

Über zwei Jahre hat man die Fanbase von Bitwig Studio in der Warteschleife gelassen. Nach entsprechend langer, weitgehend aber öffentlichen Beta-Phase ist es nun soweit: Mit offiziellem Release-Datum am 26. März steht die 1.0-Version der neuen Digital Audio Workstation aus Berlin in den Läden. Wie auch schon vorausgehenden Previews in S&R 10.2012 und 8.2013 zeigten, hat das Entwickler-Team die Zeit gut genutzt, um eine sehr leistungsfähige und professionelle Sequencer-Software abzuliefern.

Der neue EDM-Standard?

Bitwig Studio 1.0 Software-Sequencer für MacOS, Windows, Linux

AUTOR: AXEL LATTA

Doch alles begann viel früher! Im Jahr 2001 stellte die Firma Ableton mit Live und seiner »Session View« einen Gamechanger vor. Durch die tabellenartige Ansicht und das automatische Anpassen von Loops war eine vollständig neue Arbeitsweise gegeben, die

schnelleres und intuitiveres Arrangieren zum Ziel hatte.

So erstaunlich es klingt, bis heute konnte Ableton mit Live seine Monopolstellung behalten, denn alle anderen Sequencer blieben ihrem linearen Denkansatz weitgehend

treu. Um genau zu sein, machten nur zwei Hersteller einen kleinen Abstecher in die Welt der ständig loopenden Clips: Cakewalk mit Sonars Matrix-Ansicht und Steinberg mit der Arrangement-Spur in Cubase – zwei dennoch völlig unterschiedliche Ansätze, so entwickel-

te sich Live zum Platzhirschen im Bereich der elektronischen Tanzmusik.

Dementsprechend war die Aufregung im Netz groß, als Bitwig die ersten Promo-Videos seines Sequenzers veröffentlichte. Nicht nur auf den ersten Blick sind die Ähnlichkeiten zu Ableton Live frappierend. Das liegt wohl mitunter daran, dass sich das Bitwig-Team, ebenfalls in Berlin ansässig, teilweise aus ehemaligen Ableton-Mitarbeitern zusammensetzt.

Zwei Jahre und stattliche elf (!) Beta-Versionen später gesellte sich Ungeduld zur ursprünglichen Begeisterung der Beobachter. Böse Zungen bezeichneten Bitwig sogar als »Vapourware«, also Software, die nie fertiggestellt wird und sprichwörtlich in der Luft verpufft.

Die Entwickler haben ihr Ding aber durchgezogen, ganz nach dem Motto »Gut Ding will Weile haben«. Der Sequencer ist ab sofort für die Plattformen Windows, Mac und sogar Linux erhältlich. Ein sehr ausführliches Handbuch in englischer Sprache ist zum Glück auch schon fertig.

WAS IST BITWIG STUDIO?

Bei der Antwort »eine DAW eben« liegt sogleich die Frage auf der Hand, ob es nicht schon genug Sequenzerprodukte auf dem Markt gibt. Allerdings. Aber schön für den User ist es ja immer, eine große Auswahl zu haben – und von einem »DAW-Einerlei« kann gewiss keine Rede sein, denn so unterschiedlich die Arbeitsweisen sind, so verschieden sind die Konzepte von Cubase, Live & Co.

In diesem Sinne positioniert sich auch Bitwig mit einem durchdachten Konzept, das viele gute Ideen beinhaltet und eine Grundausstattung an Instrumenten, Effekten und Sounds mitbringt, die man zum Musikmachen braucht. Wer sich gerade neu orientiert und natürlich alle, die vor Neuem grundsätzlich keine Scheu haben, sollten sich Bitwig Studio näher anschauen. Wer sich in der Sequenzer-Landschaft ein wenig auskennt, wird auch immer wieder Details finden, die an einen der bekannten Sequenzer erinnern – dennoch ist Bitwig mehr als ein Sammelsurium von beliebten Sequenzer-Features. Das stellt man sehr schnell fest, wenn man ein paar Runden probefährt ... Im Fokus stehen moderne Produktionsweisen, in denen Audio, MIDI, Mix und Sounddesign zu einem kreativen Prozess verschmelzen.

GUI UND WORKFLOW

Bitwig ist mit einem makellosen Einzelfens-terdesign aufgebaut, dessen Hauptbestandteil entweder die Arrangement-Ansicht oder der Clip-Launcher ist. Ein großer Vorteil ist, dass beide Ansichten in Bitwig auch im gleichen Fenster erscheinen, wenn man möchte. Selbst auf einem kleinen Laptop lassen sich somit Clips komfortabel per Drag&Drop austauschen und schnell Ideen ausprobieren. Trotzdem aber kann man gleichzeitig linear im Arrangement arbeiten, um beispielsweise spontan einen Vocal-Track aufzunehmen. Gerade fürs Songwriting ein echtes Power-Feature. Mehr noch: Da man mehrere Projekte gleichzeitig öffnen kann, ist es auch möglich, Clips, Devices oder ganze Kanalzüge per Drag&Drop von einer Produktion in die nächste zu übertragen.

Während Ableton Live erst kürzlich eine Multi-Monitor-Unterstützung integrierte, liefert der Neuling diese wichtige Funktion gleich von Anfang an. Neben ein paar Single-Window-Konfigurationen kann man auf Modi wie »Dual« oder gar »Triple« umschalten, um Bitwig mit bis zu drei diskreten Fenstern, also Arrangement, Clip-Launcher und Editor, auf mehreren Bildschirmen zu verteilen. Danke dafür! Es ließe sich allerdings noch etwas mehr Platz ausschlagen, wenn Transport- und Werkzeugleiste nicht in jedem dieser drei Fenster gleichzeitig erscheinen würde.

In der Kopfzeile sind außerdem Anzeige für Tempo, Metrum und Abspielposition des Songs untergebracht. Hier findet man auch Bitwigs grundlegende Shuffle-Funktion, die 8tel- oder 16tel-Werte im Projekt stufenlos versetzen kann. Ein ausgereifter Groove-Pool, der zeitliche Verzögerungen und Akzente etwa von der MPC-Serie, einem E-mu SP1200 oder Logic beliebigen Clips überstülpt, entfällt leider.

Links befindet sich der Inspector, der objektbasiert arbeitet, das heißt, sein Inhalt aktualisiert sich je nach ausgewähltem Element. Ist ein Kanalzug selektiert, wird dieser komplett mit Fader, Sends und Routing gespiegelt, wie man es beispielsweise von Logic oder Sonar her kennt.

Einen ebenfalls sehr wechselhaften Darstellungsbereich findet man unter dem Hauptfenster: das »Device Panel«. Es zeigt entweder die auf einer Spur abgelegten Plug-ins oder den Inhalt von MIDI- und Audio-Clips an. Das Panel lässt sich nicht nur ein- und ausblenden, sondern auch frei skalieren.

Die Ansicht der drei Hauptbereiche im mittleren Teil des Fensters lässt sich mit den Schaltflächen »Arrange«, »Mix« und »Edit« maximieren – es ist wirklich sehr angenehm, MIDI-Noten oder Audio-Clips über den gesamten Bildschirm hinweg zu editieren, ein Arrangement anzulegen oder den Mixer in vollem Ausmaß zu nutzen.



Bitwig Studio Hersteller/Vertrieb Bitwig / B4 Distribution
UvP (boxed / Download) 329,- / 299,- Euro
www.bitwig.com

+++

sehr gutes Clip-Editing

+++

hervorragendes Modulations-system

+++

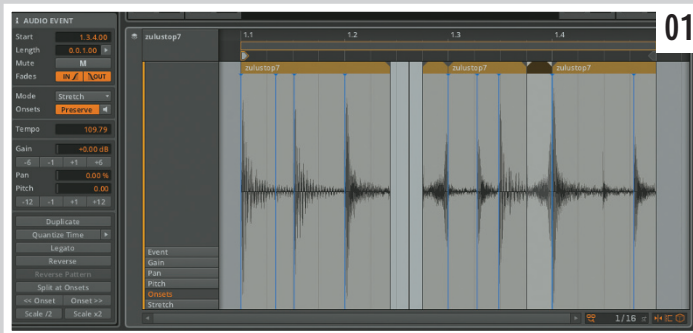
beeindruckendes Container-Konzept

++

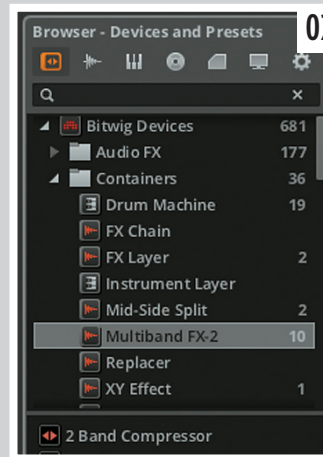
Crash-Protection

keine AU-Schnittstelle / keine Video-Unterstützung

So geht modernes Songwriting, auch wenn Bitwig Studio in vielen Aspekten sehr stark an Ableton Live erinnert. Vor allem der Clip-Launcher ist auch bei Bitwig Studio ein zentraler Bestandteil, wenngleich ein gewichtiger Unterschied ist, dass Loop-orientiertes und lineares, Objekt-orientiertes Arbeiten parallel möglich ist.



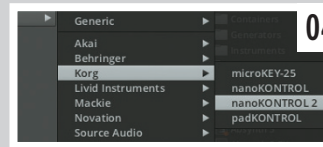
01



02



03



04



05

01 Das hat gefehlt: Zerschnittene Elemente lassen sich frei verschieben und trimmen. Audio-Clips dürfen sogar andere Audio-Clips beinhalten.

02 Der Browser mit Stichwortsuche listet u. a. Devices und Samples.

03 Die wohl größte Ähnlichkeit zu Ableton Live ist der Clip-Launcher, mit welchem Ableton 2001 die Loop-basierte Musikproduktion revolutionierte. Bitwig geht hier noch einen Schritt weiter und erlaubt gleichzeitig das Arbeiten mit dem Clip-Launcher (links) und der linearen Produktionsweise (rechts). Das intuitive Mischen von Audioloops kann man so mit der spontanen Aufnahme von z. B. Vocal-Spuren kombinieren – optimal für modernes Songwriting.

04 In den »Preferences« lassen sich MIDI-Controller anmelden und verwalten. Für zahlreiche Modelle verschiedener Anbieter werden sogar vorgefertigte Skripte mitgeliefert, die eine bidirektionale Kommunikation zwischen MIDI-Gerät und Host ermöglichen können. Bitwig Studio beinhaltet außerdem eine »Controller API«, welche erlaubt, neue MIDI-Controller weitreichend in das Setup einzubinden. Wer sich mit Java auskennt, kann nach einem kurzen Blick in den PDF-Guide loslegen.

05 Auch der Container in der Device-Chain zeigt Parallelen zu Ableton Live. Ein Power-Feature von Bitwig ist das Modulationssystem, das die Modulation von fast jedem Parameter erlaubt – egal ob Instrument, Effekt, Audio- oder MIDI-Spur.

Vorbildlich gelöst ist die Script-gesteuerte Einbindung von Controller-Hardware in Bitwig Studio. Dabei muss man nicht selber das Schreiben der Scripts erlernen, denn es gibt bereits eine Vielzahl von Controller-Templates für z. B. Nektar Panorama, Base von Livid Instruments, Novation Launchpad und viele andere Geräte von Korg, Akai usw.

IMMER DEN DURCHBLICK BEHALTEN

Fehlt eigentlich nur noch ein Browser. Dieser platziert sich auf der rechten Seite und verwaltet auf sieben Tabs alle Geräte, Presets, Samples, Clips und Dateien. Dank Stichwortsuche und temposynchroner Vorhörfunktion ist auch dieses Helferlein bestens ausgerüstet. Hier kann man auch verankern, in welchen Ordnern die gewünschten Sound-Libraries oder Plug-ins abgelegt sind.

Von Haus aus sind erst mal keine Presets für Bitwigs Devices vorhanden, was in erster Linie ärgerlich ist, um einen Eindruck der

Synthesemodule zu bekommen. Die sogenannten »Factory Device Presets« sind Bestandteil der »Essential Collection«. Diese und andere Sammlungen von Presets, Sounds und Instrumenten müssen erst über den »Package Manager« vom Bitwig-Server heruntergeladen werden. Sogar ohne Neustart der Software sind alle Erweiterungen danach sofort einsatzbereit. Drums, Effekte und Loops werden als einzelne WAV-Dateien installiert, womit auch eine Verwendung in anderen Applikationen erlaubt ist. Instrumente hingegen, etwa »Dr. Power's Wurlitzer« finden als geschlossener Monolith ihren Platz auf der Festplatte.

INSTRUMENTE

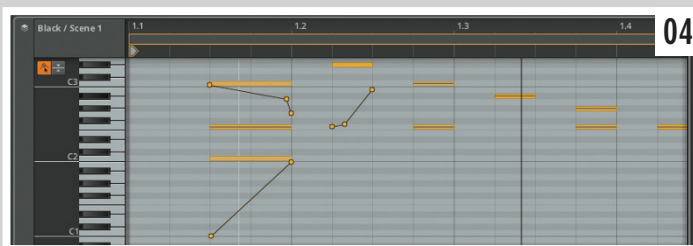
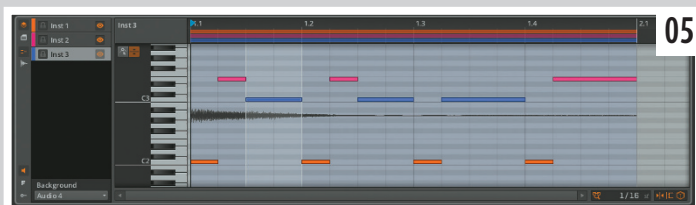
Neben einem »Sampler« bietet der Instrumenten-Ordner drei waschechte Klangerzeuger, die die gängigsten Syntheseverfahren abdecken. Wie der Name schon vermuten lässt, kümmert sich »FM-4« um die Frequenzmodulationssynthese mithilfe von vier Operatoren.

»Organ« hingegen stellt eine klassische Tonrad-Orgel mit neun Zugriegeln dar. Absolute Pflicht ist natürlich ein subtraktiver Synthesizer. »Polysynth« arbeitet mit zwei Oszillatoren, die jeweils nahtlos zwischen den Wellenformen Rechteck und Dreieck überblenden und mit einem 16-fachen Unisono arbeiten können. Mit sieben verschiedenen Filtertypen und Rauschgenerator sind hier erst mal die Grundsteine gelegt.

Modulationsquellen und -ziele werden übrigens nicht über eine umständliche Routing-Matrix verschaltet, sondern über ein ausgetüfteltes Modulationssystem, das sich wie ein roter Faden durch die komplette DAW zieht und später noch genauer beschrieben wird.

Navigiert man durch den Instrument-Ordner und klickt auf ein paar Presets, wird schnell klar, wie groß doch die Klangvielfalt ist, die allein schon die hauseigenen Klangerzeuger bieten. Daumen hoch, und ein Lob an die Sounddesigner!

Tolle MIDI-Tools und sehr gut klingende Instrumente



01 Zwei der mitgelieferten Klargerzeuger: FM-4 und Polysynth

02 Viele Instrumente wie »Dr. Power's Wurliizer« öffnen das dazugehörige Multisample im hauseigenen »Sampler« – fertig gemappt und spielbereit.

03 MIDI-Programmierung per Histogramm

04 Sofern der Klargerzeuger mitmacht, dürfen MIDI-Noten selbst in Akkorden unterschiedliche Pitchwheel-Kurven besitzen.

05 Der Editor kann wahlweise sogar mehrere MIDI-Clips und einen Audio-Clip gleichzeitig darstellen.

06 Des Weiteren sind noch fünf Drum-Synthesizer für Kick, Snare, Clap, Tom und Hi-Hat an Bord. Mithilfe von Rauschgeneratoren und ADSR-Hüllkurven sowie verschiedenen Filtern lassen sich weitreichende Klangvariationen umsetzen.

MIDI

Sehen wir uns mal den Umgang mit MIDI-Clips an. Für Velocity, Panorama, Timbre oder Gain lässt sich im Inspector ein Histogramm einblenden, das die statistische Verteilung der Noten-Events anzeigt. Mit drei Parametern kann man gezielt Werte spreizen, Chaos induzieren und den Mittelwert gesammelt anheben oder absenken. Das sieht zuerst recht wissenschaftlich aus, entpuppt sich jedoch schnell als eine sehr aussagekräftige Darstellungsform, die Bearbeitungen für

mehr »Human Feel« erstklassig umsetzen lässt.

Eine Schaltfläche namens »Micro-Pitch Expression« blendet im Editor über jeder Note eine Linie ein, welche die Tonhöhe repräsentiert und nun frei verschoben werden sowie beliebige Kurvenverläufe annehmen kann. Der Controller-Befehl für das Pitch-Wheel, normalerweise fest im MIDI-Protokoll verankert, wirkt sich sonst immer auf den gesamten Kanal aus. Mit Bitwigs Spezialfunktion kann man subtile, fließende Tonhöhen-

änderungen auf einzelne Noten innerhalb eines Akkords übertragen und somit sehr interessante Portamento-Effekte erreichen. Der Hersteller kann natürlich nichts dafür, dass dieses Feature nur mit den hauseigenen Klargerzeugern funktioniert. Somit ist diese Technologie in etwa mit »VST Expression« in Cubase vergleichbar, welche ebenfalls nur ein paar VST3-Instrumente von Steinberg verstehen.

Sind MIDI-Clips auf mehreren Spuren vorhanden, kann man diese über die Schaltfläche »Layered Editing« auswählen und

somit im gleichen Editor anzeigen und bearbeiten. Sofern man die Clips in verschiedenen Farben gekennzeichnet hat, besteht eine erstklassige Übersicht vom gesamten Pattern – ein Hilfsmittel, das sonst nur Nutzern von hochausgereiften linearen DAWs wie Cubase oder Samplitude gegönnt war. Sogar eine der Audiospuren im Projekt lässt sich zur noch besseren Orientierung im Hintergrund einblenden.

Über den Router »Hardware Instrument« ist außerdem das Einbinden von externen Klangerzeugern direkt auf der Spur möglich.

Im Gegensatz zu vielen anderen Sequenzern besteht keine hundertprozentige Trennung zwischen der Audio- und MIDI-Welt. Ableton Live kann MIDI-Clips, sofern diese eingefroren wurden, auf Audiospuren ziehen. Auch in Bitwig klappt das, außerdem arbeitet der neue Sequenzer mit einem weiteren Spurtyp namens »Hybrid«, der gleichzeitig Instrument- und Audio-Clips beinhalten darf. Die Verwandlung eines kompletten Instrument-Clips oder nur eines selektierten Bereichs erfolgt über den Befehl »Bounce In Place«. Diese Technik ist sehr zeitgemäß, wenn man sich ins Gedächtnis ruft, in wie vielen aktuellen Produktionen Synthesizer-Phrasen zuerst aufgenommen wurden, um das Material mit harten Schnitten und Reverse-Effekten aufzufrischen.

Die Bounce-Funktion steht ebenfalls zur Verfügung, sobald man einen Bereich auf einem Effekt oder sogar der Master-Spur (!) selektiert. Mit nur wenigen Handgriffen lässt sich hier eine extrem gute Resampling-Technik nutzen.

AUDIO

Einmal in der Audiodomäne angekommen, ist es aber noch nicht vorbei mit dem verbesserten Workflow. Direkt in Bitwigs Clip-Ansicht kann man Material anhand der Transienten trennen und diese Schnipsel direkt im Clip bearbeiten: löschen, verschieben, trimmen, umkehren und stretchen. Ein Clip ist zudem nicht nur auf das eigene Ausgangsmaterial beschränkt, sondern darf auch Elemente aus anderen Audio-Clips beinhalten. Parameter wie Pitch, Gain oder Panorama lassen sich dann sehr komfortabel für die einzelnen Elemente ändern. So kann man Audiomaterial neu zusammenstellen, ohne dass ein Transfer in die Arrangement-Ansicht bzw. eine Konsolidierung nötig wäre. Ein absolut klarer Vorteil gegenüber Ableton Live, nicht nur für Glitch-Effekte.

Dass der neue Sequenzer das REX-Format nicht unterstützt, ist zu verschmerzen, denn das Audio-Slicing befindet sich auf dem

neuesten Stand. Wie in Live kann man Audio-Clips anhand der erkannten Transienten oder eines vorgegebenen Taktrasters zerschneiden und die Schnipsel fein säuberlich auf einen Drum-Sampler übertragen. Der zusätzlich erzeugte MIDI-Clip beinhaltet dabei alle Slices mit der ursprünglichen Phrasierung und Dauer. Die Slices kann man ganz einfach umschichten oder ein komplett neues Pattern aufnehmen.

Einen Algorithmus, der im Stile von »Convert to Harmony« einzelne Segmente auf Tonhöheninformationen untersucht und ein MIDI-Clip daraus generiert, gibt es nicht. Für den Kumpanen »Convert To Drums« allerdings hat sich Bitwig eine hübsche Alternative ausgedacht, wie wir noch bei den Effekten sehen werden.

Und wie steht es um den allmächtigen Einzelspur-Export? Der Menüeintrag »Export

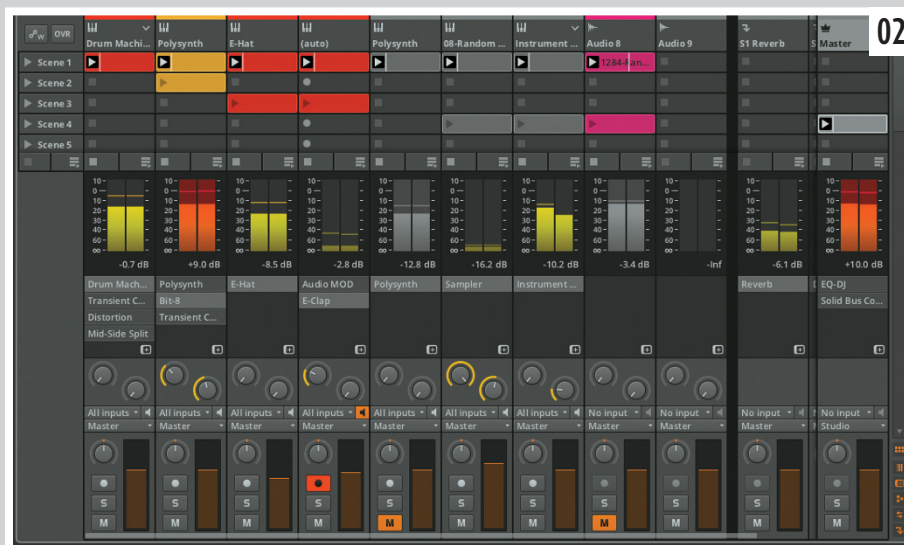
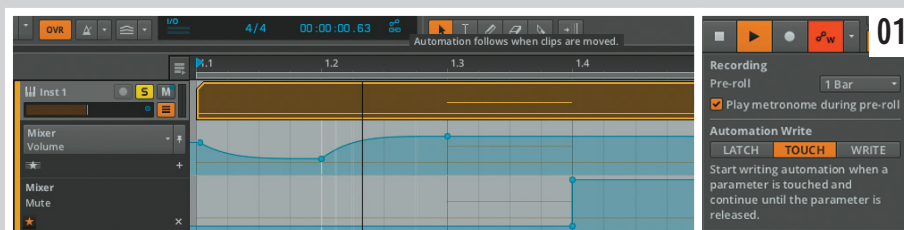
Audio« wird ein Lächeln auf so manches Produzentengesicht zaubern. Die Option »Pre Fader« ist schon mal eine tolle Sache, denn so lassen sich alle Einzelspuren unabhängig von der Faderposition auf »Unity Gain« herausrechnen, was eine maximale Bitauflösung verspricht und viel Arbeit erspart, möchte man die Session an einen Mixing-Engineer weitergeben. Vielleicht kommen die Berliner noch auf den Trichter, dass die Option »Pre FX« an dieser Stelle mindestens genauso praktisch wäre. Im Moment muss man sich also um das Deaktivieren der Insert-Effekte, wie leider bei allen DAWs, noch selbst kümmern.

EFFEKTE, CONTAINER UND MODULATION

Dass auch Bitwig eigene Audio-Effekte im Repertoire hat, sollte eigentlich klar sein. Der Ordner »Audio FX« beinhaltet insgesamt 25

Mixer und Audio-Engine: Viele Kleinigkeiten – hohes Potenzial!

Lobenswert ist der flexible Audioexport, der sogar einzelne Stems mit Unity Gain erlaubt – sehr praktisch für den Datenaustausch bei Kollaborationen mit anderen Musikern.



01 Das Automationssystem ist mit separaten Lanes und mehreren Modi bestens ausgestattet.

02 Die Ansichten lassen sich individuell anpassen. Sogar eine große Meter-Bridge ist dabei.

Die Effekte besitzen teils sehr abgefahrene Features.



01 Bitwig Studio lässt mit seinen 25 mitgelieferten Audio-Effekten kaum Wünsche offen. Lediglich ein Spektrumanalyzer in den EQs (oder gar als separate Instanz) wird vermisst.

02 Speziell angepasste Container erleichtern die Arbeit.

Prozessoren, von Reverb und Delay über diverse Filter und Equalizer bis hin zu den üblichen Dynamikwerkzeugen.

Weitaus interessanter ist aber die Neuinterpretation dieser altbekannten Klassiker. Viele der Devices besitzen nämlich eine oder mehrere Ablageflächen, die wiederum einen Effekt aufnehmen können. Je nach Gattung sitzt der Abgriffpunkt an einer anderen Stelle. So kann beispielsweise nur der Nachhall des »Reverb« einen beliebigen Effekt durchlaufen, während die Erstreflexionen unangetastet bleiben. Möchte man aus diversen Gründen einen Bitcrusher und einen Kompressor nur in die Feedback-Schaltung des Plug-ins »Delay« integrieren, steht auch diesem Vorhaben nichts im Weg. Ein UAD 1176 LN im Steuersignal des Noise-Gates muss ja nicht unbedingt sein, aber diese Beispiele zeigen schon, welche kreativen Spielereien im Handumdrehen umsetzbar wären.

Selbstverständlich lassen sich auch mehrere Devices in beliebiger Form bündeln. Bitwigs Variante von Lives Geräte-Racks heißen schlicht »Containers«. Allerdings geht der Sequenzer neue Wege, wenn es um besonders häufig benötigte bzw. spezielle Setups geht.

Ein Beispiel wäre das »XY Instrument«, das in jeder der vier Ecken einen eigenen Klangerzeuger fassen und somit Layer-Sounds nahtlos überblenden kann. Das gleiche Prin-

zip verfolgt der »XY Effect«, nur eben mit Effekten.

Um diesen Effektwahnsinn zu komplettieren, greifen wir noch einmal das bereits beim Polysynth angesprochene Modulationssystem auf. Modulationsquellen in Devices, egal ob Instrument oder Effekt, sind durch ein Pfeilsymbol gekennzeichnet. Nach einem Klick darauf beginnen alle verfügbaren Modulationsziele, im Device bzw. in den direkt verbundenen Devices blau zu blinken. Per Klick-Drag kann man dann den gewünschten Parameter sowie Minimal- und Maximalwert in einem Aufwasch definieren, in etwa vergleichbar mit Native Instruments' »Massive«. Auch die Zuweisung von mehreren Parametern ist möglich. Der Befehl »Löschen« steht nach einem Rechtsklick zur Verfügung. Das geht bei Weitem schneller als in Lives »Mapping-Fenster«. Volle Punktzahl!

Quellen lassen sich aber nicht nur in bestimmten Instrumenten oder Effekten, sondern auch ganz autark innerhalb eigener Devices generieren. Dazu bringt Bitwig drei »Modulators« namens »Audio Mod«, »LFO« und »Step Mod« ins Spiel.

Nach kinderleichtem Mapping per Drag&Drop wird alles moduliert – solange sich die Geräte in der »FX Chain« des jeweiligen Modulators befinden. Möchte man aus einem Drittanbieter-Plug-in also einen Step-Filter

basteln, einen Kompressor nachträglich mit einer Ducking-Funktion versehen oder das LowShelf-Band im UAD API 550a in Abhängigkeit einer Kick absenken, ist das kein Problem. Sehr schön, dass solch eine extravagante Funktion von Anfang an dabei ist.

MIXING UND AUTOMATION

Obwohl Instrumenten- oder Effekt-Layer automatisch Unterspuren im Mixer erzeugen, die sich neben der Hauptspur ausklappen lassen, ist es leider nicht direkt möglich, Gruppenspuren nachträglich anzulegen, außer man schickt die gewünschten Spuren über das Ausgangs-Routing an einen freien Eingang. Auch das wiederum muss Stück für Stück geschehen, denn Bitwig versteht es nicht, mehrfach selektierte Spuren der gleichen Bearbeitung zu unterziehen. In Ableton Live lässt sich so nämlich das Panorama, Lautstärke oder Aux-Pegel komfortabel einstellen.

Ein paar Punkte mehr sammelt Bitwig dafür hinsichtlich des Automationssystems, das neben den Modi »Write« sogar »Touch« und »Latch« aus dem Ärmel schüttelt. Das Schreiben einer Automation ist unkompliziert. Jeder bewegter Parameter eines Devices spiegelt sich sofort in der Automationsansicht der entsprechenden Spur wider. Jede Spur verfügt zudem über Schaltflächen, wel-

che die vorhandenen Automationskurven ausklappen. Hier kann man entweder mit dem Stift-Werkzeug im Freihand-Modus zu Werke gehen oder lineare Verläufe durch die gehaltene [Alt]-Taste nachträglich mit exponentiellen bzw. logarithmischen Steigungen versehen. Leider ist das Anheben und Absenken gerader Linien innerhalb eines selektierten Bereichs nicht ohne weiteres möglich.

Auch dem Automationssystem zuzuschreiben sind die Clip-Slots, mit denen die Master-Spur versehen ist. Diese dienen nämlich nicht dem Abspielen von Audio- oder MIDI-Material, sondern zum Steuern von einigen Abspielparametern sowie den hier abgelegten Plug-ins. Eine feine Sache, da man somit beispielsweise den Anteil des globalen Shuffle-Effekts oder des Song-Tempos von Clip zu Clip ändern kann. Ebenso fix sind verschiedene Einstellungen eines Kompressors oder DJ-EQs auf der Stereosumme zeitlich festgesetzt.

ENGINE

Der Workflow an der Oberfläche überzeugt, fehlt nur noch ein Blick unter die Haube. Dass weder ReWire- noch Video-Unterstützung an Bord sind, ist für viele Interessenten vielleicht noch akzeptabel, die fehlende AU-Schnittstelle (Mac) hingegen ist ein echter Schandfleck: Bleibt momentan also nur VST.

Ein großer Vorteil von Bitwig Studio ist, dass jedes VST-Plug-in als eigener Prozess behandelt wird, wodurch dieser bei einem Ausrutscher nicht den Host selbst mit in den Abgrund reißt. Stattdessen erscheint ein Hinweis, der über den Absturz informiert und einen direkten Neustart des Plug-ins ermöglicht, ohne die Wiedergabe zu beenden. Während des Tests kam es glücklicherweise zu keinem dieser negativen Zwischenfälle, und man musste »nachhelfen«, indem der Prozess

DAUMEN HOCH, UND EIN LOB AN DIE SOUNDDESIGNER!

absichtlich über die Aktivitätsanzeige von OS X beendet wurde.

Um dieses wohlgelungene »Sandboxing« jedoch auf der Bühne voll auszukosten, sollte man darauf achten, dass im Projekt verwendete Sound-Patches, speziell von einigen Drittanbieter-Klangerzeugern, beispielsweise »FM8« oder »Massive«, als Preset im Device selbst gespeichert vorliegen. Sonst lädt der Sequenzer nur das Start-Patch, welches im schlechtesten Fall erst mal keinen Mucks von sich gibt. Dieses Manko ist allerdings nicht Bitwig zuzuschreiben, sondern jenen Plug-in-Herstellern, die keine ordentliche FXB/FXP-Datenbank anliefern.

FAZIT

Der Hersteller selbst bezeichnet sein Debüt als ein Konglomerat der »besten Funktionen in Musik-Software der letzten 15 Jahre«. Na ja, wäre dem wirklich so, müsste man auch ein Comping-System, Surround-Unterstützung, Melodyne-Integration per ARA, Alternativen zur VST-Schnittstelle und vieles andere einbauen. Ohne Frage ist Bitwig nicht die erste Wahl, wenn es um Postproduktion, reines Mixing oder allgemein Projekte mit

hohem Audio-Trackcount geht. Für Sound-design, Live-Performances, DJing oder Musikproduktion mit elektronischem Schwerpunkt ist diese Aussage jedoch gar nicht so verkehrt.

Bitwig hat Ableton Live zwar noch nicht überrollt, aber eine sehr gute Ausgangsposition für den nun unvermeidlichen Wettkampf geschaffen. Wer das Konkurrenzprodukt kennt, findet sich in Bitwig sehr schnell zurecht, denn die Parallelen sind nicht von der Hand zu weisen.

Neben der Standard-Version gibt es im Moment keine weiteren Varianten, vergleichbar mit »Intro« oder »Suite«. Der Preis von knapp 350 Euro ist aber absolut in Ordnung. Fehlt eigentlich nur noch ein unverschämter Crossgrade-Rabatt für Live-Nutzer.

Gegenwärtig in Planung – und die Umsetzung dauert hoffentlich nicht wieder zwei Jahre – sind Funktionen wie ein Multi-User-Support via LAN/Internet sowie eine vollständig offene, modulare Oberfläche, um selbst Hand an die Baupläne zu legen und bestehende Geräte zu modifizieren. Wir sind also gespannt! Der Start ist auf jeden Fall mehr als gelungen. ■

