



Drumcomputer

Elektron Machine- drum SPS-1UW MKII

Die bereits 2002 vorgestellte Machinedrum SPS-1 gehört zu den Dreammachines im Beatboxsektor und hat besonders im Minimal Techno und bei Freunden experimenteller Elektronik viele Fans.

Der Nachfolger MK 2 bringt u. a. eine etwas veränderte Gehäuseform und einen besseren Rauschabstand. Die Schweden bieten außerdem eine „UW“ betitelte Version des Gerätes an, die über eine leistungsfähige Samplingsektion verfügt, sodass man jetzt mit der Machinedrum auch eigene Sounds und Loops verwenden kann. Dafür muss man den Gürtel allerdings auch etwas enger schnallen, denn die SPS-1 UW MK II kostet stolze 1.590 Euro.

Hardware

Die gut gestylte Bedienoberfläche hat eine große haptische Attraktivität und vermittelt einen reinen Maschinensinn. Das Gehäuse der MK-II-Geräte ist etwas flacher als beim Vorgänger (63 mm statt 77 mm), sieht dadurch eleganter aus und lässt sich besser (auch in der Umhängetasche) transportieren. Das zeitlos dezente Design der SPS-1 mit dem auffälligen roten grafikfähigen Display (das sich aus allen Winkeln gut ablesen lässt) wird auch in zehn Jahren noch gut aussehen.

Die 16 flachen Taster mit den abgerundeten Kanten für die Lauflichtprogrammierung und das Antriggern der Instrumente fühlen sich beim Bedienen gut an; leider sind sie nicht anschlagdynamisch. Die ungewöhnlich langen neun Endlosdrehregler dienen zum Editieren der Sounds. Sie haben eine nicht alltägliche Eigenschaft: Wenn man sie beim Drehen runterdrückt, wird der Regelweg ver-

kürzt. Die Programmierung gestaltet sich dadurch intuitiv und komfortabel.

Auf der Rückseite findet man einen Stereoausgang, vier Einzelausgänge, einen Kopfhöreranschluss und zwei Eingänge, denn man kann externes Audiomaterial mit der internen Klangerzeugung bearbeiten, wodurch die Machinedrum auch zum außergewöhnlichen Effektgerät wird. Die Ausgänge sind im Gegensatz zum MK-I-Vorgänger symmetrisch; eine kleine, aber feine Optimierung. Außerdem gibt es noch ein MIDI-Trio und die Buchse für das externe Netzteil, das inzwischen als Schaltnetzteil mitgeliefert wird, das überall unabhängig von der Netzspannung (110 Volt, 220 Volt etc.) eingesetzt werden kann.

Klangerzeugung

Die Machinedrum kann 16 Sounds gleichzeitig erzeugen und verfügt über vier verschiede-

www.soundandrecording.de

Auf unserer Website finden Sie einige Beispielsounds zur Elektron Machinedrum SPS-1UW MKII.

Der Preis für die MK II ohne Sampling-Option ist gleichgeblieben (€ 1.190,-). Für alle, die sich gefragt haben, was die ganzen Buchstaben in der Modellbezeichnung bedeuten, gibt es hier die Auflösung: SPS steht für „Synthetic Percussion Synthesizer“, und UW ist das Kürzel für „User Wave“.

ne Syntheseformen, die jeweils unterschiedliche Parametersätze haben. Der TRX-Synthesizer ist darauf spezialisiert, Sounds zu erzeugen, die in die Richtung klassischer analoger Drumcomputer von Rolands TR-Serie gehen. Dabei geht es nicht darum, genaue Kopien der Vorbilder zu erzeugen, die typischen Sounds sind nur Ausgangspunkt für Eigenkreationen, denn die Klänge können durch eine Reihe von Parametern wie Pitch-Hüllkurve, Attack, Raumanteil der Claps usw. eigenen Bedürfnissen angepasst werden und lassen sich bis zur Unkenntlichkeit verändern. Die sogenannte E-12-Synth-Sektion evokiert als Basis ebenfalls Vintage-Rhythmusmaschinen, wobei hier mehr samplebasierte 80er-Jahre-Maschinen wie die Oberheim DMX oder die Linndrum im Focus stehen. Auch hier kann man die Instrumente extrem verändern.

Ein weiterer Algorithmus hört auf das Kürzel EFM (=Enhanced Feedback Modulation) und dient vor allem der Erzeugung experimenteller geräuschhafter Percussion-Sounds. Weitere klangliche Möglichkeiten bietet die P-I-Sektion, die mit der Physical-Modelling-Synthese arbeitet. Hier lassen sich z. B. auch Parameter wie Fellspannung einstellen, um natürlichere Ergebnisse zu erzielen. Bei extremen Einstellungen lassen sich auch ungewöhnliche Sounds programmieren. Als Ergänzung steht noch ein Modul zum Generieren einfacher Grundwellenformen zur Verfügung. Zur Modulation der Sounds dient eine ausgefeilteste LFO-Abteilung mit vielen Wellenformen (u. a. Sample&Hold). Jeder der 16 Percussion-Kanäle kann mit eigenem LFO moduliert werden. Auch eine Effektabteilung zur Nachbearbeitung der Sounds darf natürlich nicht fehlen. Hier findet man neben Brot-und-Butter-Effekten wie EQ, Reverb und Delay auch ein 24-dB-Multimode-Resonanzfilter, einen schön trashigen Kompressor, einen Distortion-Effekt, eine Bitratenreduktion und eine Amplitudenmodulation.

User Wave

Neu ist beim Top-Modell SPS UW die Möglichkeit, eigene Sounds zu verwenden. Die Samples werden super-oldschoolig via MIDI-Sample-Dump übertragen, wobei Elektron eine einfache Transfersoftware auf ihrer Webseite zur Verfügung stellt. Die Sampleübertragung dauert natürlich seine Zeit und

hat diverse ausgedehnte Kaffeepausen zur Folge. Wer's schneller will, sollte sich den Elektron USB-To-MIDI-Konverter TM-1 besorgen, dann wird die Geschwindigkeit verzehnfacht. Es stehen 2,5 MB interner ROM-Speicher zur Verfügung (die MK-I-Version hatte nur 2,0 MB). Die Sample-Engine der Machinedrum arbeitet im 12-Bit-Format (4 bis 48 kHz), daher ist es gar nicht so wenig, wie es auf den ersten Blick scheinen mag.

Während die UW-MK-I-Modell-Samples nur im ROM abgelegt werden, lassen sich in den MK-II-Modellen vier RAM-Slots nutzen, deren Inhalt beim Ausschalten des Gerätes allerdings gelöscht wird. Der Inhalt eines RAM-Slots (bzw. einer „RAM-Machine“) lässt sich aber ins ROM kopieren. Auch das Resampeln des Machinedrum-Outputs ist möglich. Externes Audiomaterial kann man (in Mono) natürlich auch sampeln.

Praxis

Der 16-Spur-Sequencer der Machinedrum bietet eine Vielzahl von Funktionen, die vor allem Live-Performer zu schätzen wissen. Dank intuitiver Bedienung mit Lauflichtprogrammierung macht das Erstellen von Grooves viel Spaß. Man kann fließend zwischen Realtime- und Step-Betriebsart wechseln, ohne den Sequencer zu stoppen, und die 16 Tracks lassen sich mit den Tasten muten. Auch bei einem Patternwechsel bleiben die Mute-Einstellungen erhalten, und es gibt spezielle Performance-orientierte Features wie z. B. die Möglichkeit, bei gehaltener Funktionstaste mehrere Mutes anzuwählen, die erst nach dem Loslassen der Taste aktiviert werden. Dank der vier verschiedenen Synthesergorithmen ist die klangliche Bandbreite ziemlich groß. Die Machinedrum ist allerdings kein Alles-

Profil

Konzept: Rhythmusmaschine mit verschiedenen Synthese-Algorithmen

Hersteller / Vertrieb: Elektron

Internet: www.elektron.se

Unverbindliche Preisempfehlungen:

Machinedrum SPS UW MK II: € 1.590,-

Machinedrum SPS MK II: € 1.190,-

TM-1: € 115,-

+ guter Klang
+ inspirierender Sequencer
+ Samplingfunktion

– keine anschlagdynamischen Pads

können für Standardsounds, sondern ein Spezialist in Sachen moderner abstrakter Elektronikgrooves.

Fazit

Mit der Machinedrum erwirbt man ein Stück sehr schöne Hardware mit nicht alltäglichen Funktionen, die für den Performance-orientierten Produzenten maßgeschneidert sind. Die MK-II-Version ist eine erfreuliche Weiterentwicklung und bringt eine Reihe kleiner, aber sinnvoller Verbesserungen, auch wenn man einige, von vielen erhoffte Features wie anschlagdynamische Pads vermisst. Natürlich machen die Samplingfunktionen das UW-Modell noch einmal attraktiver. Dennoch: MIDI-Sample-Dump-Standard ist nicht gerade zeitgemäß. Dass man bei dem stolzen Preis von knapp 1.600 Euro den schnelleren Samplekonverter TM-1 optional kaufen muss, begeistert auch nicht gerade – ein deutsches Handbuch sollte bei dem Preis außerdem eine Selbstverständlichkeit sein! →

Text: Bernhard Lösenner, Fotos: Dieter Stork

