

SOFTUBE CONSOLE 1

Next Generation Mixer



Software ist kostengünstig und flexibel, lässt jedoch das haptische Vergnügen echter Hardware vermissen. Zudem verführen die grafischen Oberflächen dazu, mehr mit den Augen zu mischen als mit den Ohren. Die schwedische Firma Softube möchte dieses alte Dilemma endlich lösen: Console 1 ist ein Software-Kanalzug mit Hardware-Controller. Und mehr!

Back to the Future

Softube Console 1 Next Generation Mixer

TEXT & FOTOS: DR. ANDREAS HAU

Stammleser werden sich erinnern, dass wir bereits im Oktober 2013 im Rahmen eines Firmenbesuchs bei Softube über Console 1

berichteten. Damals waren die Macher zuversichtlich, die Recording-Revolution noch vor Weihnachten in die Läden zu bringen. Dass

es nun doch etwas länger gedauert hat, darf man dem schwedischen Hang zum Perfektionismus zuschreiben, denn bis auf ein paar

WENN ICH DEN NEUEN MIX MIT MEINEM VORHERIGEN DAW-MAUSSCHIEBER-MIX VERGLEICHE, WIRKT DER CONSOLE-1-MIX EINFACH LEBENDIGER.

kleine »Glitches« hinterließ bereits das Vorführgerät im Softube-Headquarter in Linköping einen marktreifen Eindruck. Am Seriengerät nun zeigt sich, dass die Macher in der Zwischenzeit nicht nur an der Software weitergefeilt haben, sondern auch am Hardware-Controller. Die Regler fassen sich nochmals besser an als am Vorführgerät. Haptisch bin ich schon mal angefixt.

DER CONTROLLER

Um keine Missverständnisse aufkommen zu lassen: Es handelt sich um einen reinen Controller, der keinerlei DSP-Funktionen beinhaltet. Sämtliche Audioberechnungen geschehen nativ auf der CPU des angeschlossenen Rechners. In diesem Punkt unterscheidet sich das Console-1-Konzept markant von Universal Audios UAD-2-Plattform.

Auch erhebt der Console-1-Controller keinerlei Anspruch auf Universalität. Die Regler werden nicht dynamisch immer neuen Funktionen zugeordnet, sondern sind fest mit den entsprechenden Funktionen der Console-1-Software verknüpft. Dieser Mangel an Flexibilität bedeutet gleichzeitig, dass man Console 1 bedienen lernt wie eine Hardware: Jeder Regler behält seine feste Funktion, und nach einer Weile finden die Hände von allein ihren Weg.

Da der Controller keine Audiodaten, sondern lediglich Steuerdaten mit dem angeschlossenen Rechner austauscht, reicht die USB-2.0-Verbindung locker aus, auch künftig. Die Console-1-Hardware muss allerdings direkt an den Rechner angeschlossen werden; ein Aktiv-Hub hat zumindest in meinem Setup nicht zuverlässig funktioniert. Ein Passiv-Hub sowieso nicht, denn der Controller

kommt ohne eigenes Netzteil aus und bezieht seinen gesamten Strom über USB.

DIE SOFTWARE

Prinzipiell könnte man den Console-1-Channelstrip wie jedes andere Plug-in einsetzen, d. h. für die eine oder andere Audiospur oder hier und da auf Gruppenspuren etc. Richtig rund wird das Konzept aber erst, wenn man das Console-1-Plug-in auf *jeder* Spur lädt, einschließlich Gruppen- und Effekts Spuren. Die Hardware verfügt nämlich über eine Reihe von 20 Tastern zur Auswahl der entsprechenden Spuren, besser gesagt der jeweiligen Plug-in-Instanz. Das funktioniert auch bei größeren Projekten mit über 20 Spuren prima, denn über Page-Up/Down-Taster hüpfte man in 20er-Gruppen durch die Spurenliste. Die Prozessorbelastung hält sich im Rahmen, da der mitgelieferte SSL 4000E-Channelstrip effizient programmiert ist und sowieso nur die tatsächlich aktivierten Sektionen nennenswert CPU-Leistung verbrauchen.

Das eigentliche Plug-in-Fenster zeigt nur wenige Funktionen. Hier werden die Spurnummer und der Spurname eingetragen – bei manchen DAW-Programmen soll das automatisch funktionieren; bei den meisten bislang jedoch nicht (getestet habe ich Steinbergs Cubase 7.5 und Presonus' Studio One 2.6). Nur für den Notfall bzw. auf Reisen lässt sich über »Show Knobs« ein virtuelles Abbild des Console-1-Controllers einblenden, um Werte auch ohne Hardware-Knöpfe nachjustieren zu können.

Im Normalfall werden die Audiotransformationsfunktionen nicht über die Plug-in-Oberfläche vorgenommen, sondern mithilfe des On-Screen-Displays. Dieses Fenster wird au-

WAS IST CONSOLE1?

Console 1 besteht aus zwei Komponenten, nämlich besagtem Hardware-Controller, der über USB 2.0 mit dem Rechner kommuniziert, und einem Software-Channelstrip, der auf den Schaltungen der legendären SSL 4000-E-Series-Konsole beruht – das Pult, auf dem vielleicht die meisten Tophits weltweit gemischt wurden; Chris Lord-Alge und einige andere Mix-Engineers der Topliga schwören bis heute darauf. Die Softube-Emulation ist übrigens von SSL offiziell lizenziert und abgesegnet. Darüber hinaus hat Softube diesen Kanalzug der 80er- und 90er-Jahre um ein zeitgemäßes Processing erweitert: nämlich um ein Transienten-Tool und eine Saturation-Funktion.

Console 1 ist aber kein geschlossenes System; nach und nach sollen weitere Mischpult-Emulationen erscheinen, die alternativ zum mitgelieferten SSL-Kanalzug genutzt werden können. Bereits jetzt lassen sich »normale« Plug-ins von Softube in Console 1 integrieren, indem man einen anderen EQ oder Kompressor in den entsprechenden Slot lädt.

Console 1 sollte man aber nicht nur als »Plug-in mit echten Knöpfen« betrachten. Console 1 steht für ein ganz neues Mix-Konzept. D. h., eigentlich ein ganz altes, nämlich mit den Ohren und den Händen zu mischen statt mit den Augen und der Maus. Der Controller steuert nicht nur die Bearbeitungsbausteine des Plug-ins, sondern kann darüber hinaus auch für Pan- und Level-Einstellungen sowie Mute und Solo genutzt werden. Auch die Kanalwahl erfolgt über den Controller. So lassen sich ganze Mixes weitgehend mausfrei bearbeiten: Arbeiten wie zu analogen Zeiten, aber eben mit der ganzen Flexibilität des DAW-Zeitalters.

Console 1 ist ein Gesamtkonzept mit einem Hardware-Controller und einem Channelstrip-Plug-in, das in sämtliche Kanäle des DAW-Mixers geladen wird. Die Bedienung wird unterstützt durch ein On-Screen-Display, das die Einstellungen der jeweils aufgerufenen Plug-in-Instanz darstellt.



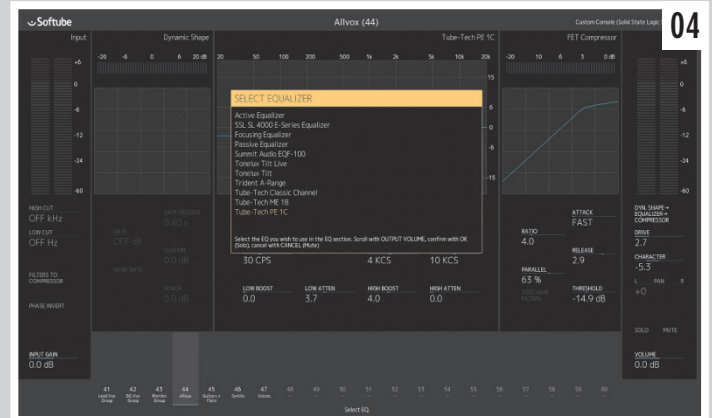
01



02



03



04

01 Der Controller ist hochwertig und stabil gefertigt und hinterlässt einen haptisch sehr angenehmen Eindruck. Die Sektionen sind klar gegliedert: Input mit Hi- und Low-Cut, Gate/Transient Shaper, ein 4-Band-EQ, Kompressor und Ausgangs-Sektion inklusive Sättigungs-Funktion. Die Reglerwerte werden über LED-Kränze visualisiert, VU-Meter zeigen Pegel und Gain-Reduction an. Die obere Tastenreihe gestattet es, 20 Kanäle direkt anzuwählen.

02 Nur für den Notfall, wenn man ohne Controller arbeiten muss – etwa auf Reisen –, lässt sich ein virtueller Controller einblenden, um ggf. Einstellungen nachjustieren.

03 Das skalierbare On-Screen-Display präsentiert übersichtlich und ohne übermäßiges Eye-Candy die Werte der jeweils selektierten Plug-in-Instanz. Interessant: Console 1 stellt nicht irgendwelche fiktiven Kurven dar, sondern den tatsächlichen Verlauf, basierend auf Messungen. Das fällt spätestens dann auf, wenn man wie hier Tube-Techs Pultec-Style EQ und den Valley People Dyna-Mite Kompressor lädt, die mit wunderlichen Verläufen aufwarten.

04 Bei Bedarf lassen sich andere Softube-Plug-ins (sofern installiert und autorisiert) in Console 1 laden. In Zukunft soll diese Schnittstelle auch anderen Softwarehäusern offen stehen. Außerdem sollen weitere, speziell für Console 1 programmierte Channelstrips folgen.

tomatisch eingeblendet, sobald man einen Regler oder Taster der Console-1-Hardware betätigt. Alternativ kann man die Bedienoberfläche auch dauerhaft ein- und ausblenden, was sich anbietet, wenn man mit mehreren Bildschirmen arbeitet. Das On-Screen-Display reagiert nicht auf Mauseingaben, sondern liefert Zahlenwerte entsprechend der Regler der Hardware sowie Pegelanzeigen und grafische Repräsentationen der Gate-, EQ- und Kompressionskurven. Am unteren Rand werden die jeweils aktuellen 20 Kanäle eingeblendet, inklusive VU-Meter. Das erleichtert das gezielte Anwählen bestimmter Spuren.

DREI TAGE IN DER NAHEN ZUKUNFT

Da Console 1 nicht nur auf klanglicher Ebene als Pult-Emulation agiert, sondern auch tief in den Workflow eingreift, schien mir ein simpler Vergleich mit anderen SSL-Emulationen am eigentlichen Thema vorbei zu gehen. Stattdessen habe ich Console 1 sozusagen im Selbstversuch getestet: Für einen Song, den ich bereits auf konventionelle Art mit Mauseichen in der DAW gemischt hatte, legte ich eine neue jungfräuliche Mix-Session ohne irgendwelche Plug-ins und ohne Cubase-interne Processing an. Wie schnell würde der Mix mit Console 1 von der Hand gehen? Und würde er besser klingen als mein bisheriger

Mix? Würde Console 1 alle Klangbearbeitungsfunktionen abdecken, oder bräuhete ich noch zusätzliche Plug-ins?

Tag 1: Vor dem eigentlichen Mix kommt erst einmal eine Pflichtübung, nämlich das Console-1-Plug-in auf jedem Kanal in den Insert zu laden. Bei rund 50 Spuren dauert das ein bisschen. Zwar kann man in Cubase die Kanaleinstellungen flott kopieren, anschließend muss man aber jeder Console-1-Instanz die korrekte Nummer und einen aussagekräftigen Namen zuweisen. Laut Handbuch können manche DAW-Programme Kanalnummer und Namen automatisch weiterleiten – welche das sind, steht leider nicht da. Cubase

7.5.10 gehört bislang jedenfalls nicht dazu. Das bedeutet Tipparbeit. Wobei die Sache weniger bürokratisch läuft, wenn man den Song bereits mit Console 1 aufbaut und Spur um Spur erweitert – mit einer Latenz von nur vier Samples ist Console 1 voll echtzeittauglich. Zu den Vorbereitungsarbeiten gehört auch, auf den Console-1-Instanzen der Gruppen- und Effektkanäle die Solo-Safe-Funktion zu aktivieren, damit der Solo-Button der Console-1-Hardware wie vorgesehen funktioniert.

Nach diesen Pflichtübungen klappt die Arbeit mit Console 1 schon recht gut, ich muss mich allerdings erst mal daran gewöhnen, nicht ständig zur Maus zu greifen. Als erste Amtshandlung möchte ich die einzelnen Spuren in ein gesundes Verhältnis setzen und im Stereopanorama anordnen. Nun muss man sich vor Augen halten, dass Console 1 nicht die Regler der DAW steuert, sondern ausschließlich auf die eigenen Plug-ins im Insert zugreift. Der Pan-Regler funktioniert deshalb nur auf Stereospuren. Da ich dummerweise die Mix-Session größtenteils mit Mono-Spuren angelegt hatte, muss ich die Pan-Einstellungen dann doch mit der Maus in der DAW vornehmen. Anfängerfehler – beim nächsten Mal bin ich schlauer.

Tag 2: Heute läuft der Laden schon runter. Den zwanghaften Griff zur Maus bekomme ich allmählich unter Kontrolle. Nachdem die Grundbalance stimmt, mache ich mich heute daran, den Mix aufzupolieren. Als Erstes räume ich den Bassbereich auf. Das geht sehr flott, indem ich mit der rechten Hand über die Button-Reihe die entsprechende Spur anwähle und mit der linken den Low-Cut-Regler bediene. Die Hoch- und Tiefpassfilter der SSL 4000E-Emulation greifen recht steil, klingen aber dennoch nicht unnatürlich. Der Einstellbereich wurde gegenüber dem Hardware-Original erweitert, sodass man die Filter auch für Effekte verwenden kann. Außerdem lassen sich Hoch- und Tiefpass per Knopfdruck auf den Detektorzweig des Kompressors legen, sodass lediglich das Sidechain-Signal bearbeitet wird, während das eigentliche Audiosignal unbeschnitten bleibt.

Als Nächstes komprimiere ich den E-Bass und die Bassdrums gemeinsam auf einer Subgruppe. Für diese Aufgabe suche ich meist lange nach dem geeigneten Plug-in, aber der SSL-Kompressor von Console 1 macht das schon sehr gut. Die Parametrisierung ist typisch für ein VCA-Design mit Attack, Release, Threshold und Ratio. Als Konzession an moderne Arbeitsweisen gibt es, abweichend von der Originalhardware, einen Wet/Dry-Regler für Parallelkompression. Der

SSL-Kompressor arbeitet angenehm unauffällig, packt aber dennoch mit festem Grip. Somit eignet er sich für alle möglichen Signale von Drums über Gitarren bis hin zu Stimmen. Ultrakurze Attack-Zeiten sind nicht sein Ding, aber dafür ist die Gefahr gering, Signale komplett plattzukomprimieren. Solange man nicht mutwillig zu Extremeinstellungen greift, klingt das Ergebnis eigentlich immer knackig.

Ähnliches gilt für den EQ. Bass und Höhen lassen sich semiparametrisch mit Glocken oder Shelving-Charakteristik regeln. Oder auch als Hi- und Low-Cut, falls man die eingangsseitigen Hoch- und Tiefpassfilter dem Kompressor-Sidechain zugeordnet hat. Die beiden Mittenbänder sind vollparametrisch mit regelbarer Güte. Für SSL-Kenner: Softubes SSL 4000E Emulation orientiert sich an der Black-Knob-Version, die viele Engineers bevorzugen. Tatsächlich klingt der EQ auf angenehme Weise unspektakulär. Die Regler greifen gut, man hat immer das Gefühl, was in der Hand zu haben; andererseits klingt das Signal nicht verbogen. Der SSL-EQ hat durchaus einen hörbaren Eigencharakter, einen kernigen Pop-Appeal, der aber nicht so ausgeprägt ist, dass man nur bestimmte Musikrichtungen damit mischen könnte.

Ich stelle fest, dass ich beim gesamten Mix mit den Klangbearbeitungsfunktionen des SSL Channelstrip auskomme. Für die Backing-Vocals lade ich dennoch mal ein anderes Softube-Plug-in in Console 1, nämlich den Tube-Tech PE-1C Pultec-Style-EQ. Das geht ganz leicht durch Drücken von Shift und »Load EQ«. Über den Volume-Regler kann man nun durch die sich öffnende Plug-in-Liste scrollen. Derzeit funktioniert das nur mit Softube Plug-ins, es ist aber geplant, diese Console-1-Schnittstelle auch anderen Herstellern zur Verfügung zu stellen. Was sofort auffällt, ist, dass im On-Screen-Display nun nicht irgendeine fiktive EQ-Kurve zu

sehen ist, sondern die – teils recht wunderliche – von Tube-Techs Pultec-Style-EQ. Gleiches gilt übrigens auch für den Kompressor, was spätestens beim Laden des Valley People Dyna-Mite offensichtlich wird, der mit teils absurden Kompressionskurven aufwartet (u. a. sogar negative Ratio!).

Die Kurven im On-Screen-Display stellen also immer den tatsächlichen Verlauf dar, basierend auf Messungen. Durchaus beeindruckend! In Kauf nehmen muss man beim Laden externer Plug-ins aber, dass die Regler teils andere Funktionen annehmen als die aufgedruckten; je nach Plug-in können auch Einstellmöglichkeiten unter den Tisch fallen, weil das Plug-in mehr Regler erfordert als der Console-1-Controller bietet.

Tag 3: Der Mix steht, heute geht's ans Feintuning. Dazu gehört auch der Einsatz von Hall und Delay, wobei Console 1 diesbezüglich keine große Hilfe darstellt, denn Send-Regler gibt es keine. Hier muss ich nun doch wieder zur Maus greifen.

Ein anderer Punkt ist die Lautheitsoptimierung. Dafür ist die Drive-Funktion von Console 1 wie geschaffen. Es ist ein Leichtes, die Snare noch ein bisschen hervorzuholen, ohne andere Instrumente wegzudrücken. Ein ganz wichtiger Regler ist »Drive Character«: Dreht man nach links, werden die unteren Frequenzen aufgeraut, dreht man nach rechts, bereichern künstliche Obertöne den Höhenbereich, fast wie bei einem Exciter. Hier ist eine Menge Klanggestaltung möglich; ich kann wahlweise den Body oder den Teppich der Snare betonen. Auch auf Stimmen macht sich die Drive-Funktion sehr gut, solange man es nicht übertreibt. Mit leichter Betonung der Obertöne setzen sich die Lead-Vocals gleich viel besser im Mix durch.

Eine große Überraschung ist auch die Shape-Sektion. Das Gate reagiert sehr »musikalisch«; besser als jedes andere mir bekannte



ARBEITEN WIE ZU ANALOGEN ZEITEN, ABER EBEN MIT DER GANZEN FLEXIBILITÄT DES DAW-ZEITALTERS.



te Plug-in, unterscheidet es korrekt zwischen Nutz- und Störsignal. Noch besser gefällt mir der Transient Shaper. Zuvor hatte ich mir an einer nicht besonders tight gespielten Percussion-Spur die Zähne ausgebissen. Mit ein bisschen Knöpfedrehen klingt der Track plötzlich richtig gut, um nicht zu sagen: talentiert – ich bin beeindruckt! Übrigens beherrscht Console 1 auch externes Sidechaining für die Shape/Gate- und die Kompressor-Sektion. Damit sind interessante Effekte möglich (z. B. Synth-Flächen rhythmisieren), aber auch dezente Mix-Tricks (z. B. leichtes Ducking von Instrumenten-Subgruppen durch den Lead-Vocal).

Zum Schluss automatisiere ich noch ein paar Parameter, um dem Mix mehr Dynamik zu geben. Mit Console 1 macht das ungleich mehr Spaß als mit konventionellem Mausgeschiebe. Außerdem bin ich mittlerweile mit den Knöpfen und Reglern auf du und du, meine Hände wissen, wo welche Funktion liegt. Den DAW-Mixer schaue ich nur noch sporadisch an; stattdessen habe ich das frei skalierbare On-Screen-Display über den gesamten Bildschirm aufgezogen: So hat das auch bei Softubes Vorführungen ausgesehen, nur dachte ich, das sei Eigenwerbung. Nein, das simple On-Screen-Display zeigt alle Informationen, die man zum Mischen benötigt, lenkt aber nicht vom Hörerlebnis ab.

KASSENSTURZ

So, fertig. Nach drei Tagen Mixing (allerdings immer nur ein paar Stunden) spiele ich den Song meinem Kumpel vor, mit dem ich ihn aufgenommen hatte. Der ist vom Resultat noch ein bisschen mehr begeistert als ich selbst: »Das klingt unglaublich differenziert!« Und ja, wenn ich den neuen Mix mit meinem vorherigen DAW-Mausschieber-Mix vergleiche, wirkt der Console-1-Mix einfach lebendiger. Dabei habe ich insgesamt deutlich weniger Processing verwendet. Es kamen nur eine Handvoll weiterer Plug-ins zum Einsatz: zwei DeEsser, ein Chorus-Effekt und insgesamt vier Hall-Plug-ins. Mehr aus Luxus denn aus Notwendigkeit habe ich für die Backing-Vocals den Softube Tube-Tech Pultec-EQ in Console 1 geladen. Aber das war's auch schon. Insgesamt war mein 2011er-MacBook-Pro gerade mal zu 55 Prozent ausgelastet.

Das belegt: Softubes SSL-Channelstrip deckt hochqualitativ nahezu alles an EQ- und Dynamik-Processing ab und ist dabei so effizient programmiert, dass man selbst für umfangreiche Projekte keinen ausgemachten Rechenboliden benötigt. Die vielleicht wichtigste Klangverbesserung ist aber, dass man sich durch die mausfreie Arbeitsweise wieder mehr auf seine Ohren verlässt. Man hört und dreht, wo man früher geschaut und geklickt hat.

FAZIT

Softubes Console 1 ist nicht nur eine Reise zurück in die Zukunft, sondern auch zurück ins Leben. Es macht einfach Laune, mal wieder richtige Knöpfe anzufassen, wieder nach Gehör zu mischen statt auf Sicht. Natürlich erfordert Softubes Recording-Revolution ein gehöriges Maß an Umstellung, denn Console 1 ist nicht nur ein Plug-in zum Anfassen, sondern ein neuartiges, ganzheitliches Mix-Konzept, das die Vorzüge von Analog und Digital nahezu optimal miteinander verbindet.

Schon jetzt macht Console 1 viel Freude, dabei ist der mitgelieferte, ausgezeichnet klingende SSL-Channelstrip erst der Anfang. Weitere Kanalzüge sollen folgen, und spätestens dann wird Console 1 zu einem ernsthaften Konkurrenten für die UAD-2-Plattform.

Auch wenn das Jahr noch jung ist, nominiere ich Console 1 schon mal als wichtigste Neuerscheinung 2014.

Derzeit ist Console 1 nur für den Mac erhältlich – eine Windows-Version ist in Arbeit, aber auf einen konkreten Termin möchte man sich bei Softube noch nicht festlegen. Wollen wir also hoffen, dass die Windows-Implementierung nicht allzu lange auf sich warten lässt.

Die Recording-Welt ist wieder richtig spannend geworden! ■

+++

geniales Konzept

+++

hochwertige Hardware

+++

ausgezeichneter
SSL-Channelstrip

++

moderater CPU-Verbrauch

--

bislang nur für Mac



Console 1 **Hersteller/Vertrieb** Softube / Audiowerk **UVP/Straßenpreis** 839,- Euro / ca. 800,- Euro
www.softube.com