



Xtra

- trailer
- lange walkthrough door Uli Baronowsky (Galaxy Instruments)
- diverse audiodemo's
- demosounds
- handleiding

Creepy soundscapes in een oogwenk

Sommige virtuele instrumenten worden ontwikkeld voor één zeer specifieke toepassing. Thrill van Native Instruments is zo'n instrument, tot de nok toe gevuld met huiveringwekkende atmosfeer- en clustersounds. Hoe spannend is dat?

door Peter van Leerdam > peter.vl@interface.nl

SPECIFICATIES

- Kontakt library voor Kontakt of gratis Kontakt player (versie 5.6.8 of hoger)
- 30,5GB data
- 1 NKI met 348 Snapshots, 500 Thrill Presets, 963 Sound Sources en 75 Cluster Presets
- x/y tension control
- randomize menu
- gescheiden effect sectie per Thrill met mod fx (Mutate, Color, Drive, Stereo en Phaser), eq en delay/reverb
- mastereffecten met eq, saturation en compressie
- y-curve control

Thrill werd geproduceerd in samenwerking met Galaxy Instruments. Het team van oprichter Uli Baronowsky werkte in het verleden al eerder samen met Native Instruments bij de creatie van de libraries Una Corda, The Giant en Rise & Hit. Bij de opnames van Rise & Hit ontstond al snel het idee om een instrument te maken met creatieve sounds en andere organische klanken, clusters en effecten die een symfonie-orkest kan voortbrengen; de atmosferische, sfeerbepalende geluiden die je meestal hoort in moderne tv-, film- en gamescores. Het resultaat is Thrill, een echt 'virtual tension instrument'.

Thrill is een circa 30 Gb grote Kontakt library die binnen Kontakt en de gratis Kontakt Player te gebruiken is. Bij het openen verschijnt een sinistere, zwarte userinterface

met een xy-pad in het midden (zie ik hierin het gezicht van een vrouwelijke geestverschijning?), aan weerszijden geflankeerd door twee afbeeldingen van zogenaamde Thrills, de twee sounds waaruit iedere preset is opgebouwd.

Verslavend

Om een beetje een idee te krijgen waartoe Thrill in staat is openen we de presetbrowser links bovenin. Hier treffen we vijfhonderd presets aan die op trefwoord gefilterd kunnen worden om snel de juiste te vinden. De presets zijn onderverdeeld in twee klanktypes: Atmospheres en Clusters, beiden met hun eigen set aan editmogelijkheden. De Atmospheres, met tot de verbeelding sprekende namen zoals Fear of Death, Clusterfunk of Poltergeist zijn hoofdzakelijk orkestrale geluidseffecten waarbij beide



Thrills zijn opgebouwd uit twee soundsources; vier gestapelde sounds dus die met de xy-pad kunnen worden aangestuurd. Door de controller op de xy-pad naar boven te schuiven creëer je dramatische crescendo's om spanning op te bouwen. En door naar links of rechts te bewegen bepaal je de balans tussen de beide Thrills. Dit werkt zeer intuïtief. En verslavend bovendien, want het is erg leuk om hiermee te spelen. De xy-pad kan trouwens ook bediend worden via een externe controller of een iPad zodat Thrill ook live gebruikt kan worden.

Naast orkestrale geluidseffecten bevat Thrill nog een behoorlijk aantal andere geluidsbronnen gebaseerd op stemmen, metaal, omgevingsgeluiden, synthesizer drones en zelfs een aantal custom gebouwde instrumenten.

Griezelfilms

Het 'Clusters'-gedeelte werkt net iets anders. Iedere cluster heeft maar één klassieke soundsource (strings, brass, woodwinds of een combinatie hiervan) maar deze kan

Sturen met de xy-pad werkt zeer intuïtief en is verslavend bovendien

- INFO**
- Prijs incl: € 299,-
 - Distributie: Amptec BVBA +32 112 81458,
 - Internet: www.amptec.be www.nativeinstruments.com


aangevuld worden met een tot acht aanvullende 'voices' met onafhankelijke tuning/panning per stem. Hiermee creëer je die karakteristieke atonale clusters; onheilspekkende, valse akkoorden die vaak in griezelfilms te horen zijn. Voor de opbouw van deze akkoorden - 'cluster voicings' genaamd - is een groot aantal presets

toegevoegd. En ook bij de clusters is een belangrijke rol weggelegd voor het xy-pad om het slotakkoord op drie verschillende manieren (glide, add-on of parallel) tot maximale sterkte te laten aanzwellen.

Beide Thrills beschikken verder over hun eigen effectsectie met eq en convolutie reverb/delay. De mod-fx-pagina bevat nog

THRILLS [X] [✓]

TYPE	DYNAMIC	CATEGORY	CHARACTER	PRESET	INFO
ATMOSPHERE	SOFT	ORCHESTRAL	LOW	ALEATORIC DRONE	VIBRAPHONE & HYBRID METAL
CLUSTER	MEDIUM	STRINGS	FULL	AMBIENT METAL 2	HYBRID GONG & CYMBAL
	LOUD	BRASS	HIGH	AMBIENT SPHERE	AMBIENT & HYBRID MALLETS
	WIDE	WOODWINDS	BRIGHT	BELLS' CHANT 2	HYBRID WOODWINDS & BELLS
		PERCUSSION	WARM	BROKEN STRING	HYB AMBIENT & HYB. ZITHER
		TUTTI	WARM	FEEDBACK & RUMBLE	AMBIENT & METAL
			NOISY	GLOCKENSTRINGS 1	GLOCKENSPIEL & STRINGS
			DENSE	METALLIC FLUTTER	WOODWINDS & HYBRID METAL
		HYBRID	LIGHT	MOVING METAL	HYBRID METAL & CYMBAL
		ORCHESTRAL	STATIC	RINGING BRASS	BRASS & HYBRID METAL
		METAL	MOVING	RUBBER SHAKES	GRAN CASSA & HYBRID PERC
		CIRCUITS	COMPLEX	SILENCIO	HYBRID METAL & MALLETS
		AMBIENT	SPHERICAL	SPACE SHIFTER	MIXED HYBRIDS
		VOICES	MYSTICAL	STRINGED MACHINES	STRINGS & FERROPHONE
			DARK	UNNATURAL HIGH 2	STRINGS & HYBRID METAL
			SMOOTH		
			AGGRESSIVE		
			THREATENING		
			EXPERIMENTAL		



een aantal extra effecten om de klank verregaand te transformeren. Allereerst is er de Mutate-functie die gebruik maakt van een groot aantal bijzondere impuls responses. Verder de Color-functie, een combi van eq en filter met 24 verschillende presets. Als laatste beschikt de effectsectie over 'Drive' (distortion, tape saturation), Stereo imager en Phaser. Al deze effecten zijn overigens direct te koppelen aan de xy-pad.

De master effect-sectie met eq, saturation en compressor maakt de sound compleet. En als je je wilt laten verrassen, kan je met het uitgebreide randomizemenu een dobbelsteentje werpen om nieuwe Thrills te maken.

Conclusie

We weten allemaal welk geluid er goed past bij een filmscene waarin je grote hoeveelheden insecten ziet krioelen. Of hoe je in een horrorfilm spanning opbouwt om naar een schrik-effect toe te werken. Het vinden van deze specifieke geluiden valt echter niet altijd mee. Native Instruments is in dit vacuüm gedoken en heeft met Thrill iets afgeleverd dat precies aan deze behoefte voldoet. Dit zorgt er wel voor dat Thrill voor andere toepassingen nauwelijks bruikbaar is. Maar als ik ooit een stukje muziek moet componeren voor een thriller of griezelfilm, dan zou Thrill hiervoor absoluut mijn eerste keuze zijn. De naam 'Virtual Tension Instrument' is wat dat betreft perfect gekozen. ■

HET OORDEEL

- + unieke, fraai klinkende sounds
- + bijzondere impuls responses voor reverb en mutate-fx
- + bediening
- zeer specifiek toepassingsgebied

Interview met Stephan Lembke (Galaxy Instruments), co-producer van Thrill

Een virtual tension instrument zoals Thrill heb je niet zomaar even in elkaar gezet. Co-producer Stephan Lembke van Galaxy Instruments, licht een tipje van de sluier op over de voorbereidingen en het opnameproces van dit unieke project.

Hoe hebben jullie je voorbereid op de opnames voor Thrill?

Die voorbereidingen namen aanzienlijk wat tijd in beslag. We zijn begonnen met het analyseren van populaire tv-series en films om voorbeelden voor clusters en textures te vinden, die we nodig hadden om Thrill mee te kunnen vullen. De volgende stap was het kiezen van het orkest, en belangrijker nog, de concertzaal waar de opnames plaats zouden vinden. Er zijn veel fantastische symfonieorkesten in Europa maar het is moeilijk om een locatie te vinden met een mooie (controleerbare) reverb waar verder geen bijgeluiden van buiten te horen zijn. We hebben uiteindelijk gekozen voor het Bratislava Symfonie Orkest in studio 1 van de Slovak National Radio in Bratislava, Slowakije.

Hoe leg je een atmosfeer of cluster vast op bladmuziek?

De orkestratie en notatie van clusters en effecten was een stevig leerproces voor ons. Er zijn verschillende manieren om dit voor te bereiden, afhankelijk van hoeveel ervaring het orkest heeft met een dergelijke manier van spelen. We besloten om zoveel mogelijk vooraf op bladmuziek vast te leggen om verlies van waardevolle opnametijd te voorkomen. De Berlijnse componist/arrangeur Stefan Behrisch heeft dit voor zijn rekening genomen. Extra opmerkingen in de partituur moesten aan de muzikanten duidelijk maken welke klank ze moesten produceren en met welke dynamiek. Veel sounds hebben we meerdere keren opgenomen, met toenemende dynamiek, om binnen het uiteindelijke product te kunnen aansturen.

Wat waren de reacties van de muzikanten?

Een memorabel moment voor mij was toen de muzikanten voor het eerst hun bladmuziek onder ogen kregen. De meesten keken elkaar verbaasd aan en moesten gedacht hebben dat er iets mis was aangezien er in de partituur nauwelijks muzieknoten stonden. Ook de vreemde instructies zoals "speel met strijdstok achter de brug"

of "fluttertong, alleen maar lucht, geen toon", deed menig wenkbrauw fronsen. Ze waren hierdoor behoorlijk verrast en ook enigszins verward. Maar met een beetje extra uitleg wist iedere muzikant toch wat er van hem/haar werd verlangd.

Welke apparatuur hebben jullie gebruikt voor de opnames?

We hebben voornamelijk grootmembraan-condensatormicrofoons van Neumann gebruikt als close mics voor de individuele instrumentgroepen (strings, woodwinds, brass, etc.). Als room mics hebben we DPA 4006 omni's gebruikt. En verder twee Decca tree-opstellingen, één op het podium met Neumann TLM50's en de ander op tweeënhalve meter voor het podium met Sennheiser MKH8020's. Als preamps hebben we Millennia HV-3D gebruikt.

Thrill bevat ook ambiënte omgevingsgeluiden. Hoe hebben jullie besloten welke omgevingsgeluiden (fabrieksruimtes e.d.) te gebruiken?

Dat was simpelweg een proces van 'trial & error'. We hebben een grote hoeveelheid opnames gemaakt op diverse atypische locaties zoals fabrieken, vuilstortplaatsen, verlaten gebouwen e.d., gebruik makend van mobiele recorders van Zoom en Sound Devices. Vervolgens hebben we in de studio beoordeeld welke sounds goed zouden combineren met de andere content binnen Thrill. De meest interessante locaties hebben we vervolgens opnieuw bezocht voor een uitgebreidere opnamesessie met ons Pro Tools HD systeem en verschillende preamps van API, Millennia en Neve. Als microfoons kozen we vooral modellen met een uitgebreid frequentiebereik, zoals de Sennheiser MKH serie of de Sanken CO-100k 'super-wide frequency' microfoons.

Kan je iets vertellen over de custom instrumenten die gebruikt zijn in Thrill?

De gebruikte elektroakoestische instrumenten zijn ontwikkeld door twee klankartisten Neon en Landa uit Den Haag (ook bekend onder naam Wobblophones). Zij waren zo aardig om ons drie van hun unieke instrumenten te lenen zodat ze in onze eigen opname setup meegenomen konden worden. Zo hebben we o.a. de Ferrophone gebruikt, een instrument waarbij twee roterende metalen schijven ervoor zorgen dat kleine naaldjes tegen elkaar krassen om het geluid van vingernagels tegen het schoolbord te recreëren. Kijk voor meer info eens op wobblophones.com

