

# DAS ROCKPROJEKT

[www.rockprojekt.de](http://www.rockprojekt.de)

Die Infobörse für aktive Rock- und Popmusiker(innen)

Autor: Rolf Esser © 2002

Dieses Material wird für Musikinteressierte zu privaten und persönlichen Zwecken bereit gestellt. Eine weiter gehende Verwendung ist nur mit ausdrücklicher Genehmigung gestattet.

Email: [kontakt@rockprojekt.de](mailto:kontakt@rockprojekt.de)

---

## Projekte

Hinweis: In den folgenden Ausführungen sind natürlich trotz der männlichen Formen auch immer die Musikerinnen gemeint.

### Projekt: Die eigene CD

Viele von euch wollen die eigene Musik auch für andere zugänglich machen. Dabei muss es nicht unbedingt immer darum gehen einen Plattenvertrag zu bekommen. Die Chancen dafür sind ohnehin schlecht, da die wenigen großen Companies mit Demos überschwemmt werden und Talente kaum noch gefördert werden. Gefragt ist, was gerade "in" ist. Bei kleineren Labels lohnt die Anfrage oftmals eher, wenn ihr mit eurer Musik gerade in die Nische passt, die das Label bedient.

Aber selbst ohne der Sucht nach dem Vertrag zu erliegen, ist es oft wünschenswert, die Musik auf Tonträger bereit zu halten. Nach Konzerten fragen nicht selten Besucher, ob man eine CD hat. Das ist aber heute kein Problem mehr. Hat man einen gut ausgerüsteten PC, dann ist der CD-Brenner vielleicht schon vorhanden oder geplant. Haben mehrere Bandmitglieder einen PC, dann kaufen sich alle möglichst den gleichen Brenner (Rabatt!!!) und schon steht einer kleinen CD-Produktion nichts mehr im Wege. Denn eine professionelle CD-Herstellung zieht einen Rattenschwanz von Kosten nach sich. Zudem lohnt sich so etwas nur bei hoher Auflage (ab 1000 CDs), aber die muss man erst mal wieder los werden. Die eigene Herstellung hingegen kann ganz flexibel erfolgen.

Was ist zu tun? Zunächst einmal muss eure Musik aufgenommen werden. Günstig ist es, wenn ihr in eurem Übungsraum die Übungsmöglichkeiten so gestalten könnt, dass alle Instrumente über ein Mischpult laufen und das Üben per Kopfhörer oder In-Ear-Monitoring passiert. Dadurch vermeidet ihr, dass ihr euch gegenseitig zudröhnt, und habt eine gute Kontrolle über euren Gesamtsound bei Gehör schonender Lautstärke. Wenn das Mischpult dann noch in einen Nebenraum ausgelagert werden kann, ist eine optimale Recording-Situation geschaffen.

Ihr übt wie gewohnt mit dem Ziel, eine makellose Performance hinzulegen. Euer Mensch am Mixer mischt Instrumente und Gesang mit dem Ziel, einen Top-Bühnensound zu zaubern. Es stört nicht weiter, wenn - angeschlossen an die Tape-Ausgänge des Mixers - ständig ein Aufnahmegerät mitläuft. Empfehlenswert ist es, sich einer 2-Spur-Tonbandmaschine des Typs

**Revox** mit 19er- oder gar 38er-Geschwindigkeit zu bedienen (A77, B77, A700). Solche Geräte gibts auf dem Gebrauchtmrkt zu günstigen Preisen (bitte nur mit aktuellem Messprotokoll kaufen!). Alternativ kann auch ein DAT-Gerät verwendet werden. Allerdings muss bei einer digitalen Aufnahme der Pegel gut justiert werden. Er darf nicht in den roten Bereich gehen. Auch geringe Übersteuerungen machen die Aufnahme sonst unbrauchbar. Tonbänder verkraften das leichter. Für die DAT-Aufnahme am besten kurz die lautesten Songstellen anspielen. Minidiscs eignen sich für eine Masteraufnahme kaum, da es sich dabei um ein datenreduziertes Aufnahmeverfahren handelt. MCs scheiden wegen der Tonqualität aus.

Welche Vorteile bietet nun die direkte Aufnahme im Vergleich zu der in Tonstudios üblichen Mehrspurtechnik mit einzelnen Takes? Erstmal vertrödelt ihr keine Zeit, denn üben wollt und müsst ihr sowieso. Zum anderen klingt kein anderes Aufnahmeverfahren authentischer, d. h. es klingt wirklich nach euch und dokumentiert eindeutig euren musikalischen Stand. Studioaufnahmen dagegen klingen oft genug nach dem jeweiligen Produzenten und der von ihm eingesetzten Technik.

Ihr habt nun fleißig ein paar Wochen lang geübt und immer war das Aufnahmegerät in Betrieb. Irgendwann ist die Zeit gekommen das Material auszuwerten. Jeder Song ist inzwischen mehrfach auf die Bänder gebannt worden und ihr habt so ziemlich den Überblick verloren, was gut und was schlecht war. Es sollten sich einige aus der Band nun mit einem neutralen Zuhörer zusammensetzen und das Material der Reihe nach durchhören. Ihr werdet schnell merken, was davon man vergessen kann. Aber dann ist da plötzlich auch der magische Moment, wo alles stimmt, wo die Band ihre Umwelt vergessen hat und in die Musik völlig eingetaucht ist. Das ist das Material, das ihr braucht und das man in teuren Studios unter Zeitdruck nur sehr, sehr selten hinkommt. Vielleicht sind es erst ein, zwei Songs, aber immerhin. Also weiter üben und aufnehmen und filtern bis ihr eine CD füllen könnt. Ca. 10-12 Songs reichen - je nach Länge - völlig. Vergesst nicht, die Bänder und Bandstellen mit den guten Songs sorgfältig zu markieren. Ein schriftliches Aufnahmeprotokoll mit Anmerkungen zur Aufnahmesituation kann auch nicht schaden. Nach Wochen weiß man das alles nicht mehr und sucht sich krank.

Nun geht es daran, die herausgefilterten Songs in den PC zu übertragen. Eine Soundkarte gehört zum PC-Standard. Alle Soundkarten haben Stereoein- und -ausgänge und eine entsprechende Regelsoftware, die meist an ein Mischpult erinnert. Das Aufnahmegerät (kein anderes!) wird an die Stereoeingänge angeschlossen. Beim DAT-Recorder hat man die Möglichkeit der direkten digitalen Übertragung. Dazu muss aber die Soundkarte auch eine digitale Schnittstelle haben. Andernfalls müssen die analogen Ausgänge des DAT-Geräts erhalten.

Natürlich kann man die Aufnahmeübertragung mit der Software der Soundkarte oder etwa Tools machen, wie sie von Windows geliefert werden. Besser ist es, spezielle Programme zu verwenden. Empfehlenswert und auch erschwinglich sind **Goldwave** und **Clean!**. Wer mehr Geld zur Verfügung hat, dem sei **Cool Edit Pro** empfohlen. Mit diesen Programmen kann die Musik auf alle erdenklichen Arten nachbearbeitet werden. Bei den Effekten sollte man sich zurückhalten. Aber: Man kann damit hervorragend Brummen und Rauschen entfernen und (sehr wichtig!) die Aufnahme normalisieren. Normalisieren bedeutet, die Musik auf einen möglichst hohen, digital aber unbedenklichen Pegel (**0 dB**) zu bringen. Man kann auch exakt Anfang und Ende der Songs bestimmen oder automatisch ein- und ausblenden. Wohlgemerkt: Man nimmt erst mal den Song im Rohzustand mit der Software auf und macht sich dann ans bearbeiten. Die Software errechnet die Werte und man sieht deutlich in der Frequenzkurve die

vollzogenen Änderungen. Alles kann aber wieder rückgängig gemacht werden, falls etwas schief läuft.

Es dauert seine Zeit, bis man den Sound einer kompletten CD bearbeitet und im Kasten, sprich auf der Festplatte, hat. Dort werden die Songs mit ihrem Namen als Wave-Datei (\*.wav) gespeichert. Die Festplatte übrigens sollte schon ausreichend groß sein. Eine normale Audio-CD hat rund 650 MB Datenmasse. Die oben erwähnten Bearbeitungsprogramme legen zusätzlich noch Sicherungsdateien an, sodass insgesamt mehr als 1,3 Gigabyte Festplattenplatz benötigt werden. Es ist auch nicht ratsam, sofort alle Aufnahmen wieder zu löschen. Man weiß ja nie! Eine Festplatte in der Größenordnung 10-20 GB wäre fürs Recording also durchaus angebracht.

Nun bleibt nur noch, alles auf CD zu brennen. Dazu wird das Brennprogramm gestartet, das dem Brenner in der Regel beiliegt. Empfehlenswert ist **WinOnCD** von Cequadrat. Nun muss nochmal intensiv in der Band nachgedacht werden: In welcher Reihenfolge sollen die Songs auf die CD? Als Faustregel gilt: den stärksten Song (möglichst einen schnellen) nach vorne, Balladen in die Mitte, zum Schluss noch mal aufdrehen. Im Brennprogramm kann man die Songs der Reihe nach anordnen.

Das Brennprogramm wandelt nun beim Brennen die Wavedateien in Digital-Audio-Dateien um (44100 Hz, Stereo, 16 Bit). Für das Brennen könnt ihr spezielle Audio-Rohlinge nehmen, normale CD-Rohlinge reichen aber auch. Wichtig ist, dass ihr darauf achtet, dass sie alle Brenngeschwindigkeiten eures Brenners (Multi-Speed) verarbeiten. Außerdem sollten sie Aufkleber vertragen können und - wegen möglicher späterer Labels - nicht bedruckt sein. Vor dem eigentlichen Brennen sollte man die Simulationsfunktion des Programms nutzen, dann geht auch nichts mehr daneben.

Ihr brennt jetzt so viele CDs, wie ihr Brenner habt (Freunde und Bekannte nicht vergessen). Und natürlich für jedes Bandmitglied eine. Damit hat jeder Brennerbesitzer eine Masteraufnahme von euch und kann bei Bedarf brennen. Er muss die Original-CD nur kopieren. Ihr könnt euch ausrechnen, dass ihr schnell mal 50 CDs zur Verfügung habt, wenn mehrere sich die Arbeit teilen. Und ihr bleibt finanziell wirklich auf dem Boden.

Nun bleibt nur noch, die gebrannte CD und die Hülle mit geeignetem grafischen Material zu gestalten. Das wird unser nächstes Projekt.

## Projekt: Cover-Layout

Seitdem sich die CD am Musikmarkt durchgesetzt hat, ist die Cover-Gestaltung für Künstler schwer geworden. Bei den alten Vinyl-Langspielplatten, deren Hüllen eine Fläche von gut 31 x 31 cm boten, gehörte es einfach dazu, dass in die Aufmachung des Covers viel Energie gesteckt wurde. Viele meiner alten Platten im Regal sind mir allein deshalb schon lieb und wert. Es gibt Doppel- und Dreifachalben, Klappalben (Jethro Tull, Stand Up: Da klappt die ganze Band hoch), Rundalben, Rombusformen, Covers mit Reißverschluss (Rolling Stones), Holographien, ja, eigentlich alles was Design und Verpackungskunst hergaben. Da kann die CD kaum mithalten in ihrer Nüchternheit. Aufmerksamkeit wird durch die CD-Hülle kaum mehr erzeugt, es sei denn, man muss auf die Kosten nicht achten. Eine Mehrfach-CD von Pink Floyd fiel mir kürzlich im Regal nur durch eine integrierte blinkende LED auf. War wohl auch eine Batterie in der Verpackung. Na ja!

Dennoch wird keine Band darauf verzichten wollen, das CD-Cover zu gestalten, um wenigstens ein wenig die eigene Band-Idee optisch rüber zu bringen. Das ist auch völlig

korrekt, zumal der User ein Minimum an Informationen erwartet. Was könnt ihr also tun, wenn ihr euren Sound im Kasten habt und eure selbstgebrannte CD unters Volk bringen wollt?

Die CDs haben schon fabrikmäßig eine Plastikhülle. Ihr nehmt die Werbeeinlagen sowieso heraus. Vorne kann man den Einleger herausziehen, die hintere Inlaycard lässt sich durch Öffnen des CD-Trays herausnehmen (Vorsicht, damit die kleinen Noppen nicht abbrechen). Dann liegt die nackte Hülle mit der blanken CD vor euch. Ihr benötigt nun eine grafische Gestaltung für

- **das CD-Label**
- **das Einlegebuch (Booklet)**
- **das Inlay**

Den meisten Brennprogrammen liegt eine Software bei, mit der man auf einfache Weise diese drei Elemente gestalten kann, um sie dann anschließend auf entsprechende im Handel erhältliche fertige Vorlagen zu drucken - per Laser- oder Tintenstrahldrucker. Stellt man keine großen Ansprüche, reicht das völlig aus.

Hochwertiger sieht es aus, wenn man das komplette Layout mit einem Programm wie **CorelDRAW** erstellt. Dazu muss man keinen teuren Grafiker anstellen. Irgend jemand aus dem Bekanntenkreis hat immer Ahnung von solchen Sachen oder kennt jemanden. Sind die Vorlagen fertig, kann man sich von den Dateien Farbauszüge (Lithos) machen lassen und das Ganze dann professionell drucken lassen. Das ist leider teuer und lohnt nur bei hohen Auflagen!

Wir machen es anders. Wir begeben uns in den größten Copyshop des Umkreises und erfahren dort in der Regel, dass man die Dateien aus dem Computer heraus direkt auf den Farbkopierer ausgeben kann und zwar auch auf vorgefertigte Labels und Bögen. Vorteile: Man kann schon bei der ersten Kopie die Qualität prüfen und die Auflagenhöhe beliebig bestimmen und immer wieder ergänzen. Das ist preisgünstig!

Was muss nun drauf auf die drei Teile? Das **CD-Label** sollte enthalten: Titel, Bandname, Copyrightvermerk mit Jahresangabe, falls gegeben: Labelcode und GEMA. Ebenso das CD-Digital-Audio-Logo. Natürlich kann man auch ein Foto oder eine Grafik integrieren, das sollte aber sehr sparsam geschehen, denn die schriftlichen Infos sind hier sehr wichtig.

Das Booklet kann man auf zwei Arten gestalten: Als **aufklappbaren 4-Seiten-Typ** oder (wenn man die doppelte Größe nimmt) **faltbaren Typ** mit 4 Seiten-Segmenten außen und einem großen Innenblatt nach dem Entfalten. Diese Art hat den Vorteil, dass man innen sehr viel besser die Texte unterbringen kann als in dem Mini-Booklet. Das erste Segment bildet die Titelseite mit Bandnamen/Foto/Grafik. Das zweite Segment kann alle Titel der CD enthalten (mit Zeitangaben). Die beiden zugeklappten Segmente enthalten die Bandinfos, ja - und ganz innen halt die Texte. Aber das sind nur Vorschläge, das muss jede Band für sich entscheiden. Viel wichtiger ist, dass die CD-Aufmachung die Band-Idee rüberbringt.

Schließlich bleibt noch das **Inlay**. Hinten enthält es alle Angabe des Labels sowie die Titel der CD. Bei professioneller Vermarktung kommt noch ein Barcode hinzu. Das sollte man dann aber wirklich von Profis machen lassen. Die schmalen Seitenstreifen müssen eigentlich nur den Bandnamen und den Titel aufweisen.

Bevor es ans Gestalten geht, müssen natürlich noch etliche Vorarbeiten geleistet werden. Für den Profidruck muss man besonderen Wert auf die Einhaltung der genauen Maße und der Farbwerte legen. Das ist aber eine recht komplizierte Sache. Es würde an dieser Stelle zu weit führen, das alles dazulegen. Für ein Copyprojekt wie hier vorgeschlagen ist es aber einfacher. Macht es so, wie es euch am Bildschirm am besten gefällt. Dazu könnt ihr euch die Maßvorlagen für CorelDRAW (siehe unten) runterladen.

Gute, aussagekräftige und vor allem scharfe Fotos werden aber benötigt und mit möglichst hoher Auflösung eingescannt. Sind es farbige Vorlagen, so werden sie im TIF-Format gespeichert. Auch die Schrift will überlegt sein. Ein Bandlogo muss ebenfalls auf den Scanner. Bei der weiteren Schriftgestaltung sollte man sich wegen der Größenverhältnisse auf eine wirklich lesbare Schrift konzentrieren. Ein grafische Todsünde ist der Schriften-Overkill. Mehr als zwei Schriftschnitte sollten nicht in einem Layout verwendet werden. Eine Zierschrift und eine Schrift für Fließtext reichen völlig. Schließlich noch der Hinweis, dass man gut daran tut, mehrere Gestaltungsalternativen zu entwickeln. Diese können als Muster ausgedruckt werden. Alle Bandmitglieder sollten sich über die endgültige Fassung verständigen, sonst ist der Ärger vorprogrammiert.

Die Layout-Dateien werden wegen möglicher Fotos relativ groß. Was immer ihr damit macht, ihr müsst sie auf geeignete Speichermedien kopieren. Aber das ist ja kein Problem, weil ihr hier wieder euren CD-Brenner einsetzen könnt. Jetzt wird aber keine Audio-CD gebrannt, sondern eine Daten-CD nach ISO-Norm. Einfach im Brennprogramm anwählen! Diese CD könnt ihr überall hin mitnehmen, wo euer Layout kopiert, lithografiert oder gedruckt werden soll. Ein CD-ROM-Laufwerk haben alle in ihren Computern. Wenn ihr keinen Brenner habt und nicht selbst brennen wollt, aber euer Layout selbst gemacht habt, dann solltet ihr eure Dateien mindestens auf ein Zip-Medium packen, weil Zip-Laufwerke in der Produktionstechnik weit verbreitet sind.

## **Projekt: Bandgründung**

Selbst ein Thema, das eigentlich unproblematisch scheint, ist offenbar für Einsteiger ein Problem. Es geht um die Bandgründung, die eigentlich zwangsläufig ist, sobald man seine ersten Gehversuche auf einem Instrument hinter sich gebracht hat. Wer will schon auf Dauer alleine in der Kammer vor sich hin dudeln? Nun ist eigentlich gerade diese Thematik am wenigstens geeignet zum Verfassen einer Gebrauchsanweisung unter dem Motto: Man nehme... Ich will daher versuchen, einige grundsätzliche Punkte anzusprechen, die unabhängig von den musikalischen Inhalten und der individuellen Gruppierung einer Band sind.

Im Idealfall treffen sich gleichgesinnte Jugendliche in der Schule oder im Jugendtreff und stellen fest, dass sie auch musikalisch auf einer Wellenlinie liegen. Zudem kann der eine schon Gitarre spielen, der andere überlegt, ob er sich ein Keyboard kaufen soll und der dritte hat gerade mit dem Schlagzeugunterricht angefangen. Das wäre schon der Grundstein für eine Band. Schnell finden sich auch im persönlichen Umfeld die fehlenden Musiker.

Eine andere Möglichkeit, an Mitmusiker zu kommen, ist es, sich möglichst oft im örtlichen Musikgeschäft herumzutreiben. Das ist eigentlich überall eine Anlaufstelle für Leute, die sich für Instrumente interessieren, sei es, um diese mal anzutesten, sei es, um darüber zu fachsimpeln. Auch hier wird sich schnell heraus stellen, mit wem man gut harmoniert. Oft haben Musikgeschäfte auch ein Schwarzes Brett, das man lesen oder selbst für Anzeigen nutzen kann (siehe unten).

Schließlich kann man auch noch die einschlägigen Kleinanzeigenblätter oder die Musikerzeitschriften heranziehen, die alle eine Rubrik "Musik" ausweisen, u. U. eben auch

"Bands" oder "Musiker sucht Band" oder "Band sucht Musiker". Oft handelt es sich aber hier um eingespielte Gruppen oder Fortgeschrittene, so dass man als Anfänger im Bandgeschäft dort nicht sinnvoll aufgehoben ist. Dann heißt es, selbst eine Anzeige aufzugeben und deutlich drauf hinzuweisen, dass man Anfänger ist und ebensolche sucht. Wichtig sind folgende Angaben:

- die Altersgruppe
- das eigene Instrument
- die gesuchten Instrumentenbesetzungen
- die Musikrichtung(en), die man selbst spielen möchte
- der örtliche Großraum, aus dem Mitmusiker in Frage kommen. Es macht keinen Sinn, Musiker in Köln anzusprechen, wenn man in Bielefeld wohnt.

Es sollte schon merkwürdig sein, wenn man unter Einbeziehung dieser drei Möglichkeiten keine Mitmusiker findet. Aber dann geht es ja erst los! Eine der wichtigsten Bandgrundlagen ist die Frage nach dem Übungsraum. Daran sind schon viele Bandgründungen im Ansatz gescheitert. Erste Anlaufstelle ist zum Beispiel die eigene Schule, wenn man noch eine besucht. Geschickt ist es, nicht direkt zum Schulleiter zu rennen, sondern einen Musiklehrer einzuspannen, von dem man weiß, dass er offen gegenüber allen Musikrichtungen ist. Vielleicht kann man ihn überreden, das "Unternehmen Band" als Schulband-AG laufen zu lassen. Dann hat man auch gleich noch Auftrittsmöglichkeiten bei Schulfesten und die Schule ringt sich dazu durch, zur Ausrüstung der Anlage beizutragen. In vielen Schule ist aber das nötige Material schon vorhanden und es gibt auch solche AGs. Oft ist es sogar möglich, sich als "Parallel-AG" einzuklinken ("Wir regeln das schon alles selbst!").

Sollte das so nicht machbar sein, bleibt immer noch der Schulleiter. Auch hier gibt es eine wichtige Instanz, die man vorschalten sollte: den Hausmeister. Er muss mitspielen! Er kann sagen, welcher Raum geeignet ist (wegen der Lärmbelästigung und der Unterbringung der Anlage) und ob er bereit ist, eventuell diesen am Nachmittag oder Abend aufzuschließen. Damit hat man Fakten in der Hand, die man dem Schulleiter unterbreiten kann. Ihr seid natürlich - wie immer - bereit, für die Schule zu spielen, wenn ihr gut in Übung seid.

Nun kann Schule als Übungsstätte für euch ja völlig ausfallen, aus welchen Gründen auch immer. Dann heißt es tingeln gehen bei den Einrichtungen, die es bei euch am Ort gibt: Jugendheime, kirchliche Einrichtungen, Sportvereine. Das wird dann schon schwieriger, weil dort natürlich pausenlos Bands vorsprechen. Aber man sollte es versuchen.

Schließlich bietet sich vielleicht noch die Möglichkeit, im Kellerraum eines Mitspielers unterzukommen, sofern die Familie ein Eigenheim besitzt und ihr diesen Keller schalldämmend ausbauen dürft. Das wäre nicht die schlechteste Lösung, wenn die Aussicht besteht, dass die Band Bestand hat.

Die letzte (vermutlich schlechteste) Lösung wäre, einen Übungsraum anzumieten. In vielen Städten hat man in den letzten Jahren alte Bunker zu solchen Spielstätten umgewidmet. Manchmal vergeben städtische Jugendprojekte die Räume, wobei die Musiker Schlange stehen und man lange Wartezeiten in Kauf nehmen muss. In der Regel vermieten aber Verwertungsgesellschaften die Räume. Die Nachteile liegen auf der Hand: Es kostet wertvolles Taschengeld, das man eigentlich in die eigenen Instrumente stecken möchte; die Räume sind schalltechnisch äußerst ungünstig, man hört die Band nebenan mit; die teure Anlage ist nicht unbedingt sicher untergebracht, sie muss gegen Diebstahl (teuer) versichert werden.

Gehen wir mal davon aus, das Raumproblem ist gelöst. Ist nun alles in Butter? Keineswegs, denn jede Bandneugründung beinhaltet zumindest in der Anfangsphase die Möglichkeit des teilweisen oder kompletten Scheiterns. Man muss damit rechnen, dass im Verlauf des Übungsalltags und bei näherem Kennenlernen die Meinungen auseinander gehen, sei es darüber, was man spielt, sei es darüber, wie man spielt. Oder ein Mitspieler entwickelt sich nicht so, wie man es hätte erwarten können, menschlich oder technisch. Das ist um so wahrscheinlicher, je größer die Band ist. Die Drei-Mann-Besetzung hat es einfacher als die Funk-Band mit zehn Leuten.

Macht nicht den Fehler, solche Probleme weg zu wischen. Es ist auch sinnlos, sich beim Üben anzuschreien und anderen die Schuld für die miese Stimmung in die Schuhe zu schieben. Lasst gleich beim ersten Ansatz von Problemen die Instrumente stehen und setzt euch als gleichwertige Menschen mit gleichwertigen Gefühlen und Meinungen zusammen an einen Tisch. Schreibt in einer Liste auf: Was ist positiv an dieser Band? Was ist negativ? Wo sind die Ursachen des Negativen? Wie lässt sich das ändern? Hat Negatives seine Ursachen in Missverständnissen, so lässt sich das schnell im Gespräch klären. Oft kristallisiert sich aber heraus, dass es an einer Person liegt, die oft bei anderen aneckt. Im Gespräch stellt sich vielleicht heraus, dass diese Person sich eigentlich in dieser Formation irgend wie unwohl fühlt und die anderen dies merken und sich auch unwohl fühlen. Auf diese Weise kann man einen Weg der gütlichen Trennung finden, ohne jemand zu verletzen.

So wird dann die gegründete Band anfänglich den ein oder anderen Mitmusiker austauschen (das muss nicht so sein, kann aber!), bis sich schließlich der Kern einer längerfristigen Verbindung etabliert hat. Nun ist der Punkt erreicht, wo das Band-Dasein erst richtig Spaß macht, wo es aber auch Ernst wird. Ab jetzt wollt ihr ja gemeinsam ein Ziel erreichen. Damit das funktioniert, muss man strategisch vorgehen, d. h. die Kräfte müssen gebündelt werden. Dazu sind einige Fragen zu klären:

1. Wie werden die musikalischen Inhalte bestimmt? Wer wählt Songs aus? Gemeinsam, oder ist nur einer für die Musikqualität verantwortlich? Bei eigenem Material: Macht einer alleine die Songs oder komponiert einer, ein anderer schreibt die Texte?
2. Wer macht die Öffentlichkeitsarbeit? Gibt es einen Sprecher, Bandleader? Oder alles nur im Teamwork?
3. Wer schafft was an für die gemeinsame Anlage?
4. Wer kümmert sich um die Technik?

### **Punkt 1 und 2:**

Ich neige eher dazu, eine konsequente Aufgabenverteilung in einer Band anzustreben. Viele Köche verderben den Brei. Das gilt sowohl für die musikalischen Inhalte als auch für die wichtige Öffentlichkeitsarbeit. Wenn jeder in der Band eine Aufgabe übernimmt, diese auch wirklich ausfüllt und die anderen sich auf ihn verlassen können, dann ist das sehr viel entspannter und auch effektiver, als sich um alles gleichzeitig kümmern zu müssen (oder zu glauben, es zu müssen).

### **Der Punkt 3**

ist auch so ein Thema. Ich gehe mal davon aus, dass jeder in der Band sich um sein eigenes Instrument und die dazugehörige Anlage kümmert. Einiges muss man aber, wenn man Ambitionen hat, gemeinsam anschaffen: Mischpult, PA, wenn's hoch kommt, sogar Licht. Hier sollte man den Finanzbedarf errechnen, gleichmäßig auf die Mitglieder verteilen und absprechen, welches Ausrüstungsstück jeder für seinen Anteil kauft. Dann kann im Zweifel auch jeder genau das aus der Bandanlage heraus nehmen, was er eingebracht hat, wenn das Projekt mal auseinander geht. Es versteht sich von selbst, das jemand, der ausschließlich

singt, nicht nur sein Mikro anschafft, sondern einen entsprechend erhöhten Anteil der PA übernimmt. Bedenkt bitte: In dem Augenblick, in dem ihr die Band gründet, seid ihr ein rechtswirksames Organ, nämlich eine "Gesellschaft bürgerlichen Rechts" (GbR). Gerade unter diesem Gesichtspunkt sollte die finanzielle Seite einer Band besonders beachtet und gepflegt werden. In diesem Zusammenhang kann man auch gleich die Verwendung eventueller zukünftiger Auftrittshonorare festlegen: aufteilen, in die Anlage stecken, Aktien kaufen?

#### **Punkt 4**

findet bei jungen Bands oft kaum Beachtung. Das mit der Technik macht man so nebenbei mit! Nebenbei ist immer falsch! Wenn schon, dann richtig! Ein anderer und sinnvollerer Weg wäre es, sich gleich bei Bandgründung nach einem weiteren absolut wichtigen Bandmitglied umzusehen, dem Techniker. Es gibt oft Mitschüler oder Bekannte, die gerne was mit Musik zu tun haben möchten, aber nicht zum Instrumentenspiel neigen. Nicht selten findet sich dann jemand, der auch noch ein technisch/elektrisch begabter Mensch ist. Der Techniker in der Band entlastet die Musiker ganz entscheidend. Er sorgt dafür, dass alles richtig aufgebaut und angeschlossen ist, lötet auch mal schnell ein Kabel, fährt den Sound-Mix und pflegt die Anlage.

In diesem Sinne sollte die Bandgründung gelingen unter Einbeziehung der Tatsache, dass es noch Tausend weitere Punkte gibt, die man beachten sollte, die aber hier nicht angesprochen werden können, weil sie eben sehr individuell sind. Eine Bandgründung ist und bleibt immer eine Annäherung: der Menschen, ihrer Ideen, der zur Verfügung stehen Ressourcen. Aber sie ist auch ein Abenteuer, das für jeden Musiker lohnend und spannend ist und ihn in jedem Fall weiter bringt.

#### **Projekt: Richtig üben**

Muss man dazu eigentlich extra was sagen? Die Band steht, der Übungsraum ist eingerichtet, Instrumente und Anlage sind vorhanden, also wird geübt. Basta!

Ganz so einfach scheint es nicht zu sein, denn hin und wieder erreichen mich Anfragen, die dieses Thema ansprechen. In der Tat steckt der Teufel im Detail. Natürlich kann man fröhlich drauflos üben, wird aber über kurz oder lang feststellen, dass so mancher Übungsabend reichlich unproduktiv dahin geht oder gar als verlorene Zeit abgestempelt werden muss, weil man sich eher im zwischenmenschlichen Beziehungsgestrüpp verzettelt hat.

Oberstes Prinzip beim Üben ist - wie bei aller Bandarbeit - die Klarheit der Situation. Alle Mitglieder der Band sollten sich bewusst sein, was bei der jeweiligen Zusammenkunft speziell passieren soll, etwa:

1. Wir üben verschärft für den bevorstehenden Auftritt
2. Wir üben einen neuen Song ein
3. Wir probieren einige stilistische Sachen aus
4. Wir machen eine Session
5. Wir klären Gruppenprobleme

Ein weiteres Prinzip sollte die Verständigung darüber sein, wie musikalisch gearbeitet wird. Wer macht die Musik, wer die Texte? Wenn alles in einer Hand liegt, sollte das nicht ausschließen, dass die anderen Bandmitglieder die besonderen Möglichkeiten ihres Instruments in die Komposition einbringen. Stammen Text und Musik von unterschiedlichen Personen, so dürfte klar sein, dass diese besonders eng zusammen arbeiten müssen, aber bitte





gleichzeitig gestimmt werden. Zum Abschluss der Stimmung noch mal alle Instrumente per Ohr vergleichen!

**Warmspielen!** Das halte ich für sehr wichtig, weil man dadurch locker wird. Sowohl, was den Körper angeht, als auch den Geist. Es ist nicht die schlechteste Idee, wenn man einfach losjammt, fernab von dem, was man sonst so spielt. Das kann "Freejazz" sein, indem man sich auf musikalische Stimmungen einlässt, darauf hört, was die anderen spielen, sich entwickelt. Ebenso kann man auch ein Blues-Schema rauf und runter spielen mit wechselndem Soloeinsatz. Hierbei sollte es dem Sänger/der Sängerin nicht schwer fallen, ordentlich mitzumischen. Schließlich ist der Satz "Baby, I love you so" in unzähligen Blues-Songs vertreten. Und noch ein Hinweis: Übt gerade beim Warmspielen schon eine gemäßigte Lautstärke. Der Rock-Musiker neigt dazu, mit wachsender Spieldauer immer lauter zu werden. Das hängt damit zusammen, dass das Gehör sehr schnell ermüdet. Es ist also dringend nötig, während der gesamten Übungszeit einen Pegel zu fahren, der bleibende Gehörschäden von vorn herein ausschließt.

Stimmen und Warmspielen dauert vielleicht eine halbe Stunde. Dann geht es an den eigentlichen Zweck der Versammlung, das Üben. Ich möchte die oben angedeuteten Übungssituationen hier aufgreifen.

### **1. Wir üben verschärft für den bevorstehenden Auftritt**

Ein Auftritt kündigt sich üblicher Weise längerfristig an. Dem entsprechend kann man die Übungszeit dafür einteilen. In der ersten Phase wird man die einzelnen Songs der Reihe nach durch gehen und Schwächen ausmerzen. Die letzten Übungstage sollten allerdings so verlaufen, dass der komplette Auftritt in seiner gesamten Abfolge geprobt wird. Beim Theater nennt man das "Generalprobe". Dazu muss man natürlich vorher die Abfolge der Songs und die Choreografie festlegen (wer sagt was an o. ä.). Dann wird der gesamte Auftritt ohne Stopp abgespult. Kritik gibt's hinterher. Das dient der Sicherheit der Banddarstellung. Man lernt, weiter zu spielen, auch wenn etwas daneben geht, ja sogar, eventuelle Fehler geschickt zu tarnen. Das Publikum wird ohnehin kleinere Fehler nicht merken. Die merkt man nur bei Supergruppen, die ihr millionenfach verkauftes und damit bekanntes Songmaterial genau so darbieten wollen wie auf CD.

Bezieht in dieses Üben für den Auftritt unbedingt auch alle technischen Mitglieder eurer Band ein. Der Mensch am Mischpult kann zum Beispiel durchaus auch Falsches ausbügeln, indem er schnell bei einem Instrument oder bei einer Stimme die Regler runter zieht. Und der Mensch hinter Bühne sollte rechtzeitig hören, dass die Gitarre verstimmt ist und eine neue nachreichen.

### **2. Wir üben einen neuen Song ein**

Viele Anfängerbands machen den Fehler, dass sie mal eben 10 Songs einüben wollen. Ein neuer Song reicht, eine Band einige Zeit zu beschäftigen. Nachdem das neue Material von dem/den Urheber(n) vorgestellt wurde und die Charts verteilt sind, muss sich ja jeder mit seinem Instrument erst einmal in die Sache einarbeiten. Die erste Idee muss dabei nicht unbedingt die beste sein (kann es aber!).

Zur Annäherung spielt man am besten erst einmal bestimmte Teile des Songs mehrmals an und verständigt sich dann, ob das den Vorstellungen des/der Urheber(s) entspricht. Nach nach wird sich dann der Song mit all seinen instrumentalen und gesanglichen Fazetten herausbilden. Natürlich kann sich das immer mal noch verändern, aber das Grundmuster ist da.

Nun heißt es, dem Song sein unverwechselbares Gesicht zu geben. Damit müssen sich die Musiker gewissermaßen als Hausaufgabe beschäftigen, indem sie ihre Möglichkeiten ausloten und damit bis an ihre Grenzen gehen. Das ist ihr Beitrag zur nächsten Übungssitzung. Ich möchte das als die **Kreativphase** bezeichnen. Es kann aber durchaus der Fall eintreten, dass man an einem Song wochenlang in dieser Phase herum experimentiert, ohne dass die Resultate befriedigen. Man sollte ihn dann erst einmal zu den Akten legen und ihn eventuell später wieder aufgreifen, wenn man womöglich neue und frische Ideen hat.

Hat nun die Komposition eine für alle akzeptable Gestalt erhalten, so wird die **handwerkliche Phase** erreicht. Der Song wird mit bestmöglicher Qualität eingeübt. Es ist wenig hilfreich, ihn immer von A bis Z zu spielen, man übersieht dann schnell die Feinheiten. Die einzelnen signifikanten Bestandteile des Songs werden immer wieder geprobt - das Intro, die Strophen, der Refrain, das Solo, der Schluss, die Übergänge. Erst wenn man diese Teile im Schlaf beherrscht, kommt das Zusammenspiel. Auch ein großes Orchester übt sich Takt für Takt in eine Komposition - etwa von Beethoven - ein.

### **3. Wir probieren einige stilistische Sachen aus**

Es ist nicht das schlechteste, wenn sich eine Band auf anderen Ufern umschaute. Man muss das ja nicht unbedingt gleich umsetzen, aber man lernt auf jeden Fall dabei und erweitert seinen musikalischen Horizont. So könnte eine Übungssitzung einfach mal dazu dienen, bestimmte Stile auszuprobieren. Nehmt dazu einen eurer Songs, den ihr besonders gut spielen könnt und der vom Tempo und vom Stil her eher neutral ist. Die Devise könnte nun lauten: Wir spielen das jetzt eher jazzmäßig mit langen Improvisationen. Oder: Wir machen daraus jetzt einen Reggae (oder Blues, oder Dance). Ihr werdet merken, dass ihr dabei jede Menge Spaß habt und euer Bandleben dadurch ungemein aufgelockert wird.

### **4. Wir machen eine Session**

In ähnlicher Zielrichtung verläuft auch ein solcher Übungsabend. Allerdings ohne Vorgaben und mit sehr lockerer Atmosphäre. Eine Session dient im Wesentlichen dazu, Musik spontan ohne Absprache zu spielen, auf einander einzugehen, sich einzubringen, einzusteigen. Man könnte das auch im Rahmen einer Bandparty organisieren, was dem Mitmenschen in der Bandstruktur sicher sehr förderlich ist. Und es wäre eine Gelegenheit, einmal Musiker aus anderen Bands als Gäste einzuladen, was wiederum den lokalen Teamgeist fördert.

### **5. Wir klären Gruppenprobleme**

Bei einer solchen Zusammenkunft wird überhaupt nicht musiziert. Es dürfte klar sein, dass man solche Dinge nicht beim Üben zwischen Strophe und Refrain klären kann.

Gruppenprobleme müssen ja durchaus nicht immer zwischenmenschlicher Art sein. Es kann zum Beispiel auch um die Finanzen gehen oder um die Anlage oder um die Auftritte. Bei weit reichenden Vereinbarungen, etwa wenn es um Geld geht, solltet ihr diese in einem kurzen Protokoll festhalten.

Egal, um welche Art Problem es sich handelt, oberstes Gebot ist immer die Sachlichkeit der Diskussion. Nur so kommt man zu für alle Beteiligten befriedigenden Ergebnissen, selbst wenn es um Persönliches geht. Es kann ja wohl nicht Sinn musikalischer Aktivität sein, Mitmenschen zu demontieren oder persönlich zu verunglimpfen. Es reicht, wenn uns das die großen Rockstars in schöner Regelmäßigkeit vorführen.

## Projekt: Band On Tour

Der folgende Beitrag stammt von Frank Hüsich und seiner Band. Falls ihr weitere Fragen habt, könnt ihr euch direkt an sie wenden.

BlueJoyMusic • JUKE & THE BLUE JOINT  
**[www.jukeandthebluejoint.de](http://www.jukeandthebluejoint.de)**  
c/o Frank Hüsich  
Ringstr. 21a, 57586 Weitefeld  
Tel.: 02743-2617 - Fax: 02743-4476

### **Vor dem Gig:**

Die optimale Grundlage für ein gutes Klarkommen zwischen Bands und Veranstalter sind gute Konzertverträge! Die Verträge sollten alle Dinge enthalten, die für beide Seiten wichtig sind - nichts verkomplizieren oder in Details übertreiben oder gar übertriebene Anforderungen stellen - das Wesentliche sollte jedoch klar und einfach dargestellt werden. Die Verträge sollten mindestens 1-2 Wochen vor dem Konzertermin vorliegen, damit evtl. noch Unklarheiten im Vorfeld besprochen werden können.

- Es sollten Telefon- bzw. Handy-Nummern gegenseitig bekannt sind, die für den Tag des Konzertes verwendet werden können.
- Lieber eine Stunde zu früh losfahren, als eine halbe Stunde zu spät: Wegbeschreibung/Anfahrtskizze zur Hand haben!
- Vertragsdoppel sollte zum Gig mitgenommen werden.
- Beim Einladen des Equipments sorgfältig abchecken, ob nichts vergessen wurde.
- Es ist ratsam vor Ort, den Aufbau und Soundcheck schnell und schmerzlos über die Bühne zu bringen. Das spart Nerven und Zeit auf beiden Seiten - umso schneller kann zum gemütlichen Teil übergegangen werden.

.... der Rest ergibt sich von selbst!

Die wichtigsten Punkte, die in keinem Konzertvertrag fehlen sollten:

- Konzertermin
- Zeiten für Aufbau Equipment, Zuschauereinlass, Konzertbeginn und genaue Spielzeiten
- Gage
- Klare Aussage zur Technik: PA / Backline / Lichttechnik: besonders vorsichtig auschecken, für den Fall, dass Equipment der Band mit teilweise vorhandenem Equipment kombiniert werden soll
- Catering
- Wegbeschreibung zum Veranstaltungsort
- Promobedarf des Veranstalters
- Übernachtungsdetails, falls erforderlich: Planung

Solltet ihr noch keine brauchbaren Vorlagen haben, kann ich euch auch unser Vertragsmuster zur Verfügung stellen. Hat sich bestens bewährt und ist auch rechtlich einwandfrei - habe ich auch mal über den Verband Deutscher Rock und Pop-Musiker e.V. prüfen lassen.

### **Veranstalter:**

Das ist natürlich ein weites Feld und unmöglich, pauschale Tipps zu geben. Ergibt sich immer aus dem Einzelfall. Nochmals: Ein guter Vertrag ist die ideale Grundlage, auch für eine reibungslose Zusammenarbeit mit dem Veranstalter.

Unbedingt zu vermeiden: Unpünktlichkeiten, Unzuverlässigkeiten, unvollständige Technik, unnötige Zankereien um Kleinigkeiten mit den Veranstaltern.

### **Gruppendynamik/-feeling:**

Auch wieder sehr speziell - muss jede Band für sich selbst rausfinden. Grundsätzlich ist es gerade fürs Tourleben ideal, wenn die einzelnen Musiker positiv eingestellt und möglichst unkompliziert sind. Das Tourleben ist schon eine besondere Energiequelle für eine Band, wenn allerdings egoistische Querköpfe dabei sind, kann es stressig werden. Ein solches Erlebnis hatten wir auch in den Anfangszeiten der Band und haben den Kollegen schlicht und einfach gefeuert.

### **On stage:**

Mit voller Kraft voraus. Der Spass, der innerhalb der Band vorhanden sein sollte - den gilt es zu transportieren! Wichtig ist, dem PUBLIKUM zu zeigen, dass man für ES spielt - ansonsten kann man ja auch im Proberaum bleiben.

### **Auftritt mitschneiden:**

Sollte man gerade in der Anfangszeit immer wieder versuchen. Einfache Audio-Tapes-Mitschnitte reichen ja auch. Da fallen dann schon wichtige Details auf wie

- zu lange Pausen zwischen den Stücken
- zu lange Instrumental-Passagen
- zu schlechte Dynamik in den Songs etc.

## **Projekt: Band On Stage**

Offenbar scheint es für junge Bands nicht ganz einfach zu sein, plötzlich auf der Bühne vor Publikum zu agieren. Jedenfalls bekam ich eine Anregung, auch auf dieses Thema im Rahmen des Rockprojekts einzugehen. Ich mache das an dieser Stelle, wohl wissend, dass aufgrund der sehr unterschiedlichen Persönlichkeiten und Gegebenheiten jede Band daraus „ihr Projekt“ erst machen muss. Die Hinweise können also nur sehr allgemein sein.

Grundsätzlich kann ich jedem jungen Musiker und jeder Musikerin versichern: Lampenfieber haben alle. Opernsänger verlieren grundsätzlich 15 Minuten vor dem ersten Vorhang ihre Stimme. Selbst die großen Stars, selbst Profimusiker, die nichts anders tun, sind nicht frei davon. Aber es ist natürlich ein Unterschied, ob man Tina Turner heißt und im Hintergrund eine Powerband mit Top-Studiomusikern wie eine Maschine spielt. Da kann man sein Lampenfieber schnell abwerfen und zum Tier werden.

Anders der Amateur! Da hat er nun die Chance, mit seiner Band beim Stadtfest aufzutreten, und nun stehen vor der Bühne plötzlich tausend Leute und wollen sich das reinziehen. Da will nicht mal mehr das Stimmen der Instrumente funktionieren. Nur die Ruhe!

1. Seid froh, dass es tausend Leute sind. Es ist verdammt viel schwerer vor 30 Leuten in einem kleinen Club zu spielen (soll öfter vorkommen). Die 30 Gesichter könnt ihr alle einzeln erkennen. Und ihr werdet jeden noch so harmlosen Gesichtsausdruck als hämisches Grinsen wegen eurer Leistung deuten. Tausend Gesichter seht ihr nicht mehr einzeln. Ihr habt aus Bühnensicht eine relativ homogene Zuschauermasse vor euch und nehmt nur die Reaktion wahr (Applaus, Pfeifen). Wenn ihr zudem noch bei Dunkelheit oder in einer Halle spielt und von Bühnenscheinwerfern angestrahlt werdet, dann seht ihr praktisch die Menschen überhaupt nicht mehr.
2. Macht euch klar, dass ihr nicht zufällig da steht, sondern dass ihr selbst es gewollt habt (oder jemand anderes euch für Wert befunden hat), weil ihr nach einer langen Übungsphase sozusagen reif wart für den Auftritt. Bucht also um Himmels Willen

niemals einen Auftritt, wenn ihr nicht felsenfest davon überzeugt seid, dass ihr es bringt. Eine Band sollte niemals auftreten, nur weil es gerade eine Möglichkeit dazu gibt. Ihr habt geübt bis zum Umfallen, ihr kennt eure Songs und Texte im Schlaf und ihr wollt für die Zuhörer spielen, nicht für euch. Das sind die Mindestvoraussetzungen, die ein Publikum von euch erwarten kann.

3. Schon lange vor dem Auftritt habt ihr euch überlegt, wie ihr euch präsentieren wollt. Das fängt an bei der **Kleidung** und hört noch lange nicht auf mit dem **Line-up** auf der Bühne. Vielleicht macht man sich über die Kleidung nicht so viel Gedanken heutzutage, aber ein solches Detail kann doch dazu beitragen, den Bekanntheitsgrad zu mehren. So habe ich es mit einer Band mal geschafft, zum Stadtgespräch zu werden, weil wir alle mitten in der Flower-Power-Zeit total in Schwarz gewandet waren. Überlegt will auch sein, **wer wann welche Ansagen** macht. Es ist kein Naturgesetz, dass nur der/die SängerIn das machen kann/soll. Abwechslung kann auch hier Farbe ins Spiel bringen und sympatisch wirken.
4. Geht schon beim Üben eure Songs durch und stuft sie ein: **Powersong, Gefühl, Füller, Abräumer**. Schreibt vor dem Auftritt eine **Songliste** und passt die Reihenfolge eurer Songs der Art des Auftritts an. Bei Open Air und Tageslicht kann man getrost alle stimmungsvollen Balladen und Klammersongs von der Liste streichen. Es gibt Musik, die wirkt nur, wenn das Ambiente auch stimmungsvoll ist: Dunkelheit, schöne Beleuchtung usw. Beim Open-Air-Auftritt also an den **Anfang** den absoluten **Powersong** (bzw. euren besten Song) stellen, damit die Zuhörer gleich mit auf eure Reise gehen. Dann folgen **füllende**, handwerkliche aber gute Songs, dann wieder ein Powersong. Als **letzten Song** des Auftritts einen **Abräumer** spielen, also einen Song, der das Publikum eventuell zum Mitklatschen und Mitsingen animieren kann. Das erhöht euren Erinnerungswert. Findet der Auftritt bei entsprechender Beleuchtung statt, so kann man die langsamen Songs spielen, indem man sie in einen **Mittelteil** packt. Mehrere Songs dieser Art in Reihenfolge reißen das Publikum nicht von einer Stimmung in die nächste. Auch die Stars machen es so, dass sie in ihren Set einen "Gefühlsblock" einbauen. Schließlich sollte jedes Bandmitglied die **Songliste** des Auftritts haben und sie auf der Bühne irgendwo gut sichtbar anbringen. Während des Auftritts wird die **Songreihenfolge** nicht geändert und die selten blöde, aber typische Frage "Was spiel'n wir denn jetzt?" wird man von euch nicht hören. Verzichten sollte eine Newcomer-Band auf Einlagen á la "Drumsolo, Orgelsolo" usw. Da kommt selbst bei absoluten Spitzenkönnern des Rockgewerbes mitunter Langeweile im Publikum auf.
5. Bevor es auf die Bühne geht, habt ihr die Instrumente schon gestimmt. Mit Stimmgeräten kein Problem. Müsst ihr die Stimmung an eine Orgel oder ein Keyboard anpassen, geht das auch vorher mit dem Stimmgerät. Spielt im Übungsraum den Kammerton A vom Keyboard in das Stimmgerät ein und markiert den Ausschlag des Zeigers oder der Leuchtanzeige, wenn dieser unter oder über dem Nullpunkt liegt. Damit habt ihr gewissermaßen das **Stimmgerät geeicht**. Wenn jetzt z. B. eine Gitarre gestimmt werden soll, so muss immer statt des normalen Nullpunktes die neue Markierung angepeilt werden. Vermutlich habt ihr als Amateure keine Roadies. Bittet einen guten Freund, sich hinter der Bühne bereit zu halten und eure Instrumente (Gitarre, Bass) nachzustimmen. Er stimmt dann, während ihr auf dem Zweitinstrument (das man sich leiht, wenn man es nicht hat) spielt. Bevor es auf die Bühne geht, habt ihr auch alles bereit gestellt, was als Ersatz unter Umständen nötig ist: die **Plektren** (an die Gitarre oder ans Stativ kleben), die **Drumsticks** (in einer Tasche ans Schlagzeug hängen), **Saiten, Felle, Kabel, Getränke** nicht vergessen! Dazu zähle ich auf der Bühne absolut nicht den Alkohol. Es kann mir niemand erzählen, er spiele dann besser Gitarre.

6. Nun geht es endlich auf die Bühne. Ihr seid dran! Es wirkt absolut **unprofessionell**, wenn erst mal ein großes Rascheln und Rumpeln, Klirren und Klampfen, Dudeln und Jodeln losgeht, wenn also jeder von euch erst mal so rummacht an seinem Instrument und seiner Anlage nebst Mikrofonen. Wenn eben möglich, alles vorher einstellen einschließlich Soundcheck, auf die Bühne hechten, einstöpseln - und dann kommt der große Orkan! Der Zuschauer darf gar nicht erst überlegen, ob es denn wohl bald anfängt, es muss jetzt anfangen! Aber wie! Und das ist auch gut für euch. Ihr habt keine Zeit zum langen Grübeln über euer Lampenfieber. Natürlich kann man die ersten Griffe kaum zustande bringen, weil die Finger zittern. Das dauert vielleicht zwölf Takte, genau so lange, bis ihr merkt, ja, der Song kommt genau so rüber wie geübt. Aber als Amateure seid ihr durchaus auch berechtigt, Fehler zu machen. Vielleicht habt ihr beim Üben so viel Routine bekommen, dass ihr das während des Spiels ausgleichen könnt. Sollte es mal völlig daneben gehen, dann sollten alle auf ein Zeichen gemeinsam aufhören. Erklärt, dass es schief gelaufen ist und dass ihr noch mal anfangt. Auch das macht euch sympatisch.
7. **Sympatisch** ist eine Band ebenfalls dadurch, dass sie es versteht **mit dem Publikum zu kommunizieren**. Bob Dylan kann es sich leisten, zwei Stunden auf der Bühne vor sich hin zu starren, der ist aber Kult. Es ist durchaus nicht nötig, stundenlang rumzulabern oder das Publikum in Englisch anzumachen (Do ju viel ohleit?). Das äzt eher. Eine **nette Begrüßung** und eine kurze, prägnante **Bandvorstellung** nach dem ersten Song tun es auch. Im Laufe des Sets bietet es sich an, zu dem ein oder anderen Lied was zu sagen oder ein Döneken aus dem Bandleben zu erzählen. Da könnt ihr euch abwechseln. Aber immer kurzfassen! Die Leute wollen Musik! Bemerkungen aus dem Publikum kann man aufgreifen, man sollte sich aber nicht auf einen verbalen Schlagabtausch einlassen, wenn die Bemerkungen herabsetzend sind. In der Regel kommen solche Einwürfe von mehr oder weniger angetrunkenen Mitmenschen. Und sollte das Publikum nach einem Song mal pfeifen: Nehmt es nicht persönlich! Wenn ihr alles, was bisher zum Auftritt gesagt wurde, beherzigt habt, dann haben die Leute euch und eure Musik eben noch nicht verstanden. Es kann natürlich auch sein, dass man eine **Zugabe** verlangt. Aber auch daran habt ihr selbstredend vorher gedacht, denn auf der Songliste steht...
8. Da ihr auch beim nächsten Auftritt wieder Lampenfieber habt, beginnt alles wieder bei 1.

## Projekt: Die Band-Homepage

Immer mehr Bands gehen ins Internet und legen sich eine eigene Homepage zu. Das ist natürlich heute eine vorzügliche Möglichkeit, sich einem breiten Publikum vorzustellen und auch als junge Band über die Heimatstadt hinaus bekannt zu werden.

Doch bevor man ans Werk der Gestaltung geht, sollte man einige grundlegende Dinge überlegen und beachten. Zuerst sollte die Band sich fragen, was der Internetauftritt soll:

1. Wollen wir die WWW-Surfer mit handfesten Informationen über uns versorgen?
2. Wollen wir einfach nur dabei sein und ein bisschen Eindruck schinden?
3. Wollen wir beweisen, was man als Webdesigner alles machen kann?

Wer die beiden letzten Punkte wählt, kann natürlich machen, was er will, sollte sich aber nicht wundern, dass das Publikum nur spärlich auf der Homepage verweilt. Allenfalls die Hardcore-Fans werden es toll finden, wenn ihnen die Flash-Animationen nur so um die Ohren fliegen, wenn die unheimlich coolen (aber im Grunde entsetzlich blöden) Bandfotos sich im Schneckentempo entfalten, oder im Gästebuch jedes dritte Wort "geil" lautet.

Für den ersten Punkt (handfeste Bandinfos) gelten andere Gesetze. Hier sollte man die gleichen Kriterien beachten, die auch für gut designte Printmedien gelten:

1. schneller Überblick - Inhaltsverzeichnis - funktional
2. gute Lesbarkeit der Texte
3. informatives Bildmaterial
4. gute Orientierung im gesamten Werk

#### zu 1.

Für eine gute Homepage gilt, dass bereits die Startseite alle Elemente der Navigation bereithält, dass der Besucher schon hier im Wesentlichen erfährt, worum es geht und dass sich die Page möglichst schnell aufbaut. Zusätzlich sollte man von der Startseite direkt auf eine Site-Map gelangen können, die die Struktur dieser Website wiedergibt und gleichzeitig als Inhaltsverzeichnis dient.

Die Startseite sollte zudem so gestaltet werden, dass sie übersichtlich bzw. nicht überladen wirkt, weil neue Besucher sonst schnell orientierungslos werden. Negatives Beispiel sind fast alle aktuellen Suchmaschinen, die einem gleich anfangs ein Menu von Inhalten, Funktionen und Werbebannern entgegenklotzen, dass einem sofort die Lust vergeht. Ähnlich ist es bei MP3. Die Ladezeit der einzelnen Seiten von dort mit einem Modem ist wegen der vielen Werbeeinblendungen enorm. Erst mit "Webwasher" macht es Spaß.

Ich finde es ebenso ziemlich lästig, anfangs einen schwarzen Bildschirm anzustarren, dann eine ellenlange (vielleicht durchaus gute) Flash-Sequenz über mich ergehen lassen zu müssen, um dann endlich danach suchen zu dürfen, wo die Infos sind. Der Bandname wird auch nicht interessanter, wenn er 15mal hin und her zuckt.

#### zu 2.

Ein wichtiger Gesichtspunkt bei Printmedien ist wegen der Lesbarkeit die Auswahl der Zeichensätze. Es gilt die Faustregel, dass man nie mehr als zwei verschiedene Zeichensätze auf eine Seite packt. Hier im gesamten Rockprojekt gibt es nur zwei Zeichensätze in ihren verschiedenen Schriftschnitten: **Verdana** und **Arial**. Die kennt auch jeder Browser. Ausnahmsweise darf man mal besondere Überschriften und natürlich Bandnamen mit ausgefallenen Zeichensätzen hervorheben. Aber beachten: Das muss **in Form einer Grafik** geschehen. Denn wenn auf dem PC des Surfers dieser besondere Zeichensatz nicht vorhanden ist, dann sieht es u.U. mäßig aus, weil der Browser einen (vermeintlich) ähnlichen Zeichensatz auswählt, der durchaus zu anderen Ergebnissen führen kann. Schriftsalat vermeiden! Alle Seiten durchgängig ähnlich anlegen.

Darüber hinaus gibt es lernpsychologische Erkenntnisse, die das Aufnehmen von Zeichen - also das Lesen - selbst betreffen. So werden längere gedruckte Texte von Augen und Gehirn besser aufgenommen, wenn sie in Serifenschriften abgefasst sind, das sind Schriften, deren Enden in Häkchen auslaufen (**Times**). Kurze Texte hingegen oder Überschriften sind für serifenlose Schriften geeignet, erkennbar am geraden Auslaufen der Zeichenenden. Alle bekannten Zeitungen und Magazine halten sich an diese Regel, wobei es in Sonderfällen bei besonderer künstlerischer Gestaltung auch Ausnahmen gibt. Beim Webdesign sind die Bedingungen etwas anders als bei den Printmedien. Hier kommt es darauf an, dass die



Zeichensätze universell sind und für das Lesen am Bildschirm optimiert wurden. Das trifft für die serifenlosen Zeichensätze Arial und besonders für Verdana zu.

Zur Lesbarkeit trägt auch die Farbzusammenstellung entscheidend bei. Ich ärgere mich immer, wenn ich in diversen Musikermagazinen den Design-Overkill erlebe, etwa Schrift in Orange auf grünem Hintergrund, was man besonders bei Kunstlicht kaum lesen kann. Websites liest man am Bildschirm und das ist - wie jeder weiß - nicht unbedingt einfach. Also sollte man krasse Farben vermeiden und ein augenfreundliches Design wählen. Professionell gemachte Webauftritte von großen Firmen verwenden zum Beispiel kaum einen dunklen Hintergrund. Bei vielen Bands scheint eine musikermäßig professionelle Website erst dann gegeben zu sein, wenn sie besonders gruftig erscheint. Wobei es durchaus gelungene Beispiele eines eher dunklen Layouts gibt. Oberstes Ziel muss aber die Lesbarkeit sein. Eine dunkelrote Schrift auf schwarzem Hintergrund in kyrillischen Lettern ist einfach Krampf. Andererseits ist eine fette weiße Schrift auf schwarzem Hintergrund am Bildschirm auch nicht sehr erträglich, weil sie überstrahlt. Da gilt es einfach, das rechte Maß zu finden. Zu beachten ist, wie gesagt, dass es besondere Zeichensätze gibt, die für die Darstellung im Web und am Bildschirm entwickelt wurden.

### **zu 3.**

Natürlich ist gelungenes Bildmaterial für ein Band wichtig. Aber man sollte sich doch ein wenig über die im Web nützlichen Grafikformate informieren. Wenn man am ISDN- oder gar DSL-Anschluss der Telekom hängt, laden natürlich auch Tiff-Bilder im CYMK-Format flott. Aber die meisten User benutzen eben noch Modems. Da ist es nervtötend, wenn sich die erhofften Bilder nur Zeile um Zeile aufbauen, während der Gebührenzähler tickt. Und sollte mal zufällig ein Talentscout einer Plattenfirma auf eine solche Seite gelangen...vergiss es! Faustregeln: Reale Bildgröße möglichst klein anlegen. Strichzeichnungen und Bilder mit wenigen Farben im GIF-Format, das ohnehin nur 256 Farben darstellen kann, speichern. Bilder, die einen transparenten Hintergrund haben sollen, nach RGB konvertieren, bearbeiten (etwa in Photoshop) und im GIF-Format speichern. Alle anderen Bilder im JPG-Format speichern, die Kompressionsrate ausprobieren und den gerade noch erträglichen Wert der Pixel- und Stufenbildung ermitteln.

Das in die Website eingebundene Bildmaterial sollte so beschaffen sein, dass es einen guten Eindruck von den Bandpersönlichkeiten vermittelt. Quatschfotos sind immer nur für die Beteiligten selbst lustig. Also am besten einige Bandfotos "live on stage", der Rest als Vorstellung der einzelnen Bandmitglieder mit echtem Infotext ("Axel ist immer tierisch cool" ist absolut "informativ"!!!).

### **zu 4.**

Wer auf eine gute und übersichtliche Startseite kommt, der wird auch tiefer in die Site eindringen wollen. Dabei ist es wichtig, dass der Besucher immer weiß, wo er ist, und dass er den Ausgang findet, sonst bedient er den Notausgang in der Browser-Eingabezeile. Nach Möglichkeit sollte man daher von jeder Seite aus wieder auf die Home-Seite gelangen können. Sollte das einmal nicht möglich sein, so sollte es immer "nach oben" gehen, also auf die vorhergehende Seite, und von da in Richtung Home. Die Navigationselemente sollten sich immer an derselben Stelle einer Seite wiederholen. Auf vielen Sites erlebt man es, das man jeweils nach dem Weiterklicken erst mal die Navigation suchen muss, weil jede Seite anders gestaltet wurde, was oft genug ausgesprochen chaotisch wirkt und keinen guten Eindruck macht. Selbst das Chaos will organisiert sein, wenn es gut sein soll!

Webdesign mit Hilfe von Frames ist unter Profis umstritten. Vielfach besteht die Unsitte, fremde Inhalte in einen Frame zu laden. Der Besucher meint auf einer bestimmten Site zu

sein, erlebt aber tatsächlich eine andere. Abgesehen von der Tatsache, dass man sich als Besitzer einer solchen Homepage auf juristisches Glatteis begibt, führt man seine Besucher bewusst in die Irre. Auf Frameseiten funktioniert oft auch die Rücktaste des Browsers nicht. Wenn dann die Navigationselemente nicht stimmen, findet man sich gar nicht mehr zurecht. Dennoch können Frames - sinnvoll eingesetzt - mitunter die Navigation erleichtern.

Umfangreiche Textdarstellungen oder ineinander greifende Darstellungselemente (wie beim Rockprojekt) löst man am besten über Tabellen. Das hat den Vorteil, dass Tabellen, sofern sie relativ angelegt sind, sich an die Bildschirmauflösung des Seitenbesuchers anpassen. Relativ heißt: in Prozent. Eine Angabe der Tabellenbreite von 100% bedeutet immer, dass die Tabelle genau so breit dargestellt wird wie das aktuelle Browserfenster in der aktuellen Bildschirmauflösung. Das hat natürlich zur Folge, dass die Inhalte der Tabelle durch die Anpassung auch mal anders aussehen können. Hier im Rockprojekt finden sich ineinander geschachtelte Tabellen. Die Tabelle, die das Seitenaussehen bestimmt, ist absolut mit 800 Pixeln Breite angelegt, eine übliche Mindestauflösung von 15"-Monitoren. Innerhalb dieser Tabelle befindliche Gestaltungselemente sind in relative Tabellen eingebettet (%), so dass sie sich den Anforderungen anpassen.

Noch mal: Die absolute Tabellenbreite wird in Pixel festgelegt, da heißt, eine solche Tabelle passt sich nie dem Browserfenster und der jeweiligen Bildschirmauflösung an, sondern sieht immer gleich aus. Bei 600-800 Pixeln Breite kann man sicher sein, dass der Tabellen-Inhalt auch in einem 15"-Monitor gut dargestellt wird. Bei 1000 Pixel Breite muss man im 15-Zöller heftig die Scrollbalken bewegen. Die relative Tabellenbreite wird in Prozent festgelegt. Eine solche Tabelle passt sich immer dem Browserfenster an, was aber zu allgemeinen Verschiebungen des Dargestellten führen kann.

Die Darstellung des als HTML-Code abgelegten Designs in verschiedenen Browsern gehört zur Pflichtübung eines Webseitenentwicklers. Die gängigen Gestaltungsprogramme haben eine Vorschaufunktion schon eingebaut. Ich persönlich beschränke mich dabei auf die drei gängigen und kostenlosen Konkurrenten **Internet Explorer**, **Netscape Navigator** und **Opera** in ihren aktuellen Versionen. Wer als Surfer zu faul ist, sich diese zu besorgen und auf den PC aufzuspielen, hat eben Pech gehabt und darf sich nicht wundern.

Schließlich kann man noch eine rabiate Methode einsetzen, um die Ladezeit der einzelnen Seiten erheblich zu beschleunigen. Besonders Design-Programme, die im WYSIWYG-Verfahren Webseiten erstellen (und solche Programme wird der Laie in der Regel benutzen), sind einfach zu handhaben, erzeugen aber im HTML-Code eine Menge Unsauberkeit und "Luft". Kleine kostenlose Spezialprogramme wie zum Beispiel **HTML-Shrinker** sind in der Lage, diese "Luft" aus dem Code zu entfernen. Das kann dazu führen, dass man von ursprünglich 15 KB einer Seite 5 KB einsparen kann, also ein sattes Drittel. Man muss mit diesen Programmen aber vorsichtig umgehen. Besser vorher eine Sicherungskopie anlegen! Ich habe es erlebt, dass plötzlich auf Rockprojekt-Seiten durch das "Shrinken" doppelte Navigationsleisten erschienen.

Wer nun diese elementaren Regeln ein wenig beachtet, hat dennoch genügend Spielraum, eine bemerkenswerte Website zu entwickeln. In Regel wird es so sein, dass sich nach Absprache ein Bandmitglied darum kümmert oder ein guter Freund sich bereit erklärt, die Gestaltung und Pflege der Bandpage in die Hand zu nehmen. Viele Köche verderben den Brei!

Nun muss man sich um einen Provider für den Webspaces bemühen. Wer einen T-Online-Anschluss hat, kommt damit schon in den Genuss eines kostenlosen Speicherplatzes von 10 MB, der im Grunde völlig ausreicht. Nachteil: Die Adresse ist kryptisch lang, man hat keine

eigene bandbezogene URL. Bei anderen Anbietern ist es ähnlich. Es gibt inzwischen auch viele Möglichkeiten, über Internet-by-call an eine kostenlose Homepage zu kommen. Dies wird aber immer mit der Einblendung von Werbung verbunden sein, was oft genug ziemlich stört (wenn bei jedem Klick ein neues Werbefenster aufgeht). Man kann auch bei verschiedenen Providern für kleines Geld eine Homepage als Visitenkarte einrichten und hat auf diese Weise eine eigene Webadresse. Von da aus kann man zum Beispiel auf die T-Online-Homepage (mit der langen Adresse) linken, ohne das der Besucher es merkt.

Man muss sich genau erkundigen, was bei dem jeweiligen Provider möglich ist. Viele erlauben zum Beispiel nicht mal den Download von MP3s. Schlecht für Bands, die sich musikalisch vorstellen wollen. Das direkte Abspielen von Sounddateien ist wieder ein anderes Thema, weil dazu auf dem Server eine Streaming-Funktion eingerichtet sein muss. Damit muss man sich näher befassen, weil das eine ausufernde Sache ist. Ich empfehle Bands aber, es sich einfach zu machen und sich bei **www.mp3.com** oder einer ähnlichen Site anzumelden. Dann reicht ein einfacher Link von der Homepage auf die dortige Bandsite und schon können sich die Fans eure Songs anhören.

Bei T-Online ist es nicht möglich, eine Ordnerstruktur der Homepage anzulegen. Alle Dateien müssen auf einer Ebene sein. Also kann man viele Gestaltungsprogramme vergessen. **Netobjects Fusion** ist eines der wenigen Programme, das die Dateien auch "flat" anlegen kann. **MS Frontpage** hingegen legt viele kryptische Ordner an. Allerdings ist für Laien, die schon mal mit MS Word gearbeitet haben, Frontpage wirklich leicht zu bedienen. Fusion erscheint mir im Vergleich dazu ziemlich kompliziert. Beide Programme enthalten aber bereits durchaus verwendbare vorzügliche Templates (fertige Vorlagen), was die Sache sehr erleichtert. Es ist aber auch eine Preisfrage. Wer viel Geld ausgeben will, kauft sich **Adobe Golive** oder **Macromedia Dreamweaver**. Damit wächst der Funktionsumfang, aber auch die Einarbeitungszeit. Ob das Ergebnis am Ende besser ist...? Glücklicherweise, der in der Lage ist, den Code von Hand zu programmieren!

Schließlich muss man noch klären: Wie sieht es mit den CGIs beim Provider aus? Eigene (programmeigene) möglich? Gästebuch möglich? Andere Formulare? Chat? E-Mail-Anbindung? Viele Provider liefern bei Anmeldung gleich auch noch den nötigen Satz Websoftware mit, so dass man dafür überhaupt keine Mark ausgeben muss. Zwar ist das nicht immer die neueste Version, reicht aber für den Anfang allemal.

Wer das alles in den Griff bekommt, ist auf dem besten Weg, eine gute und informative Bandpage zu entwickeln. Sind alle Dateien auf den Server geladen (auch ein Kapitel für sich, man benötigt ein FTP-Programm), darf man aber nicht versäumen, sich selbst das Ergebnis noch einmal ausführlich online anzuschauen, nach Möglichkeit - wie oben schon gesagt - in verschiedenen Browsern. Man erlebt immer wieder Überraschungen. Ein Link funktioniert nicht, eine Seite ist gar nicht da, auf einer anderen werden Elemente doppelt dargestellt usw. Immer mit der Ruhe! Es wird schon werden!

Und schließlich sollte natürlich umgehend die neue Band-Homepage bekannt gemacht werden. Also erst mal beim Rockprojekt anmelden! Und dann bei sämtlich erreichbaren Suchmaschinen. Eine Shareware wie **Hello Engines** leistet dabei gute Dienste! Damit kann man nicht nur die Page automatisch anmelden, sondern auch die für Suchmaschinen wichtigen Metatags (eine Art Wegweiser) generieren. Darauf möchte ich hier aber nicht näher eingehen. Dazu gibt es genügend Fachliteratur und Berichte in PC- und Internet-Magazinen. Gutes Gelingen!