



Gratis auf DVD: Beat-Studio Kreativ-Vocals im Eigenbau

Zweifellos sind Vocals die bestgehütete Zutat für Songschreiber und Produzenten. Und das zurecht, tragen sie doch maßgeblich zum Erfolg vieler Hits bei. Und nicht zuletzt bieten sie von Natur aus den besten Wiedererkennungswert. Sie ahnen schon, was kommt? Klar, wir machen Vocals einfach selbst. Und das Beste: Jeder kann das!

von Marco Scherer

Projektinfos:

Material: DAW

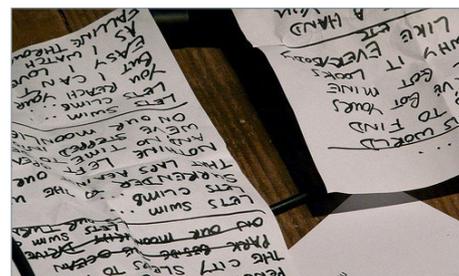
Zeitaufwand: 2-3 Stunden

Inhalt: Vocals selbst aufnehmen und aufbereiten.

Schwierigkeit: Fortgeschrittene



Intro



1 Start

Allem voran: keine Scheu! Jede Stimme lässt sich nutzen, egal wie rau, schief oder dünn sie im Original klingt. Und auch die Qualität der Aufnahme muss keinen High-Fidelity Studio-Standards entsprechen. Zwar ist es hilfreich, wenn die Stimme verständlich klingt und Hintergrundgeräusche sie nicht permanent übertönen. Jedoch findet sich meist sogar für zweitklassige Aufnahmen eine kreative Verwendung. ▶▶

2 Spontanität

Für den Anfang nutzen wir die klassischste Technik, um Vocals mehr Druck zu verleihen: Wir pitchen sie herunter. Doch zuvor brauchen wir natürlich Material. Also Mikro aufstellen oder Smartphone auf Bereitschaft und los geht's. Schon hier ein Tipp: Wenn Ihnen eine Idee zu einer Melodie oder einem Rhythmus im Kopf herum schwirrt, nehmen sie das sofort auf, egal wie lächerlich der Text klingt mag! ▶▶

3 Thema

Denn dann ist die Grundidee zumindest konserviert und gerät nicht in Vergessenheit. Danach können Sie sich Gedanken über den endgültigen Text machen, die Worte austauschen und neu aufnehmen. Auch ist es hilfreich, sich ein simples Thema vorzustellen. Für unseren ersten Take greifen wir – naheliegend – Weise das Thema „pitch it“ auf und beschreiben einige der Schritte der folgenden Nachbearbeitung. ■

Pitch-Shifter



1 Aufnahme

Der Text lautet: „Pitch it, Flip it, Cut it, Snap it, Chop it, Slice it, Flat it, Rock it“. Diesen nehmen wir auf und dann geht's ans Stylen. **Normalisieren** Sie die Aufnahme. Sind danach noch große Pegelsprünge enthalten, nutzen Sie einen **Limiter** zum Ausgleichen. Nur **Threshold** aufdrehen, bis es in etwa passt, es geht nicht um Nuancen. Schneiden Sie den Take so, dass jedes Wort für sich steht. ▶▶

2 Schneiden

Atmer und nicht gewollte Störgeräusche werden ebenfalls geschnitten und entsorgt. Schieben Sie die Slices passend ins Taktraster. Lassen Sie einen Beat oder ein Metronom dazu laufen, um den Groove im Blick zu behalten. Anschließend sorgt ein **Equalizer** für einen **Lowcut** bei 150 Hz. Wenn der Take soweit sitzt, bouncen Sie ihn auf eine neue Spur, damit er wieder zu einem Sample zusammengefasst wird. ▶▶

3 Pitchen

Dieses pitchen wir je nach Stimme um 4-6 Halbtöne herunter. Für die noch fehlende Räumlichkeit laden wir ein **Reverb** mit kurzem Ausklang, das wir nur dezent beimischen. Sie können bei Bedarf aber auch aus dem Vollen schöpfen, denn alles ist erlaubt, wenn es gut klingt. Zum Verdichten fügen wir einen **Limiter** hinzu, den wir mit aller Wucht zupacken lassen, damit der Take ordentlich komprimiert wird. ■



Vocoder

1 Präsenz

Eine weitere beliebte Technik zum Fitmachen „lyrischer Exzesse“ ist die Verwendung von **Vocodern**. Nehmen Sie wie schon zuvor einen Take auf, normalisieren diesen und setzen die einzelnen Silben passend in den Groove. Unseren Vocals mangelt es etwas an Präsenz. Genau jene Eigenschaft, die am wichtigsten ist, um Vocoder klare Sprache zu entlocken. Hier helfen wir mit dem **Luftikus Equalizer** nach. ▶▶



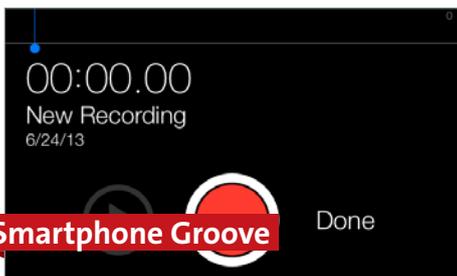
2 Equalizer

Die ersten drei Regler für Bässe und tiefe Mitten drehen wir fast komplett auf null, denn diese Frequenzen stören ohnehin nur im Vocoder-Klangbild. Dafür geben wir mit dem ersten gelben Regler rund 4 dB bei 2.5 kHz hinzu und schon wird die Aufnahme deutlich klarer (wie im Audiobeispiel 2 zu hören). Als zweites Plug-in laden wir den **TAL-Vocoder** und erzeugen eine **MIDI**-Spur, die zum Vocoder führt. ▶▶



3 Melodie

Spielen Sie entweder eine Melodie ein oder belassen es vorerst bei einer langen Note auf C3 oder C4. Je höher, desto deutlicher dürfte die Stimme ausfallen. Schon dürfte die Stimme wesentlich interessanter klingen. Per 16tel-**Delay** mit wenig **Feedback** können Sie für Räumlichkeit sorgen. Und zum Finetuning empfiehlt sich auch hier die Verwendung eines **Limiters**, um die Grundlautstärke zu erhöhen. ■



Smartphone Groove

1 Händisch

Smartphones sind nicht unbedingt des Sängers Liebling zum Aufnehmen der Vocals eines Welt-Hits, aber zum Festhalten von Ideen werden sie gern und häufig verwendet. Klar, denn die Geräte sind für gewöhnlich jederzeit und sofort einsatzbereit. Leider lässt manchmal die Qualität zu wünschen übrig oder die Takes sind von Störgeräuschen übersät. Doch in vielen Fällen lässt sich trotzdem aushelfen. ▶▶



2 Gate

Nehmen Sie eine Session mit ihrem Smartphone auf oder importieren „Smartphone 0 Recording.wav“ von DVD auf eine neue Spur. Das Sample ist ziemlich muffig, beinhaltet eine Menge Störgeräusche und groovt keinen Meter. Trotzdem lässt sich eine Menge damit machen. Schneiden wir zunächst einige der Geräusche weg. Laden Sie ein **Gate** und stellen **Threshold** auf etwa -15 dB und **Release** auf rund 100 ms. ▶▶



3 Boosten

Dem Gate folgt ein **Equalizer**, mit dem wir per **Lowcut** alles unterhalb 300 Hz wegschneiden. Per zweitem Band boosten wir die Frequenzen um 2 kHz breitbandig um 4 dB. Das macht zwar auch die Störenfriede lauter, verbessert aber die Sprachverständlichkeit. Achtung: Je nach Stimme kann die Frequenz abweichen! Zu guter Letzt laden wir wieder einen **Limiter**, der grob zupackt und so laut wie möglich macht. ▶▶



4 Slicing

Exportieren Sie das Zwischenergebnis als WAV-Sample und laden **Geist Lite** auf eine neue Spur. Aktivieren Sie dort im Browser die **Slice**- und **Auto load**-Buttons und navigieren zum exportierten Sample (oder Smartphone 1 von DVD). Nun gilt es, die Aufnahme in 16 sinnvolle Kleinteile zu gliedern. Hier können Sie sich gut an den Transienten orientieren oder einfach nach persönlichem Gusto vorgehen. ▶▶



5 Pads

Bestätigen Sie die gewählten Slices mit dem **Done**-Button, grooven sich mit den Samples ein und nehmen ein Pattern damit auf. Anschließend wollen die Samples etwas cooler gestalten und zunächst einen Halbton nach oben transponieren. Wechseln Sie zu **PAD/LAYERS** und aktivieren den **Pads**-Button. Alle Änderungen gelten nun für alle Pads. Drehen Sie **Tune** auf +1 Semitone und aktivieren das Filter. ▶▶



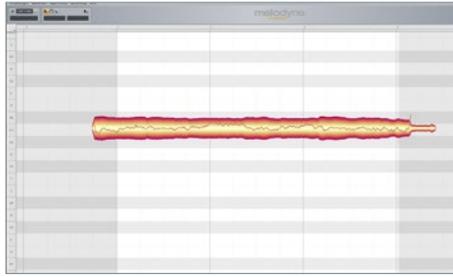
6 Filter

Stellen Sie **Cutoff** auf 12 Uhr und schalten **Free Env Visible** ein. Die Hüllkurve soll **Cutoff** bei Antriggern des Samples aufdrehen und kurz danach runterfahren. Verschieben Sie den oberen grauen Kasten (Sustain) des Free Envelope ein Stück nach links und den unteren Kasten (Release) wieder etwas nach rechts. Damit bleiben die nötigen Transienten hörbar und Störgeräusche werden schnell ausgeblendet. ■



1 Vocals

So seltsam es klingen mag: Aus der eigenen Stimme lassen sich nicht nur Vocals zaubern, sondern auch Flächen und sogar Lead-Sounds mit ordentlich Charakter. Nehmen Sie hierzu einfach einen langgezogenen Ton auf. Konzentrieren Sie sich auf einen ruhigen Atem, dadurch bleibt die Stimme stabiler. Ein paar Sekunden genügen bereits. Schneiden und normalisieren Sie die Aufnahme anschließend. ▶▶



2 Tonart

Zum Feststellen der Tonart können Sie ein Synth-Plug-in laden und bei laufender Wiedergabe eine Note nach der anderen spielen, bis die Tonart gefunden ist. Nutzen Sie dazu ein simples Preset mit Sägezahn und offenem Filter. Klingt die Aufnahme allzu schief, können Sie ein Tool wie Melodyne (Studio One), VariAudio (Cubase), Flex Pitch (Logic) oder Autotune nutzen, um die Stimme zurechtzurücken. ▶▶



3 Duplikat

Mit etwas Improvisation kommen wir aber auch ohne diese Plug-ins aus. Um die Aufnahme als Fläche zu nutzen, muss sie unendlich lange spielbar sein. Hierzu greifen wir in die Trickkiste. Pannen Sie die Spur komplett nach links, duplizieren sie, pannen die Kopie nach rechts und lassen sie rückwärts abspielen. Setzen Sie am Anfang und Ende ganz kurze Fade-ins bzw. -outs, damit der Loop nicht knackt. ▶▶



4 Hüllkurve

Exportieren Sie das Ergebnis als Audiodatei, laden diese in Ihren Sampler und wählen die **Root-Note** wie zuvor festgestellt. Drehen Sie die Regler für **Attack** und **Release** auf, damit der Sound langsam ein- und ausfadet. Klanglich geht's damit schon in Richtung Fläche. Unsere Aufnahme ist extrem verrauscht, wogegen wir mit dem Filter vorgehen. Stellen Sie ein Tiefpassfilter ein, stellen **Cutoff** auf 60%. ▶▶



5 Filter

Envelope Depth setzen wir auf Maximum und programmieren die Filter-Hüllkurve mit je 70% **Attack** und **Sustain**, sowie je 70% **Decay** und **Release**. Dadurch ist das Rauschen nur beim Antriggern kurz zu hören, wird aber vom Ohr nicht als solches wahrgenommen. Dazu können Sie noch einen **LFO** aktivieren und ebenfalls auf Cutoff einwirken lassen. Etwa mit einer Sägezahn-Wellenform und rhythmischen 16teln. ▶▶



6 Arpeggio

Mit einem beherzten **Phaser** oder **Flanger** lässt sich der Sound noch wunderbar gestalten (wie auf DVD zu hören). Richtig abgefahren wird die Aufnahme als Lead: Fahren Sie **Attack** und **Release** auf 0 und aktivieren den **Mono-Modus** Ihres Samplers sowie **Glide/Portamento**. Aber Achtung: Das klingt schaurig schräg! Polyphon und ohne Glide lässt sich das Sample auch prima als Grundlage für Arpeggios nutzen. ■



Glitches

1 Granulares

Auch vermeintlich nicht nutzbare Aufnahmen lassen sich prima verwerten, beispielsweise mit einem Granular-Sampler. Die passenden Eigenschaften bringen vor allem große Sampler wie Kontakt, Halion oder MachFive mit, aber auch der Ableton Sampler, Steinbergs Padshop oder zahlreiche Tools für Reaktor und Max4Live beschäftigen sich ausgiebig mit dieser Materie. Öffnen Sie eines der genannten Tools. ▶▶

2 Atomares

Laden Sie entweder das GLITCH 0 Sample von DVD oder eine eigene Aufnahme. Wir nutzen den MachFive im Ircam Granular-Modus. Dieser zerlegt das Sample in Tausende kleine geloopte Bruchstücke, deren Größe sich per Grain Size variieren lässt. Bei wechselndem Tempo entstehen sehr abgekehrte Effekte, wie sie übrigens schon in Matrix 1 und Terminator 4 zu hören waren. Guter Stoff für Sound-Designer! ▶▶

3 Experimentelles

Wir modulieren das Wiedergabetempo mit einem zufälligen **LFO** bei schnellen 4,15 Hz. Dazu die **Grain Size** per LFO mit **Chaos Lorenz**-Wellenform bei 0,01 Hz. Die Modulation sollte minimal ausfallen, etwa 30-40%, sonst entsteht nur sinnloser Klangbrei. Jetzt ist etwas Geduld und Experimentierfreude gefragt, denn die Ergebnisse sind nicht immer sofort durchschlagend. Aber wenn, dann sind sie sehr exklusiv! ■