälen, die Echtzeitsteuerung von Makros oder anderen Parametern schnell programmiert. Ableton bietet dazu eine MIDI-Learn-Funktion. Aktiviert man diese, werden auf dem Bildschirm alle steuerbaren Elemente farblich hervorgehoben. Um einen MIDI-Befehl zuzuweisen, genügt

ein Mausklick auf das gewünschte Element und das anschließende Senden des MIDI-Befehls vom Controller aus.

Multi

In den USA wird „Live“ vielfach als Steuerzentrale für die komplette Bühnentechnik eingesetzt: Die Software steuert synchron das Mischpult, die Lightshow, eine Video-Installation, Text-Einblendungen und vieles mehr.

Auch im kirchlichen Bereich wird Ableton „Live“ viel genutzt. Von kleinen Kirchen bis hin zu den in den USA verbreiteten Mega Churches arbeitet die Software häufig im Verbund mit der Software „ProPresenter“, welche vor allem für das Einblenden von Texten, Bildern und Videos gedacht ist. „ProPresenter“ bietet eine MIDI-Schnittstelle und wird per MIDI-Controller und Noten-Befehlen gesteuert. So bleibt das Geschehen auf der Leinwand

stets synchron zu „Live“ und damit zur Band. Auch Lichtszenen werden aus „Live“ heraus umgeschaltet, ebenso die Szenen am Mischpult. Dabei ist es nicht notwendig, dass die zu steuernden Systeme auf demselben Rechner laufen. Per IP-to-MIDI werden MIDI-Befehle einfach über Ethernet oder WLAN verschickt und von den anderen Rechnern empfangen und ausgewertet. Mit meiner Worship Combo Complete nutzen wir ein solches System, um bei kleineren Konzerten ohne Techniker arbeiten zu können. In „ProPresenter“ sind alle Texte, Stills und Videos angelegt. „ProPresenter“ läuft für diese Anwendung auf einem Mac „Mini“, während „Live“ mit einem Mac-Book „Pro“ vorliegnimmt. Von dort aus werden Loops und Backing Tracks gestartet. Damit die Texte stets synchron zur Musik weiterschalten, gibt es einen „ProPresenter“ Clip in Ableton, der Noten-Befehle enthält. Über die Note-on Velocity werden die einzel-

Anzeige

NEU

500er-Serie Rack-Module

Dual-Band De-Esser DeS

- High Band De-Essing
- Low Band De-Essing

des.spl.info



Follow us on Facebook, Instagram & Twitter:
facebook.spl.info | instagram.spl.info | twitter.spl.info





So viele Routing-Möglichkeiten benötigen eine komfortable Steuerung – damit Instrumente auch live gespielt und Sounds umgeschaltet werden können, gibt es im „Instrument Rack“ den „Chain Selector“: Jedes Instrument im Rack besitzt einen eigenen „Chain Selector“, der Werte zwischen 0 und 127 annehmen kann; Instrumente, deren Chain Selector auf dem gleichen Wert stehen, spielen gleichzeitig (für Split oder Layer)



Fast alle Parameter lassen sich mit MIDI-Befehlen zur Fernsteuerung belegen; im MIDI-Learn-Modus klickt der User zunächst einen der farblich unterlegten Parameter an und drückt oder bewegt anschließend den betreffenden Controller am Steuergerät



Mit „Warp“ läuft Audio immer im Gleichtakt zum eingestellten Tempo – schon beim Importieren analysiert Live das Audiomaterial und setzt „Warp“-Marker; das Tempo lässt sich später in Echtzeit ändern, ohne dass Parts aus dem Takt laufen

nen Elemente in ProPresenter angesprochen. Die Übertragung erfolgt per WLAN. Ebenfalls auf dem Mac „Mini“ läuft die kostenlose DMX-Software QLC+. Auch diese ermöglicht das Empfangen von MIDI-Befehlen, um Lichtszenen zu schalten.

Derzeit noch nicht im Einsatz, aber in Planung, ist das Umschalten der Mischpultszenen im X-32 „Producer“ Digitalpult. Ableton „Live“ ist in unserem Fall mit einem Novation „LaunchControl“ verbunden, sodass jederzeit Eingriffe ohne Maus möglich sind.

Und sonst?

Obwohl viele Anwender Ableton als Haupt-DAW im Studio einsetzen, ist es für mich in diesem Punkt nicht die erste Wahl. „Live“ gehört auf die Bühne. Im Studio kann es hinsichtlich des Editings nicht mit „Cubase“, „Logic“, „Studio One 3“ oder „Pro Tools“ konkurrieren. Aber im Verbund mit „Max for Live“, einer Programmierumgebung für Effekte und Software-Instrumente, können eigene Effekte und Instrumente „komponiert“ werden. Im Internet gibt es zahlreiche Max Plug-ins zum Download.

Finale

Wer sich bisher noch nicht getraut hat, mit dem Rechner auf die Bühne zu gehen, sollte Ableton „Live“ eine Chance geben. Die Software ist in drei Versionen im Handel erhältlich: Intro, Standard und Suite. Für den ersten Kontakt reicht die Intro-Version. Oder man testet Live mit allen Funktionen innerhalb von 30 Tagen und entscheidet sich gleich für die Suite.

Auf der Ableton Website werden alle drei Versionen in einer übersichtlichen Tabelle gegenübergestellt. Wer auf der Bühne mehr Flexibilität benötigt als andere DAWs oder Hardware Sequenzer/HD-Recorder sie bieten oder wem bisher Backing Tracks zu unflexibel waren, der findet in „Live“ den perfekten Partner. Auch als Host für Software-Instrumente oder als Steuerzentrale für die komplette Licht-Show und Tontechnik macht „Live“ eine gute Figur. Cracks programmieren mit „Max for Live“ ihre eigenen Plug-ins und passen die DAW auf diese Weise den eigenen Bedürfnissen an.

Neben dem hauseigenen Controller „Push 2“ erkennt die Software über 60 Controller namhafter Hersteller und weist automatisch die wichtigsten Parameter den Kontrollelementen zu. Per MIDI-Learn können eigene Anpassungen vorgenommen werden. Umfangreiches Audio-Editing zählt nicht zu den „Live“-Schwerpunkten. Wer das benötigt, sollte sich bei der Konkurrenz anschauen oder einen externen Audio-Editor einbinden. Dies ist in den Preferences unter File/Folder möglich.

Zu erwähnen bleibt noch, dass „Live“ oftmals geringere Round-trip-Latenzen ermöglicht als andere DAWs. Bei meinen Interface-Tests für die tools wird stets die Treiber-Performance unter „Live“ und „Logic“ verglichen. Mit „Live“ als Sieger, was sich gerade bei umfangreichen Setups mit vielen Effekten und Software-Instrumenten bemerkbar macht.

www.ableton.com/de/live