



»Der Analog-Code für die Digitalwelt!«

| TEST |

SPL

Das was der Bibel-Code für den geeigneten Mystik-Forscher ist, bedeutet der Analog-Code für die Firma SPL: das Himmelstor zur digitalen Welt. SPL, die – sicherlich allseits bekannte – Firma aus Deutschland hat bisher immer durch externe Hardware-Prozessoren im High-Endbereich in hoher Qualität von sich hören gemacht. Die Namen der Benutzer von SPL-Produkten liest sich wie ein Who-is-Who der Studio und Mastering-Welt!

Durch die hohe Soundqualität der »externen« Produkte hat der Hersteller für sich selbst dadurch die Messlatte sehr hoch gelegt. Hinzu kommt: viele Anwender, die sich intensiv mit der analogen und der digitalen Domäne befasst haben, wissen, dass oftmals die digitalen Emulationen zwar ordentlich klingen, aber die Vorbilder aus der analogen Welt besitzen eben doch noch im Playback oder im Mix höhere Durchsetzungskraft. Dieses letzte Quäntchen soll der Analog-Code, der von SPL eigens entwickelt wurde, wettmachen und dafür sorgen, dass die Charakteristik des SPL-Sounds erhalten bleibt.

Es gibt momentan den EQ-Ranger Vol. 1, der aus einem Paket von drei PlugIns besteht, einem Vox-Ranger, der – wie der Name schon sagt – vornehmlich für das Einstellen der Stimmen im Mix konzipiert wurde, einem Bass-Ranger, für die – meist kritische – Bearbeitung des Bassbereiches und dem »Full-Ranger« mit dem sich das gesamte, nutzbare Frequenzspektrum justieren lässt. Die Besonderheit dieser EQ-Reihe besteht darin, dass es sich um so genannte graphische EQs handelt. Das ist recht selten, sind doch die meisten verfügbaren EQs eher in parametrischer Funktionsweise. Ich persönlich habe mir schon immer einen gut gemachten graphischen EQ gewünscht, denn man kann einen soliden Grundsound durch die festgelegten Parameter der Frequenzen und der Flankensteilheit schnell und einfach erreichen. Der Unterschied zu herkömmlichen graphischen Equalizern besteht allerdings darin, dass die Auslegung der Frequenzbereiche, wie vorher schon erwähnt, bestimmten Anwendungen zugrunde liegen und damit festgelegt sind. Ich hatte die Möglichkeit, die einzelnen EQs in mehreren aktuellen Produktionen einzusetzen und festzustellen, ob sie beim Erreichen meines Klangideals hilfreich sein können.

Die EQ Ranger Vol. 1

Der Vox-Ranger

Natürlich lässt sich der Vox-Ranger auf jede beliebige Instrumenten-Spur aufrufen aber ich habe ihn direkt auf die Vocal-Spur meiner aktuellen Produktion gelegt, so wie es die Konzeption vorsieht. Dieser passive EQ gibt die einstellbaren Frequenzbänder vor und sie sind im Falle des Vox-Rangers an die kritischen Frequenzpunkte der menschlichen Stimme angelehnt. SPL gibt 4 kHz, 2 kHz, 1.6-kHz sowie 800-, 560-, 420-, 330- und 220 Hz vor. In der Tat sind das auch fast immer genau die Bereiche, die ich bei der Einstellung der Stimme anpeile. Die 4 kHz sind für die Konsonanten von Wichtigkeit und geben der

Stimme Kontur. Der Bereich von 1.6 – 2 kHz ist der natürliche Bereich der Vokale, alle unteren Bereiche bedeuten entweder »Mulm« oder Wärme, das kommt ganz auf die Charakteristik der Stimme an, auf die Aufnahme, auf das Mikrofon, den Raum in dem die Stimme aufgenommen wurde, etc.. Ganz wichtig ist der untere Mittenbereich. Deswegen hat sicherlich auch SPL die Bänder so eng gewählt. Ein kleines bisschen habe ich allerdings noch ein Frequenzband im Bereich von 7-8 kHz vermisst. Dieser Bereich kann der Stimme noch mehr Verständlichkeit und Klarheit geben. Ich habe Vox-Ranger auf einer weiblichen Stimme ausprobiert. Die Aufnahme war damals mit einem alten Neumann-Pult gemacht worden und Linda klingt dort recht rockig und »crunchy« vom Sound. In recht kurzer Zeit konnte ich die ohnehin gute Aufnahme durch den Vox-Ranger zusätzlich verbessern und war in der Lage, sie schnell ins Playback einzupassen. Ich hatte also nach kürzester Zeit einen sehr musikalisch klingenden Grundsound. Bei der Einstellung der Stimme habe ich erstmal »oben«, also bei den höheren Frequenzen angefangen ich habe sie leicht angehoben um der Stimme Durchsetzungskraft zu verleihen. Bei 560 Hz habe ich abgeschwächt; eine Frequenz die oft ein Klangbild »hohl« erscheinen lässt.

Auch der untere Mittenbereich ist in einem vollen Playback meistens abzusenken um ein mulmiges, indifferentes Klangbild zu vermeiden. Dort sollte auch ein EQ subtil und musikalisch eingreifen, denn schnell verliert die Stimme ihre Wärme. Hat ein Playback in diesem Frequenzbereich mehr Platz, muss die Stimme nicht so deutlich abgesenkt werden. Mit dem Vox-Ranger hatte ich im Nu einen hochwertigen Grundsound, der nicht nur schnell eingestellt war, sondern auch sehr angenehm für die Ohren klang – musikalisch eben. Dabei drängt sich der Grundklang des EQs nicht auf, sondern greift auf dezente aber gezielte Art in den Klang ein. Diese hervorragende Charakteristik gilt auch für die anderen PlugIns der EQ-Ranger.

Der Bass Ranger

Ich habe hatte einen Elektro-Bass zur Verfügung, der vom Klang her schon kräftig war, aber ein bisschen »boomy« daher kam. Eine gute Gelegenheit einmal den Bass-Ranger zum Einsatz kommen zu lassen. Die höchste einstellbare Frequenz liegt hier bei 2 kHz, mit der man schön das Scharren der Saiten auf den Bündeln und die Griffbrettgeräusche (wenn gewünscht) anheben kann. Das nächst tiefere Band ist bei 800 Hz festgelegt, dann folgt 500 Hz. Diese Bänder geben dem Bass etwas mehr Deutlichkeit und Durchsetzungskraft. Hebt man dort an, bekommen besonders Bässe, die

mit DI-Box aufgenommen, wurden mehr Charakter. Dort können sich auch manchmal unerwünschte Resonanzen befinden, wenn der Bass z.B. per Mikrofon aufgenommen wurde. Diese kann man dann etwas abschwächen. Mein Bass war allerdings ein »DI-Bass« und ich habe beide Frequenzbänder angehoben und so gab es deutlich mehr »Ton«.

Die nächsten einstellbaren Frequenzen sind bei 230 und 170 Hz festgelegt. Dieser untere Mittenbereich kann oftmals ein Problem darstellen. Bei einer Überbetonung in diesem Bereich kann der Sound leicht »mumpfig« klingen lassen. Bei beiden Frequenzen habe ich deutlich Energie herausgenommen und der Bass klang gleich klarer. 95, 65, und 30 Hz sind die letzten einstellbaren Frequenzen. Dort musste ich in meinem Hörtest deutlich absenken, die Aufnahme hatte dort eine deutliche Überbetonung. Als letzter Regler ist noch der Output zu nennen, mit dem sich das Signal absenken oder anheben lässt. Es gibt auf der linken Seite des PlugIns noch vier »Schalter«, mit denen man 4 EQ-Einstellungen per Mausclick abrufen kann, um schnell und effektiv verschiedene EQ-Einstellungen miteinander vergleichen zu können. Diese Buttons sind auch automatisierbar. Zuguterletzt sei noch erwähnt, dass es einen Bypass-Schalter gibt, eine nicht besonders aufregende aber umso wichtigere Funktion!

Ich habe aus dem etwas »dröhnigen« Bassklang recht schnell einen brauchbaren und definiert klingenden Bassound erzeugen können. Trotzdem blieb die Weichheit erhalten und die Präsenz wurde nicht mit einem harten, digital klingendem Sound erkaufte. Für mich ist der Bass-Ranger ein feines Werkzeug, um subtil oder auch deutlicher in den Bassklang einzugreifen zu können. Dabei ist die Konzeption der wichtigen Frequenzparameter äußerst hilfreich.

Der Full-Ranger

Der Full-Ranger hat bis auf die Frequenzbandregler genau den gleichen Aufbau, wie die schon vorher beschriebenen EQ-Ranger, einen Bypass-Button und die vier Schalter für die Speicherung der Soundeinstellungen. Für den Full-Ranger ist natürlich der ideale Test, ein vollständig gemischtes Playback aufzurufen und zu versuchen noch etwas mehr Balance in den Sound zu kriegen. Ich habe dafür einen Mix meines aktuellen Dance 2 Trance-Remixes aufgerufen. Wenn ich einen EQ ausprobieren möchte, ist ein »Griff« in die oberen Frequenzen meist der erste Schritt für mich. Denn die Charakteristik der Höhen lässt

auf das Klangvermögen sofort Rückschlüsse zu. Und da will ich gleich vorwegnehmen, dass mich der Klangeindruck nach der Anhebung bei 16kHz sehr beeindruckt hat. Die Höhen würden sofort »clean« aber nicht hart oder gar unangenehm. Dieses Frequenzband gibt dem Mix eine Spur Glanz und das kann der Full-Ranger hervorragend. Das nächste Band liegt bei 10 kHz, das ist der High-Perkussion-Bereich. Ein kleiner Boost und man bekommt Definition im HiHat oder Cymbal-Bereich. Das nächste Band liegt bei 4,7 kHz, Dieser Bereich kann wichtig für die rhythmische Definition eines Playbacks sein. Dann folgt der Regler für 1,8 kHz. Hier kann man etwas mehr Lautheit erzeugen oder auch etwas Härte aus dem Playback nehmen. Bei 500 Hz befinden sich oft Frequenzen, die dem Playback einen »Schleier« geben können. Ich hätte es fast lieber gesehen, SPL hätte sich für die 600Hz entschieden, denn die haben zumindest mir öfters schon Probleme bereitet. Die weiteren Bänder befinden sich bei 150, 90 und 40 Hz. Hiermit bearbeitet man die wichtigsten Frequenzen des unteren Mittenbereiches und der Bässe. Ich habe in meinem Mix mit dem Full-Ranger ein paar Problemzonen korrigieren können. Der Mix klang danach offener und klarer, mit der gleichen angenehmen Klangcharakteristik die auch schon die beiden anderen EQs gezeigt haben.

Alle drei EQs erfüllen die Aufgabe, die ihnen durch die Konzeption anheim gegeben wurde äußerst gut. Der Klang ist bei allen drei »Rangers« durchweg hochwertig und wirkt für das Ohr sehr musikalisch und angenehm. In diesem Punkt ist die digitale Version der Hardware mit dem Original durchaus vergleichbar. Ich denke nur Ohren mit vergoldeten Trommelfellen werden hier Unterschiede ausmachen können. In jedem Falle ist hier ein großartiger EQ verfügbar, der ein gutes Klangwerkzeug für Leute darstellt, die hauptsächlich digital arbeiten wollen. Und der sehr günstige Anschaffungspreis ist ein Argument mehr. Da das EQ-Ranger Paket mit dem Zusatz »Vol.1« bezeichnet wird, darf man auf weiteres in diesem Bereich hoffen!

Der Transient Designer

Nun kommen wir zu meinen beiden Lieblings-PlugIns, auf die ich nach dem Einsatz in einigen Mixen nicht mehr verzichten möchte. Der Transient Designer ist eine echte SPL-Entwicklung. Seit dem Erscheinen gab es auch – wegen der Innovation dieses Produktes – sofort diverse Kopien dieses Konzeptes von anderen Herstellern. Besitzer von UAD-Karten hatten bereits die Möglichkeit, diese PlugIns auf digitaler Ebene zu verwenden. Nun hat SPL dieses wichtige PlugIn in



der eigenen Edition auch anderen Nutzern zur Verfügung gestellt. Ich bin schon lange Anhänger dieses Tools für die Klangbearbeitung. Die Einsatzmöglichkeiten sind vielseitig. Das Nahe-liegendste ist die Anwendung auf Schlagzeug und Perkussion! Hier lassen sich mit dem Attack und dem Release Parameter ein Klangeindruck von extrem perkussiv bis weich und indirekt einstellen. Oftmals kommen Samples sehr »knallig« rüber, besonders dann wenn sie mit starken Kompressoreinstellungen bearbeitet wurden. In diesem Falle kann man dann das Einschwingen etwas geschmackvoller oder musikalischer einstellen, bis es stilistisch passt. Das ist ein Arbeitsschritt, der bei mir oft zur Anwendung kommt.

Entgegen der mir bisher bekannten PlugIns mit gleichem Aufgabenbereich klingt der SPL-Transient Designer sehr angenehm. Erst bei höherer

Attack-Rate beginnen die Transienten der Drums extremer zu werden. Den Release kann man wunderbar benutzen um – bei hoher Release-Rate – zum Beispiel eine 808-Bassdrum fett aufzublasen. Jeder Bub mit Baseballkappe und weiten Hosen wird Euch dafür lieben ;-). Oder im umgekehrten Falle, kann man die Ausschwingzeit von Toms oder ähnlichem (besonders dann, wenn auch noch Hall eingemischt ist) deutlich reduzieren und dadurch eine gewisse Klarheit erzielen. Ich habe den Transient Designer auf allen Instrumenten benutzt, die nachbearbeitet werden müssen. Obwohl der Transient-Designer kein Kompressor ist, kann er zum Beispiel auf Stimmen die Sprachverständlichkeit effektiver erhöhen als ein herkömmlicher Kompressor. Besonders eine positive Releaseeinstellung sorgt bei guter Justierung dafür, das die Enden der einzelnen Wörter angehoben werden – auf einmal



versteht man jede Silbe! Der SPL Transient Designer klingt dabei nie manipulierend, sondern immer musikalisch und geschmackvoll. Schaltet Transient Designer einmal hinter einen Hall in der Effektkette und hört was dann passiert – ihr werdet erstaunt sein!

Der Twin Tube Processor!

Ich habe einmal eine Aussage eines Produzenten über einen Verzerrer eines Plugin-Herstellers gelesen, in der er meinte, dass eigentlich auf jedes Signal Distortion gehöre. Das hört sich extrem an aber eigentlich empfinden wir leichte Verzerrungen – besonders die einer guten Röhrenschaltung – als angenehm, warm und musikalisch. Ein Problem digitaler Workstations war schon immer, dass sie unter Umständen genau das vermissen

ließen, was analogen Produktionen eigen ist, nämlich die Eigenschaft die einzelnen Instrumente zu verbinden und den Mix als Einheit erscheinen zu lassen. Mit Twin-Tube Processor soll das nun auch auf digitaler Ebene möglich sein. Und die Ergebnisse sind in der Tat beeindruckend.

Auf dem GUI, dem Bedienungspaneel gibt es zwei Hauptregler! Einen für die Obertöne, denn Röhren erzeugen je nach Charakteristik und Bauart unterschiedlich starke Obertonfrequenzen die dem Klang einen natürlich musikalischen und angenehmen Klang verleihen. Der andere Regler ist der Sättigungsgrad, mit dem sich die Intensität des Verzerrungsgrad einstellen lässt ähnlich wie Übersteuerungen in Röhrenverstärkern oder Bandmaschinen. Darüberhinaus gibt es vier, per »Knopfdruck« anwählbare Einsatzfrequenzen für die Obertöne, die bei 10 kHz, bei 6, 3 und 2 kHz einsetzen. So lassen sich die Obertöne

gezielt für unterschiedlichste Instrumente flexibel und passend einsetzen. Wieder kann man die, links im Plugin zur Verfügung gestellten Buttons nutzen, um schnell zwischen vier verschiedenen Einstellungen umzuschalten oder sie miteinander zu vergleichen.

Nun zum Klang: Eine Röhrensimitation auf digitaler Ebene herzustellen, ist heute nichts neues mehr, aber diese wirklich überzeugend hinzukriegen ist umso kniffliger. Denn jeder, der viel mit »natürlichen Röhren« arbeitet weiß, wie »magic« diese Technologie ist. SPL ist es hervorragend gelungen, diese Charakteristik zu simulieren und ihre eigens entwickelten Röhrenprozessoren digital nachzubilden. Der Twin Tube klingt in der Tat sehr lebendig und für einen Moment vergisst man, dass es ja eigentlich »nur« ein Plugin ist. Ich wende den Twin Tube eigentlich in jedem Mix an.

Wenn man von Röhren spricht, denkt man oftmals zuerst an verzerrte E-Gitarren aber eigentlich liegt in den subtilen Einstellungen ein großes Geheimnis vieler Mixe. Ich benutze Twin Tube gerne zum Beispiel auf Stimmen um sie kraftvoller und präsenter klingen zu lassen. Ein Twin Tube auf einem statischen Synthi-Bass-Sound gibt dem Klang einen deutlichen Charakter und verhilft ihm zu mehr Lebendigkeit. Probiert den TwinTube mal auf Schlagzeug aus. Dreht den Saturation-Regler auf ca. 10 Uhr und den Harmonics-Regler auf ungefähr denselben Wert; eventuell etwas höher. Als Einsatzfrequenz wählt 6 kHz an und hört dann mal, was mit den Drums passiert.

Auch auf den Mix-Subgruppen sollte man immer testen, was der Twin Tube an produktiver Klangbearbeitung leisten kann. Hier lassen sich Ergebnisse erzielen, die sich sonst nur mit Bandsättigung erreichen lassen. Ich finde, dass SPL hier ein wirklich feines Tool zur Verfügung gestellt hat, die dem DAW-Toningenieur die Möglichkeit gibt, dem Mix eine interessantere musikalische Charakteristik zu verleihen.

Fazit

Mit der digitalen Ausgabe der »großen« Vorbilder aus dem gleichen Hause ist den Entwicklern von SPL ein toller Wurf gelungen. Alle Plugins liefern hervorragende klangliche Ergebnisse, die nicht nur dem Toningenieur helfen, einen Mix zu gestalten. Sie machen auch echt Spaß und begeistern! Für mich persönlich sind Transient Designer und Twin-Tube aus meinen Mixen nicht mehr wegzudenken! Also: Demo runterladen und antesten! (ach ja, ihr braucht einen iLok für die Authorisierung)

*UVP Bundle
Native: 570 EUR
TDM: 939 EUR
www.mackie.com