



Im Internet unter [www.tastenvelt.de](http://www.tastenvelt.de) finden Sie Klangbeispiele zu diesem Beitrag.

## SOUND: INSTRUMENTE AUS ALLER WELT

# Ethno-Sounds



## MATTHIAS SAUER

befasste sich bereits vor seinem Studium der Musikwissenschaft intensiv mit Synthesizern und Keyboards. Er arbeitet freiberuflich als Autor, Live-Keyboards, Musikschullehrer und produziert elektronische Musik.

## Der Workshop

In dieser Praxis-Reihe dreht sich alles um den Sound aus Keyboard oder Synthesizer-Workstation. Lesen Sie, wie und mit welchen aktuellen Instrumenten in Hard- und Software-Varianten Sie an bestimmte Soundtypen herangehen.

In dieser Ausgabe geht es um die Ethno-Instrumente unter den GM-Sounds und ihre richtige Spielweise.



Unter den 128 GM-Patches, die in Keyboards, Soundmodulen oder MIDI-File-Playern jederzeit anspielbereit sind, befindet sich eine Soundgruppe, die sich „Ethnic“ nennt. „Ethnisch“ bedeutet in diesem Zusammenhang, dass hier Volksinstrumente aus aller Herren Länder digitalisiert vorliegen. Laut der GM-Norm zählen dazu Sitar, Dudelsack oder Kalimba. Solche Folklore-Sounds nehmen auf der GM-Programm-Liste die Plätze 105 bis 112 ein, die Sie sicher schon einmal angespielt haben.

Weil bei vielen Arranger-Keyboards die GM-Patches oft mit stark komprimierten Samples auskommen müssen, passt zwar der Grundsound, die Klang- und Spielvariationen sind aber eingeschränkt. Dies können Sie anhand der Soundvergleiche auf der [tastenvelt](http://tastenvelt.de)-Homepage hören. Für eine facettenreiche Imitation der Natursounds greifen Sie besser zu virtuellen Software-Spezialisten, die zahlreiche Megabytes und manchmal sogar mehrere Gigabytes an Samples nutzen. Im Kasten „Sample-Instrumente“ erfahren Sie, welche Produkte angesagt sind.

### Die indische Sitar: Mit den Beatles in die Popmusik

Der Klang allein ist nur die eine Seite der Medaille. Wichtig ist es, die ethnischen Sounds möglichst authentisch auf dem Keyboard zu spielen. Dazu gehört neben Tonsystemen, die von unserer gleichschwebend temperierten Stimmung abweichen, auch das Spiel in den jeweils passenden Skalen.

Die Sitar (GM-Programm 105) etwa kommt aus dem nördlichen Teil Indiens. Dieses Zupfinstrument wird in der nordindischen Musik oft von Tabla

und Tanpura begleitet. Wie schnell sich das Instrument aus der traditionellen Rolle lösen kann, zeigte der Beatles-Gitarrist George Harrison: Er verwendete 1965, nach sechswöchigem Unterricht in Indien, eine Sitar im Titel „Norwegian Wood“ und zwei Jahre später im Titel „Within You Without You“ auf dem Album „Sgt Pepper's Lonely Hearts Club Band“. Generell war das Zupfinstrument im Raga-Rock und auch in der psychedelischen Rockmusik von Mitte bis Ende der 1960er-Jahre beliebt.

Mit der Sitar können gleichzeitig Melodie und Begleitung gespielt werden, wobei einstimmige Solopartien die Regel sind. Typisch für die melodischen Floskeln der Sitar sind Gleiteffekte, die Sie mit dem Pitchbend-Rad erzeugen können.

### Das unterschätzte Banjo: Virtuoses von Country bis Jazz

Country, Jazz, Irish Folk und Dixieland sind die Domäne eines weiteren Zupfinstruments: des Banjos (GM-Programm 106). Es hat vier oder fünf Saiten, auf denen im Jazz oder Swing Begleitakkorde angeschlagen werden. In der irischen Folklore entstehen dagegen prägnante Melodien auf dem Banjo. Die Einsatz- und Spielmöglichkeiten erweitert hat Béla Fleck, der dem Instrument erstaunlich virtuose Passagen entlockt.

Als rhythmisches Begleitinstrument sollten Sie den Sound trocken lassen, während sich für melodische Soloparts Hall, Delay und „Breitmacher“ wie Chorus empfehlen. Es lohnt es sich, den Klang des Banjos durch eine Amp-Simulation zu schicken. Fein heraus sind Sie mit GuitarRig von Native Inst-



Einer für alle: Das Ethno-Instrument von Motu bietet Instrumente, Gesänge und Phrasen aus der ganzen Welt als Plug-in und auch als Standalone-Programm.



World-Sounds mit dem Physical-Modeling-Synthesizer: Sakura von Image Line fokussiert auf Klänge asiatischer Saiteninstrumente.

uments, aber auch in der Effektabteilung vieler Keyboards finden sich Verstärker-Simulationen.

### Shamisen und Koto: Laute und Zither aus Japan

Im Land der aufgehenden Sonne spielt das Shamisen eine wichtige Rolle. Gespielt wird diese Laute mit drei Saiten solistisch und auch in kleineren Ensembles. Nur zwei der drei Saiten sind dabei über beide Stege gezogen. Beim Zupfen der unteren Saite entsteht ein metallisch-schnarrender Klang, der „Sawari“ genannt wird und typisch ist für die Shamisenmusik. Imitiert wird das Shamisen im GM-Programm 107.

Aus Japan kommt auch der Instrumentalklang von GM-Programm 108: das Koto, eine Zither mit 13 Saiten. Dieses Instrument stammt ursprünglich aus China und gelangte während der Nara-Zeit (710 bis 793) nach Japan. Es lässt sich als Keyboard-Sound nicht nur harfenartig spielen, sondern ist auch eine gute Sound-Alternative zur Harfe, wenn es etwas exotischer klingen darf.

### Die afrikanische Kalimba: Bekannt durch die Korg M1

Die Kalimba, GM-Programm 109, gehört zu den afrikanischen Perkussionsinstrumenten. Sie wird auch als Mbira, Sanza oder Daumenklavier bezeichnet. Der letzte Begriff deutet darauf hin, dass sich der kleine Holzkasten für Solo- und Begleitstimmen eignet. Unter Keyboardern wurde die Kalimba bekannt durch das gleichnamige Werksprogramm aus Korgs Workstation M1.

Beim Original ist das Scharren der Metallzungen deutlich stärker wahrnehmbar als bei der Sample-Version, die eher der Marimba oder anderen Mallet-Sounds ähneln. Geschmackvoll einbringen lassen sich Hallräume. Bei rhythmischen Passagen kann der Sound auch ein wenig Tempo-Delays vertragen. Übrigens: Wer ein iPhone, iPodTouch oder iPad besitzt, kann einen Kalimba-Nachbau von Discovolos im Appstore kostenfrei herunterladen – lohnenswert.

### Dudelsack und Fiddle: Mit Bordun und ohne Vibrato

Beim Dudelsack und der Fiddle, Programme 110 und 111, kommt es auf die Spielweise an. Die Sackpfeife, landläufig als Dudelsack bekannt, findet sich unter dem Soundnamen Bagpipe auf GM-Programm 110. Da das Instrument Bordunpfeifen (d.h. unveränderliche, immer mitklingende Grundtöne)

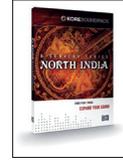
besitzt, heißt es, im Bassbereich lange Quintklänge zu spielen. Bei der Melodieführung ist darauf zu achten, dass Tonwiederholungen durch Nebennoten in der Art kurzer Schlenker markiert werden. Diese Verzerrungen durch eingeschobene Zwischentöne lassen die Dudelsack-Kopie authentischer erscheinen.

Nichts anderes als eine Geige meint GM-Programm 111 „Fiddle“. Allerdings wird die „Western-Geige“ generell rauer und lässiger gespielt als eine klassische Violine. Auch verzichten Fiddle-Spieler selbst beim Solo fast immer auf das klassische Vibrato. Außerdem kann der Fiddle-Sound bedenkenlos ein- wie mehrstimmig gespielt werden.

### Die indische Shanai: Verwandt mit Oboe und Schalmei

Start und Ziel unserer Interkontinentalreise ist Indien, denn im GM-Programm 112 befindet sich die Shanai. Wie die Oboe ist auch die Shanai ein Doppelrohrblatt-Instrument und verwandt mit der persischen Schalmei („Surna“). Ihr Tonumfang beschränkt sich auf zwei Oktaven. Verwendet wurde die Shanai z.B. von den Rolling Stones 1968 beim Titel „Street Fighting Man“.

Tipp: Neben Audio-Demos mit den GM-Klängen finden Sie unter [www.tastenwelt.de](http://www.tastenwelt.de) dieses Mal auch Links zu sehenswerten Videos in YouTube. Viel Spaß beim Eintauchen in fremde Klangwelten! tw



**Sitar, Tabla, Tanpura – diese Instrumente liefert das Soundpack „North India“ von Native Instruments in bester Qualität.**



**Das afrikanische Daumenklavier Kalimba kann man sich kostenfrei auf das iPhone laden und spielen.**

## PRODUKTE Sample-Instrumente

Wie alle Natursounds lassen sich auch die der ethnischen Musikinstrumente vor allem mit umfangreichen Sample-Bibliotheken detailliert nachbilden. Die Faustregel ist einfach: Je mehr Samples, desto authentischer wird das Klangbild. Am Markt gibt es Pauschalangebote im Großformat: Motu Ethno V2 (ca. 360 Euro) bietet über 21 GB mit Sounds und Phrasen aus vielen Regionen der Welt. „Ethno World 4 Professional“ (ca. 365 Euro) von Best Service spendiert 9 GB für ethnische Musikinstrumente. Zusätzliche 5500 Samples soll die im Sommer 2010 erschienene Version 5 haben. Tipp: Laden Sie die Liste aller enthaltenen Instrumente als PDF herunter und entscheiden, welches Bundle Ihre Soundwünsche am meisten erfüllt. Es müssen aber nicht gleich große Libraries gekauft werden. Wer beispielsweise nur die Sitar in toller Qualität haben möchte, bekommt sie beim Pack „North India“ (ca. 69 Euro) für den Kore-Player oder Kore 2 von Native Instruments. Auch im Workstation-Bereich werden Sample-Pakete geschnürt. Sogar kostenfrei gibt es das Set „Oriental Instruments & Percussion“ für den Yamaha Motif XS. Falls Kreativität wichtiger ist als eine exakte Reproduktion von Natursounds, sollten Sie anstelle von Samples mit Klangerzeugern arbeiten, die Physical-Modeling bieten: Beispielsweise lassen sich mit dem Software-Synth „Sakura“ (ca. 99 USD) für PC und Mac vom Hersteller Image Line Klänge von Saiteninstrumenten erzeugen, die zwar fernöstlich klingen, aber viel Raum für eigene Soundinterpretationen lassen.