

Persephone

Basslineschlittern de luxe

Tasten sind eine verdammt steife Angelegenheit. Der Ribboncontroller dagegen macht dich zum John Travolta am Analogsynthesizer.



T BENJAMIN WEISS, NERK@DE-BUG.DE

Das erste elektronische Instrument mit Ribboncontroller statt Tastatur wurde tatsächlich schon in den 20ern erfunden. Das "Ondes Martenot" beruht, ähnlich wie das heutzutage bekanntere Theremin, auf dem Prinzip des Schwebungsummers, dessen Sound durch Filter geändert werden kann. Die Tonhöhe wird dabei (zumindest in den frühen Versionen) stufenlos über ein Fingerbord/einen Ribboncontroller gesteuert. Persephone orientiert sich am Ondes Martenot und ist der erste Synthesizer der französischen Firma Eowave, die bisher mit den praktischen Filterbugs in Erscheinung trat.

Übersicht

Die Oberfläche des Persephone ist sehr aufgeräumt: gerade mal acht Drehregler gibt es, dazu kommen links eine Modulationswippe und gleich daneben der Ribboncontroller, der in eine Birkenholzplatte eingelassen wurde. Gespielt wird Persephone über den Ribboncontroller, mit dem man die Tonhöhe und die Lautstärke bestimmt und die Modulationswippe, die, je nach Modus, verschiedene Parameter steuert.

Klangerzeugung

Persephone ist im Prinzip ein einfacher monophoner Analogsynthesizer mit einem Oszillator, dessen Wellenform mit einem Drehregler zwischen Sägezahn und Dreieck stufenlos eingestellt werden kann. Per Tune lässt sich der Oszillator in einer großen Bandbreite stimmen, Fine Tune dient der Feinabstimmung. Schließlich gibt's noch einen Lowpassfilter mit 6 dB Flankensteilheit und Frequenzregler sowie einen Drehregler für Modulation, der die Intensität des Filters bestimmt. Der LFO zum Erzeugen von Vibratos und Tremolos kann über ein extern anschließbares Pedal oder die Modulationswippe gesteuert werden. Die Bandbreite des Ribboncontrollers ist wahlweise 1, 2, 5 oder 10 Oktaven groß.

Spielen

Das Spielen mit einem Ribboncontroller ist ziemlich intuitiv und macht viel Spaß, denn es ist viel unmittelbarer und direkter als ein Keyboard. Persephone bietet vier verschiedene Spielmodi: Im Modus A wird (wie beim Vorbild Ondes Martenot) die Tonhöhe über die Position auf dem Ribboncontroller und die Lautstärke über

die Modulationswippe gesteuert, Modus B erzeugt den Ton direkt beim Berühren des Ribboncontrollers, hier wird mit der Modulationswippe die Frequenz des Filters beeinflusst. In Modus C wird über die Wippe die LFO-Intensität geregelt, in D die LFO-Tiefe. Mit diesen vier Modi ist allein ausdrucksmäßig schon einiges möglich und so spielt sich Persephone sehr direkt und natürlich, auch wenn man sonst keinerlei Instrumente beherrscht.

Einer der wenigen Kritikpunkte: Da der Ribboncontroller unter der etwa 4 mm starken Holzplatte liegt, schubbert man bei intensiver Benutzung eigentlich dauernd an dieser entlang, was bei mir schon nach einem Tag zu leichter Hornhaut am Spielfinger führte. Gerade bei schnellem, intuitivem Spiel gerät man deshalb des öfteren eher auf die Platte als auf den Controller.

Sound

Persephone beherrscht all das, was ein guter monophoner Synthesizer können muss, und klingt dabei sehr durchsetzungsfähig. Von metertiefen Bässen mit oder ohne Knarzen bis hin zu den Schwindel erregenden Höhen einer singenden Säge ist alles drin; erst Ribbon Controller und Modulationswippe allerdings machen Persephone zum Instrument mit sehr eigenem Charakter. Möglich ist auch die Steuerung externer Instrumente über Midi und einen CV-Ausgang. Midi-seitig werden Note On/Off sowie Midi Controller von Modulationswippe, externem Pedal, Position und Druck auf dem Ribboncontroller ausgegeben, bei Bedarf lässt sich noch ein Halbtonmodus aktivieren.

Persephone ist nicht ganz billig, aber auf jeden Fall ein sehr animierendes und inspirierendes Instrument, mit dem auch ziemlich ungewöhnliche Sachen möglich sind, auf die man so vorher nicht gekommen wäre. Sehr nützlich für Basslines aller Art, aber auch Melodien, Thereminartiges und ausgefallene Effekte und Sweeps lassen sich schnell und intuitiv erzeugen. Macht Spaß!

Sound: *****

Preis/Leistung: ****

Preis: 990,- Euro

www.schneidersbuero.de,

www.eowave.com



Sylenth1

Lennard Digital

Eine Softwareschmiede aus Holland hat mit dem Sylenth1 einen VST-Synth vorgelegt, der Maßstäbe setzt: mit einem Klang, der unter virtuell-analogen Kollegen seines Gleichen sucht, kombiniert mit einer verblüffenden Bescheidenheit in Sachen CPU-Hunger. DAW-Herz, was willst du mehr?

T LUDWIG COENEN, LUDWIG@DE-BUG.DE

Ein neuer VST-Synth! Na und!? Ein nahe liegender Gedanke angesichts der aktuellen Welle an Neuerscheinungen und überarbeiteten Versionen. Doch hier lohnt sich das genaue Hinsehen. Zwar mag die etwas spröde geratene Optik abschreckend wirken, trotzdem trumpft der Sylenth1 mit etwas auf, das viele Produkte renommierter Software-Hersteller derzeit vermissen lassen: ein kompromisslos guter Klang und ein erstaunlich schonender Umgang mit den Systemressourcen. Ebenfalls erfrischend: Der Sylenth1 folgt nicht dem Trend, statt guter Grundsounds halbe Tracks in die Presets zu packen. Drückt man bei Nls FM8 beispielsweise eine Taste, ertönen Sequenzen, die eigentlich schon fast zu komplett sind, als dass sie sich nahtlos in einen eigenen Track fügen würden. Während man hier die meiste Zeit mit dem Rück- und Umbau der Presets vergeudet, bringen einen die Sounds des Sylenth1 auf eigene Ideen und sind mit wenigen Handgriffen da, wo man sie haben möchte.

Die Klangarchitektur

Der Aufbau des Sylenth1 ist klassisch: vier Oszillatoren, die jeder für sich acht Unisono-Stimmen erzeugen können. Das sind bei 32-facher Polyphonie gleichzeitig 512 Stimmen. Hier liegt wohl die Erklärung für die vielschichtigen Sounds des Sylenth1. Den Oszillatoren ist die Filtersektion nachgeschaltet, deren ohnehin wunderbar griffiger Klang dank eines „Drive“-Reglers zusätzliche Sättigung verpasst werden kann. Für je zwei Oszillatoren steht ein Filter zur Verfügung, wobei die Filter auf Wunsch auch gemeinsam bedient werden können. Bevor das Signal die Effekt-Sektion erreicht, stehen pro Oszillatoren-Pärchen eine Lautstärkehüllkurve sowie insgesamt zwei LFOs und vier Modulations-Slots zur Verfügung. Die Effekt-Sektion befindet sich praktischerweise in einem eigenen Display in der Mitte der Bedienoberfläche. Wer will, kann dem Signal nun mit Distortion, EQ, Delay, Reverb und einem Kompressor zu Leibe rücken.

Sound und Performance

Was am Ende rauskommt, überzeugt auf ganzer Linie: glasklar, druckvoll, klanglich nahezu eine Klasse für sich. Auch wenn viele Presets eher für Trance-Produzenten gemacht zu sein scheinen – das kennt man ja von Access' "Virus" oder Waldorfs "Pulse" – so ist die Trefferquote bei den ca. 300 mitgelieferten Sounds sehr hoch. Egal was man auch anstellt, die CPU bleibt konstant im grünen Bereich: Selbst mit 13 Instanzen unter Cubase auf einem 2Ghz-Athlon kam ich nicht über 25 Prozent Auslastung hinaus. Zum Vergleich: Mit Native Instruments FM8 habe ich auch schon 75 Prozent Prozessor-Auslastung auf einem MacBook mit 2-Ghz-Dualcore-CPU erzeugt – und das mit einer Instanz!

Fazit

Einzige Schwachstelle des Sylenth1: Bei der Parameter-Einstellung per Maus hakelt es da und dort noch etwas. So ist zum Beispiel die Wellenform-Auswahl nur mit Auf- und-ab-Bewegen der Maus bei gedrückter Taste möglich. Hier schafft hoffentlich die in wenigen Wochen erscheinende Version 1.20 Abhilfe. Diese spendiert dem Sylenth1 neben kleineren Bugfixes auch einen neuen Effekt (Chorus/Flanger) sowie einen Arpeggiator, was diese kleine Wunderkiste dann vollends rund macht.

Plattform: VST, nur für PC, Preis: 159 Euro, www.lennarddigital.com