

3. Grundwissen

3.1 Über dieses Kapitel

Seit den Synthesizern der ersten Generation hat sich eine Menge getan: Früher hatten Synthesizer für jeden Klangparameter einen eigenen Regler, und es war leicht, durch Herumdrehen an den Knöpfen ein Gerät und seine Möglichkeiten zu erforschen. Da sich die Synthesizer im Prinzip meistens nicht wesentlich voneinander unterschieden, konnte man das an einem Instrument erworbene Wissen problemlos auf ein anderes übertragen und dort vertiefen.

Sound zum Anfassen

Wer dagegen in unseren Tagen einen Synthesizer kennen lernen und verstehen will, hat es meist nicht so einfach: Die Geräte sind viel leistungsfähiger und komplexer geworden, zudem besitzen sie längst nicht mehr für jeden Parameter einen eigenen Regler, sondern verstecken ihre Funktionen und Klangparameter in Display-Menüs.

Das spontane Experimentieren wird dadurch erschwert, denn die Chance, unter den vielen Parametern durch Zufall welche aufzustöbern, die eine interessante Wirkung auf den Klang haben, ist eher gering.

Dabei unterscheiden sich moderne Synthesizer in ihrem Aufbau gar nicht so sehr von den alten Kisten: Alle Geräte, die Klänge erzeugen, müssen sich zwangsläufig mit den zentralen Aspekten von Schall – Tonhöhe, Klangfarbe und Lautstärke – beschäftigen, Gemeinsamkeiten sind also vorprogrammiert. Wenn man die wichtigsten Grundbegriffe und Funktionen kennt, wird man sie in jedem Synthesizer wiederfinden – egal, ob er über Knöpfe verfügt oder nicht.

die Physik regiert

Mit ein bisschen Grundwissen lässt sich leicht verstehen, was in einem Synthesizer passiert, und wenn man das verstanden hat, ist es auch nicht schwer, Einfluss darauf zu nehmen. Im folgenden Kapitel geht es um solches Grundwissen. Wir wollen die wichtigsten Begriffe und Funktionen erläutern, um einen Einstieg in das Thema

zu bieten und eine Vorstellung davon zu vermitteln, wie Synthesizer funktionieren.

3.2 Was ist Editierung?

Editierung In diesem Abschnitt werden wir uns nicht mit Parametern beschäftigen, sondern den Synthesizer aus einem allgemeinen Blickwinkel betrachten. Unser Thema ist die Editierung, also das Verändern und Neuschöpfen von Klängen.

Warum editieren?

Fragen wir uns doch zuerst, ob das, worüber hier zu lesen ist, sich überhaupt lohnt: Warum editieren? Ein Synthesizer bietet doch viele gute Sounds, die man einfach abrufen und ohne lästiges Gefummel benutzen kann. Und dabei ist es doch egal, ob man eine Vorstellung davon hat, was in dem Instrument passiert. Schließlich wird man nicht gezwungen, Klänge selbst zu programmieren, also braucht man auch keine Ahnung davon zu haben, wie das geht.

Individualität Stimmt, aber diese bequem abrufbaren Sounds stehen mindestens auch allen anderen Käufern des betreffenden Synthesizers zur Verfügung, sind also klangliches Allgemeingut. Ein Grund zum Schrauben könnte folglich darin bestehen, dass man für seine Musik individuellere Klänge verwenden will.

Budget Um das zu erreichen, ist es wesentlich preiswerter und effektiver, sich mit den klanglichen Möglichkeiten eines Instruments ernsthaft auseinander zu setzen, als ständig neue Synthesizer zu kaufen, nur weil die ein paar (noch) neue und (noch) aufregende Klänge bieten.

Schnelligkeit Doch nicht nur der Ehrgeiz zur Individualität, sondern auch schlichter Pragmatismus legt es nahe, sich im Edit-Modus seiner Instrumente etwas umzusehen: Es mag ein beruhigendes Gefühl sein, Unmengen von Klängen zur Verfügung zu haben, es dürfte aber mitunter etwas mühselig sein, unter diesen vielen Klängen den gerade passenden zu finden. Wenn man die Editierung seines Instruments zumindest in groben Zügen beherrscht, kommt man durch eine gezielte Veränderung bestehender Sounds meist schneller ans Ziel.

Mit dem Microwave II/XT haben Sie einen richtigen, echten und wahrhaftigen Synthesizer gekauft, der geradezu danach schreit,

3. Grundwissen – was ist Editierung?

dass man an seinen Klängen herumschraubt. Tun Sie ihm den Gefallen. Der Microwave II/XT ist kein Gerät, das man kauft, um es als Tischhupe vergammeln zu lassen. Er besitzt ein durchschaubares Konzept und eine angenehme Bedienoberfläche, und es lohnt sich sehr, mit seiner ergiebigen Klangerzeugung zu experimentieren.

Sie brauchen keine Angst zu haben, dass Sie von Parametern erschlagen werden, denn wir werden Ihnen die Klangprogrammierung Schritt für Schritt näher bringen. Zuerst soll uns aber das Sound-Schrauben ganz allgemein interessieren.

Klangprogramm und Editierung

Ein gespeichertes Klangprogramm – ein Sound – enthält alle Einstellungen für einen bestimmten Klang des Synthesizers. Wenn Sie ein Klangprogramm aus dem Speicher aufrufen, werden diese Einstellungen wiederhergestellt und der zugehörige Sound ist wieder spielbar.

Obwohl Spieltrieb und Experimentierfreude zweifellos die besten Lehrmeister bei der Synthesizer-Programmierung sind, scheuen besonders Einsteiger das wilde Schrauben, weil sie befürchten, etwas an den Klängen des Synthesizers kaputt zu machen.

Die Befürchtung ist grundlos: Beim Beginn der Editierung wird automatisch eine Kopie des gerade gewählten Klangprogramms in den so genannten Edit-Buffer geschrieben. Diese Kopie des Sounds, und nicht das Original, wird bei der Editierung – im Edit-Mode – verändert.

keine Gefahr