



Augen weg vom Bildschirm und hin zur Interaktion mit dem Publikum: die Boogie Pimps setzen den Otus-Controller als DJ-Instrument ein.

Boris Pipiorke-Arndt sprach mit
Marcus Rudloff aka Mark J Klak.

Boogie Pimps Auf der Suche nach der Eierlegendenwollmilchsau

Passend zum aktuellen DJ-Workshop sprachen wir mit dem deutsch-australischen DJ-Kollektiv Boogie Pimps über das Auflegen im digitalen Zeitalter.

Beat / Wie seid ihr zum digitalen DJing gekommen?

Marcus / Angefangen haben wir natürlich mit dem Auflegen von Vinyl, danach kamen CDs. Ab 2005 hatten wir Traktor mit Timecode-CDs im Einsatz, seit gut einem Jahr arbeiten wir jedoch ausschließlich mit Controllern. Unserer Meinung nach ist der Controllereinsatz gerade beim Auf- und Abbau am unkompliziertesten.

Beat / Wie sieht euer digitales Setup momentan aus?

Marcus / Wir arbeiten mit einem MacBook Pro, an dem zwei Otus-Controller angeschlossen sind, und mit vier Decks in der Software. Ein zweites MacBook dient als Backup und Monitor, auf dem wir via Screensharing das Bild des Hauptrechners spiegeln – dadurch muss mir mein Partner nicht ständig über die Schulter schauen. Die beiden Controller fassen wir in einer virtuellen Soundkarte zusammen und kommen so auf sechs Stereoausgänge, da wir auch die Kopfhörerausgänge nutzen. Wir arbeiten ausschließlich im External-Modus und bevorzugen zum Mixen den Pioneer

DISKOGRAPHIE (AUSZUG):

2002 | Somebody To Love
2005 | Music In Me
2007 | Then Came You
2008 | Gang Bang
2009 | Fresh & PeeBoy EP

DJM-800. Der Mixer ist mit digitalen Eingängen ausgestattet und erlaubt es, dass wir unser Equipment leicht zu einem bestehenden ergänzen können. Ein einfaches Umschalten der vier Mischpultkanäle reicht, und schon können wir loslegen, ohne den Arbeitsfluss eines Kollegen zu stören.

Beat / Wie seid ihr auf die Otus-Controller gestoßen?

Marcus / Meine Technikaffinität war wohl der ausschlaggebende Punkt. Ich bin eigentlich stets und ständig auf der Suche nach der „Eierlegendenwollmilchsau“ im Controllerbereich. Irgendwann habe ich zufällig den Otus im Internet entdeckt. Die Bauweise und Funktionen sahen wirklich sehr vielversprechend aus, und so habe ich uns einfach zwei davon besorgt.

Beat / Ihr habt euch sehr intensiv mit der Programmierung der Otus-Controller beschäftigt. Was war euch dabei besonders wichtig?

Marcus / Wir wollten in erster Linie die Blicke vom Bildschirm lösen, um mit dem Publikum besser zu interagieren und intuitiv arbeiten zu können. Die programmierbaren LEDs, die Statusmeldungen reflektieren, und eine in Fleisch und Blut übergegangene Bedienung der Geräte erlauben eine Darbietung, wie sie uns zuvor nur mit Schallplatten oder der CDs möglich war. Außerdem war es uns wichtig, nicht nur die Grundfunktionen eines CD-Players nachzubilden, sondern das Gerät eher in Richtung eines Instruments zu trimmen.

Beat / Welche Vorteile ergeben sich durch das digitale Auflegen an sich für euch?

Marcus / Die Kombinationsmöglichkeiten von vier Decks, gepaart mit den grandiosen Effekten von Traktor, ergeben eine nahezu unerschöpfliche kreative Spielweise. Wir lassen in unseren DJ-Sets Teile von bis zu vier Tracks in einem Loop zusammenfließen, um sie dann versetzt wieder als einzeln wahrnehmbare Stücke zu entlassen. Darin liegt auch der entscheidende Unterschied zum Mixen mit der Platte: Beim Vinylauflegen ist man immer an den vorgegebenen Trackaufbau gebunden, die Variationsmöglichkeiten sind fast nur auf die Auswahl der Songtitel begrenzt. Die Selektion der richtigen Tracks ist natürlich auch bei unserer Art aufzulegen nach wie vor das A und O und wird auch immer die Qualität des DJs auszeichnen – die Art des Zusammenfügens unterscheidet aber das herkömmliche und digitale Mixing.

Beat / Wie geht ihr mit Aussagen wie „echte DJs spielen Vinyl!“ um?

Marcus / Rein technisch gesehen stimmt die Aussage ja, aber generell finde ich solche Äußerungen reichlich spießig und letztlich ermüdend. Für mich zählt nur das musikalische Ergebnis. Ich sehe die Berufung eines DJs in der Auswahl und Zusammenstellung von Songs. Die eigentliche Kunst besteht im Mixing – und genau an diesem Punkt vereinen sich die Welten wieder. Ich verstehe die Möglichkeiten des digitalen Auflegens mehr als eine Aufforderung zum Remixen in Echtzeit und als eine andere, neue Form, wie man von einem Track zum nächsten gelangt. Insofern betrachte ich uns natürlich auch als „echte DJs“. ■

DIE AKTUELLE BESETZUNG DER BOOGIE PIMPS ...

... besteht aus dem Erfurter Marcus Rudloff und dem Australier Jon Henderson. Weltweite Bekanntheit erlangte die House-Formation im Jahr 2002 mit dem Titel „Saltshaker – Somebody To Love“. Neben weiteren sehr erfolgreichen Produktionen wie „Sunny“ oder „Gang Bang“ finden sich auch Remixproduktionen für Künstler wie Rosenstolz, Jason Nevins oder KLF in ihrer Diskografie. Als DJ-Team trifft man die beiden rund um den Globus an.
www.boogiepimps.com
www.myspace.com/realboogiepimps

Digital-DJ für Profis

Otus-Programmierung à la Boogie Pimps!

Projekt-Infos

Material: Traktor Pro 1.2, EKS Otus

Zeitaufwand: knapp 45 Minuten

Inhalt: Otus-Installation, Aktivierung der Otus-Konfiguration, Controller-Einrichtung in Traktor, Belegung der Bedienelemente

Schwierigkeit: Einsteiger und Fortgeschrittene



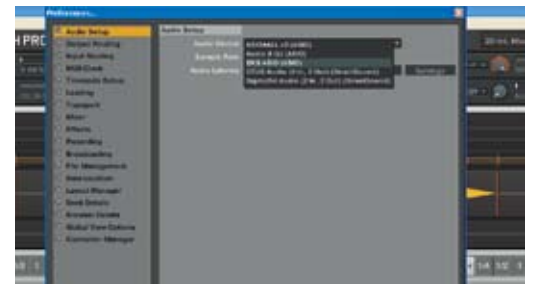
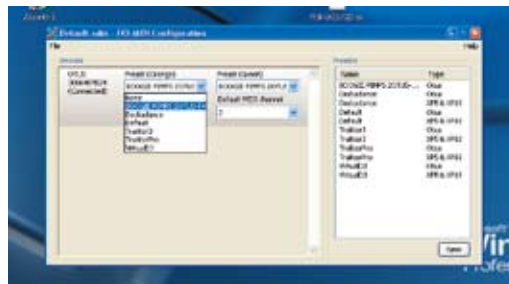
Der finnische Hersteller EKS bietet seit Anfang dieses Jahres den spektakulär aussehenden DJ-MIDI-Controller Otus an. Dass sich dieser zudem auch noch sehr komplex programmieren lässt, zeigen wir Ihnen in diesem Workshop.

von Boris Pipiorke-Arndt

Viele MIDI-Steuergeräte sind mit festen Controllerbelegungen versehen und bieten auch darüber hinaus kaum Anpassungsmöglichkeiten. Da die meisten DJ-Programme mit einer MIDI-Lernfunktion ausgestattet sind, ist diese Tastsache auch nicht unbedingt problematisch. Möchte man allerdings eine sehr individuelle Arbeitsweise mit einem solchen Gerät abbilden, tun sich schnell Grenzen auf. Der von EKS angebotene Otus bietet sehr komplexe Eingriffsmöglichkeiten, die die Belegungen der Bedienelemente und optischen Anzeigen mit einschließen. In diesem Workshop haben wir

uns mit der House-Formation Boogie Pimps zusammengefunden und präsentieren Ihnen deren aufwändig programmierte Otus-Anpassung in Verbindung mit der DJ-Software Traktor Pro. Im Folgenden haben wir uns dabei auf die Umsetzung einer Zweidecksteuerung mit einem Controller beschränkt und bieten Ihnen dazu alle benötigten Dateien auf unserer beiliegenden Leser-DVD. Informationen über eine Vierdeck-Variante finden Sie auf der Webseite der Boogie-Pimps.

www.boogie-pimps.com



1 Otus-Treiber

Installieren Sie das aktuell auf der Webseite von EKS erhältliche Treiberpaket für den EKS Otus. Es enthält einen Audio- und einen MIDI-Treiber sowie ein MIDI-Konfigurationsprogramm. Letzteres sollte vor dem Start von Traktor oder automatisch nach dem Laden des Betriebssystems gestartet werden. ▶▶

2 Dateipfad

Damit Sie die Otus-Programmierungen mit dem MIDI-Konfigurationsprogramm aktivieren können, kopieren Sie bitte die *.xop-Datei auf einem Windows-Rechner in das Verzeichnis C:\Programme\Gemeinsame *Dateien*\EKS\Presets, auf einem Mac wandert diese in *Macintosh HD/Library/Application Support/EKS/Controllers/Presets/*. Wählen Sie für beide Kanäle das eben installierte Preset und bestätigen Sie die Übernahme der Änderungen. ▶▶

3 Audiotreiber

Der Otus ist mit einem Audiointerface ausgestattet. Um dieses in Betrieb zu nehmen, starten Sie bitte Traktor und öffnen Sie das Preferences-Menü der DJ-Applikation. Konsultieren Sie den Menüpunkt *Audio Setup* und wählen Sie unter *Audio Device* den Eintrag für den Otus aus. Weitere Feineinstellungen bezüglich der Audioqualität und der Latenzzeit treffen Sie ebenfalls in diesem Fenster. ▶▶



4 Audiokonfiguration

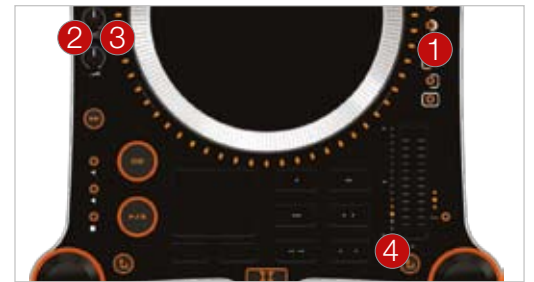
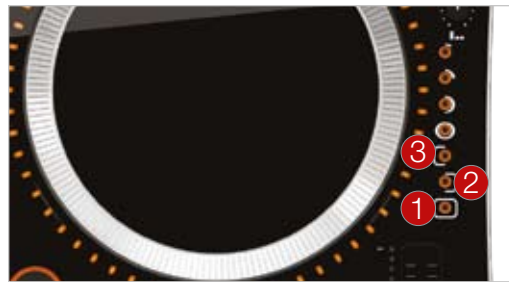
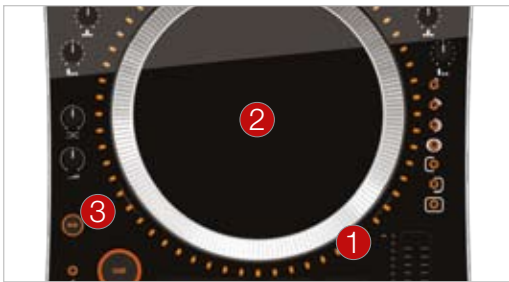
Da der Otus-Controller keine eigenen Fader besitzt, empfiehlt sich die zusätzliche Verwendung eines DJ-Mischpults zu Bewältigung der Mixaufgaben. Selektieren Sie daher in den *Preferences* unter dem Punkt *Output Routing* den Mixmodus *External*. Weisen Sie danach den Decks A und B die von Ihrem Otus verwendeten Kanäle zu. ▶▶

5 TSI-File importieren

Nachdem Sie die Audioschnittstelle des Otus aktiviert haben, folgt die Zuweisung seiner MIDI-Controller-Funktionen. Lassen Sie dazu das *Preferences*-Fenster geöffnet und drücken Sie den *Import*-Knopf. Lokalisieren Sie die entpackte MIDI-Konfigurationsdatei und laden Sie diese durch Betätigung des *Öffnen*-Knopfs. Im anschließenden Dialog können Sie bestimmen, welche Komponenten Sie verwenden möchten. ▶▶

6 Grundfunktionen

Nach dem Laden der Konfigurationsdatei können Sie mit dem linken unteren Bedienelement (1) durch die Ordnerstruktur der Playliste scrollen. Wenn Sie auf den Drehregler drücken, öffnen und schließen sich die Unterverzeichnisse. Der auf der rechten Seite befindliche Drehregler (2) dient der Navigation und dem Laden von Songs. Durch zweimaliges Drücken der Taste #3 wechselt das zu steuernde Deck. ▶▶



7 Pitchen und Scratches

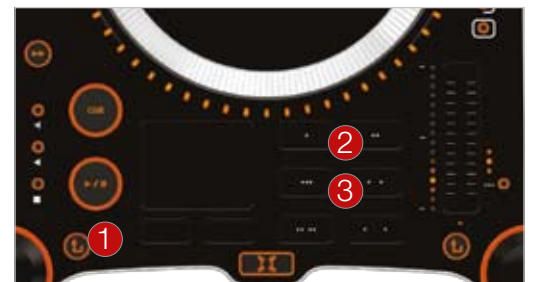
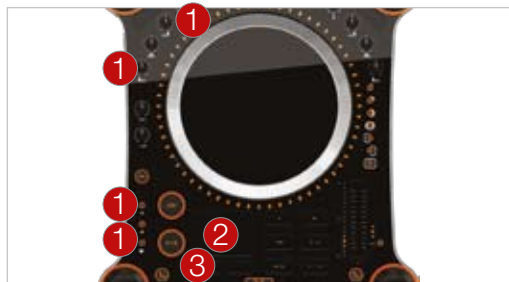
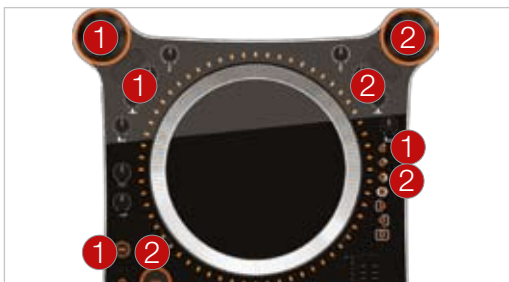
Die spektakulärste Programmierung des Otus ist die der im Songtempo um das Jog-Rad rotierenden LED-Anzeige (1). Beide Decks werden jeweils parallel durch eine orange und eine grün leuchtende Beleuchtung dargestellt. Wenn beide Decks synchronisiert sind, verschmelzen beide zu einer gelben LED-Kette. Mit dem Jog-Rad (2) können temporäre Pitchbends ausgeführt werden, bei gleichzeitigem Drücken der Taste #4 Scratchmanöver erfolgen. ▶▶

8 Cue-Punkte steuern

Mit Cue-Punkten lassen sich sehr individuelle und kreative Mixergebnisse realisieren. Auf der rechten Hälfte des Controllers wurden daher drei Knöpfe mit dieser Aufgabe betraut. Taste #1 dient dabei dem Setzen und Löschen von Cue-Punkten, Taste #2 zum Anspringen des nächstgelegenen Punkts und Taste #3 führt zum vorausgegangenen Cue-Punkt. ▶▶

9 Synchronisieren

Zwei Decks werden durch Knopfdruck auf Taste #1 synchronisiert. Mit den Drehreglern #2 erfolgt die Steuerung eines Dualfilters für jedes Deck. Das Besondere daran ist, dass beide Decks dabei immer parallel modifizierbar sind. Durch das gleichzeitige Drücken der Shift-Taste (4) dienen die Drehregler (3) der Änderung der Tonhöhe des Songs unabhängig von dessen Wiedergabegeschwindigkeit. ▶▶



10 Effektsteuerung I

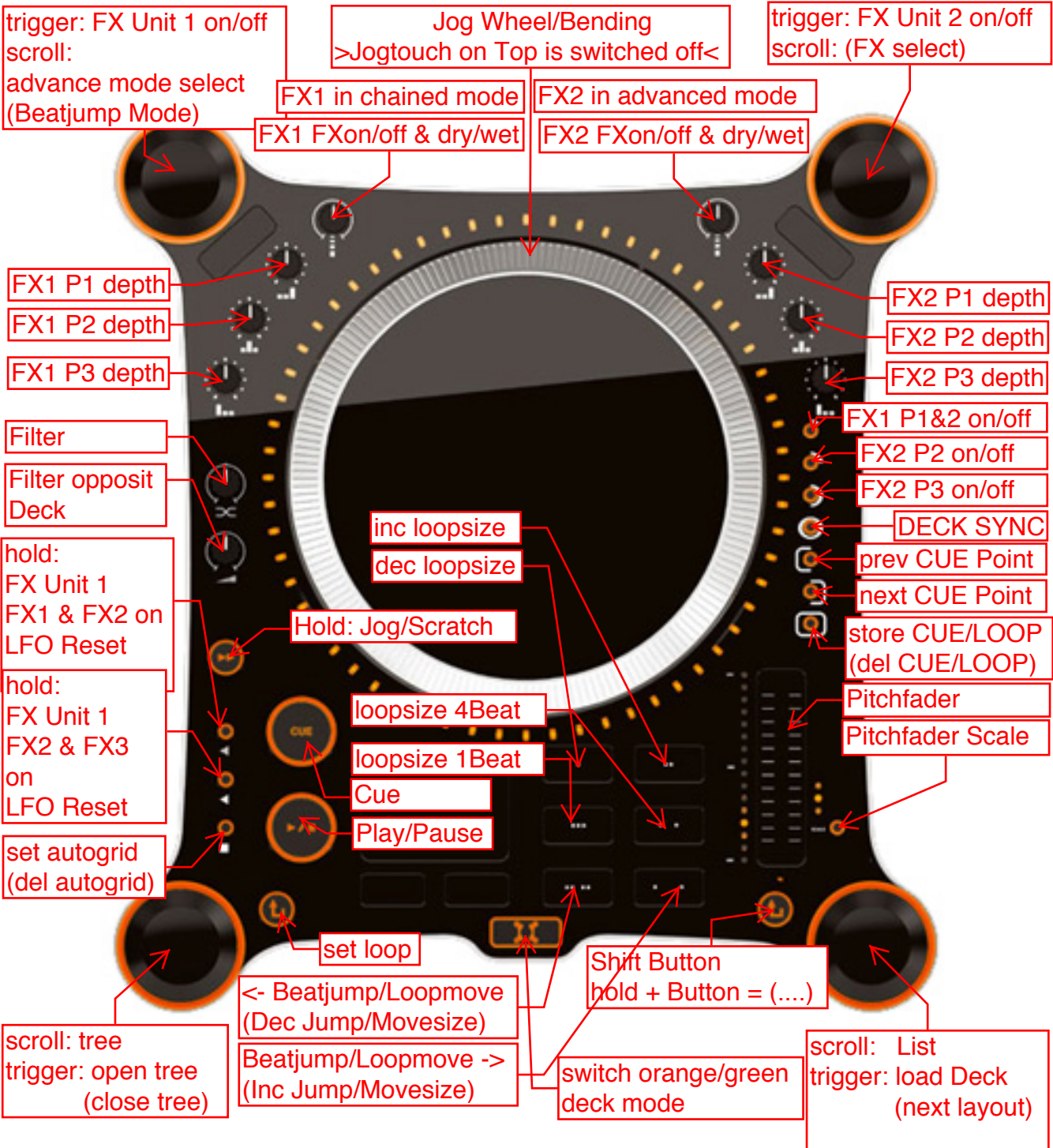
Die mit #1 gekennzeichneten Bedienelemente steuern den ersten Effektprozessor in Traktor. Sie können diesen Effektweg damit ein- und ausschalten und die Parameterwerte mit den Drehreglern in Echtzeit anpassen. Die mit #2 beschrifteten Regler und Knöpfe kontrollieren die Funktionen des zweiten Effektprozessors. Traktor Pro erlaubt eine freie Zuweisung der Effekte zu den Decks. ▶▶

11 Effektsteuerung II

Eine weitere Neuerung der aktuellen Traktor-Version sind die beiden zusätzlichen Effektbusse. Um auch diese umfassend zu steuern, wurde das Touchpad (2) des Otus als zusätzliche Shift-Taste definiert und die Kontrolle der beiden Effekte (1) zusammengefasst. Mit den Maustasten (3) lassen sich beide Effekte individuell ein- und ausschalten. ▶▶

12 Loops einfangen

Zu den am häufigsten genutzten kreativen Funktionen von Traktor zählt das Einfangen von Loops. Für dessen Aktivierung wurde eine gut erreichbare Taste (1) im unteren Teil des Controllers gewählt. Mit den beiden Tasten #2 kann ein Loop verlängert und verkürzt werden, wodurch sich beispielsweise Breaks live erzeugen lassen. Die beiden direkt darunter angeordneten Tasten (3) sind mit festen Loopgrößen versehenen. ■



trigger: FX Unit 1 on/off
scroll:
advance mode select
(Beatjump Mode)

Jog Wheel/Bending
>Jogtouch on Top is switched off<

trigger: FX Unit 2 on/off
scroll: (FX select)

FX1 in chained mode

FX2 in advanced mode

FX1 FXon/off & dry/wet

FX2 FXon/off & dry/wet

FX1 P1 depth

FX1 P2 depth

FX1 P3 depth

FX2 P1 depth

FX2 P2 depth

FX2 P3 depth

Filter

Filter opposit
Deck

hold:
FX Unit 1
FX1 & FX2 on
LFO Reset

hold:
FX Unit 1
FX2 & FX3
on
LFO Reset

set autogrid
(del autogrid)

scroll: tree
trigger: open tree
(close tree)

<- Beatjump/Loopmove
(Dec Jump/Movesize)

Beatjump/Loopmove ->
(Inc Jump/Movesize)

Shift Button
hold + Button = (...)

switch orange/green
deck mode

scroll: List
trigger: load Deck
(next layout)

inc loopsize

dec loopsize

Hold: Jog/Scratch

loopsize 4Beat

loopsize 1Beat

Cue

Play/Pause

set loop

FX1 P1&2 on/off

FX2 P2 on/off

FX2 P3 on/off

DECK SYNC

prev CUE Point

next CUE Point

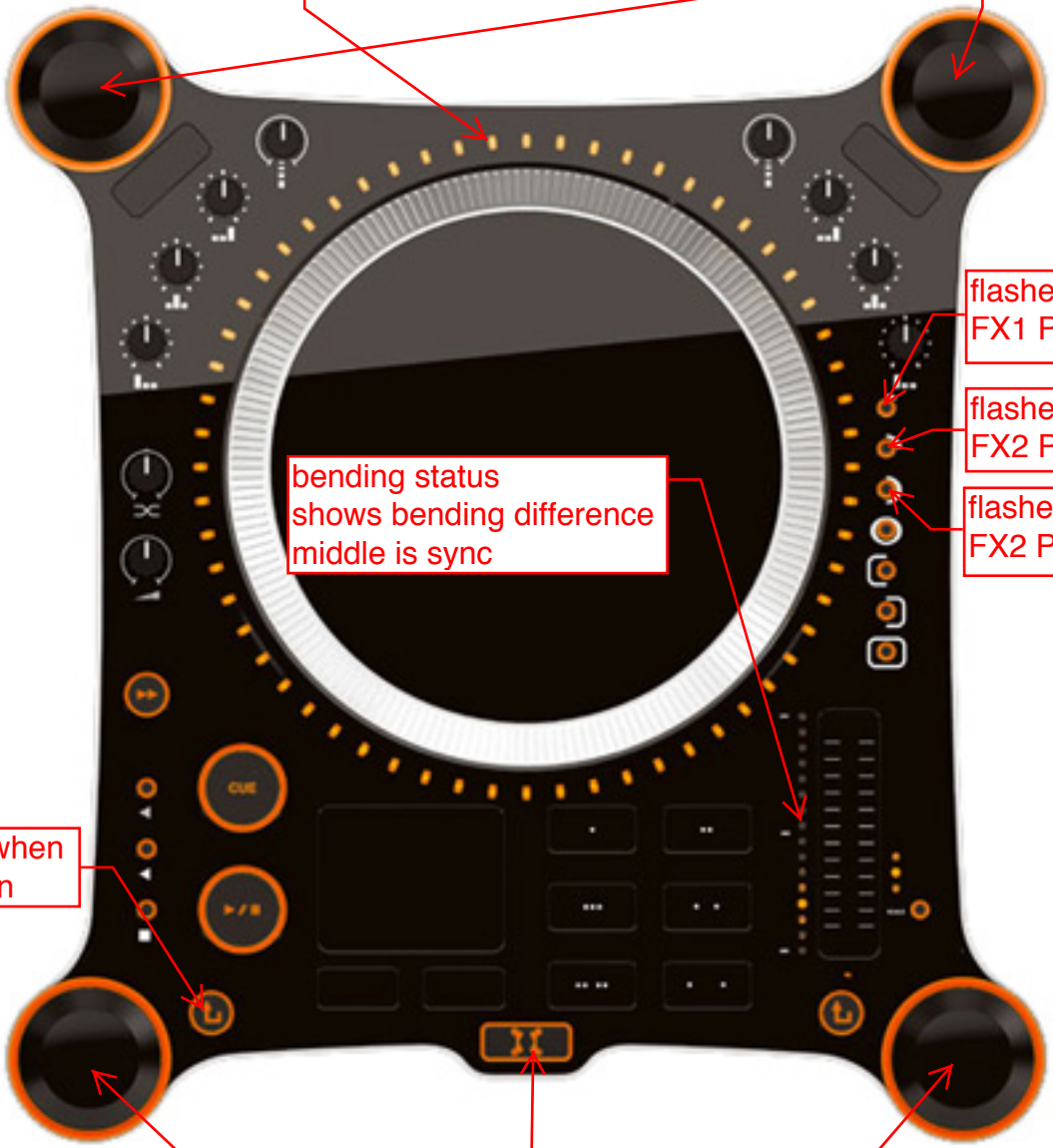
store CUE/LOOP
(del CUE/LOOP)

Pitchfader

Pitchfader Scale

LED: Beatscope rotates when deck is running
when both decks synced it appears yellow

flashes when FX Units
are on



flashes when
FX1 P1 is on

flashes when
FX2 P2 is on

flashes when
FX2 P3 is on

bending status
shows bending difference
middle is sync

flashes when
loop is on

flashes when deck is unload or track got less then 30sec left

- Otus audiosettings for 2Otus 4Decks external mode:
put both Otus in a virtuell soundcard with 4 stereo outs
- load the boogie pimps midi setting in the EKS Editor in
the system prefs
- load the Boogie Pimps Map in Traktor -> Midi Mapping



x/y pad and buttons
are off due to
mouse reasons

Press this button R1 followed by this button R2
enables browser view, do it again to disable
browser view