

SOUNDDESIGN

UNIQUE

Wer in seinen Tracks nur Samples abfeuert und Loops aneinanderreihet, kommt schnell zu vorzeigbaren Ergebnissen, erzielt klanglich aber niemals Eigenständigkeit. Dabei war es noch nie so einfach wie heute, einzigartige Sounds zu erzielen. Mit Field-Recording und exzessivem Effekteinsatz schraubt man aus jedem noch so banalen Klang im Nu unverwechselbare Drums, pulsierende Bässe, frische Pads und eigenständige Lead-Sounds. von Marco Scherer, Mario Schumacher, Vera Schumacher

Ob Sie Natur- und Umgebungsgeräusche originalgetreu einfangen oder interessante Klänge aufnehmen möchten, um diese durch eine kreative Bearbeitung in frische Sounds zur Veredelung Ihrer Tracks zu verwandeln: Field-Recording und die kreative Aufnahme alltäglicher Gegenstände sind zweifelsohne ein Garant für unverbrauchte Klänge. Dabei ist es besonders reizvoll, Field-Recordings und „Found Sounds“ in einen musikalischen Kontext einzubetten: Ob Drum-Sounds, Atmos, Loops oder Flächen, Bass- und Lead-Klänge oder Texturen und Drones – mit selbst angefertigtem Audiomaterial können Sie Ihren Produktionen auf eindrucksvolle Weise eine individuelle Note verleihen. Bekannte Beispiele des kreativen Samplings sind Depeche Mode's Song „People Are People“ mit seinen markanten gesampelten Metallgeräuschen oder auch Skrillex' „Scary Monsters and Nice Sprites“, dessen Vocal-Hook auf einem Schrei eines Mädchens aus einem Youtube-Video basiert. Auf den folgenden Seiten möchten wir Ihnen in Form von Workshops zeigen, wie Sie aus Field-Recordings und Found Sounds musikalisch gut einsetzbare Sounds erstellen. Praxisnahe Tipps von Recording-Profis sowie Empfehlungen mobiler Aufnahmegeräte und Recording-Apps helfen Ihnen bei dem Einstieg.

Wie anfangen?

Eine der größten Herausforderungen beim Field-Recording ist, für die vorliegende Aufnahmesituation das am besten geeignete Recording-Equipment sowie die passende Aufnahmemethode zu finden. So erfordern Windaufnahmen einen gänzlich anderen Ansatz, als wenn Sie Meeresgeräusche unter Wasser einfangen möchten. Das Endergebnis wird dabei maßgeblich von Faktoren wie den gewählten

Recording-Geräten und Mikrofonen, der Perspektive (Nahaufnahmen oder akustische Panoramen) und der Länge einer Tonstrecke (kurze Skizze oder epische Klanglandschaft) mitbestimmt. Bevor man sich in eine Recording-Session stürzt, empfiehlt sich zunächst etwas gedankliche Vorarbeit. Zentrale Fragen sind: „Welchen Sound möchte ich erzeugen?“, „Welche Gegenstände muss ich dafür aufnehmen?“ und „Wie muss ich das Rohmaterial schließlich be-

Profi-Tipp

Von einem Geräusch zu einem tonal spielbaren Sound

Mit einem gewissen Know-how können Sie auch aus Geräuschen einzigartige, tonal spielbare Klänge erzeugen. Eine Methode ist die Anhebung der Resonanzfrequenzen mithilfe eines Equalizers, um dem Sample einen definierten tonalen Charakter zu verleihen. Recording-Profi Paul Marx erläutert seine Vorgehensweise: „Ich nutze oft ein sehr schmales Band im Equalizer und verstärke es um etwa 5 dB. Mit diesem Band suche ich in den tiefen Mitten nach Resonanzfrequenzen. Manchmal sind sie bereits ohne die Suche gut hör- und sichtbar, andernfalls entscheide ich mich für eine Frequenz, die bereits im Ausgangsmaterial relativ laut ist.“ Mithilfe eines flexiblen Equalizers wie dem FabFilter Pro-Q können Sie die Frequenzen exakt auf den nächstliegenden Ton der Klaviatur stimmen. Ergänzen Sie dann den Grundton durch die passende Obertonreihe. Um sich die entsprechende Berechnung zu sparen, können Sie z. B. auf den „Tontechnik-Rechner“ von sengpielaudio [2] zurückgreifen: Wenn Sie die Frequenz des gewünschten Grundtons in Hertz eingeben, werden Ihnen die korrespondierenden Obertöne angezeigt. Meist reicht es, drei bis fünf weitere schmale Equalizer-Bänder hinzuzufügen, die auf die Grundfrequenzen der Obertonreihe gestimmt sind. Durch die Wahl der individuellen Verstärkung der einzelnen Bänder können Sie den Charakter des Klangs formen. „Um dem Sound beispielsweise ein hohles Timbre zu spendieren, verstärke ich nur die ungeradzahlig Vielfache der Grundfrequenz“, erklärt Paul Marx. „Der Klang kommt dadurch der Square-Wellenform näher“. Im nächsten Schritt können Sie die Frequenzen, die Sie mittels Equalizer verstärkt haben, mit einem Multiband-Distortion-Plug-in noch weiter betonen und dem Signal gezielt weitere Obertöne hinzufügen. Das Ergebnis ist ein tonaler Klang, den Sie schließlich zur weiteren Bearbeitung in Ihren bevorzugten Sampler laden können.



Durch eine geschickte Kombination aus Equalizing und Multiband-Distortion können Sie Geräuschen eine tonale Färbung spendieren.

arbeiten?“ Je nachdem, ob Sie perkussive oder lang anhaltende, tonale oder rauschhafte sowie statische oder dynamische Sounds erzielen möchten, eignen sich nicht nur unterschiedliche Klangquellen, sondern auch bestimmte Aufnahmemethoden.

Im Studio

Abhängig davon, welches Geräusch Sie einfangen möchten, bietet sich eine Aufnahme im Feld oder Studio an. Für Studioaufnahmen reicht bereits eine hochwertige Grundausstattung aus Mikrophon, Preamp und Audio-Interface aus. Dynamische Mikrofone sind sehr robust und empfehlen sich besonders für laute Schallquellen wie Schlagzeug, Trommeln oder unerwartet laute Geräusche beim Feldeinsatz. Kondensatormikrofone zeichnen sich hingegen durch einen besonders klaren Klang und hohe Detailtreue aus – ideal für facettenreiche Stimm- und Instrumentenaufnahmen sowie leise Geräusche. Ob im Studio oder bei Field-Recordings: Bei der Aufnahme gilt wie so oft die Devise „Probieren geht über studieren“. Probieren Sie also nach Möglichkeit verschiedene Mikrofonkonfigurationen und -platzierungen aus, um das bestmögliche Ergebnis zu erzielen.

Im Feld

Für Field-Recordings empfiehlt sich ein hochwertiger Pocket-Recorder und Kopfhörer und je nach Aufnahmebedingungen Zubehör wie externe Mikrofone, Windschutz und Stativ. Wenn Sie noch kein entsprechendes Equipment besitzen, können Sie auch mit Ihrem Smartphone oder Tablet und einer frei erhältlichen App wie Zoom HandyRecorder (iOS) oder IK Multimedia iRig Recorder Free (iOS und Android) starten. Sollte Ihnen die Klangqualität des integrierten Mikrofons Ihres Tablets oder Smartphones nicht ausreichen, können Sie es mit einem Aufsteckmikrofon oder einem externen Mikrofon mit entsprechender Schnittstelle aufrüsten.

Falls Sie keine eigenen Feldaufnahmen anfertigen möchten, können Sie auf einen großen Fundus hochwertiger Field-Recordings zurückgreifen, die kostenfrei im Internet angeboten werden. Eine Liste besonders interessanter Anbieter finden Sie ebenfalls in diesem Spezial. Da nicht in allen Fällen eine kommerzielle Verwertung erlaubt ist, sollten Sie dabei unbedingt die jeweiligen Lizenzbedingungen der Samples beachten.

Vorgehensweise

Doch wie geht es nach einer ausgiebigen Recording-Session weiter? Der erste Schritt ist – na klar – das Sichten des aufgenommenen Materials. Hören Sie sich das Material möglichst in einem Audio-Editor oder Ihrer DAW an, damit Sie direkt gelungene Passagen als separate Audiodatei exportieren können. Anschließend folgt das Schneiden der Samples und wenn nötig das Beseitigen von Knack- oder Störgeräuschen. Die meisten Audio-Editoren und DAWs bringen auch für diese Aufgabe die nötigen Werkzeuge mit. Spezialisten wie iZotope RX helfen bei Bedarf, selbst Audiomaterial mit starken Artefakten zu reparieren. Bei leisen Aufnahmen kann es sinnvoll sein, den Pegel zu normalisieren. Gerade Aufnahmen von bewegten Klangquellen fallen oftmals sehr dynamisch aus, was es schwer macht, diese Sounds in einen musikalischen Kontext zu integrieren. Die Lösung ist eine gezielte Kompression, um einen konsistenteren Pegel zu erhalten. Mittels Equalizer können Sie ferner Klangkorrekturen vornehmen oder charakteristische Eigenschaften des Signals herausarbeiten. Bei der kreativen Effektbearbeitung Ihrer Aufnahmen sind Ihrer Fantasie schließlich keine Grenzen gesetzt. Auf den folgenden Seiten möchten wir Ihnen dazu einige Anregungen und praktische Tipps geben. Wir wünschen Ihnen viel Spaß beim Ausprobieren!

Profi-Tipp

Der Weg von „Found Sounds“ zu musikalisch nutzbaren Samples von Paul Marx [1]

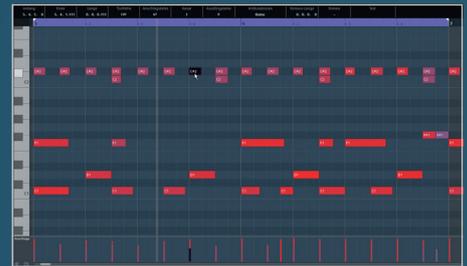
„Beim Samplen achte ich darauf, die Klangquelle möglichst trocken, nah und direkt aufzunehmen. Jedes Geräusch recorde ich mindestens fünf Mal, um mir im Nachhinein die interessanteste Aufnahme aussuchen zu können. Danach geht's direkt in Cubase weiter mit dem Schneiden. Ich beginne meist mit den Drumsounds: Kick, Snare, Hi-hat und Percussion. Dabei schneide ich die Samples möglichst kurz, damit sie im Drum-Sampler gut spielbar werden. Aber mein eigentlicher Fokus liegt auf der Signalbearbeitung: Wie kann ich den Klang eines einfachen, kurzen Samples durch Effekte so verändern, dass daraus Drums, Bass, Harmonie- und Melodieinstrumente werden? An erster Stelle steht bei mir stets ein Equalizer mit steilem Lowcut, um die tiefen Frequenzen aufzuräumen. Am liebsten verwende ich hier den Fabfilter Pro-Q2. Ich spiele lange mit dem EQ, um die Frequenzen zu finden, die den Charakter des Sounds am besten verstärken. Beispielsweise automatisiere ich für eine Kickdrum manchmal ein Bandpassfilter. Das startet etwa bei 5 kHz mit einer breiten Güte und ich lasse es sehr schnell in den Bassbereich zu 50 Hz wandern, während die Güte sehr schmal wird. Dadurch bekomme ich einen lauten, perkussiven Attack-Sound und lasse im Rest des Samples nur noch den Bass ausklingen. Anschließend arbeite ich mit Distortion oder Saturation. Steinberg Quadrafuzz 2 und Fabfilter Saturn sind hier meine Favoriten. Ich teile das Frequenzspektrum meist in mehrere Bänder auf und verzerrte sie mit unterschiedlichen Distortion-Typen. Für eine satte Kickdrum funktioniert für mich Tape-Saturation im Bassbereich oft am besten, während die hohen Mitten durch harte Distortion einen knackigeren Klang bekommen. Zum Schluss komprimiere ich das Sample, für Drumsounds auch gern sehr hart durch Maximizer oder Limiter. Der L1, L2 und L3 von Waves sind hier für mich unentbehrlich.“



Percussion

Sounds aus der Küche

Keine Frage – mit den richtigen Samples lassen sich selbst eher unspektakuläre elektronische Beats eindrucksvoll aufpeppen. Ein bewährtes Mittel zum eigenen Signature-Drum-Sound sind selbst angefertigte perkussive Samples. Dabei müssen nicht unbedingt Trommeln oder Percussion-Instrumente als Klangquellen dienen, auch alltägliche Gegenstände wie Küchenutensilien eignen sich bestens zu diesem Zweck. Und mit der entsprechenden Effektbearbeitung lassen sich auch aus recht dünn klingenden Smartphone- oder Tablet-Aufnahmen erstaunlich knallige Grooves zaubern.



1 Aufnahme

Unser minimalistisches LoFi-Drumkit besteht aus zwei Plastikschüsseln sowie verschiedenen Küchenutensilien aus Metall und Holz. Für die Aufnahme nutzen wir ein iPad sowie das Mikrofon iRig Mic HD und die App iRig Recorder von IK Multimedia [1]. Klasse: Von der Recording-App wird für iOS und Android auch eine kostenlose Version mit grundlegenden Aufnahmefunktionen angeboten. ✨

2 Editing

Für eigene Aufnahmen können Sie selbstverständlich auch auf das integrierte Mikrofon Ihres Smartphones, Tablets oder Laptops zurückgreifen. Achten Sie bei der Aufnahme der Alltagsgegenstände darauf, dass die einzelnen Schläge komplett ausklingen. Schneiden Sie dann das Sample-Material im Audio-Editor Ihrer Wahl (z. B. dem freien Audio-Editor Audacity [2]) oder Ihrer bevorzugten DAW. ✨

3 Sampler füttern

Laden Sie die spielfertig geschnittene Ausbeute Ihrer Aufnahme-Session oder die „Kitchen-Perc“-Audiodateien von der DVD in Ihren bevorzugten Sampler. Wir nutzen für diese Aufgabe den flexiblen Drum-Sampler NI Battery [3]. Probieren Sie die unterschiedlichen Samples aus, um herauszufinden, welche Funktion wie Bassdrum, Snare oder Hi-hat jeweils übernehmen können. Spielen Sie dann einen Beat ein. ✨



4 Mehr Druck

Gerade wenn Ihre Samples mit einem Low-End-Mikrofon aufgenommen wurden, klingen diese möglicherweise dünn. Doch das ist nichts, was eine gezielte Effektbearbeitung nicht richten kann. Zunächst spendieren wir unserem Groove mit dem Kompressor u-he Presswerk [4] und dem frei erhältlichen Limiter d16 Frontier [5] mehr Druck. Für mehr Räumlichkeit und Tiefe sorgt der Halleffekt ValhallaPlate [6]. ✨

5 Effekte

Wie wäre es außerdem mit einem Delay auf Snare, Hi-hats und Percussion? Routen Sie einfach die entsprechenden Sounds auf einen eigenen Sampler-Ausgang und versehen Sie diesen mit dem gewünschten Effekt. Wenn Sie möchten, können Sie nun die einzelnen Drums noch mit weiteren Effekten bearbeiten. So klingt unsere Kick durch das Hervorheben der Transienten und eine Pitch-Modulation noch knackiger. ✨

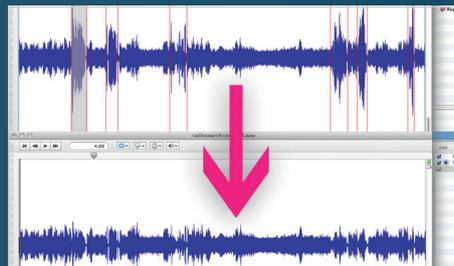
6 Layering

Um einen voluminöseren Klang zu erhalten, können Sie Bassdrum und Snare mit einer Sinuswellenform mit passendem Grundton bzw. gefiltertem weißem Rauschen (ebenfalls auf der DVD) doppeln. Sättigung, Bit- und Sample-Reduktion und der Transient Master verleihen der Snare mehr Punch und Biss. Auch die übrigen Sounds können Sie mit einer kreativen Effektbearbeitung noch individueller gestalten. ✨

Störsignale

Vom Radio zum Lead-Sound

Weißes Rauschen wird schon immer gern verwendet, um allzu brave Sounds anzureichern, Hi-Hats zu formen oder schlichtweg simple Riser zu gestalten. Aber muss es immer weißes Rauschen sein? Sicher nicht, denn auch andere Formen und Farben haben ihren Charakter, vor allem wenn sie kein konstantes Rauschen liefern. Passende Quellen finden sich überall dort, wo ein halbwegs gleichmäßiger Geräuschpegel vorherrscht. Beispielsweise im Radio bei der Kanalsuche, in Aufnahmen im Freien oder gar bei brummenden Kabeln. Für einen besonders fetten Lead-Sound haben wir unseren Ghettoblaster bemüht.



1 Recording

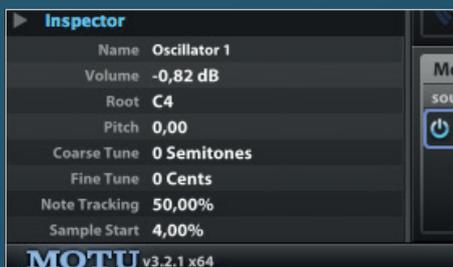
Dabei gingen wir fleißig auf Kanalsuche und haben mit dem Smartphone mitgeschnitten. Die Aufnahme enthält sowohl jede Menge Rauschen als auch Sprachfetzen und Schnipsel bekannter Songs. Letztere wollen wir allerdings nicht, daher laden wir das Sample in einen Audioeditor und schneiden die entsprechenden Stellen heraus. Im verbleibenden Teil schwankt die Lautstärke stellenweise noch heftig. ✨

2 Aufbereitung

An den betreffenden Parts senken wir die Lautstärke ab, sodass am Ende ein relativ geradliniger Pegel erreicht wird. Damit sich die Bässe später nicht mit den anderen Sounds beißen, laden wir einen Equalizer und schneiden die Tiefen großzügig ab etwa 800 Hz weg. Gleichzeitig heben wir den Bereich darüber um 6 dB an, denn da wir mit dem Smartphone aufgenommen haben, fehlt es etwas an Höhen. ✨

3 Wahl des Werkzeugs

Anschließend kommt der Sampler zum Zuge. Wichtig ist, dass dieser die Modulation des Samplestartpunktes beherrscht und idealerweise auch Oszillatoren besitzt. Wir nutzen MachFive 3, doch auch UVIs Falcon, Kontakt, Halion oder die Freeware Engine [1] besitzen diese Features. Davon abgesehen können Synth-Plugins wie Vember Surge, ElectraX, SynthMaster, Zebra oder Discovery Pro Samples laden. ✨



4 Modulationen

Im Sampler mappen wir die Aufnahme über den kompletten Bereich des Keyboards. Der wichtigste Part ist das Verknüpfen des Sample-Startpunktes mit einem zufälligen LFO, damit bei jedem Triggern einer Note ein anderer Teil des Rauschens wiedergegeben wird. Des weiteren reduzieren wir das Note Tracking (bzw. Keyfollow) auf 50%. Dadurch wird das Sample weniger intensiv hoch oder herunter transponiert. ✨

5 Settings

Nur auf 0% sollten den Wert nicht stellen, denn sonst erklingt bei gespielten Akkorden unter Umständen pro Note ein identisches Rauschen, was zu Phasenproblemen und unmixbaren Sounds führt. Wenn Sie ein greller Rauschen wünschen, transponieren Sie das Sample eine oder zwei Oktaven nach oben. Für mehr C64 Retro-Touch mit hartem Rauschen empfiehlt sich das Transponieren nach unten. ✨

6 Oszillatoren

Damit wir nicht nur Rauschen hören, erzeugen wir einige Oszillatoren und ein Tiefpassfilter, welches wir durch eine Hüllkurve mit kurzem Decay öffnen lassen. Ab hier ist jede weitere Gestaltung allerdings von Geschmack und Einsatzgebiet abhängig. Noch ein Tipp, vor allem für Hardware-Synths: Führen Sie das Radio-Rauschen doch mal in einen Synth und nutzen es dort als Modulationsquelle. ✨

[1] www.bestservic.de/downloads.html

Grooves

Von der Luftpumpe zum Drumloop

Beats kann per se jeder brauchen. Und wenn sie auch noch einen eigenen Touch haben, macht sie das gleiche Stück wertvoller. Praktisch, dass Natur und Umgebung einen unendlichen Fundus solcher rhythmischen Sounds liefern, sie wollen nur entdeckt und aufgenommen werden. Naheliegend, dass wir für Grooves vorwiegend bewegte Objekte im Visier haben, etwa arbeitende Maschinen, fallende Regentropfen, Finger-Drummings und andere Sounds, die sich mehrfach wiederholen und so einen Rhythmus erzeugen. Oder auch eine Fahrrad-Luftpumpe, die wir in einen eigenartigen Loop verwandeln. Im positivsten Sinne!



1 Ausschnitt

Als Grundlage dient unsere Aufnahme „Luftpumpe.wav“ von DVD. Da wir nur einen Ausschnitt des Samples verwenden wollen, suchen wir zunächst einen Part von vier Takten Länge. Um das Finden von Start und Ende zu erleichtern, nutzen wir das sich wiederholende Quietschen als Ausgangsbasis. Suchen Sie eine entsprechende Stelle und setzen dort den Startpunkt für das Sample und starten die Wiedergabe. ✨



2 Loop

Merken Sie sich die Stelle, an der gefühlt der vierte Takt endet, und setzen dort den Sample-Endpunkt auf das Quietschen. Einen perfekten Loop brauchen wir an dieser Stelle nicht, Sie müssen also nicht zu genau sein. Schneiden Sie die nicht benötigten Teile weg oder speichern den ausgewählten Teil als neues Sample. Das Timing des Pumpens fällt relativ gut aus, dennoch müssen wir etwas korrigieren. ✨



3 Slicen

Das Lösen wir mit Slices. Sollte Ihr Sampler keine Slices beherrschen, verwenden Sie den Geist Lite von DVD. Da wir als Länge bereits eine gerade Takt-Anzahl gewählt haben, brauchen wir die Slices nicht manuell setzen, sondern teilen das Sample einfach in 16 Parts auf. Wo die Slices nicht sauber sitzen, korrigieren wir die Startpunkte. Die Endpunkte schieben wir bei allen Slices etwas nach vorne. ✨



4 Hüllkurve

In unserem Maschine-Sampler werden die Slices automatisch als One-Shots abgespielt. Das ändern wir und stellen die Wiedergabe auf den Typ ADSR und fahren bei der Hüllkurve Sustain auf Maximum, Release auf rund 20 ms. Das lässt mehr Freiraum beim Gestalten von Grooves und macht uns unabhängig vom Tempo. Für den Anfang spielen wir alle Slices nacheinander ab, sodass der Loop wie im Original klingt. ✨

5 Umbau

Die Maschine Software setzt die Slices automatisch so hintereinander, dass das Sample lückenlos wiedergegeben wird. Somit sind also auch einige Noten nicht quantisiert, was wir nachholen. Auch fahren wir die Lautstärke der Slices mit dem Quietschen auf etwa 80% herunter, damit der Sound nicht nervt. Ab hier beginnt der kreative Part, denn Sie können die Slices völlig frei arrangieren. ✨

6 Effekte

So spielen wir stellenweise mit den Notenlängen, wiederholen manche Slices oder nehmen Staccato-Sequenzen auf, die wir zusätzlich mit Pitch-Automationen versehen. Dazu aktivieren wir ein Hochpassfilter, dessen Cutoff von einem langsamen LFO moduliert wird. Als Effekte laden wir ein Reverb, damit der Sound nicht so trocken klingt und dahinter einen Limiter, der für konstante Lautstärke sorgt. ✨

Wavetable-Klänge

Sounds aus Stimmaufnahmen

Es müssen nicht immer Massive, Z3TA+ oder Serum sein: Markante Wavetable-artige Sounds lassen sich mit den richtigen Werkzeugen und entsprechendem Know-how sogar aus dem Geplapper eines Kleinkinds erzeugen. Falls Sie nicht über einen solch exklusiven Klangerzeuger verfügen, tut es natürlich auch Ihre eigene Stimme, die so ausdrucksstark und vielseitig ist wie kein Instrument. Für die Imitation von Synthesizer-Sounds eignen sich dabei insbesondere tonale Klänge. Im folgenden Workshop erstellen wir auf dieser Grundlage eine Synth-Linie, die unseren Küchen-Percussion-Groove ergänzt.



1 Rohmaterial

Die kreative Bearbeitung von Vocal-Recordings ist eine sehr ergiebige Möglichkeit, um Ihren Tracks eine persönliche Note zu verleihen. Sie möchten die Stimme eines Kindes oder Ihres Haustiers aufnehmen? Da diese meist in Bewegung sind, ist ein mobiles Recording-Setup in diesem Fall besonders praktisch. Für unsere Recording-Session verwenden wir dasselbe Setup wie für die Küchenaufnahmen. ✨

2 Sample-Settings

Achten Sie dabei darauf, dass einerseits das Mikrofon nicht übersteuert und andererseits die Stimme gut zu hören ist. Als Grundlage für Synth-artige Sounds dient uns die Audiodatei „Emilio.wav“. Laden Sie diese oder eine eigene Stimmaufnahme in den Sampler Ihrer Wahl. Ermitteln Sie beim Abspielen eine Stelle mit möglichst konstanter Tonhöhe und setzen Sie Sample-Start und -Ende entsprechend. ✨

3 Stimmung

Nun gilt es, den Audioschnipsel passend zur Tonhöhe Ihres Projekts zu stimmen. Spielen Sie mit einem Synthesizer wie TAL-NoiseMaker [1] den entsprechenden Referenzton, wie z. B. den Grundton Ihres Tracks. Justieren Sie die Stimmung des Samples (bei Battery mit dem Tune-Regler), bis diese mit Ihrem Track harmonisiert. Erstellen Sie auf diese Weise noch weitere Sample-Schnipsel aus Ihrer Audiodatei. ✨



4 Bits crushen

Stimmen Sie auch diese passend. Um der Kleinkindstimme einen bassartigen Klang zu verleihen, stimmen wir die Samples anschließend nochmals um zwei Oktaven tiefer. Für den gewünschten knarzigen Sound bearbeiten wir die Samples zunächst mit dem LoFi-Effekt von Battery (Bits: 1.5 Bit, Hertz: 9.5 kHz). Alternativ können Sie auch auf einen anderen Bitcrusher zurückgreifen. ✨

5 Wobble-Effekt

Wie wäre es nun mit einem Wobble-Effekt? Aktivieren Sie dazu den Formant-Filtereffekt von Battery (Kategorie: Effect, Typ: Frm 1). Mit diesem können Sie dem noch recht statischem Audiomaterial ein vokales Timbre verleihen – perfekt für EDM, Dubstep und Co. Experimentieren Sie mit den Effektparametern Talk, Sharp und Size. Für den gewünschten bewegten Klang soll der Talk-Wert moduliert werden. ✨

6 Bewegung!

Definieren Sie auf der Modulation-Seite von Battery LFO 1 als Quelle und Formant Talk als Ziel. Passen Sie die Parameter von LFO 1 wie im letzten Schritt gezeigt an. Für Variationen können Sie andere Samples mit verschiedenen Filter- und LFO-Einstellungen sowie Stimmungen versehen. Spielen Sie schließlich eine Synth-Linie ein und veredeln Sie die Sounds nach Belieben mit weiteren Effekten. ✨

[1] www.tal-software.com

Perkussives

Tischgedeck als Snare

Wer schon einmal versucht hat, einen knackigen, schweren Drumsound – wie etwa eine Snare oder Toms – mit einem Drumsynth zu bauen, wird vermutlich irgendwann verzweifelt aufgegeben haben. Wenn's richtig knallen und zur Sache gehen soll, sind Samples einfach unverzichtbar. Dabei lauern Quellen für perkussive Sounds an jeder Ecke, sei es im Haushalt, auf der Werkbank im Hobbykeller oder in ihrem Studio. Eben überall dort, wo Sie mit oder ohne Gegenstand herzhaft auf etwas schlagen können. Selbst auf dem Wohnzimmertisch.



1 Tischlein deck dich

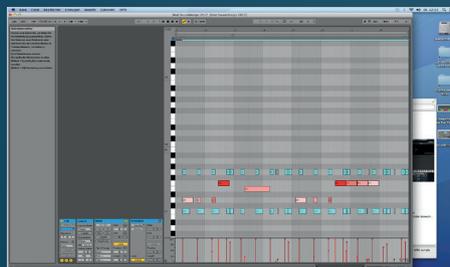
In unserem Falle genügt einfaches Schlagen mit der Hand auf einen Tisch. Aus dem Klatzchen lässt sich meist schon eine brauchbare, holzige Snare basteln. Interessanter wird das aber, wenn sich noch Gegenstände auf dem Tisch befinden, die kurz mitvibrieren. Beispielsweise Teller, Flaschen, Gläser oder Besteck. Vor allem Letztere bringen eine metallische Note mit sich, die einer Snare gut steht. ✨

2 Aufnahme

Wir haben einige solcher Sounds mit einem iPhone aufgenommen, die Sie unter Tischklopfer auf der DVD finden. Die erste der beiden Aufnahmen laden wir in einen Sampler auf die Note C1. Sollten Sie eigene Aufnahmen verwenden und sind diese verrauscht, macht das in diesem Falle nichts, denn die Sounds werden ohnehin nur kurz angespielt. Daher bearbeiten wir auch unsere Aufnahme nicht gesondert. ✨

3 Pitch-Modulation

Setzen Sie den Startpunkt des Samples auf den ersten Schlag (bei rund 45.000 Samples). Der Sound ist soweit nett, aber noch fehlt der Punch. Dafür verbinden wir eine Hüllkurve mit dem Pitch-Regler und lassen diesen um 28 Halbtöne modulieren. Bei der Hüllkurve fahren wir alle Regler auf null, lediglich Decay pegeln wir zwischen 2-3 ms ein. Damit fällt der Sound wesentlich knackiger aus. ✨



4 Auf die Löffel

Bei der Lautstärke-Hüllkurve fahren wir übrigens alle Regler außer Sustain herunter, damit das Sample nur zu hören ist, während eine Note gehalten wird. Durch das abrupte Ende klingt der Sound knackiger als mit Release. Kopieren Sie das Sample auf die Note D1 und schieben den Startpunkt zu den Löffeln (bei etwa 105.600 Samples). Den Sound mischen wir stellenweise auf maximal halber Lautstärke bei. ✨

5 White Noise

Damit sich die Snare später im Mix durchsetzt, laden wir einen Oszillator mit einfachem weißen Rauschen auf G1 und kopieren die Sequenz von C1, sodass beide das gleiche Muster spielen. Einziger Unterschied: Die Noten kürzen wir auf maximal 1/8 Länge, damit es nur kurz peitscht. Abschließend laden wir den Ableton Overdrive Effekt, der nur die Höhen etwas verzerrt, und mischen ihn zu 2% bei. ✨

6 Effekte

Tipp: Die Freeware Emissary erzielt einen ähnlichen Effekt. Einfach Plug-in auf die Spur laden und fertig. Fehlt nur noch Reverb, damit die Samples räumlicher und breiter klingen. Wir mischen ein einfaches Room Reverb mit rund 500 ms Hallfahne zu und laden einen Kompressor dahinter, der mit Ratio 1:2 und Threshold -27 dB ordentlich zupackt. Durch die Kompression werden Samples und Reverb verklebt. ✨

Melodisches

Aus der Küche in die Charts

Das Thema Field Recordings ist oft mit eng verknüpft mit Aufnahmen in Wald und Wiese. Sicherlich trifft das in vielen Fällen zu, aber nicht nur. Gute Quellen finden sich außer in freier Natur ebenso in Ihrem Studio, am Arbeitsplatz oder auf der Straße. Und die Aufnahmen ergeben nicht automatisch nur Texturen oder Drones, sie können auch richtig melodisch ausfallen und Ihren Tracks eine eigene Note geben. Vor allem Metalle und Bleche spielen weit vorne mit, wenn es um tonale Sounds geht. Doch bevor wir jetzt den nächsten Baumarkt besuchen, bauen wir doch eine EDM-Hookline in der Küche.



1 Ton macht die Musik

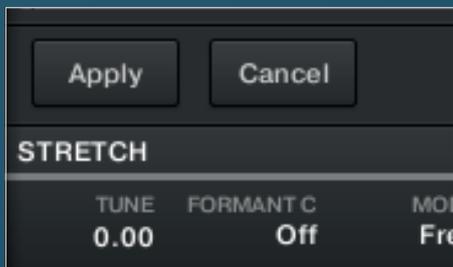
Dort haben wir eine Auswahl von Töpfen und deren Deckeln mit Kochlöffeln und Besteck traktiert und die Resultate aufgenommen. Denken Sie bei eigenen Aufnahmen daran, die Gegenstände möglichst nicht festzuhalten, sondern ihnen den Raum zum Schwingen zu lassen. Gerade bei Deckeln werden Sie dann mit längeren Ausschwingzeiten belohnt. Selbiges gilt für Metallgeländer, Gläser und dergleichen. ✨

2 Aufbereitung

Die wichtigsten Schritte nach dem Schneiden und Normalisieren der Aufnahme sind das Entrauschen sowie das Finden der Tonlage der einzelnen Samples. Da wir eher perkussive Sounds aufgenommen haben, bietet sich zum Entrauschen die Verwendung eines Tiefpassfilters an. Fahren Sie Cutoff soweit herunter, dass das Rauschen nicht mehr stört, und lassen den Parameter per Hüllkurve öffnen. ✨

3 Filter

Stellen Sie die Intensität der Filter-Hüllkurve auf Maximum, Sustain sowie Release auf null und pegeln Decay so ein, dass der wichtige Abschnitt zu Beginn des Samples noch zu hören ist. In weniger drastischen Fällen kann auch einfaches Ausfaden des Samples genügen. Zum Bestimmen der Tonlage bieten sich Tools wie Ableton's Spectrum oder Voxengo SPAN an, welche die Tonlage einer Frequenz anzeigen. ✨



4 Melodik

Unser verwendetes Sample „Pot M6.wav“ zeigt den intensivsten Ausschlag zwischen C und C#, wenn wir ein C spielen. Also transponieren wir es rund 50 Cent herunter. Wenn Sie sichergehen wollen, laden Sie einen weiteren Synth und spielen zusammen mit dem Sample eine Melodie. So merken Sie schnell, ob die Tonlage passt. Unser Topfdeckel-Sound fällt recht kurz aus, was wir per Timestretching ändern. ✨

5 Stretching

Wir nutzen dazu die Stretch-Funktion von Maschine, um das Tempo 50% zu halbieren, die Länge also zu verdoppeln. Ähnliche Funktionen finden Sie in fast jedem Sampler. Oder Sie nutzen den Akaizer von DVD, der bringt auch gleich Vintage-Flair mit sich. Damit sind wir schon fast fertig. Wenn das Sample nun aber mehrmals mit der gleichen Note angespielt wird, klingt das naturgemäß sehr unnatürlich. ✨

6 Organik

Dem helfen wir ab, indem wir das Modwheel mit rund 3% Intensität mit dem Sample-Start verbinden. Damit lässt sich der Start für jede Note marginal verschieben und das Ergebnis klingt wesentlich echter. Hinter den Sampler laden wir noch ein Reverb, mit einem in diesem Falle relativ langem Ausklang und dann geht's los mit der Melodie. Tipp: Layern Sie das Sample mit verschiedenen Synth-Sounds! ✨



Field-Recording, Found Sounds und kreative Bearbeitung

Profi-Tipps für Signature-Klänge

Welche Gegenstände eignen sich besonders für die Erzeugung perkussiver oder tonaler Klänge? Welches Equipment benötigt man für das Field-Recording und welche Software ist zur Nachbearbeitung zu empfehlen? Am runden Tisch mit Beat geben die Recording-Profis Paul Marx, Axel Rohrbach und Sebastian-Thies Hinrichsen kompetente und praxisnahe Antworten auf diese Fragen und interessante Einblicke in ihre Arbeitsweise.

Der „Naturtonmeister“ Sebastian Thies-Hinrichsen [1] ist ganz auf klassische Feldaufnahmen spezialisiert. Darüber hinaus betreibt der professionelle Field-Recordist das informative Online-Magazin www.FieldRecording.de und ist als Autor und Dozent zu diesem Thema tätig. Paul Marx [2] fasziniert hingegen die Idee, seine eigenen Sounds mit den eigenen Händen zu erzeugen. In seinem Youtube-Videokanal gibt er u. a. interessante Tipps, wie man aus den Klängen alltäglicher Gegenstände auf kreative Weise eigenständige Beats erzeugt. Axel Rohrbach [3], Creative Director der Boom Library schlägt mit seiner Arbeit die Brücke zwischen klassischem Field-Recording und kreativem Sounddesign. Seine Klänge wurden u. a. in Filmen wie „Sin City 2“ und „Thor: The Dark World“, verschiedenen Games sowie den Kontakt-Libraries Action Strikes und Action Strings verwendet.

Beat / Was reizt euch besonders am Field-Recording bzw. der Aufnahme und kreativen Bearbeitung von alltäglichen Klangquellen?

Sebastian / Field-Recording bedeutet für mich Freiheit und Klangvielfalt. Ich kann aufnehmen, was,

wann und wo ich will. Sei es zu Hause in den eigenen vier Wänden, draußen in der Stadt oder in der Natur. Überall findet man interessante Sounds: Meeresrauschen, Regentropfen, die auf Asphalt prasseln, das Quietschen einer Fahrstuhltür oder der Vogelgesang an einem Frühjahrmorgen im Wald. Diese Klangquellen kann ich für nahezu alles verwenden, egal ob für Einzelsounds zur Weiterverarbeitung als Effektklänge, als Grundlage für Instrumente, für Sounddesign, oder Atmos zur Nachvertonung oder zur Untermalung von Musik.

Paul / Ich mag die Herausforderung, alle Instrumentensounds aus einem einzigen Gegenstand zu gewinnen. Es entsteht ein Stück Musik, das zu hundert Prozent aus z. B. einem Lichtschalter, einem Hammer oder einem Handtuch besteht. Das fasziniert mich. Ich möchte meine Musik außerdem lieber selbst machen, als auf fertigen Content zurückzugreifen. Mich begeistert der Gedanke, bereits einen Schritt eher anzusetzen und die Samples meiner Instrumente mit den eigenen Händen zu machen. Dadurch kann ich meinen ganz eigenen Sound kreieren und erhalte einzigartige Musik. Ich kann mir also sicher sein, dass beispielsweise die Snare noch nie zuvor in einem Song verwendet wurde.

Beat / Woher wisst ihr, welche Klangquelle sich für den gewünschten Sound am besten eignet?

Axel / Das weiß ich vorher selten. Einiges ist natürlich Erfahrung: Wenn ich einmal etwas gefunden habe, weiß ich in etwa, wie es sich später in einem Kontext verhalten kann. Alles andere und speziell alles Neue ist wirklich nur Experimentieren. Natürlich wird ein Plastikteil nicht funktionieren, wenn ich etwas schimmernd-metallisch klingendes suche. Es gibt auch ein paar andere physikalische Grundvoraussetzungen, die bestimmte Ergebnisse ausschließen. Das sind aber nur Ausschlusskriterien, um zu wissen, wo ich nicht suchen muss.

Paul / Ich habe viel Zeit mit Soundsynthese verbracht und übliche Drumsounds sowie jede Menge harmonische Instrumente nachgebaut, z. B. mit Massive, FM8 oder Prologue. Dadurch bekam ich viel Erfahrung darin, welche Frequenzen in den Sounds sich in welcher Weise verändern. Diese Klangerfahrung lässt sich beim Sampling super nutzen. Ich überlege mir zu einer Klangquelle, welche Länge der entstehende Sound hat, ob er eher rauschähnlich oder sinusartig klingt und wo er im Frequenzspektrum liegt. Solange ich genug Material in Zeit- und Frequenzbereich habe, lässt

sich der Rest meist durch Editing erreichen. Am einfachsten einsetzbar sind lange, rauschähnliche Sounds mit einem breiten Frequenzspektrum, wie Samples aus einem Staubsauger. Das Synthese-Wissen lässt sich auch hervorragend auf die Bearbeitung von Audioaufnahmen übertragen: So nutze ich Equalizer und Distortion, um das Frequenzspektrum meines Samples der gewünschten Wellenform anzunähern und die Hüllkurven baue ich mit der Lautstärkeautomation nach. Die Modulationen stecken oft zumindest teilweise schon im Geräusch. Zusätzlich lässt sich hier viel durch Tonhöhenkorrektur, Vibrato, Chorus, Delay, Hall und andere Effekte bewirken.

Beat / Welche Grundausstattung würdet ihr für Field-Recording-Einsteiger empfehlen?

Sebastian / Der Markt ist mittlerweile sehr groß, da ist für nahezu jedes Budget etwas dabei. Ich kann schon mit einem Aufsteckmikrofon für mein Smartphone Stereoaufnahmen erstellen. Hierbei darf man jedoch oft mangels hochwertiger Mikrofonverstärker und Wandler keine Wunder erwarten. Es ist aber ein Anfang und ein Smartphone hat heutzutage fast jeder und immer dabei – ideal also für spontane Aufnahmen. Wer ein paar Euro mehr übrig hat, sollte in einen Handheld-Recorder mit eingebautem Stereomikrofon investieren. Diese sind bereits im unteren, dreistelligen Eurobereich zu bekommen und vielfältig verwendbar. Um sich Erweiterungsmöglichkeiten offen zu halten, kann man zu einem Modell mit XLR-Anschlüssen greifen. Hier lassen sich später externe Mikrofone, wie z. B. ein Richtrohrmikrofon in einem Windschutzkorb, oder Kontakt- bzw. Unterwassermikrofone anschließen. Zusätzlich empfehle ich einen Fellwindschutz gegen Windgeräusche und natürlich gute Kopfhörer zum Abhören. Eine gepolsterte, wasserdichte Tasche, eine passgenaue Schutzhülle oder ein Case schützen das wertvolle Equipment. Leider haben meiner Erfahrung nach nahezu alle portablen Recorder mit eingebautem Mikrofon das Problem der Handhabungsgeräusche. Wer sie minimieren will, kann noch in einen Haltegriff mit elastischer Aufhängung investieren.

Axel / Meiner Meinung nach kann man gut im Studio anfangen, verrückte Dinge aufzunehmen und diese zu verfremden. Hier ist normalerweise ja schon alles vorhanden: ein Mikrofon, ein AD-Wandler und ein Recorder oder Host-Sequencer. Wenn es dann vor die Tür geht, reichen am Anfang auch erst einmal Handheld-Recorder. Z. B. genügt eventuell schon ein Aufsteckmikrofon für das Handy, bei denen meistens auch eine Recording-App mitgeliefert wird. Natürlich sind die Zoom- und Sony-Geräte ebenfalls gut für so etwas. Speziell, wenn die Aufnahmen verfremdet werden sollen, kann ein solches Setup eine lange Zeit ausreichen.

Paul / Für Aufnahmen draußen finde ich die kleinen, portablen Recorder von Zoom super. Ich selbst nutze noch einen alten Zoom Q3, aber der H5 ist da sicherlich die bessere Wahl. Bei Aufnahmen im

Studio nutze ich meist mein Großmembranmikrofon. Ein gutes Kondensatormikrofon und ein Interface mit gutem Preamp sind aus meiner Sicht die zwei essenziellen Hardware-Komponenten für das Sample-Recording. Die Software ist mir persönlich mindestens genauso wichtig. Ich habe mein Cubase Pro 9 u. a. durch Plug-ins von Steinberg, FabFilter, Waves, Native Instruments, iZotope erweitert. Die Effekte sind für mich Schlüsselemente, mit denen ich den Sound sogar bis zur Unkenntlichkeit verbiegen kann. Darum zählen für mich auch je mindestens ein hochwertiges EQ-, Kompressor-, Distortion- und Limiter-Plug-in mit zur Grundausstattung.

Beat / Welche Klangquellen bieten sich zur Erstellung von Drums und anderer perkussiver Sounds an?

Axel / Eigentlich alles, auf das man draufschlagen kann und was in irgendeiner Form interessant klingt. Allerdings nichts, was sehr unvorhersehbar nachklingt. Gut für große Sounds sind immer Audioquellen mit großen Klangkörpern, also z. B. Tonnen, Container, Kisten. Für kleinere, perkussivere Drumsounds eignen sich Dinge, die nicht einfach nur „Klick“ machen. Beispielsweise ein geschlossener Regenschirm, auf dem man mit Sticks schlägt, das Anmachen eines Feuerzeugs, das Ablegen eines Schlüsselbundes.

Paul / Aus fast allen Dingen lassen sich interessante Drumsounds machen, da sind der Fantasie eigentlich keine Grenzen gesetzt. Abhängig davon, wie die Drums letztendlich klingen sollen, lohnt sich aber ein Blick auf die Konsistenz der Klangquellen. Kurze, trockene, impulsive Sounds lassen sich sehr gut mit harten, festen Gegenständen erzeugen, z. B. Stifte, Schüsseln, Schuhe, Body-Perussion, Obst und Gemüse. Längere Samples entstehen z. B., wenn das Material weich oder heterogen ist. Dann resoniert, scheppert, klirrt es, oder schwingt nach. Beispielsweise sind ein Glascontainer, eine Tonne, ein Schlüssel, ein lauter Schlag in einem verhallten Raum oder Wasserplatschen gute Klangquellen für längere Drumsamples.

Beat / Wie geht ihr bei der Nachbearbeitung der rohen Aufnahmen vor?

Axel / Zuerst schneide ich grob alles raus, was ich nicht benutzen möchte. Grob, damit ich noch genug Platz habe für Denoising, aber grundsätzlich schon einmal Platz spare. In diesem Zuge benenne ich die Aufnahmen auch bereits. Danach passe ich die Lautstärke an, meistens ohne dynamisches Processing sondern lediglich Verstärkung, um das Audiomaterial besser säubern zu können. Zu diesem Zweck benutze ich größtenteils iZotope RX, oft reicht aber auch ein Gate oder ein Multiband-Gate bzw. Multiband-Expander aus. Anschließend passe ich den Klang mit EQ, Kompressor, Limiter und ggf. Raumeffekten an.

Sebastian / Zur Nachbearbeitung von Field-Recordings reicht für den Anfang ein einfacher Wave-Editor (z. B. Audacity). Dieser bietet neben dem

Schneiden des Materials auch Möglichkeiten zur einfachen Klangbearbeitung, z. B. mit einem Equalizer. Spezielle Editoren mit weiterführenden Bearbeitungsmöglichkeiten im Spektrogramm (z. B. iZotope RX) können helfen, Störgeräusche wie z. B. Rumpeln oder Grundrauschen zu entfernen. Tools wie Kompressoren, Limiter, Normalizer usw. sind bei Naturaufnahmen – worauf ich mich spezialisiert habe – allerdings verpönt. Die hohe Kunst dabei ist die richtige Wahl der Mikrofone, deren Positionierung und Aussteuerung schon bei der Aufnahme, um das Klangbild so perfekt und naturgetreu wie möglich einzufangen.

Beat / Welche Tipps könnt ihr Field-Recording-Einsteigern geben?

Axel / Man sollte sich nicht übernehmen. Um z. B. einfach eine interessante Snare zu gestalten, kann man ein gutes Sample nehmen und versuchen, einen Sound aufzunehmen, der sich gut in dieses schon funktionierende Sample einbettet. Das kann einfach eine Flasche sein, die man kaputt schlägt, oder ein Schlüsselbund, den man vielleicht auch einfach nur zusammendrückt. Ein weiterer Tipp: keine Angst haben, es ist alles erlaubt, was am Ende im Kontext funktioniert.

Sebastian / Macht es euch anfangs nicht zu schwer und legt den Fokus mehr auf den kreativen Teil als auf die Technik. Bereitet eure Sessions gründlich vor. Das teuerste Mikrofon oder der teuerste Recorder nützen nichts, wenn ihr nicht wisst, wo ihr das gewünschte Klangmaterial findet, welche Bedingungen vorherrschen und wie ihr es aufnehmt. Haltet die Ohren offen, hört bewusst und unvoreingenommen zu, was euch die Umgebung an Sounds bietet, seid kreativ und lernt, sicher mit der Technik umzugehen, um das gewünschte Ergebnis zu erzielen. Probiert euch und euer Equipment dabei aus. Macht Fehler und lernt daraus, oder nutzt sie als Grundlage für ein Klalexperiment.

Paul / Mein Verständnis für Sounddesign hat sich so richtig entwickelt, seitdem ich mich mit Synthesizern beschäftige. Beim Nachbauen von Klängen mit minimalistischen Mitteln kann man sehr viel über ihre akustische Beschaffenheit lernen. Dadurch wird es wesentlich leichter, auch komplexere Signale wie Feldaufnahmen, unter Kontrolle zu bekommen. Deshalb kann ich jedem Field-Recording-Einsteiger nahelegen, sich mit der Synthesizerprogrammierung zu beschäftigen. Für Cubase-Nutzer habe ich genau dazu einen Videokurs [2] produziert. Zusätzlich kann ich dazu raten, sich hochwertige Allround-Effekt-Plug-ins zu suchen, sich ausreichend Zeit für die Einarbeitung zu nehmen und zu versuchen, sie vollständig zu verstehen. Seine Werkzeuge richtig bedienen zu können, ist beim Sounddesign essenziell. Und mein letzter Tipp ist es, nie damit aufzuhören, mit Plug-ins zu spielen und sie auch unkonventionell einzusetzen. Regelbrecher finden oft die spannendsten Klänge und im Sounddesign sind der Kreativität nahezu keine Grenzen gesetzt.

Sphärisches Vom Wald zum Pad

Laue Sommerabende mit zirpenden Grillen, Wellenrauschen am Meer oder Nieselregen bei offenem Fenster haben eine Sache gemeinsam: eine besondere, intime und beinahe meditative Atmosphäre. Was liegt also näher, Stimmungen wie diese einzufangen und als Textur in einem Pad zu konservieren? Zu finden sind derlei Sounds auch ohne Sommer und Regen überall dort, wo ein konstanter Strom an Geräuschen zu hören ist. Etwa an Bahnhöfen, in Cafés oder draußen auf dem Feld. Wir haben uns für die Aufnahme eines Spaziergangs im Wald entschieden und schmücken damit unsere ganz eigenen Streicher.



1 Streicher

Als Grundlage für ein sphärisches Streicher-Ensemble wählen wir einen Celli-Patch in unserem Sampler. Genau so gut können Sie aber auch einen bestehenden Pad-Sound oder einfach einen Sinus-Oszillator als Grundlage wählen. Wichtig ist lediglich, dass Attack und Release jeweils weit aufgedreht sind, der Sound also langsam ein- und lange ausfadet. Erzeugen Sie eine zweite Instanz Ihres Samplers. ❖



2 Loop

Laden Sie dort das Sample „forestsroundings.wav“ und mappen es über den kompletten Keyboard-Bereich. Das Sample fällt zwar lang aus, dennoch wählen wir einen großen Teil davon und aktivieren die Loop-Wiedergabe. Sofern Ihr Sampler Crossfades unterstützt, aktivieren Sie diese und legen einen Bereich von zwei bis drei Sekunden als Crossfade-Zone fest. Damit sind wir auf der sicheren Seite. ❖



3 Monotimbral

Da uns als Ziel ein Pad-Sound vorschwebt und diese für gewöhnlich mit mehreren Noten gleichzeitig gespielt werden, reduzieren wir die Stimmenzahl für den Sampler auf 1, schalten ihn also auf mono und aktivieren zugleich Portamento. Damit verhindern wir allzu hektische Sounds, wenn die Textur mehrfach angespielt wird, und verringern das Risiko auf identische Wiederholungen des Samples. ❖



4 Modulation

Die Hüllkurve gleichen wir den Streichern an, also viel Attack und Release. Außerdem lassen wir den Panorama-Regler zu rund 80% von einem langsamen LFO mit 0,11 Hz Rate modulieren. Das sorgt nochmal für mehr Weite im Sound. So gilt es jetzt nur noch, das richtige Verhältnis der Lautstärke zu den Streichern zu finden. Hier gilt: Im Zweifel lieber leiser, denn wir wollen die Streicher nur ergänzen. ❖

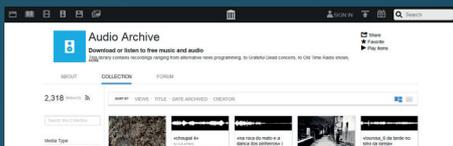
5 Reverb

Um die beiden Sounds schließlich in das gleiche Soundspektrum zu hieven, laden wir das Arena Reverb Plug-in hinter den Sampler. Sollten Streicher und Textur bei Ihnen zwei verschiedene Kanäle nutzen, laden Sie Arena auf eine Send/Return-Spur, stellen mix auf 100% und drehen den Send-Regler der beiden Kanäle auf 80%. Falls Sie das Plug-in als Insert-Effekt laden, genügen 40% mix. ❖

6 Alternativen

Die reverb size und stereo width drehen wir für maximales Reverb auf Maximum, damping auf 0% und modulation für einen Tick Organik auf 10%. Fertig sind die exklusiven Streicher und bereit für die erste Aufnahme. Tipp: Testen Sie für andersartige Atmosphären unbedingt die Samples „Wandern im Wald.aif“ und „DPA - Forest Before the Rain.wav“, denn beide erzeugen eine wunderbare Stimmung. ❖

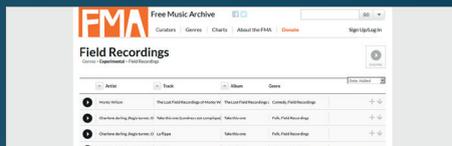
Neun Webseiten mit kostenlosen Field Recordings



Archive.org Alles aus dem Klangarchiv

Neben Bildern, Videos, Texten, Web-Inhalten und Software hat es sich das Internet Archive zur Aufgabe gemacht, Audio-Dateien zu archivieren und jedermann zugänglich zu machen. Im Reiter auf der linken Seite lässt sich unter Topic & Subjects die Bibliothek mittels Suchfilter in einer überaus großen Anzahl an Kategorien durchstöbern.

<http://bit.ly/2rsCXkW>



Free Music Archive Nicht nur freie Musik

Inspiziert durch Creative Commons bietet das Free Music Archive neben kostenfreier Musik auch Field Recordings & Co., welche sich ganz gezielt per Suchfunktion und entsprechendem Suchbegriff auffinden lassen. Zudem eröffnet ein Klick auf die Kategorie Experimental im Genres-Menüreiter jede Menge inspirierende Avantgarde-Klangkunst.

<http://bit.ly/2sA8pNa>



Audiyou Vielseitige Audiothek made in Germany

Audiyou ist eine kostenfreie Audiothek aus Deutschland, die ein breites Angebot aus Hörspielen, Lesungen, Musik, Atmo-Sounds, Geräuschen sowie nicht zuletzt auch Field Recordings anbietet. Von Stadion bis Sperling laden dort vielerlei Geräuschkulissen, wie sie Natur und Gesellschaft zu bieten haben, zum ausgiebigen Herumstöbern ein.

<http://bit.ly/2qMgQsu>



Free field recordings Selfmade-Recording aus Great Britain

Auf einer eigenen Soundcloud-Page bietet ein Field-Recordist aus dem Vereinigten Königreich seine Aufnahmen zum Anhören, Downloaden – kurzum zur freien Verfügung – an. Seine einzige Bedingung zur Verwendung in daraus entstehenden Neuwerten ist eine Nachricht an seinen Soundcloud-Account über das Vorhaben – inklusive Weblink zum Anhören.

<http://bit.ly/2s3upnc>



Macaulay library Der frühe Vogel fängt den Sound

Wenn Ihnen genau wie Helge Schneider nach dem Tukan nichts mehr einfällt, finden Sie auf dieser Seite mit Sicherheit zahlreiche Inspiration. Ursprünglich mit dem Fokus auf Vogelstimmen, hat es sich die Macaulay Library zum wissenschaftlichen Ziel gemacht, Aufnahmen aller möglichen Tierlaute zu archivieren und zur Verfügung zu stellen.

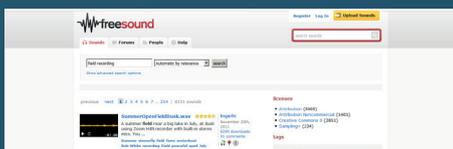
<http://macaulaylibrary.org>



NASA Klang der Sterne

Wer auf Mondlandung und Konsorten steht, ist bei der NASA an der allerersten Adresse und goldrichtig für abgefahrene Sounds. Im Rahmen der Datenveröffentlichung aus zahlreichen Missionen gibt's auf der Soundcloud Page der US-Weltraumbehörde jede Menge Material von Funksprüchen über Raketenstarts bis hin zu kosmischen Geräuschen.

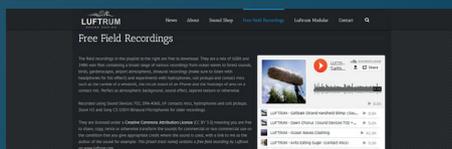
<http://soundcloud.com/nasa>



Freesound.org Klangfundgrube

Auf Freesound.org findet sich im Zweifelsfall immer der passende Klang, seien es Handy-, Maschinen-, Naturgeräusche oder sonstige Ambience-Sounds. Wenn Sie in der Rubrik Browse Tags herumstöbern, können Sie unter anderem auf die Tag-Kategorie Field Recording klicken, worauf sich eine wahre Fundgrube an entsprechenden Klängen auftut.

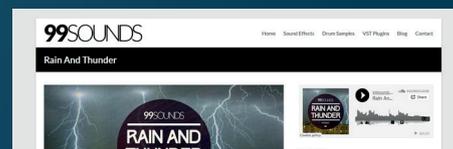
<http://freesound.org>



Luftrum Sound-Paket für den guten Zweck

Dieses äußerst interessante Donation-Projekt bietet zahlreiche qualitativ hochwertige Klänge aus diversen Field Recording-Sparten als freies Download-Paket an. Wem das Gebotene gefällt, kann als Dankeschön eine Spende entrichten, wobei alle Einnahmen der Aktion zu 100 Prozent an die Organisation „Save The Children“ gehen – klasse!

<http://bit.ly/1Dim1yU>



99Sounds Klanggewitter

Auf 99sounds.org können neue Sound-Designer ihre Skills beweisen und ihre Recordings kostenlos zum Download anbieten. Dementsprechend reichhaltig ist auch das angebotene Klangportfolio. Als besonders eindrucksvolles Beispiel finden Sie unter dem angegebenen Link ein schlichtweg bombastisches Gewitter, das einfach nur oberfett klingt.

<http://bit.ly/2sAhQML>

Equipment für den Feldeinsatz



RØDE i-XY & Rec App

Wer im Besitz eines Mobilgerätes mit Lightning-Anschluss ist, für den hat RØDE das passende Aufnahmebesteck parat. Das i-XY ist, wie die Modellbezeichnung erahnen lässt, ein Stereokondensatormikrofon in fester XY-Anordnung zum Aufstecken auf's iPhone oder iPad. Damit lässt sich in bis zu 24 Bit/96 kHz aufnehmen – dank hochwertiger A/D-Wandler. In Kombination mit RØDEs neuer Rec App mutieren iPhone & Co. schließlich zum hochwertigen Field Recorder, mit dem professionellen Aufnahmen nichts im Wege steht. Exportiert werden kann in acht verschiedenen Formaten, darunter WAV, AIFF und FLAC.
www.hyperactive.de | Preis: 109 Euro



Zoom IQ6 & IQ7

Zoom ist nicht nur eine feste Bank in puncto Mobil-Recorder. Auch bieten die Japaner zwei Mikrofonaufsätze für iPhone und iPad (Lightning-Anschluss) an. Das IQ6 kommt mit zwei Kondensatorkapseln in fester 90-Grad-Anordnung daher, das IQ7 hingegen mit zwei drehbaren Kapseln in MS-Konfiguration. Diese lassen sich bei beiden Modellen auf 90 oder 120 Grad zueinander anwinkeln und im Fall des IQ7 zusätzlich parallel zueinander einstellen. Passend dazu lässt sich mit Zooms hauseigener Aufnahme-App HandyRecorder in bis zu 16 Bit / 48 kHz aufnehmen.
www.sound-service.eu | Preis: 118/142 Euro



Shure Motiv MV88

Ein ganz eigenes Konzept in Sachen Lightning-Aufsteckmikro verfolgt das Shure Motiv MV88. Auf den ersten Blick nicht zu vermuten, beherbergt das schlanke Gehäuse zwei Nierenkapseln, die in Kombination mit Shures passender Aufnahme-App namens Shureplus Motiv ihre volle Power entfalten. In der App kann nämlich nicht nur in bis zu 24 Bit/48 kHz aufgezeichnet oder das Aufgenommene mit EQ, Limiter und Kompressor bearbeitet werden. Auch lassen sich dort neben bis zu 36 dB Mic-Gain unterschiedliche Richtcharakteristiken einstellen (Stereo, Mono-Niere, Mono-Acht, MS sowie Stereobreiteneinstellung).
www.shure.de | Preis: 159 Euro



Tascam DR-22WL

In puncto klassische Mobil-Rekorder präsentiert sich der DR-22WL als flexibel einsetzbare Lösung. Die Stromversorgung kann durch zwei AA-Batterien oder über den USB-Port erfolgen. Die Klangqualität ist für ein Budget-Gerät Spitze, sämtliche Frequenzbereiche werden nuanciert aufgezeichnet. Das Grundrauschen erweist sich subjektiv zwar ein wenig höher als beim höheren 44er-Modell, stört bei gängigen Anwendungen aber nicht. Als Speichermedien können microSD- und microSDXC-Karten eingesetzt werden. Praktisch: Die WLAN-Funktionen erlauben es, den DR-22WL bei Performance-Beginn aus der Ferne zu starten.
www.tascam.de | Preis: 179 Euro



IK Multimedia iRig Mic Cast & iRig Pre

Die wohl günstigste Möglichkeit aus einem Smartphone mit iOS- oder Android-Betriebssystem einen Field-Recorder zu machen, ist IK Multimedia's iRig Mic Cast. Mit seinem Stecker wird es einfach auf den TRRS-Anschluss des Telefons aufgesteckt – fertig. Wer unterwegs hingegen ein Mikrofon seiner Wahl mit XLR-Anschluss verwenden möchte, dem ermöglicht dies das ebenfalls äußerst günstige iRig Pre. Eine 9-Volt-Blockbatterie sorgt für etwaige Phantomspannung zum Betrieb eines Kondensatormikrofons. Der Anschluss des Mobil-Preamp erfolgt abermals via TRRS.
www.ikmultimedia.com | Preis: je 48 Euro



IK Multimedia iRig Recorder App

Eine universal einsetzbare Aufnahme-App für „On the Road“-Einsätze bietet iRig Recorder für iOS und Android. Aufgenommen werden kann ganz nach verwendetem Mikrofontyp in mono oder stereo sowie Videodateien. Die Aufnahmen lassen sich nachträglich mit diversen Mitteln bearbeiten und in m4a oder WAV exportieren. Dem nicht genug, können bei aufgenommenen Videos Audio- und Videodateien zeitgleich separat gerendert werden. Praktischer Clou bei der Nutzung über iOS: Per Routing-Fähigkeiten mittels Audiobus-App oder Inter-App Audio lassen sich zudem auch Signale aus parallel laufenden Apps aufzeichnen.
www.ikmultimedia.com | Preis: 11 Euro