Instrumente | Beschallung | Recording | Bühnenlicht | Management

SOUNDCHECK

SOUNDCHECK

Das Bandmagazi

09|16

B 1977 E
Nr. 09/2016
September 2016

Deutschland EUR 5,20
Österreich EUR 5,90
Schweiz sfr 10,90
Luxemburg EUR 6,00
Italien EUR 6,90

SOUNDCHECK bei facebook!
www.facebook.com/soundcheckmagazin

09
4 197277 005206

REFERENZ FÜRS OHR

Topmodell der Pro-Linie: Beyerdynamic DT 1990 PRO

Collapse Under The Empire
Postrock und Atmosphäre satt

Samples & Loops
Elektronische Elemente für die Live-Performance

SPECIAL

Maximum Check
Nie mehr Kabel-Chaos: Sinnvolle Verkabelung auf der Bühne

INTERVIEW **DIE GUTEN**

Zwei gehen aufs Ganze

Zwei Musiker klingen zusammen wie eine mehrköpfige Band und lassen am Sound mal so gar nichts vermissen. „Die Guten“ sind ein Duo, das mindestens wie ein Quartett klingt. Wie sie das machen, erzählten sie uns im Interview.

Die Leute im Vielmeer, einem Musik-Lokal im Urlaubsort Kühlungsborn, in dem „Die Guten“ regelmäßig auftreten, strömen nach dem Essen buchstäblich auf die Tanzfläche und schwingen die Hufe zur stilistisch äußerst breit aufgestellten Musik des Duos. „Die Guten“, das sind Marian Hoffmann und Martin Pollok. Beide sind Vollblut-Musiker und haben es geschafft, ihr Projekt mittlerweile professionell zu betreiben und auch große Venues und Veranstaltungen zu bespielen. Von Kongressen großer Firmen bis hin zur Bundes-Justizministerkonferenz unterhalten sie mit ihrem Programm die unterschiedlichsten Publika. Jeder, der meint, dass im allgemeinen das Trio der geringste Nenner ist, um einen vollwertigen Bandsound reproduzieren zu können, dürfte sich zuweilen verwundert die Ohren reiben, wenn er die beiden hört. Was „Die Guten“ an Sound rüberbringen ist musikalisch genauso vielseitig wie handwerklich erstaunlich und klingt deutlich größer, als die Performance eines Duos. Alles nur ein großer Abgesang auf die beiden? Als würden wir sie nur an anhand ihres Namens beschreiben? Dem ist mitnichten so, denn wir haben sie bei einem ihrer Gigs besucht und ausgiebig zugehört. Anschließend trafen wir sie zum Interview und sprachen mit ihnen über Sound, Equipment und ihre Vorliebe für PAs der Firma Seeburg Acoustic Line.

SOUNDCHECK: Ihr nennt euch „Die Guten“, was macht euch denn dazu?
Marian: Wir haben ein recht individuelles musikalisches Konzept und sind ein Duo mit Piano/Keyboard, Drums und zwei Gesangsstimmen. Unser Ziel ist es, trotz dieser Limitierung in der Besetzung die Soundfülle einer mehrköpfigen Band zu transportieren. Dazu nehmen wir Songs aus allen Stilistiken und Dekaden, bis hin zu Seeed und Daft Punk und reduzieren sie auf das Wesentliche. Übrig bleiben dann unsere Interpretationen der

»Links spiele ich meistens ein schlichtes Basssample. Rechts meist Piano-Samples und Flächen.«

Songs, die zwar reduziert sind, aber dennoch die üblichen Hörgewohnheiten und -ansprüche befriedigen. Das kombinieren wir mit energetischer Performance, was natürlich jedes Mal eine Herausforderung ist.

Martin: Wir haben 2012 gemeinsam angefangen. Zunächst nicht als „Die Guten", die wir heute sind, sondern eher als Jazz-Projekt. Nach und nach häuften sich die Anfragen und wir haben unsere Setlist stetig erweitert. Da war dann natürlich relativ schnell ein Name vonnöten. So wurden wir zu „Die Guten", wir glauben, dass uns der Name ganz gut repräsentiert (lacht).

SC: Wie viele Gigs pro Jahr spielt ihr?

Marian: Mit den Guten sind es ca 80 bis 100. Wir spielen auch noch zusammen in anderen Projekten, aber das hier ist schon unser Steckenpferd.

Martin: Das ist natürlich auch für die Veranstalter interessant, wenn sie sehen, dass sie eine ganze Band bekommen, aber nur zwei Musiker bezahlen müssen. Da lassen wir uns aber auch nicht runterhandeln.

SC: Klingt, als könntet ihr tatsächlich von eurer Musik leben?!

Marian: Ja, das können wir in der Tat. Wir verdienen damit unser Geld und das ist ein riesiges Geschenk, das sagen wir uns immer wieder. Wir hatten beide noch nie so viel Spaß mit der Musik und das beides in Kombination – also der Faktor Spaß und der finanzielle Erfolg – das ist ein echter Glücksfall.

Eingespieltes Team: *Martin (am Drumset) und Marian (im Vordergrund) verstehen sich auf der Bühne blind.*

STORY KOLJA ERDMANN

Einfach Gänsehaut erzeugen

Filmmusik aus Deutschland, Part 2

Mal einsam vor dem Computermonitor, mal zu zweit oder dritt im eigenen Studio bei der Aufnahme von Soloinstrumenten oder in einer Aufnahmesession mit 80-köpfigem Symphonieorchester im riesigem Studiokomplex – die Arbeitsumgebungen und Situationen eines Filmkomponisten sind sehr unterschiedlich.

Kolja Erdmann fühlt sich in allen Umgebungen sichtlich wohl. Nachdem er uns im letzten Heft einen Eindruck über seinen Werdegang und den Schaffensprozess einer Filmkomposition gegeben hat, geht es im zweiten Teil sehr konkret um technische Hilfsmittel und um Samplelibraries versus echtes Orchester.

SOUNDCHECK: Kolja, wie stehst du zu kompositorischen Hilfsmitteln wie Looplibraries? Das beschränkt sich ja heute nicht nur auf Percussionsfiguren und Drumloops. Auch Streicherfiguren oder ganze Orchesterpassagen lassen sich als fertige Elemente, ohne tiefes musiktheoretisches Verständnis verwenden. Wo siehst du die Gefahr?

Kolja Erdmann: Ich hab auch einiges an Sample/Looplibraries auf der Festplatte und sehe es pragmatisch. Letztlich kommt es darauf an, was der Kunde erwartet, was das Beste für das Projekt ist. Wenn am Ende jemand, der keine Ahnung hat, mit diesen Loops einen Soundtrack zusammenklickt, der den Kunden beeindruckt, dann ist das erst einmal so. Aber wer wirklich keine Ahnung hat, ist damit am Ende, da gehen keine Änderungen, keine Idee außerhalb des Rasters – und ein weiteres Stück zu basteln wird dann schon schwer. Natürlich ist es anspruchsvoller, etwas komplett aus Samples (Einzeltönen) neu aufzubauen, als auf Phrasen von Naturinstrumenten zurückzugreifen. Diese Phrasen bringen nämlich einen „human touch“. Es ist also schon sinnvoll, solche Sachen zu haben, aber nicht so puzzlemäßig zu verwenden, das es das bestimmende Element ist. Dann klingt alles gleich. Besser, man baut es so intelligent ein, das man es mit eigenen Ideen und Sounds kombiniert. Ich verwende keine fertigen Melodien oder komplexe Streicherrhythmusstrukturen, aber gerade im Bereich Percussion gibt es so gute Loops, die von guten Percussionisten gespielt sind. Das wäre ja für viele Anwendungen Blödsinn, nicht darauf zurückzugreifen, sondern das immer wieder und wieder neu einzuspielen. Es muss auch zum Projektbudget passen. Was funktioniert, das funktioniert. Ich finde nichts Verwerfliches daran.

SC: Wie sieht dein kreativer Workflow aus? Komponierst du am Klavier oder direkt in die DAW? Wie entsteht eine erste Skizze? Erst sehr grob oder gehst du gleich sehr stark ins Detail?

KE: Ich verwende Logic und komponiere direkt in die DAW.

FOTOS: SASCHA ERDMANN

Manchmal verlassen die Projekte den Rechner gar nicht, weil auch Aufnahmen und Mischung im Computer passieren. Zu Beginn mache ich mir passende Pilotsounds. Wenn ich orchestrale Musik schreibe, kann das ein Streicher/Hornpatch sein, wenn ich eine Klaviermelodie suche, ein Klaviersample. Meist also schon über Sounds, die das repräsentieren, was es am Ende werden soll.

SC: Hast du ein Standardtemplate, welches du verwendest oder beginnst du ein neues Projekt mit einer Phase, in der du nach Sounds suchst?
KE: Ich habe viele fertige Projekte, sodass ich oft auf das zurückgreife, was am ähnlichsten ist. Ein Orchestersetup ist hoch komplex, das baut man sich nicht jedes Mal neu auf. Da verwende ich ein File als Ausgangsbasis und ergänze das um die fehlenden Sounds. Inspiration kann aber auch gerade dadurch entstehen, einen Teil der Sounds einfach mal zu ersetzen oder zusätzlich neue Sounds zu suchen, auch das bringt einen auf neue Ideen.

SC: Bist du ein Gearjunkie, der ständig nach neuen Soft- und Hardwarelösungen sucht?
KE: Nein, eher nicht. Teilweise nervt es mich eher. Ich bekomme diese ganzen Newsletter auch. Ich schau mir das an und bestelle daraufhin mal neue Samples, aber ich bin auch froh, wenn ich ein funktionierendes System habe. Ich bin jetzt wirklich nicht so drauf, das ich mir alles, was neu raus kommt, sofort zulegen muss oder auf bestimmte Sachen warte. Ich finde, das ist oft eine Frage der Bequemlichkeit. Es gibt sehr viele Möglichkeiten, mit Sounds zu arbeiten, sich neue Ergebnisse mit dem Sortiment, welches ich besitze, zu schaffen. Vieles, was jetzt neu erscheint macht den Weg vielleicht kürzer, weil Sachen schneller gut klingen. Manche Sounds braucht man der Mode halber, manche nicht. Gerade im Filmmusikbereich wurde ich häufig weiterempfohlen als jemand, der Themen schreiben kann. Die ausschließliche soundlastige Überwältigung vom Gegenüber ist gar nicht so mein Fokus. Klang spielt natürlich eine Rolle, aber ich hab auch viel über gute Themen bei Filmen gewirkt. Das war Produzenten oft wichtig, das da jemand sitzt, der Themen schreiben kann. Diese Fähigkeit findet man eher seltener, einen Komponisten, der auch die Fähigkeit hat, ein Thema so durch den Film zu tragen, dass der Film musikalisch gerahmt ist.

> *» Die Mischung für „Wildes Russland“ waren 120 Spuren.«*

SC: Wie wichtig ist denn in deiner Arbeit ein gut klingendes Mockup? Wie nah musst du mit dem Sampleorchester an den wirklichen Klang und gibt es Produktionen, wo das Sampleorchester auch im Endmix drin bleibt?
KE: Das ist den allermeisten Produktionen der Fall. Wir haben zu Beginn über „echte“ Orchesterproduktionen gesprochen, aber von den 60 Filmen, die ich gemacht habe, waren fünf mit vollem Liveorchester. Das ist, glaube ich, noch viel. Ich kenne nicht wenige, die haben noch nie mit echtem Orchester gearbeitet. Ich hab mal einen Kollegen getroffen, der war 50 Jahre und hat bei Hans Zimmer gearbeitet und erzählte mir, dass er jetzt zum ersten Mal mit echtem Orchester aufgenommen hat. Orchestersessions sind selten und man kann sich glücklich schätzen, wenn man die Chance zu einer Recordingsession hat. Die allermeisten Projekte gehen als Sampleproduktionen raus. Bei mir werden dann meist echte Instrumente zum Sampleorchester ergänzt. Streicherparts gedoppelt, Solisten aufgenommen. Das fügt Menschlichkeit hinzu.

Koljas Samples kommen aus dem Hause East West.

Die Mockups sind sehr wichtig. Sie sind das, was den Filmproduzenten zur Abnahme bringt. Ich hatte manchmal den Effekt, dass Kunden im ersten Moment von der trockenen realen Orchesteraufnahme enttäuscht waren. Die Musiker aus Fleisch und Blut sind halt Menschen. Die machen Fehler, die klingen anders. Ein Sampleorchester spielt immer richtig und klingt auch viel breiter, weicher, satter, hollywoodartiger. Wenn du nicht das London Symponic Orchestra hast, dann hast du bei einer Aufnahme nunmal keine 120 Mann sitzen. Das erste Ergebnis, vor allem wenn man es trocken ohne Hall hört, ist erst einmal niederschmetternd. Du sitzt vielleicht mit im Raum und registrierst „bei den Celli intonieren zwei ganz falsch, zwei richtig und da hinten stimmt die Oboe nicht.“ Da fällt dir alles auf, weil du das „perfekte“ Mockup im Ohr hast. Es ist auch Arbeit, ein echtes Orchester auf den Sound zu tunen, den man erwartet. Das hat darüber hinaus mit Frequenzen zu tun. Subbass, Höhen etc. Da wird dann häufig mit synthetischen Sounds wieder angedickt.

Manchmal muss man sagen: „Das Orchester hat die Funktion, dass es echt ist – dass es schön wird, kommt dann von den Samples.“ Ich habe schon sehr viel an solchen Orchesteraufnahmen hinterher wieder rumgebastelt. Die Mischung für „wildes Russland“ waren 120 Spuren. Orchester und synthetische Spuren, damit der Sound breit wird und der Bass drückt. Das ist die Hörerwartung in Sachen Orchestersound im Bereich Filmmusik. Bei Klassik streben Tonmeister und Dirigenten einen anderen Sound an. Weder drückt der in den Bässen, noch ist er brillant. Ein glockiger, mittiger Sound. Das können wir bei Filmmusik nicht brauchen. Erstens, weil die Hörerwartung ganz anders ist, zweitens, weil es keinen Druck hat

AKTIV-PA

PEAVEY **DM 112 & DM 115 SUB**

Vielseitige Kisten

Die flexiblen Aktivboxen der neuen Dark-Matter-Serie von Peavey lassen sich sowohl als Front-PA und wie auch fürs Bühnenmonitoring einsetzen. Wir haben im ausführlichen Praxistest überprüft, was bereits die kleine Kombination aus 12er-Topteil DM 112 und 15er-Subwoofer DM 115 Sub zu leisten vermag.

Vier Aktivboxen hält Peaveys neue Dark-Matter-Lautsprecherserie bereit – zwei Topteile und zwei Subwoofer. Für den Test stellen wir ein kleines PA-System zusammen: Topteil DM 112 und Subwoofer DM 115 Sub. Es gilt, in einer akustisch wenig vorteilhaften Halle zu bestehen.

Das kantige Design weist die Dark-Matter-Boxen gleich als Peavey-Produkte aus. Die Front ziert ein schwarzes Lochblech zum Schutz der Treiber. Diese sind auch sichtbar, denn es ist kein Akustikschaum hinterlegt. Die Topteile der Serie bestehen aus robustem Kunststoff, die Subwoofer aus MDF mit schwarzem Strukturlack. Zwei Topteil-Varianten sind verfügbar: mit 12-Zoll- und mit 15-Zoll-Basstreibern. Beide Varianten sind mit 1,4-Zoll-Hochton-Kompressionstreibern ausgestattet. Auch zwei Subwoofer-Größen mit 15- und mit 18-Zoll-Lautsprecher werden vom Hersteller angeboten.

Das Topteil

Das Topteil DM 112 bringt knapp 16 Kilogramm auf die Waage und kann von einem Musiker alleine gut gehandhabt werden. Auf dem Hochständer lässt sich die Box dann mittels Schraube fixieren. Man kann den Lautsprecher aber auch anders platzieren – z. B. auf dem erhöhten Bühnenboden; die vier Gummifüße leisten dabei gute Dienste. Das Multifunktionsdesign des Gehäuses macht auch den Einsatz als Bühnenmonitor möglich; zusätzliche Gummifüße für diesen Einsatz stehen aber noch auf der Wunschliste.

An der Rückseite findet man das Anschlussfeld, dazu ein Display samt Bedienelementen und Lüftungsschlitze. Die Anschlussplatte ist etwas ins Gehäuse versenkt, wodurch beim Transport und beim Einsatz als Monitor Anschlüsse und Kabel geschützt werden. Geboten werden ein Mic/Line-Eingang im Kombibuchsenformat und ein Link-thru-Anschluss im XLR-Format. Neben einem Pegelumschalter und dem Gain-Regler verfügt der Eingang auch über einen Ground-Lift-Schalter. Das LC-Display ist beleuchtet, zeigt zwei Zeilen Text und benötigt zur Bedienung nur einen Drehknopf mit Druckfunktion. Eine LED zeigt den aktiven Betriebszustand und wechselt die Farbe, sobald die DDT-Schutzschaltungen eingreifen. Es bleibt aber noch Headroom bis zum Clipping.

TECHNISCHE DATEN

› **Übertragungsbereich**	Sub: 43–180 Hz; Top: 68–19.000 Hz
› **Bestückung**	Sub: 15-Zoll-Bass; Top: 12-Zoll-Midbass, 1,4-Zoll-Hochtöner
› **Leistung**	Sub: 470 W, 800 W Peak; Top: 125 W + 80 W; 410 W + 250 W Peak
› **Schalldruck**	Sub: 97 dB SPL (1 W/1 m); Top: 96 dB SPL (1 W/1 m) Anschlüsse Sub: Line-in (Kombibuchse), 2 x Crossover-out (XLR), Fullrange-out (XLR); Top: Mic/Line-in (Kombibuchse), Link-thru (XLR)
› **Abmessung**	Sub: 62 x 43 x 59 cm; Top: 64 x 37 x 36 cm
› **Gewicht**	Sub: 32,3 kg; Top: 15,9 kg

E-GITARRE

VINTAGE **V6MRHDX SUMMER OF LOVE**

Whole lotta Love

Die V6MRHDX Summer of Love ist eine Signature-Gitarre, die den Spirit der goldenen Woodstock-Ära versprüht. Zusätzlich wurde sie heftig geaged. Ob neben dem Preis auch noch der Rest stimmt, haben wir für euch im ausführlichen Test herausgefunden.

Seit längerem ist Tausendsassa Thomas Blug bei Vintage Guitars mit an Board und hat auch schon das eine oder andere Signature-Modell nach seinen Ansprüchen gestaltet und gefertigt bekommen. Mit der V6MRHDX Summer of Love bringt Vintage in Kollaboration mit Blug nun eine Gitarre heraus, bei der auf den ersten Blick die Bezeichnung „Hippie-Gitarre“ gar nicht so abwegig erscheint. Geliefert kommt sie nackt im Karton, das geht für den aufgerufenen Preis in Ordnung. Was beim Auspacken zu Tage tritt, ist eine Gitarre in klassischer S-Form, die aussieht als hätte sie die goldene Woodstock-Ära persönlich durchlebt. Sie hat ein überaus detailreiches Aging erfahren, was bei dem aufgerufenen Preis doch mehr als erstaunlich ist. So viel sei schonmal verraten: Der Aufwand für das Aging ging nicht zu Lasten von Gesamtqualität oder Verarbeitung.

Fühlt sich alt an …

… denkt man sich tatsächlich, wenn man sie in die Hand nimmt. Die Lackschicht ist nicht glänzend, sondern in einem matten Ton gehalten, den ich persönlich so noch nicht an den Fingerkuppen gespürt habe. Zusätzlich wurde der Korpus, der übrigens aus Erle besteht, mit vielerlei „Malereien“ verziert, die aussehen, als hätte jemand im Liebes-(Drogen-)Rausch einen Edding und die Gitarre in die Hand bekommen und seiner Kreativität freien Lauf gelassen. Hinzu kommen die obligatorischen Lackschäden auf Vorder- und Rückseite am Korpus. Der Hals sieht rückseitig ordentlich abgegriffen aus. Die Hardware hat ihren Glanz ebenfalls schon verloren und sieht aus, als wäre sie nicht nur einmal am Korrodieren gewesen. Man muss sagen, dass die V6MRHDX für diese Preisklasse sehr gut geaged ist – erst bei genauem Hinsehen merkt man, dass hier schon bei der Produktion nachgeholfen wurde. So weisen die Stellen ohne Lack keine haptisch wahrnehmbare „Kante“ zu den Stellen mit Lack auf, was dann doch nicht so ganz authentisch wirkt. Aber das geht völlig in Ordnung und Zeit plus Benutzung werden ihr übriges tun, um die V6MRHDX auch auf althergebrachte Art und Weise optisch altern zu lassen.

TECHNISCHE DATEN

› **Body**	Erle
› **Hals**	Ahorn, Palisander-Griffbrett, 21 Bünde
› **Mensur**	648 mm
› **Pickups**	3 x Wilkinson Single Coil
› **Schalter**	5-Wege Schalter, Push/Push-Poti für Dummy-Spule

Der Hals

Der Ahorn-Hals hat ein Palisander-Griffbrett aufgeleimt bekommen und ist, wie bereits erwähnt, so geaged, dass er gut bespielt aussieht. Hier bekommt man richtig was in die Hand. Es handelt sich zwar nicht um einen Baseballknüppel, aber ein wenig Greifarbeit ist schon vonnöten. Nicht falsch verstehen – wer nach so einer Gitarre sucht, dürfte in den seltensten Fällen mit einem Speed-Hals á la Ibanez-Wizard rechnen. Blues-Licks und Akkord-Spiel Jimi-Hendrix-like kommen sofort aus den Fingern, sobald man den Ast in die Hand nimmt. Da merkt man übrigens gleich, dass die V6MRHDX wirklich ordentlich twankt, sie gibt unplugged schon einen frischen und luftigen Sound von sich. Die Bund-Enden sind anständig abgerundet. Um das Feeling der Ära zu vervollständigen, wurde der Gitarre ein Reversed-Headstock verpasst, wie sie bekannte Hendrix-Signature-Modelle haben. Jedoch zeigte sich durch Jimis umge-

SYNTHESIZER-WORKSTATION

YAMAHA **MONTAGE**

Der Champ

Yamaha macht sich auf, den Thron neu zu besetzen. Der Montage besticht mit einer aktualisierten FM-Synthese, dem spannenden Motion Control-Konzept und vielen weiteren Features. Was er noch so drauf hat, lest ihr in diesem Test.

Seit 2001 löste sie die EX-Modelle und vor allem die SY-Serie ab, die mit dem SY99 zeigte, wie profitabel die Kombination aus FM-Synthese und Sample-ROM für ausdrucksstarke Klangfarben sein kann. Seit über zehn Jahren ist die Synthesizer-Workstation Yamaha Motif auf vielen Bühnen und im Studio anzutreffen. Mit dem 1983 erschienenen Meilenstein Yamaha DX7 ist die FM-Synthese vor allem der heutigen Ü40-Generation ein Begriff für komplexe, natürliche und dynamische Sounds, die sich weder mit Samples noch mit analogen Synthesizern herstellen lassen. Leider war es um die FM-Synthese sehr still geworden. Abgesehen vom aktuellen Mini-Keyboard „reface DX“ war das letzte Yamaha-Produkt das Soundmodul FS1R aus dem Jahr 1998 gewesen.

Das neue Synthesizer-Flaggschiff Yamaha Montage haucht nun den traditionellen Kernkompetenzen des Herstellers zeitgemäß neues Leben ein. Neben einer immerhin 128-stimmigen Sample-Klangerzeugung (AWM2) tritt das so genannte „FM-X“ mit ebenfalls 128-facher Polyfonie als neue Quelle für elektronische Klangfarben auf. Unser Testgerät, ein Montage 8 mit einer 88er-Hammermechanik-Tastatur, weiß auf Anhieb zu gefallen – optisch wie klanglich. Alles fühlt sich hochwertig an, wirkt elegant und klingt erhaben. Neben dem Modell für Pianisten sind auch Versionen mit 61 Tasten und 76 Tasten lieferbar. Angespielt erlebt man mehrere Performances aus dem Live-Set „Best of Montage 1“, das die klanglich hohe Flexibilität des Spitzenmodells demonstriert. Alles Übrige zeigt dieser Test.

» Alle Preset-Voices des Motif XF wurden übernommen.«

Überblick

Als Besitzer einer Workstation wie der Motif XF fragt ihr euch vielleicht, welche Argumente für einen Wechsel sprechen und ob denn überhaupt eine deutliche Steigerung möglich sei? Als Antwort gibt es ein klares „Ja“. Ein gewaltiger Unterschied stellt allein der Wave-ROM dar: Dieser wurde von 741 MB auf 5,67 GB bei den Montage-Workstations erweitert. Enthalten sind 2.370 neue Wellenformen. Bereits an Bord ist zudem ein 1,75 GB großes Flash-ROM. Der markanteste Unterschied ist aber die neue Syntheseform FM-X, die sich mit den Samples (AWM2) verbinden lässt.

Einen Klanggewinn bei üppigen Arrangements aus mehreren Einzelklängen schaffen die auf 16 verdoppelten Dual-Insert-Effekte. Hinzu kommt ein A/D-Input, der für den neuen „Envelope Follower“ und die „Sidechain Modulation“ zur dynamischen Steuerung von Parametern genutzt werden kann. Mit den eintreffenden Audio-Signalen (Loops, Vocals, etc.) lassen sich

Der Super-Knob verändert die momentane Performance passend zum Sound.

vor allen Dingen rhythmisch pumpende Flächen oder Vocoder-artige Stimmen realisieren. Es gibt Speicherplätze en masse: Anstelle von 1.024 Voices und 64 Drumkits hat man bei den Montage-Presets insgesamt 1.920 Performances zur Auswahl. Das neue Library-Konzept sieht vor, User-Bänke einfrieren und als Presets verwenden zu können. Drastisch erhöht worden ist auch das Angebot an Arpeggios – und zwar um 2.048 Typen: Eine stattliche Bibliothek von rund 10.000 Typen ist insgesamt vorhanden. Es lassen sich immerhin bis zu acht Arpeggio-Parts gleichzeitig verwenden. Per Auto-Beat-Sync kann das Tempo des Arpeggiators sogar von einer externen Audio-Quelle, zum Beispiel der Bassdrum eines Live-Schlagzeugers, synchronisiert werden.

Auch bei der Hardware sind praxistaugliche Extras zu verzeichnen: Ein 7 Zoll großer, farbiger TFT-Touchscreen sowie die mehrfarbig hintergrundbeleuchteten Taster sind ein wesentlicher Fortschritt gegenüber der Motif-XF-Workstation-Generation. Die Montage-Modelle bieten rückseitig einen symmetrischen Stereo-Ausgang neben zwei zuweisbaren Ausgängen. Außerdem findet man noch einen USB-to-Host-Anschluss, über den sich MIDI-Daten und bis zu 32 Audiokanäle versenden lassen. Ein optionales Firewire-Board, wie beim Motif, braucht man nun nicht mehr.

Lichtblick für bisherige Motif-Besitzer: Alle Preset-Voices des Motif XF wurden übernommen. Außerdem lassen sich „ALL"-Dateien der Vorgänger-Workstation inklusive der User-Wellenformen in die Montage-Plattform importieren, um User Voices und User Arps zu übernehmen. Engagierte Motif-Anwender werden sich schon nach wenigen Stunden auf den Nachfolger eingeschossen und ihre eigene Bibliothek übertragen haben.

Sound

Wenn ihr tausende Presets moderner Software-Instrumente im Kopf habt und erwartet, werdet ihr beim ersten Anspielen die Soundpalette des Montage quantitativ vielleicht nicht als umwerfend empfinden. Dieser Eindruck täuscht aber, denn in einer Performance sind mehrere Klangvarianten sinnvoll integriert, die ansonsten weitere Speicherplätze beanspruchen. Achtet beim Antesten auf den Namenszusatz „Gallery". Hier bekommt der pro Klang bis zu acht Varianten innerhalb einer Performance. In unserem Video hört ihr als Beispiel „8 Amps and a TC (E Guitar clean)". Ein Umschalten zwischen einzelnen Performances geschieht dank „Seamless Sound Switching (SSS) stets flüssig ohne nervendes Abreißen ausklingender Klänge.

Nach alter Workstation-Manier sind beim Montage alle üblichen Klangsparten (Piano, Strings, Brass, Drums, Synth, FX etc.) vorhanden. Der Höhepunkt ist das Yamaha CFX-Premium-Grand-Piano. Als Alternative könnt ihr einen Bösendorfer Imperial auf yamahasynth.com bis Ende 2016 kostenfrei herunterladen. Gut getroffen und modernisiert sind die klassischen FM-Sounds, die man in dieser Qualität schon lange nicht mehr spielbereit hatte. Immer wieder Spaß macht der Einsatz des „Super Knob", der auf simple Weise für ein variantenreiches Spiel sorgt. So könnt ihr vom akustischen Flügel zum DX-E-Piano überblenden oder beide Klänge mischen, wie im Youtube-Video zu sehen.

Sensationell sind die Klangszenarien, die mit dem ausgeklügelten Arpeggiator- und Controller-System zustande kommen. Das Repertoire der akustischen Klänge ist bestens abgedeckt, bei elektronischen Sounds ist der Montage ein Garant für

TECHNISCHE DATEN

› **Tasten**	88, Hammermechanik
› **Display**	7"-TFT-Monitor, touchfähig, 768 x 480 Pixel
› **Polyfonie**	AWM2: 128 Stimmen; FM-X: 128 Stimmen
› **Sounds**	Wellenformen: 5,67 GB + 1,75 GB User; 1984 Performances ab Werk, 18 Filter-Typen; FM-X-Synthese: 8 Operatoren, 88 Algorithmen
› **Effekte**	Reverb (12), Variation (76), Insert (76), Master-FX (15), Master-EQ (5 Bänder), 1. Part-EQ (3-Bänder), 2. Part-EQ (2 Bänder)
› **Sequencer**	16 Spuren, 64 Songs, 130.000 Noten, Motion-Sequence: 8+1 Spuren
› **Arpeggiator**	8 Parts, 10.000 Typen + 256 User
› **Registrationen**	Live Sets: >128 Presets; 2048 User
› **Anschlüsse**	Kopfhörer, Line-out (Klinke, symm. L/R), zuweisbarer Line-out (Klinke, symm. L/R), A/D-in (Klinke, L/R), 2 x Controller-Pedal, 2 x Fußtaster, MIDI-in/out/thru, USB to Host, 2 x USB to Device
› **Maße**	145 x 47 x 16 cm
› **Gewicht**	29 kg

STUDIOKOPFHÖRER

BEYERDYNAMIC **DT 1990 PRO**

Nahfeld-Alternative

Mit dem DT 1990 PRO stellt Beyerdynamic ein weiteres Modell seiner Pro-Reihe vor. Der neue Kopfhörer befindet sich in derselben preislichen und qualitativen Kategorie wie der DT 1770 PRO. Das neue Kopfhörer-Flaggschiff des Heilbronner Traditionsherstellers wurde im Gegensatz zu diesem verwandten Modell jedoch als offenes System konstruiert.

Der DT 1990 PRO ist das neue Topmodell der Pro-Linie von Beyerdynamic. Vor allem als Werkzeug fürs Studio gedacht, baut dieser dynamische Kopfhörer wie auch schon der etablierte DT 1770 PRO auf der sogenannten Tesla-Technologie auf. Der Begriff „Tesla" dürfte vielen in zweierlei Hinsicht bereits bekannt sein: Zum einen als Name des berühmten serbischen Elektroingenieurs und Erfinders Nikola Tesla, zum anderen als Maßeinheit T, mit der die Stärke eines Magnetfelds bezeichnet wird, das auf einen stromdurchflossenen Leiter einwirkt. Im DT 1990 PRO verweist der Begriff Tesla jedoch auf eine Systemtechnologie, die unerwünschte Partialschwingungen reduziert und im Studioeinsatz für eine neuartige Brillanz bei der Wiedergabe von Obertönen sorgen soll, ohne dabei aber eine aufdringliche Basswiedergabe nach sich zu ziehen.

Laut Beyerdynamic zeichnet sich die technische Umsetzung besagter Technologie durch einen starken magnetischen Antrieb und verfärbungsarme Wiedergabe bei niedrigem Klirrfaktor aus. Der Tesla-Antrieb soll die Schall-erzeugende Schwingspule im Kopfhörer „filigraner gestalten" und so für einen detailreicheren Klang sorgen. Wobei die durch den Tesla-Wandler zusätzlich verfügbare magnetische Kraft sich in akustische Energie wandeln lässt, was insgesamt in einer druckvolleren Wiedergabe resultieren soll.

Die Tesla-typische Kombination aus hohem Wirkungsgrad und weitgehend verzerrungsfreier Wiedergabe fand sich bereits im Beyerdynamic DT 1770 PRO. Anders als bei jenem Kopfhörer sind die Tesla-Wandler mit ihren enorm feinen Kupferdrähten jedoch nicht in ein geschlossenes System eingebunden, sondern bilden eine Komponente eines offenen Systems. Der daraus resultierende Unterschied zwischen beiden Geräten ist bezüglich ihres Einsatzes, aber auch in klanglicher Hinsicht relevant.

Ein offener Kopfhörer lässt Schall in beiden Richtungen durch die Hörerschale passieren. Es gelangen demnach sowohl Umgebungsgeräusche ins Innere des Kopfhörers – und also an die Ohren des Anwenders – als auch der durch das Gerät reproduzierte Schall nach außen. Offene Kopfhörer lassen dadurch zum Beispiel Störschall leichter bis ans Aufnahmemikrofon passieren; das Kopfhörersignal wird also im schlimmsten Fall deutlich mit aufgenommen. Aber wichtiger noch: Kopfhörer in offener Bauweise eignen sich weniger, um in lauter Umgebung abzuhören – es gerät häufig schlicht zu viel Störschall an das Ohr des Anwenders. Das Gehäuse der Hörmuscheln von geschlossenen Kopfhörern ist dagegen möglichst schallundurchlässig gestaltet. Außerdem kommen häufig speziell angefertigte geschlossene Ohrpolster zum Einsatz.

Offene Bauweise

Ein klarer Vorteil von offenen Kopfhörern ist aber generell, dass der Anwender sich durch die offene Konstruktion in der Regel weniger von seiner Umwelt abgeschnitten fühlt. Vor allem bei längeren Arbeitsphasen wie sie etwa im Studio des öfteren absolviert werden, empfinden viele Musiker offene Modelle daher als angenehmer. Außerdem besteht beim Einsatz offener Kopfhörer weniger die Gefahr, dass die Ohren des Anwenders wortwörtlich heiß laufen – was bei geschlossene Kopfhörer, die wenig luftdurchlässig sind, durchaus auftreten kann.

TECHNISCHE DATEN

› **Arbeitsprinzip**	Offen
› **Nennimpedanz**	250 Ω
› **Übertragungsbereich**	5–40.000 Hz
› **Kennschalldruckpegel**	102 dB SPL (1 mW 500 Hz)
› **Gewicht ohne Kabel**	370 g

beyerdynamic
DT 1990 PRO

Jetzt bestellen!

www.soundcheck.de