



SOUND: SYNTH-LEADS OPTIMIEREN

Einzelkämpfer



MATTHIAS SAUER

befasste sich bereits vor seinem Studium der Musikwissenschaft intensiv mit Synthesizern und Keyboards. Er arbeitet freiberuflich als Autor, Live-Keyboarder, 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 Sie beim Programmieren von Sounds vorgehen, um Schritt für Schritt das Potential Ihres Instruments auszureizen.

In dieser Ausgabe erfahren Sie, wie Sie Leadsounds optimal gestalten, damit sich Ihre Solopassagen durchsetzen und der Keyboardklang zu einem herausragenden Erlebnis wird.



TECHNIK-TIPP

Mit Gesten punkten

Keyboarder, die ein aktuelles Instrument von Roland haben, sollten einmal den D-Beam-Controller ausprobieren. Drücken Sie, etwa bei der Fantom-G, auf die Taste „Solo Synth“, die sich in der Nähe des Sensors befindet. Nun lässt sich die Tonhöhe durch Handbewegungen in der Luft kontrollieren. Voreingestellt ist ein Oszillator-Sync-Sound, der aber auf der entsprechenden Control-Seite (F4) abgewandelt werden kann. Wenn nach den ersten Versuchen nur sirenenartiges Geheule herauskommt, verzweifeln Sie nicht. Der D-Beam lässt sich auch sehr schön zur Steuerung von Filterfrequenz und anderer Soundparameter verwenden.

Im Konzert, bei der Dinner- und Tanzmusik und noch öfter bei Sessions sind solistische Ausflüge erwünscht. Während die Bandkollegen am Bass oder Schlagzeug klanglich begrenzt variieren können, steht für Keyboarder eine Fülle guter Sounds bereit.

Meist wird schnell zum Fender-Rhodes- oder zum Hammond-Sound gegriffen. Wenn aber der Klang ordentlich fräsen und schneiden soll, treten Sie mit „analogen“ Synth-Leads automatisch in die Fußstapfen von Tastenheroen wie Manfred Mann, Steve Winwood oder Jan Hammer. Anders als beim Klavier und Orgelspiel, können Sie mit Pitchbending und verschiedenen Klangfarben emotional arbeiten und den Gitarrenhelden auf der Bühne ordentlich Paroli bieten.

Als Inbegriff des Solo-Synthesizers gilt seit den 70er Jahren der Minimoog, der erste kompakte analoge Synthesizer. Ihn zeichnet eine simple Klangarchitektur bei enormer Soundkraft aus. Aber auch die frühen Digitalsynthesizer boten markante Solosounds, so etwa der um 1982 erschienene Yamaha CE-20, ein unscheinbares Preset-Keyboard mit FM-Synthese, aus dem sich verblüffende Trompeten- und Posaunensoli hervorzaubern lassen. In den späteren 90er Jahren bewies der Korg Prophecy, dass Physical Modeling zu einer neuen Gattung von expressiven Soli führen kann.

Viele Köche verderben den Brei

Ob analog oder digital: Ein guter Solopart entsteht nicht durch viele lasche Stimmen, sondern – genau wie in der Vokalmusik – mit Hilfe einer einzigen herausragenden Einzelstimme. Für den Keyboardsound be-

deutet dies, dass ein qualitativ guter Grundsound aus einem Oszillator plus Filter reicht – wie beim Minimoog eben. Versuchen Sie nicht verbissen, den Sound mit Chorus, Ensemble oder weiteren Oszillatoren anzudicken.

Ein Leadsynth hat viele Gesichter. Bei der Wahl des passenden Leadsynth-Sounds sollten Sie sich nicht einfach bloß auf ein gutes Bauchgefühl verlassen, sondern lieber stilltreu vorgehen. Der Sound richtet sich nach dem jeweiligen Musikstil. Im Trance sind beispielsweise sehr breite, fette, akkordische Soundwände mit obligater Filtermodulation angesagt, während im HipHop und RnB recht spartanische, flötenähnliche Leads üblich sind. Für den täglichen Einsatz im Pop/Rock/Funk reichen eigentlich schon die GM-Patches, die in verfeinerter Form bei vielen Arranger-Keyboards und Synthesizer-Workstations anzutreffen sind.

Ein Preset wie das GM-Patch Nr. 81 „Square Wave“ ist für gemäßigte Soli in Jazz oder Pop geeignet. Ein bisschen Hall und Chorus reichen zur Abrundung. Für ein dominantes Solo im Rock oder Funk fahren Sie in jedem Fall mit einem Sägezahn-Oszillator gut, der auch Grundlage für das GM-Patch Nr. 82 bildet. Diesen Sound sollte man ruhig in eine dicke Wolke aus Delay- und Halleffekten einpacken. Die Delayzeiten müssen nicht exakt temposynchron eingestellt werden. Mit einer Kombination aus WahWah und Verzerrer können Sie einfache Leadsynths aufmotzen und jeden Gitarristen an die Wand spielen. Ein Beispiel gibt der Sound „Dream Lead“ (Live-Set 004) in Rolands Workstation Fantom-G. Die wenigen Solosounds, die sich an die GM-Norm halten, zeigen bereits, dass Sie sich nicht unbe-

dingt einen kultigen (virtuell-)analogen Synthesizer dazuholen müssen – auch wenn dieser Pulsbreitenmodulation, Oszillatoren-Sync und weitere Feinheiten bereit hält.

Bei der Klangauswahl steht Spielbarkeit an erster Stelle

Einen stabilen Grundsound musikalisch modulieren lautet das Leitmotiv. Gute Sounds fürs Solospiel sind Presets, bei denen Sie sich ab der ersten Note so richtig wohl fühlen. Haben Sie ein tolles Preset unter den Werksounds Ihres Keyboards oder Synthesizers gefunden – umso besser. In der Praxis werden Sie aber auch diesen scheinbar idealen Sound noch etwas verbessern können.

Zunächst die Lautstärke-Verhältnisse bedenken: Der Solosound sollte natürlich immer etwas lauter eingestellt sein als die übrigen Presets ihres Setups, da er ja meist nur einstimmig gespielt wird. Das klingt zwar banal, wird aber in der Praxis oft vergessen. Ein Volume-Pedal zu verwenden ist praktisch immer gut, um schnell und ohne peinliche Verrenkungen auf der Bühne nachregulieren zu können. Manchmal ist das Pitchbending etwas unvorteilhaft eingestellt: Bringen Sie es auf zwei Halbtöne auf wie abwärts. Für ausgedehnte Gleiteffekte wechseln Sie zum Portamento/Glide. Sehr gut ist der so genannte Fingered- oder Legato-Modus. Denn nur beim Überlappen zweier Töne (Legatospiel) wird hier der Gleiteffekt ausgelöst. Wichtig ist, dass der Sound monophon geschaltet ist, auch wenn Ihr Keyboard weitere 127 Stimmen parat hält. Ein Unisono-Mode analoger Synthesizer, bei dem alle Stimmen auf eine einzige Taste geschaltet werden, ist nicht zwingend erforderlich.

Zwar etwas außer Mode gekommen, aber noch immer sehr nützlich ist die Steuerung des Tiefpassfilters per Aftertouch. Mit ein wenig Nachdruck auf der Taste können Sie auf diese Weise einzelne liegende Töne hervorheben. Klassischerweise darf das Modulationsrad gern für Vibrato-Effekte reserviert bleiben. Bei Funk-Synth-Leads mit knackiger Filterhüllkurve sollte aber ruhig die Vibrato-Geschwindigkeit erhöht werden.

Keine Hand frei fürs Modulieren

Modulative Eingriffe sind natürlich ein Muss für ausdrucksvolles Spiel. Was aber, wenn Ihre linke Hand gebunden ist? Gerade Entertainer, die mit einem Arranger-Keyboard auftreten oder Keyboarder in kleineren gitarrenlosen Combos, die sich ebenfalls während des Solospiels akkordisch begleiten müssen, wissen ein Lied davon zu singen.

Bei solchen Engpässen brauchen Sie nicht den Spaß am Solieren verlieren. Ein guter Trick sind Solosounds, die praktisch von Hause aus moduliert werden. Dies wird vor allem durch Filter erreicht, die durch gleichmäßige LFO-Bewegungen oder anschwellende Hüllkurven animiert werden. Sie spielen einen Lauf auf der Tastatur, der automatisch klang-



Predator: Auch im Software-Bereich gibt es Instrumente, die eine Reihe von klassischen Leadsynth-Sounds liefern. Einer davon ist Rob Papens Predator.



moduliert wird, ohne Modulationsrad, Drehregler, Ribbon Controller oder andere Spielhilfen bedienen zu müssen. Eine gewisse Hürde besteht jedoch darin, dass Sie sich mit ihrem Spiel auf diese klanglichen Gegebenheiten einstellen müssen – und nicht umgekehrt. So dirigiert der Klang selbst Ihr Spiel. Zum Beispiel lassen sich bei anschwellendem Filterattack keine schnellen Läufe spielen. Halten Sie stattdessen lange Töne auf dem Keyboard. Wer sich nicht durch ein Preset spielerisch einschränken lassen möchte, sollte sich mit Synthlead-Sounds anfreunden, die per Aftertouch oder Anschlagdynamik filterdynamisch gespielt werden können.

Tipp: Nutzen Sie möglichst viele der genannten Klangvarianten, um auf der Bühne ein überzeugendes Solo abzuliefern. So bekommen auch Keyboarder eine Chance, die nicht täglich Tonleiter üben wollen und das rasante Spiel wilder Skalen weniger toll beherrschen. Planen Sie schon vorab Ihren solistischen Beitrag. Ein 16taktiges Solo kann beispielsweise in den ersten vier Takten mit Pitchbending starten, dann in ein breites Portamento übergehen, worauf Wahwah-ähnliche Filtermodulation folgen und in den letzten vier Takten auf eine in Quart- oder Quinten gestimmte Variante gewechselt wird. Sicherlich werden Sie weitere Ansätze finden, um eventuelle spieltechnische Defizite durch ein klangbetontes Solo zu kaschieren.

Ein guter Sound gepaart mit optischen Elementen

Begleiten Sie mit einem E-Piano-Sound oder Streicherteppich, stehen Sie im Schatten des Bühnengeschehens. Ganz anders beim Solo, wenn Ihnen die Aufmerksamkeit des Publikums zuteil wird, das nicht nur hört, sondern auch zuschaut. Hier zählt die gesamte Körpersprache. Wieso nicht die Bewegungen von Hand und Arm direkt in Klang umsetzen? Dies ermöglicht der D-Beam-Controller, der sich praktisch in allen Keyboards und Synthesizern findet, die Roland derzeit anbietet. Für extrovertierte Spieler dürfte auch der neue Roland AX Synth zum Umhängen interessant sein, der ebenfalls einen D-Beam integriert. Man kann sich frei auf der Bühne bewegen und muss sich beim Solo nicht hinter einer Technikburg verstecken.

tw