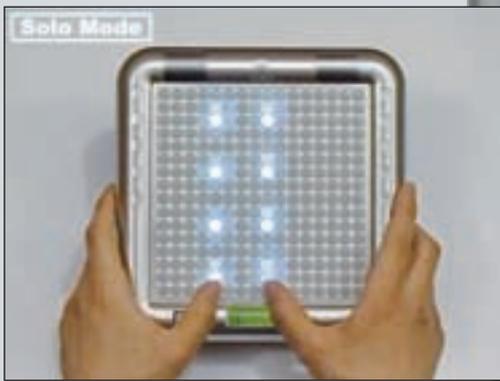


Synth-Zone

- ▶ Play Modes effizient nutzen
- ▶ Songs durch Blocks entwickeln



Mit den Fingern intuitiv über das Spielfeld gleiten: Der Solo Mode ist für Live-Performances konzipiert



Noch einmal rückt das innovative Tenori-On (kurz: TO) von Yamaha in den Mittelpunkt der Synth Zone. In der letzten Ausgabe kommentierten wir die klanglichen Möglichkeiten samt der Nutzung eigener Samples, einige Tipps zur Wahl passender Master-Scales im Score-Mode sind in KEYS 07/08 nachzuschlagen. Diesmal gehen wir auf die alternativen Play-Modes und Strategien zum Musikmachen ein. Während der klassische Score-Mode prinzipiell einem Step-Sequencer entspricht, reizen der Draw- oder Solo-Mode durch neue spielerische Möglichkeiten bei einer Live-Performance.

Der Solo Mode auf Layer 16 wartet mit der Besonderheit auf, dass Noten nicht aufgenommen, sondern nur „live“ gespielt werden können. Durch das Drücken einer LED-Taste wird die entsprechende Note getriggert. Lassen Sie die Taste los, pausiert Layer 16 des TO. Auf das Halten von LED-Tasten beziehungsweise auf ein gezieltes Rutschen Ihrer

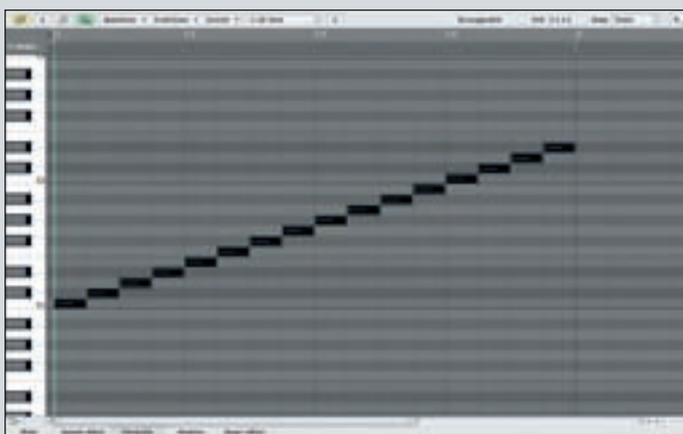
Finger auf der Matrix von einer zu anderen Taste in vertikaler Richtung kommt es letztlich an. Von links nach rechts ändert sich die Tonhöhe entsprechend der angewählten Master-Scale, mit der Position auf der vertikalen Achse des Spielfelds bestimmen Sie den Zeitabstand zwischen den Tonwiederholungen, die das TO erzeugt. Während Sie auf dem Spielfeld auf und ab gleiten, sorgt eine Quantisierung für perfektes Timing. Sicherlich werden vor allem Musiker mit klassischer Ausbildung fragen, welche Parts sich denn im Solo-Mode verwirklichen lassen. Hierzu ein Tipp: Spielen Sie ruhig einmal Klavier auf dem TO, denn mit etwas Übung lässt sich ein experimenteller Piano-Trance hervorzaubern. Einen passenden Block aus Drumloop und Off-Beat Bass und natürlich der Piano-Voice auf Layer 16 finden Sie als Vorlage auf der KEYS-CD („KEYS-SOLO-TO.TNB“). Um das Piano (Voice 01/13) oder andere Sounds rund spielen zu können, ist es angebracht, mit der Funktion Sound

Length (Taste L2) die Notendauer zu verlängern, da mit der werkseitigen Voreinstellung eher kurze staccato-ähnliche Passagen entstehen. Bei extremen Notenlängen (von mindestens über 1.000 Millisekunden) kommt es zu einem abstrusen Klangbild, bei dem einzelne Noten ineinander verschwimmen zu scheinen. Auf diese Weise lassen sich aber schöne Flächen im Sinne eines Akkordes entwickeln. **Zur Live-Präsentation ist der Draw-Mode amüsant, bei dem Punkte und Figuren beliebig gemalt werden können.** Lassen Sie sich bei Layer 12 und 13 sehr viel Zeit. Beginnen Sie zunächst mit einzelnen Punkten und malen Sie allmählich immer heftiger. Nicht das behutsame Malen, sondern ein kurzes und rhythmisch prägnantes Zeichnen durch schnelle Schleifer über die Matrix hat den größten musikalischen Effekt. Das TO registriert die genaue zeitliche Position Ihrer Fingerabdrücke und spielt die gezeichnete Figur ab dem nächsten Durchlauf automatisch ab. Erst wenn Sie die

Clear-Taste bemühen, stoppt die Wiedergabe aller LED-Tasten. Beim Random-Mode sollten Sie unbedingt das Verschieben des LED-Musters ausprobieren. Drücken Sie bei Layer 10 drei Punkte, die ein Dreieck ergeben. Diese Figur kann nun mittels Rotation-Funktion, die Sie übrigens nur beim Random-Mode des TO finden, auf der Matrix gedreht werden: Halten Sie die Taste L4 gedrückt und fahren Sie mit den Fingern kreisförmig im Uhrzeigersinn über das Spielfeld – das Dreieck beginnt sich entsprechend zu drehen. Polyrythmische Muster gelingen bestens im Bounce-Mode, bei dem Sie kurze perkussive Sounds (oder eigene Samples) verwenden sollten. Durch kleinere Zeitintervalle beziehungsweise durch kurze Wegstrecken auf dem Spielfeld entstehen oftmals hektisch wirbelnde Passagen. Falls Sie dies nicht mögen, sollten Sie den Loop-Speed auf den Wert 1 verringern. Selbst bei Upbeat-Tracks bleibt es dann bei entspannten meditativen Phrasen.



Für einen Durchlauf mit einer Länge von zwei Takten, muss die Funktion Loop Speed des TO auf Wert 2 gesetzt werden



Die Länge eines Durchlaufs ist beim TO mit einem Takt aus Sechzehnteln voreingestellt

Der Push-Mode ist ein Sonderfall, der sich nur in bestimmten Situationen lohnt: Hier entwickeln sich im Besonderen mysteriöse Soundflächen, die sicher dem Ambient- und Drum'n'Bass Producer aber auch dem Film-Composer gefallen könnten. Zu beachten ist, dass dieser Mode nur mit den internen Voices des TO funktioniert. Die via MIDI Out gesendeten System-Exclusive-Nachrichten bringen nichts für andere externe Klangerzeuger.

Jede Live-Performance mit dem TO ist durch sogenannte Blocks strukturiert. Insgesamt 16 Blocks (bei den meisten Sequencern als Pattern bezeichnet) können in beliebiger Reihenfolge nacheinander aufgerufen werden, um einen längeren Song zu performen. Leicht überschaubar wird es, wenn Sie vorab eine gewisse Dramaturgie und Arrangement-Dichte bedenken. Konkretes Beispiel: Block 1 enthält wenige wichtige Elemente, in Block 2 sind weitere Spuren enthalten, den Höhepunkt markiert schließlich Block 16, der

die meisten verwendeten Layer enthält. Günstig ist es, bereits im frühen Stadium einer Performance-Konzeption ein Grundmuster (bei einem groove-orientierten Stück etwa aus Kick, Snare und Bass-Spur) festzulegen. Dieser Block wird auf die weiteren 15 Blocks kopiert. So basieren alle Blocks auf einem identischen Muster, das durch weitere Layer ergänzt oder variiert werden kann. Dabei ist es gut, die Blocks nicht mit zu vielen leuchtenden LED-Tasten zu belegen. Erfahrungsgemäß lassen sich transparent arrangierte Blocks mit der Taste R5 flüssiger umschalten, ohne also mit kurzen zeitlichen Verzögerungen konfrontiert zu werden. Natürlich ist dies nur einer von vielen Ansätzen. Norman Fairbanks, der das erste Album mit TO veröffentlicht hat, nutzt für seine Live-Gigs ein alternatives Konzept – mehr dazu im Kasten.

Im Score-Modus ermöglichen die Funktionen Loop Speed und Loop Point eigensinnige rhythmische Verschiebungen. Knifflige

Beats lassen sich nicht nur mit den abgefahrenen Play Modes, sondern auch auf den Layern 1 bis 7 verwirklichen. Mit Loop Point (Taste L4) können Sie die Schrittzahl eines Durchlaufs verändern. Für eine ungerade Verschiebung im 4/4-Takt kürzen Sie bei einer rhythmischen Begleitspur die ursprünglichen 16 Schritte auf 12 Schritte (Top: 1, End: 12), während vor allem Drums und Bass auf den anderen Layern unverändert im 4/4-Takt spielen. Durch diesen Eingriff erhalten Sie interessante polyrhythmische Pattern.

Den in der Popmusik klassischen Wechsel auf Half- oder Doubletime erlaubt Ihnen die Funktion Loop Speed (Taste L5). Hierbei wird meist das Schlagzeug variiert, während andere rhythmische Spuren normal weiter laufen. Ab Werk ist der Loop Speed mit dem Wert 4 vorgegeben, was einer eintaktigen Kette aus 16 Sechzehntel-Notenwerten entspricht. Wenn Sie den Loop Speed-Wert auf 2 setzen, erhalten Sie eine Achtel-

kette über zwei Takte, wodurch ein Halftime-Feeling aufkommt. Für den Wechsel auf Doubletime muss der Wert 8 für Loop Speed eingegeben werden.

Übrigens ist es einfach, das TO auf der Eins starten zu lassen. Oft wird der interne Sequencer irgendwo in der Mitte eines Durchlaufs gestoppt. Wenn Sie ihn wieder (Druck auf OK-Taste) starten, beginnt er genau ab dieser Position, was aber meistens keinen Sinn ergibt. Abhilfe schaffen Sie, indem im Ruhezustand des TO eine LED-Taste der äußeren linken LED-Reihe gedrückt wird – nun beginnt das TO auf der ersten Zählzeit. Dies ist vor allem zur MIDI-Synchronisation mit einem externen Sequencer unerlässlich.

Am Ende angekommen, sollten Sie wissen, dass wir nur die eine oder andere Idee aufgreifen konnten. Im TO liegt ein eigener Mikrokosmos versteckt, der, einmal entfesselt, immer wieder überrascht. Viel Spaß beim Performen mit Yamahas LED-Maschine. **K**



Ein-Mann-Band: Norman Fairbanks mit seinem Tenori-On

Web-Tipp: Norman Fairbanks

Norman Fairbanks, den Sie bereits aus dem Interview in KEYS 06/08 kennen, hat seine eigenen Strategien entwickelt:

Sich live einfach nur auf das Wechseln von Blöcken zu beschränken, finde ich langweilig. Prinzipiell sollte man seine Tracks schon sehr gut kennen, um auf Anhieb zu wissen, welche Sequenz in welchem Layer zu finden ist. Bei meinen ersten Tenori-On Gigs für Yamaha in Birmingham letztes Jahr ist mir darüber hinaus aufgefallen, dass es noch eine weitere Herausforderung gibt: Wenn man mit den normalen Block Files auf die Bühne geht, mangelt es zum einen an Flexibilität und – da der gesamte Track während einer Performance verändert wird – an einer Möglichkeit ihn in kurzer Zeit wieder zu reproduzieren. Man ist also gut beraten, einige Blöcke doppelt im File zu speichern, sofern noch nicht alle Blöcke belegt sind. Während man an den einen Blöcken schraubt, kann man somit schnell wieder zum Originalzustand springen. Noch etwas: Die R5 Taste vor einem Blockwechsel ruhig schon ein paar Sekunden früher drücken, um Timingprobleme zu vermeiden. Mehr Infos gibt es auf meiner Website unter „Love Your Tenori-On“.

Internet: www.normanfairbanks.com