



## DIE 7 GOLDENEN REGELN

# des Keyboardspiels in der Band

So bringt ihr euer Keyboard zur Geltung

Es ist leicht, Keyboards so schlecht zu spielen, dass das Szenepublikum weiterhin jedes Unplugged-Projekt rühmen wird. Aber es geht auch anders, wenn man spielen kann und nicht jeden Song mit beidhändig gegrätschten Preset-Sounds zुकleistert. Wir verraten euch worauf es ankommt.

Vieles von dem, was falsch gemacht wird, hängt damit zusammen, dass das Spiel der Tasteninstrumente nicht systematisch erlernt wird, sondern dass man sich mit Sounds-Abrufen und Tastendrücken zu behelfen versucht. Mehr als bei der Gitarre läuft der Keyboarder Gefahr, sich eine falsche Handhaltung anzugewöhnen.

## REGEL 1

### Haltet die Hand richtig und lernt zu spielen

**Fangt mit der richtigen Fingerhaltung an:** Hierbei sollten die Finger krallenförmig weit in die Tastatur greifen, der Daumen unter der Hand Platz für stumme Fingerwechsel machen, bei der der Handrücken waagrecht statt schief ist und die Fingerspitzen im rechten Winkel auf die Tasten schlagen. Ellenbogen nach außen und die Finger parallel zu den Tasten! Die Finger müssen so weit angehoben sein, dass die Knöchel nicht hervortreten. Das erscheint dem Anfänger un bequem, ist aber die Methode, die ein Fortkommen und schnelles Spiel erst ermöglicht. Das Ganze natürlich ohne hinzugucken, die Unabhängigkeit beider Hände, ein möglichst gleichmäßiger Anschlag von Ring- und kleinen Finger im Vergleich zu Zeige- und Mittelfinger, ein optimierter Fingersatz mit stummen Wechseln und eine Linke, die auch Akkorde greifen kann, anstatt immer nur den Grundton.

## Inhalt

## SPECIAL

### Back To The Roots

Das ideale Keyboard für eure Band

Seite 32

### Die 7 goldenen Regeln des Keyboardspiels in der Band

Seite 36

### Auf zum Kauf

Das richtige Keyboard

Seite 40

Jan-Friedrich Conrad

## REGEL 2

### Benutzt die Linke nicht als Krücke und denkt polyphon

In einer Band gibts meistens einen Bassisten. Das heißt, dass es nicht angezeigt ist, dessen Töne mitzuspielen, geschweige denn um seine Lage herum

Handlich und übersichtlich mit vier Stereokanälen: Mackie U.420



## SOUNDCHECK Wissen

### Submixer für Keyboards

Zwei, drei Stereo-Eingänge und eine einfache Klangregelung, sowie zwei identische Stereoausgänge und ein einziger Aux-Send tun es bereits. Wenn die Programme der Keyboards im Pegel gut angepasst sind, muss man den Submixer im Konzert kaum anfassen. Elegant ist es, für zwei Monitorboxen einen anderen Mix abliefern zu können als den Mix, der zum Hauptmischpult geht. Dazu muss man für Stereosignale immer zwei Mono-Kanalzüge investieren und zwei Post-Fader-Ausspielwege für den Keyboarder-Monitor verwenden. Dann

kann man über den Hauptausgang die gemischten Keyboards zum Saalpult schicken. Und vom Saalpult kommt ein Monitor-Aux-Send, der in den Submixer gesteckt wird, der dann allerdings nicht auf den Hauptausgang geroutet wird, sondern nur auf die Monitore. Dann kommt man mit zwei Boxen aus, und hat Gesang und alle anderen Instrumente auf dem Monitor – und sendet mit dem Submixer dennoch nur die Keyboards zum Saalpult. Nicht vertippen, sonst droht eine elektronische Rückkopplung.

irgendwelche Dauer-Grundtöne zu klopfen. Auch nicht oktaviert. Es sei denn, es geschieht mit Absicht, als Akzent. Ansonsten sind Matsch, Mulm und Gedröhne garantiert. Genauso falsch ist es, die Linke jeden Akkord drei- oder vierstimmig mitspielen zu lassen, womöglich in so tiefen und engen Lagen, dass die Terzen sich zu einem fiesem Interferenzgewitter verdichten.

**Polyphonie heißt nicht, viele Noten zu spielen – im Gegenteil.** Polyphon ist ein Arrangement, wo ihr euch um eure eigene Stimme kümmert und diese nicht willenlos mit der eurer Mitmusiker zusammenfällt. Wenn viele einstimmige Linien gemeinsam ein komplexes Ganzes ergeben, dann ist polyphon, und dann matscht es nicht. Bei C-Dur heißt das: Einer spielt das C, ein anderer das E und ein weiterer das G. Und aus den einzelnen Stimmen sollen sich schöne Linien ergeben.

## REGEL 3

### Arbeitet mit schlichten Sounds

Vergesst die Glitzer- und Blubber-Mauschel-Sounds. Sucht Sounds, die so einfach, rein und klar sind wie der Ton eines Rhodes, eines Wurlitzer, einer

Hammond oder eines Flügels – ganz ohne Effekte. Damit kann man richtig spielen, in die Tasten hauen und grooven. Und es bleibt immer noch Platz für Gesang und die anderen Instrumente. Schaltet die Layer aus und regelt die Effekte zurück. Ach was, schaltet die Effekte ganz aus. Dauer-Chorus und Zwangs-Nachhall sind bei Keyboards eben so nervig wie bei der Gitarre.

**Missbraucht den Synthesizer nicht als Orchester aus der Dose.** Insbesondere Sample-Player liefern Tasteninstrument-Fremdes, etwa Bläser- und Streichersounds, aber auch Pads mit allerlei Gebimself,

Glocken, Vibraphone und alle möglichen Instrumentalklänge. Damit füllt der Keyboarder Lücken im Arrangement, die nur ein Keyboarder füllen kann, wenn man keine Big Band oder ein Orchester zur Verfügung hat. Es ist eine große Herausforderung an das Arrangement, hier nicht zu übertreiben. Bei Sample-Sounds und fulminanten Effektklängen stellen sich nämlich zwei Probleme: Erstens ist das Original immer besser als ein Ersatz – etwa bei Bläsern. Saxophone, mit dem Keyboard imitiert, kann man beispielsweise völlig vergessen, sonst klingt gleich entsetzlich nach Alleinunterhalter. Zum anderen ist das Risiko groß, das Arr-

Die richtige Handhaltung: Mit den Fingerspitzen greift ihr krallenartig und tief in die Tastatur.



## SPECIAL: KEYBOARDS IN DER BAND

rangement zu überladen und mit Layern zuzukleistem. Selbst bei Pink Floyd standen neben den Alleskönner-Keyboards von Kurzweil Orgel, E-Piano und Synthesizer. Die Trennung der verschiedenen Tasteninstrumente war also auch hier systematisch und nicht nach der Devise „eines für alles“ gelöst.

## REGEL 4

### Programmiert euer Instrument

**Lernt euer Instrument zu programmieren und zu registrieren.** Beschäftigt euch mit der Drawbar Organ und lernt, welche Registrierungen üblich und bewährt sind. Eignet euch an, wie man Gospel oder Hardrock spielt. Trefft auch Entscheidungen: Und zwar, dass ihr euch bei der Orgel zwischen Leslie oder Chorus-Vibrato entscheidet und nicht beides gleichzeitig anwerft. Beherrscht auch immer die



Keyboard-Burg auf der Bühne: Für jeden Einsatz gibt es hier das richtige Instrument.

Hüllkurvengeneratoren und wie ihr beim Synthesizer Attack-, Decay- und Release-Zeiten dem Songtempo anpasst. Achtet darauf, dass keine Töne durch zu viel Release Time oder Nachhall alles zुकleistern. Passt die Filterfrequenzen an, um das rechte Maß an Brillanz zu erzielen. Passt die Pegel der Presets so an, dass beim Umschalten keine Lautstärkesprünge auftreten. Für eine Show solltet ihr auch alle maßgeblichen Sounds und Presets in eine Bank speichern – vergesst nicht abschließend vernünftige Namen zu vergeben.

## REGEL 5

### Wisst, was ihr spielt und wann Pause ist

**Wenn ihr Orgel spielt, lasst den Fuß vom Sustain-Pedal, benutzt ein Expression Pedal und gebrauch die Leslie-Simulation mit Geschmack.** Macht euch mit den Eigenheiten des Perkussionsregisters vertraut,

das bei der Hammond nur anspricht, nachdem man alle Tasten abgesetzt hat und neu anschlägt. Spielt die Orgel ohne Anschlagdynamik. Spielt Pianos mal piano, mal forte. Deswegen heißt das Instrument ja Pianoforte – weil es anschlagdynamisch ist. Macht euch das Pitch-Bend-Intervall bewusst und wisst, wo ihr es einstellt. Jeder hat mal Pause. Das gilt auch für Gitarristen, Bassisten und Drummer. So entsteht Dynamik. Manche Passagen werden nur vom Piano begleitet, andere nur von den Klampfen, und im furiosen Finale spielen alle zusammen.

## REGEL 6

### Überschätzt keine Masterkeyboards

**Masterkeyboards sind Tastaturen ohne Klangerzeugung.** Masterkeyboards bieten auf der Bühne eine Menge Verwaltungsfunktionen zum gemeinsa-

men Umschalten von angeschlossenen Klangerzeugern, ihrer Zuweisung zu Tastaturzonen und zur Fernsteuerung von Parametern mit Hilfe eingebauter Controller. Dabei ist folgendes zu bedenken: Viele gewöhnliche Keyboards bieten selbst ausreichende Masterkeyboardfunktionen. Aber auch bei Expandern und Soundmodulen lässt sich oft einstellen, in welchem Tastaturbereich (und ohnehin auf welchem Midi-Kanal) sie empfangen.

**In vielen Fällen sind Masterkeyboard-Funktionen an der Tastatur also gar nicht nötig.** Deshalb gibt es ja auch Masterkeyboards nur als Eingabeinstrument, so ganz ohne weitere Steuerfunktionen. Allerdings ist die Kombination einer Hammermechanik mit allerlei Schiebern, Spielhilfen und Pitch Bender sowie Modulationsrad oft nur bei Masterkeyboards zu finden. Expander gibt es fast von jedem Klangerzeuger. Fast jedes Instrument gibts wahlweise mit oder ohne Tastatur. Da man nur ein oder zwei Tastaturen braucht, sind



Komfortabel registriert, auch mit dem Keyboard: Roland VK-8M

Expander ökonomisch. Andererseits sind Keyboards mit Klangerzeugung billiger, und die Bedienelemente sind besser mit der Klangerzeugung verbunden als bei einer Kombination von Masterkeyboard und Expander. In Kombination mit einem Laptop als einzigem Klangerzeuger wirds jedoch wieder reizvoll.

## REGEL 7

### Unterschätzt keine Software-Instrumente

**Ein Thema für sich ist der Einsatz von Computern als Live-Musikinstrument auf der Bühne.** Laptops gelten mittlerweile als hinreichend zuverlässig, um auf der Bühne eingesetzt zu werden – wenn ihr die erforderliche Computer-Hygiene sowie mechanische Empfindlichkeit und die richtige Verpackung ernst nimmt. Wo im Studio DAWs (Digital Audio Workstations) eingesetzt werden, unter denen die Plugin-Instrumente laufen, verwendet man live eine Host-Software, die für den Live-Betrieb angepasst wurde. Bekannteste Vertreter dürften Ableton Live, Native Instruments Kore, die zum Logic-Paket gehörende Apple Main Stage und das Steinberg V-Stack sein. VST- und AU-Plugins sind außerordentlich reizvoll und leistungsfähig.

**Computer liefern eine Rechenleistung, die in der musikalischen Performance Spitzenklangerzeugern in nichts nachsteht.** Bedenkt man den Mehrwert eines Computers, ist eine solche Lösung auch sehr preiswert. Zudem ist die Verwaltung umfangreicher Sampling-Libraries auf dem Computer viel besser zu lösen als in einem Keyboard mit kleinerem Bildschirm. Die Installation sowohl der Software als auch der Auf- und Abbau der Hardware bei jedem Konzert ist aber komplizierter. Software-Instrumente und Computer hängen Hardware-Instrumente in punkto Speicher-auslastung ab. Das Sample-basierte Piano-Plugin „Synthogy Ivory“ kommt beispielsweise mit 40 Gigabyte Samples und einer 32-Bit-Audio-Engine. Die Arbeitsspeicher von Laptops sind nämlich meist größer als die ROMs der dicksten Digitalpianos. ✘