D 6,90 € · A 7,90 € · CH 12,00 SFR · I 9,50 € · Be/Lux 8,10 € · ESP 9,50 €

mit DVD

DAW auf DVD: Magix Samplitude Pro X3

80 € Rabatt Exklusiv für KEYS-Leser

- **Personal Samples** DSI Pro 2
- **Free Loops** Loopmasters
- **Audiobeispiele** zu Tests und Workshops

KEYS.DE

KEYS

05
Mai
2017

Magazin für Musik und Computer

B 10227 E

4 191022 706905 05

65 Seiten Tests und Workshops

TEST-HIGHLIGHTS:
- Behringer DeepMind 12
- Roland TR-09
- Bitwig Studio 2

IM INTERVIEW:
Depeche Mode – die Altmeister sind zurück

VERLOSUNG:
Pimp-my-Studio-Bundle im Wert von **780 Euro**

Die besten Software-Synthies des Jahres

Infotainment
Datenträger enthält nur Lehr- oder Infoprogramme

Fotos: Anton Corbijn

Interview: Depeche Mode

Die Altmeister sind zurück

Depeche Mode braucht man kaum näher vorzustellen. Seit 1981 hat die Band aus dem Londoner Vorort Basildon diverse Welthits gelandet und füllt seit Jahrzehnten die größten Bühnen. Mit Spirit erscheint nun das 14. Studioalbum einer Band, die in der Elektronik und Popmusik zweifellos Meilensteine gesetzt hat.

Knapp 36 Jahre sind seit dem Debütalbum von Depeche Mode „Speak & Spell“ vergangen. Mehr als einhundert Millionen verkaufte Tonträger untermauern die musikalische Relevanz, die Depeche Mode im Laufe ihrer Karriere aufgebaut und bis heute erhalten hat. In Deutschland kann man die Band, deren Welttournee im Mai startet, in Leipzig, Köln, München, Frankfurt, Berlin, Hannover und Gelsenkirchen sehen. KEYS sprach anlässlich der Album-Veröffentlichung und der zugehörigen Berliner Livepremiere mit Martin Gore.

KEYS: Ich habe gehört, dass du in der Regel komponierst, indem du Gitarre oder Klavier spielst und dazu singst. Kommen neue Songs auf diese Weise tatsächlich zu dir?
Martin Gore: Jede Entstehungsgeschichte für einen neuen Titel unterscheidet sich ein bisschen. Manchmal spiele ich Gitarre oder Klavier, teils habe ich aber auch einen Loop in einem Modularsynthesizer oder in der DAW laufen, eine Bassline oder ein Drumpattern, zu dem ich dann irgendwann beginne, zu singen.

KEYS: Ist das tatsächlich der Moment, bei dem die Inspiration einsetzt?
Martin Gore: Ja, zumindest ist das häufig der Fall. Es gibt aber auch Situationen, in denen ich eine vage Melodielinie im Kopf habe oder auch eine bestimmte Thematik. Und schließlich gibt es auch Situationen, in denen ich noch keine Vorstellung habe, worum es in einer laufenden musikalischen Idee inhaltlich geht. In solchen Fällen muss ich beispielsweise erst den Übergang von der Strophe in einen Refrain finden, ehe ich den Song in seiner Gesamtheit überhaupt erkenne.

KEYS: Zeichnest du deine Ideen auf?
Martin Gore: Ja, sobald eine interessante Melodie oder eine schöne Akkordfolge entsteht, versuche ich diese direkt aufzunehmen, damit ich es nicht vergesse. Typischerweise finden diese ganzen Arbeiten zuhause in meinem Studio statt – ich bin also vorbereitet.

KEYS: Inwieweit nehmen Klangfarben einen Einfluss auf deine Kompositionen?
Martin Gore: Sounds nehmen durchaus Einfluss auf die Komposition. Ein Beispiel hierfür wäre der Song „So Much Love“. Am Anfang stand ein treibender Hauptklang, den ich auf einem Eurorack-Synthesizer programmiert habe. Letztlich ist es dieser Sound, der dem Titel zu seinem etwas punkigen Gefühl verhalf.

KEYS: Live präsentiert sich Depeche Mode als Band. Ich nehme

Das neue Album „Spirit“

Spirit bietet zwölf Titel mit knapp 50 Minuten Laufzeit. Es stellt die erste Zusammenarbeit mit Produzent James Ford dar, der schon mit Florence + the Machine arbeitete. Die Aufnahmen fanden in den Sound Design Studios in Kalifornien sowie in den Jungle City Studios in New York statt.

Gewohnt gekonnt
Depeche Mode wandern auf bewährten Pfaden und erfinden sich weder kompositorisch noch klanglich neu. Gleichwohl hat das Trio ein Album erschaffen, das unverkennbar den Stempel von Depeche Mode trägt. Spirit bewegt sich vorrangig im unteren bis mittleren Tempobereich, setzt auf markante und ebenso typische Synthesizerlinien sowie eine starke Gesangsperformance.

Interview: Andreas Schneider (Superbooth17)

Synthesizer aller Länder vereinigt euch

Mit der Superbooth erhielt Berlin 2016 eine eigene Synthesizermesse, die sich aus dem Stand als voller Erfolg entpuppte und deshalb auch in diesem Jahr fortgesetzt wird.

Ursprünglich 2001 als gemeinsamer Stand kleinerer Hersteller für die Frankfurter Musikmesse und die NAMM-Show geboren, hat Messe-Initiator Andreas Schneider im letzten Jahr die Superbooth zu einer eigenen Messe in Berlin erhoben – mit großem Erfolg. Zu sehen gab es elektronische Klangerzeuger in allen Facetten von Yamaha über Moog und Dave Smith Instruments bis hin zu etlichen Kleinherstellern aus dem Modularbereich. Wir hatten Gelegenheit zu einem kurzen Gespräch mit Messe-Initiator Andreas Schneider.

KEYS: Andreas, was ist der Anspruch der Superbooth?
Andreas Schneider: Die Superbooth ist eine Informationsveranstaltung für den Synthesizerbereich und angrenzende Gebiete. Hier soll man Geräte, Neuerungen, Technologie und die dahinterstehenden Personen kennenlernen, in einen Dialog treten und sich idealerweise auch noch fortbilden können. Ausgerichtet wird die Messe von uns und im Namen von vorrangig kleineren Herstellern. Mit diesem Konzept unterscheiden wir uns von der NAMM-Show, die von der Vereinigung der US-amerikanischen Musikhändler ausgerichtet wird, und dem kommerziellen Messeanbieteter Frankfurter Musikmesse.

KEYS: Wie groß ist die Superbooth17 und wieso habt ihr euch für das FEZ in Berlin entschieden?
Andreas Schneider: Das FEZ in Berlin bietet uns im Vergleich zum Messedebüt im Funkhaus ein erweitertes Platzangebot mit mehr Räumlichkeiten. Somit konnten wir die Anzahl der Aussteller von knapp 100 auf etwa 165 Aussteller erhöhen. Für meine Begriffe sind die Räume im FEZ sinnvoller ausgestattet, und es bietet sich für das nächste Jahr sogar Potenzial für weiteres Wachstum. Was mich am FEZ herausfordert beziehungsweise überzeugt, ist die ursprüngliche Funktion des Gebäudes. Es wurde mit dem Ziel errichtet, Jugendliche und junge Erwachsene an Berufe und Bildung heranzuführen. Hier konntest du deine Kinder hinbringen, damit sie etwas lernen können – Physik, Mathe, Chemie. Es gab und gibt Hobby- und Fachräume, Labore, in denen beispielsweise 20 Personen gleichzeitig löten können und ein Hallenbad.

KEYS: Es gab viele Firmen, die sich für die Superbooth interessiert haben. Wo ziehst du die Grenze bei der Auswahl der Austeller?

Andreas Schneider: Ich möchte vorrangig innovative und kreative Firmen unterbringen, die idealerweise sogar inhabergeführt sind. Es gibt natürlich auch größere Aussteller wie Yamaha, Roland und Korg, die bereits Teil dieser Messe und unverzichtbarer Teil der Szene sind. Gleichzeitig gibt es ein klares Bekenntnis zu lokalen Herstellern. Die genaue Abgrenzung möchte ich aber gar nicht exakt nach außen tragen. Als Veranstalter entscheiden wir, wer zur Superbooth passt. Allerdings ist es aber natürlich auch nicht automatisch so, dass kleine Hersteller immer die bessere Qualität liefern.

KEYS: Ein spannendes Thema, das man den Kunden durchaus näherbringen könnte.

Andreas Schneider: Durchaus, aber für belastbare Aussagen müsste man prüfen, wo die Produkte tatsächlich herkommen. Am Ende bleibt die Bewertung ein Gefühl, das man bei der Kommunikation und Zusammenarbeit mit Herstellern entwickelt und dabei deren Motivation überprüft. Das tue ich auf meine subjektive Art. Letztlich entscheide ich wie jeder andere, ob ich mit einem potenziellen Partner zusammenarbeiten möchte. Wir nehmen uns bei der Superbooth gewisse Entscheidungsfreiheiten, machen nicht jedes Spielchen mit und fordern ein höfliches und respektvolles Umgehen miteinander. Ich meine, dass dieser Ansatz zu einem Ergebnis führt, das bei der letzten Veranstaltung ungemein positiv aufgenommen wurde.

KEYS: Wie sieht das Besucherkonzept aus?

Andreas Schneider: Fachbesucher und private Besucher werden nach Uhrzeit voneinander getrennt. Allerdings gibt es während der Fachbesucherzeit (10-14 Uhr) einen öffentlichen und sogar kostenlos zugänglichen Bereich – das Foyer – in dem sich ebenfalls Aussteller befinden.

KEYS INFO

KEYS auf der Superbooth

Auf der diesjährigen Superbooth werden auch wir mit einem Stand vertreten sein. Direkt im Foyer können Sie in der KEYS-Leseecke Platz nehmen. Außerdem supporten wir zusammen mit Yamaha eine Workshop-Reihe, die von den KEYS-Autoren Ulf Kaiser und Holger Steinbrink vorgetragen wird. Zusammen mit GIK-Acoustics werden wir ein Seminar über Raumakustik halten.

Mehr Infos: www.keys.de

KEYS-Special

Die besten Software-Synthies des Jahres

Sounddesign aus dem Rechner

Neben digitalen Versionen legendärer Analog-Synthesizer beleuchten wir in diesem Special auch Instrumente, die eine Klangerzeugung bieten, die von keinem Hardware-Synthesizer erreicht wird. Aber wo soll man zugreifen? Wir haben die Besten der Besten für Sie ausgesucht.

Der Markt virtueller Synthesizer ist riesig. Nie war es so schwierig, den Klangerzeuger zu finden, der auch zum persönlichen Musikstil passt. Es vergeht kaum eine Woche, in der nicht gleich mehrere neue virtuelle Synthesizer erscheinen. Das heiß umkämpfte und inzwischen sehr dicht besiedelte Marktsegment wird damit nicht nur reichhaltiger, sondern auch zunehmend unübersichtlich.

Ein kurzer Überblick

In unserem Special wollen wir Ihnen dabei helfen, den Überblick zu bewahren. Wir stellen Ihnen die zehn besten rein softwarebasierten Klangerzeuger der letzten zwölf Monate vor – jeder einzelne davon ist ein Kandidat, der klanglich rundum überzeugen kann, einen bislang unerreichten Sound bietet und/oder mit Funktionen aufwartet, die man anderswo so nicht findet. Erfreulich ist auch, dass unsere Empfehlungen ohne Ausnahme kein großes Loch in den Geldbeutel fressen. Die Preise sind durch die Bank fair.

■ U-he Repro-1

Nach dem allseits gelobten, virtuell-analogen und halbmodularen Synthesizer Diva wartete die Fachwelt mit Spannung auf den Repro-1. Dabei handelt es sich um die Emulation des Sequential Circuits Pro-One aus dem Jahre 1981, der vielleicht erfolgreichste, sicher aber der meistverkaufte Synthesizer von Dave Smith. U-he hat gleich mehrere Originale Bauteil für Bauteil akribisch emuliert und zum Repro-1 zusammengefügt. Die Präzisionsarbeit hat sich gelohnt. Auch in der virtuellen Version kann der kompromisslos monophone Synthesizer mit zwei Oszillatoren und klassischen analogen Wellenformen ohne Abstriche überzeugen.

Sound

Derart zupackend, voller roher und archaischer Kraft, präsentieren sich nur sehr wenige virtuell-analoge Synthesizer. Besonders dominante Klänge erreicht man über Oszillator-Feedback. Zuschaltbares Noise bringt weitere Rauheit, einen Retro-Lo-Fi-Charakter oder Klangfarben für weichere Sounds – je nachdem, welches Filter man wie einsetzt. Neben dem originalen, ordentlich zupackenden Tiefpass mit 24 dB finden sich unter der Haube auch aggressivere Filter. Anders als beim Original, kann man den Repro-1 nämlich per Klick „aufschrauben“ und risikofrei im Inneren herumschrauben. Die Platinenlandschaft beherbergt Schalter, Regler und kleine Menüs, mit denen man in die Grundeigenschaften der Klangerzeugung eingreift. So kann man beispielsweise Prophet-5-Oszillatoren anstatt der Originale aus dem Pro-One einbauen, die Form der Verstärker- und Filterhüllkurve wählen oder den unipolaren LFO in einen bipolaren umschalten.

Einfache Bedienung

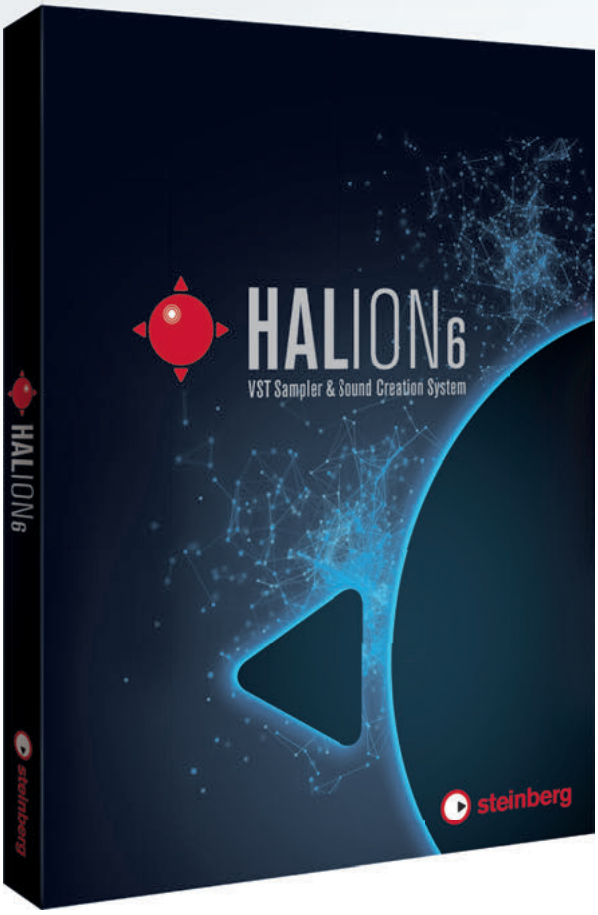
Der Repro-1 ist beinahe kinderleicht zu bedienen. Rund 500 Werkspresets liefern knackige, archaische Bässe mit ungeheurer Präsenz, durchsetzungsfähigen Leads, lupenreinen analogen Sweeps, aber auch sanftere atmosphärische Klänge sowie typische Analogeffekte. Die knackigen Hüllkurven liefern zusammen mit dem Doppel-Sequencer mit 64 Steps mitreißende Dance-Rhythmik. Eine Reihe von kernigen Bodentreter-Effekten bietet weitere Klangoptionen.

Modulatoren und Auslastung

Modulatoren sind LFO, Filterhüllkurve und Oszillator 2 – etwa für eine FM-Modulation des Filters für harsche und brachiale Klänge. Die Soundperformance spielt sich weitgehend über das Modulationsrad ab, mit dem wahlweise die Tonhöhe, Pulsbreite und das Filter gesteuert werden. Damit sind alle klassischen Anwendungen vom Vibrato über Klangschärfung bis zu Filtermalereien abgedeckt. Zusammen mit einer externen Groovebox, die richtig knallt, nimmt die Performance Fahrt auf. Da nimmt man die CPU-Last von rund 10 Prozent gerne in Kauf. Neben Dance und Club eignet sich der Repro-1 auch für Rock, Pop und elektronisch ausgerichteten Fusion. Seine Geradlinigkeit lädt auch Einsteiger zum Schöpfen eigener Klänge ein. Ein weitverzweigtes Labor für Klangforscher gehört allerdings nicht zum Konzept.

Dance und Club	★★★
Pop und Rock	★★★
Experiment, Klanglabor	★☆☆
Filmmusik/Spielevertonung	★☆☆

Der Repro-1 von u-he ist die neue Referenz unter den Emulationen analoger Legenden.



Steinberg

HALion 6

Aus Steinbergs Sampler Halion ist in Version 6 eine ausgewachsene Hybrid-Workstation geworden, die zahlreiche Syntheseformen kombiniert und zu ausgiebigem Klangdesign einlädt. Eine Kampfansage an andere Sampler?

Halion 6 bietet als virtuelles 64-Bit-Instrument im Plug-in- und Standalone-Format Funktionen, die weit über den Samplepool von rund 40-GB-Datenvolumen und über 3.400 Instrumenten hinausreichen. Neben aufwändigen Multisamples trifft man hier auch auf virtuell-analoge, Wavetable- und Granularsynthese, die Emulation einer Tonrad-Orgel sowie einen Arpeggiator/Phrasenspieler mit umfassenden instrumentenspezifischen Mustern, den FlexPhraser. Damit positioniert sich Halion 6 einerseits als breit aufgestellte, multitimbrale Klangwerkstatt und Lieferant produktionsfertiger Presets für schnelle Arrangements. Eine Instanz bedient bis zu 64 Instrumente, 32 Stereoausgänge, einen Sechskanal-Surroundausgang sowie 68 Effektalgorithmen – vom Faltungshall bis zum Multimodefilter. Dazu lassen sich aber auch eigene samplebasierte Instrumente erstellen und mit individueller Oberfläche versehen – bis hin zur Programmierung eigener MIDI-Module mittels Script.

Klangangebot

Übersichtlichen Zugriff auf die Instrumente bietet ein Attribute-Browser mit instrumenten- und genrespezifischer Suche. Ob Jazz, Pop, Rock, Ethno oder EDM: Alles wird bedient und weiß mehrheitlich zu überzeugen.

So trifft man auf filmmusikreife Bläserfanfaren mit dramaturgisch regelbarer Dynamik, E-Gitarren mit alternativen Spielweisen, E-Pianos, Orgeln von brav bis tosend, epische Streicher, vielfältige analoge Synthesizerklänge, fette Rockdrums und ethnische Percussions. Besonders gelungen sind einige malerische bis experimentelle Effektklänge, die den FlexPhaser nutzen und dabei rhythmisches, postapokalyptisches Maschinengetöse erzeugen oder verspielte ethnische Glöckchen mit synthetischen Flächen kombinieren.

Gleichzeitig schleppt Halion 6 vereinzelt noch klangliche Altlasten aus frühen Samplerzeiten mit sich herum, etwa einige ausdrucksschwache, dünn klingende Gitarren.

Macros

Abseits der Sample-Instrumente punktet Halion mit sogenannten Macros, die mit individueller Klangerzeugung und Bedienoberfläche quasi „Instrumente im Instrument“ darstellen. Gleich 14 Neuzugänge gibt es hier zu vermelden, hier einige Beispiele: Die Flügel „The Raven Grand“ und „The Eagle Grand“ treten in Konkurrenz zu dedizierten Librarys. Sie punkten mit feinem, ausgewogenen Klang. Insbesondere The Raven Grand zeigt sich dabei detailreich und lebendig. Diverse Konfigurationen und genrespezifische Ausarbeitungen bedienen einen breiten Bereich von sanften Balladen bis hin zu Pop-Arrangements und verfremdeten Klängen – Klangcharakter, Saitenresonanzen und die Lautheit der Note-Off-Samples können stufenlos eingestellt werden. Bemerkenswert kernig und lebendig klingt auch „Hot Brass“, das Blechbläser und Saxophone für Pop und Funk bereitstellt. Ein interner Arpeggiator feuert bei Bedarf beeindruckende komplette Phrasen und Bläsersätze ab.

Unfiltered Audio/DI6

Sandman Pro/ Repeater

Zwei flexible Delays versprechen für die Studioproduktion und Live-Performance spannende Variationen dieses Effektklassikers. Wir haben sie genau unter die Lupe genommen …

Unfiltered Audio ist bekannt für bühnenorientierte Plug-ins. Der große Bruder von Sandman (KEYS 5/16) erweitert das Echo-Konzept des Herstellers nun um eine Vielzahl weiterer Kreativfunktionen und ist, wie gehabt, im Vertrieb der Plugin Alliance.

Sandman Pro

Wie die kleine Version finden sich hier ein- oder zweikanalige Delays, die unabhängig voneinander frei oder zum Tempo synchronisiert arbeiten können. Dazu gibt es wieder eine stufenlos regelbare Abtastfrequenz hinab bis auf 1 Prozent der Hostrate, die wunderbare Lo-Fi-Effekte gestattet. Auch die Möglichkeit zum Einfrieren des Eingangssignals mit sämtlichen Bearbeitungsmöglichkeiten ist vorhanden. Neu sind sieben Delay-Betriebsarten, darunter Tape-Emulationen mit Sättigung, Wow und Slew (Flutter), neutrale digitale Echos, Pitchshifter, Timestretching und -glitching, ein 16-faches Multitap-Delay und ein Reverse-Effekt. Speziell ist der Modus „No Echo“, der den Eingang direkt in den Sleep-Puffer schreibt und so Stottereffekte ermöglicht. In der Echoes-Sektion lassen sich die Rückkopplung sowie ein überkreuztes Feedback für Ping-Pong-Effekte justieren. Mit Diffuse kommt je nach Abtastfrequenz ein Hall- oder Echocluster hinzu. Im Ausgang ist ein Soft-Clipping möglich, um Übersteuerungen durch exzessives Feedback ohrenfreundlicher zu gestalten. Eine Besonderheit ist eine mögliche Aufteilung des Signals in Mitten- und Seitenanteile. Schließlich lässt sich die Stereobreite bei Bedarf drastisch erweitern. Eine Wellenformanzeige hilft schließlich etwa beim Justieren des Sleep-Playbacks. Sandman Pro punktet mit umfangreicher Modulationssektion: Bis zu sechs Modulatoren mit je sechs wählbaren Funktionen wie verschiedenen Wellenformen und Sample-und-Hold-Generatoren können alle Parameter des Plug-ins und auch sich gegenseitig modulieren.

Das Performancedelay

Sandman Pro kommt mit einer großen Zahl Presets, die dessen Möglichkeiten

Jetzt bestellen!

www.keys.de