



KORG

WAVEDRUM WD-X

Schon vor 15 Jahren, anno 1994, brachte Korg eine Wavedrum auf den Markt. Diese erregte erhebliches Aufsehen – und das nicht nur im Drum/Perkussion-Sektor –, denn sie war nicht einfach nur ein Drum-Pad, mit dem man Samples triggern konnte, sondern ein vollwertiger Synthesizer – mit all seinen Vor- und Nachteilen.

Zu den Vorteilen gehörte die Art der Klangerzeugung. Diese nannte sich „SV- Synthese“ und war recht komplex aufgebaut. So wurden nicht nur Samples abgefeuert, sondern intern wurden auch Klänge generiert, die mithilfe von Algorithmen speziell berechnet wurden; zudem konnten je nach Algorithmus auch Samples mit der Klangerzeugung kombiniert oder in den Algorithmus integriert werden, wodurch sich – zumindest im E-Drum-Sektor – bis dato ungehörte Klänge ergaben. Getriggert wurden die Sounds dann über ein aufwendiges System von Tonabnehmern, die unter und über dem Fell sowie im Gehäuserahmen saßen und so je nach Spielweise und Spieltechnik unterschiedliche Sounds erzeugten. Ein weiterer Clou war dabei, dass die Pickups nicht nur als reine Trigger-Auslöser dienten, sondern tatsächlich auch einen anderen Sound erzeugten, wenn man das Fell statt mit der Hand beispielsweise mit einem Stock spielte – die Sounds klangen in diesem Fall also heller oder dunkler.

Zu den Nachteilen zählte der exorbitante Preis von 4.390 Mark – für eine einzelne Trommel kein Pappstiel. Zudem blieben bei der Bedienung einige Wünsche offen, denn über ihre Bedienelemente kam man nur an wenige Parameter heran – wer detailliert am Sound schrauben wollte, musste sich für weitere 590 Mark einen zusätzlichen Hardware-Programmer kaufen, mit dem man dann Zugriff auf alle Parameter hatte. Und die waren derart komplex, dass man gerne schon einmal den Faden verlieren konnte. Zudem besaß die Wavedrum zwar die

üblichen MIDI-Anschlüsse, wer sich jedoch davon versprach, die Wavedrum damit extern etwa von einem Keyboard aus spielen zu können, wurde enttäuscht: Per MIDI konnten nur wenige Parameter angesprochen werden, und ausgegeben wurden auch nur so viele Daten, dass man damit einen externen Klangerzeuger ansprechen konnte, um die Sounds damit zu doppeln – des Weiteren dienten die MIDI-Anschlüsse auch der Soundarchivierung. Um jedoch alle Details aus der Wavedrum herauszukitzeln, blieb einem nichts anderes übrig, als sie selbst zu spielen – was wahrscheinlich wiederum interessierte Keyboarder davon abhielt, sich ein Exemplar zuzulegen.

Es wurde dann allmählich immer stiller um die Wavedrum, bis Korg schließlich im September 2009 verkündete, dass es eine neue Wavedrum geben würde, die uns der deutsche Korg-Vertrieb auch prompt für einen Test zur Verfügung stellte.

HARDWARE

Zuallererst die wirklich gute Nachricht: Die neue Wavedrum kostet mit 594 Euro umgerechnet nur noch knapp ein Viertel dessen, was man seinerzeit für die alte Wavedrum hinblättern musste; rechnet man dann noch den Preis für den alten Programmer hinzu, wird das Ganze noch günstiger, denn zum detaillierten Klangschrauben braucht man keinen externen Programmer mehr, weil die neue Korg Wavedrum WD-X nun selbst den Zugriff auf alle Parameter ermöglicht.

Das gesamte Konstrukt ist mit ca. 2 kg Gewicht nun auch wesentlich leichter als das Vorgängermodell, das immerhin knapp 8 Kilo auf die Waage brachte. Möglich machen es moderne, aber robuste Werkstoffe: Das Gehäuse besteht aus silbergrauem Kunststoff und ist mit ca. 35 cm Durchmesser in etwa so groß wie ein 13"-Tom, aber mit ca. 7,5 cm

Aufbauhöhe ungleich flacher.

Legt man die Wavedrum auf einen Tisch, hindern sie vier lange Gummistreifen auf der Unterseite am Verrutschen. Wer sie lieber auf einen Ständer montieren möchte, kann dafür einen handelsüblichen Snaredrum-Ständer nehmen oder auf das angebotene Modell „WD-ST“ zurückgreifen, das Korg speziell für die Wavedrum WD-X ins Angebot aufgenommen hat. Ein in der Unterseite eingelassenes Gewinde, mit dessen Hilfe man die Wavedrum etwa auf ein Mikrofonstativ montieren könnte, gibt es nicht; ein Snaredrum-Ständer ist hier also die einzige Alternative zum bloßen Hinstellen.

Hier zeigt sich allerdings ein kleines Manko der neuen Wavedrum: Auf ihrem ca. 5 cm breiten Rim, der auch als alternative Spielfläche genutzt werden kann, sind – ähnlich wie beim Vorgängermodell – links und rechts verschieden große Noppen ausgewölbt, die zum Erzeugen spezieller Sounds gedacht sind: links 55 kleine und rechts 19 große. (Korg nennt sie im Englischen übrigens „Notches“ und übersetzt dies mit „Kerben“. Ich bleibe allerdings bei „Noppen“, denn sie sind nicht ins Gehäuse eingelassen, sondern heben sich von diesem ab.) Reibt man nun beispielsweise mit einem Stick über die Noppen, lassen sich damit bei entsprechender Voreinstellung kratzende Sounds erzeugen, wie man sie etwa von einem Guiro kennt. Hat man die Wavedrum nun auf einem Snaredrum-Ständer montiert, wird man dies in der Regel so tun, dass zwei der drei Stativarme rechts und links vom Gehäuse platziert sind und der dritte Arm auf einen selbst zeigt. Dadurch liegen die beiden äußeren Stativarme aber genau auf der Höhe der Noppen, über die man nun nicht mehr „unfallfrei“ streichen kann, weil die meisten Stative Arme haben, deren Enden in der Höhe etwas über die Trommel hinausragen: Man bleibt beim Spielen der Noppen also womöglich an den Stativarmen hängen. Das von Korg angebotene

Stativ WD-ST lag uns zum Testen nicht vor, aber die veröffentlichten Fotos legen die Vermutung nahe, dass auch dessen Arme leicht über das Gehäuse hinausragen. Man kann die Wavedrum natürlich auch so in das Stativ legen, dass die Noppen nicht tangiert werden, aber dann ragen zwei der drei Arme rechts und links an den Stellen über das Gehäuse hinaus, an denen man entweder die Hand auflegt oder Rimshots spielt. Ich empfehle daher, vor dem Kauf eines Stativs genau zu checken, ob dessen Arme eine entsprechende Spielweise behindern oder nicht.

Das 10"-Fell der Wavedrum lässt sich mit fünf Spannschrauben spannen, die komplett versenkt in das Gehäuse eingelassen sind und somit beim Spielen überhaupt nicht stören. Das Fell selber ähnelt einem Remo „Fiberskyn“ und hat eine Naturfellanmutung. Sollte es einmal kaputtgehen, kann man jedes beliebige andere 10"-Tom-Fell aufziehen, wobei man jedoch berücksichtigen muss, dass anschließend die Sounds je nach Fellmaterial anders klingen können als vorher – auch die Tonabnehmer der neuen Wavedrum beziehen den vom Fell erzeugten Sound in die Klangformung ein! Zudem sollte man darauf achten, dass das Fell zwar sauber, aber nicht übermäßig stramm gespannt ist, denn das hat bei mir bei einigen Sounds dazu geführt, dass sie nicht komplett in ihre „Nullposition“ zurückkehren konnten. Was das bedeutet? Nun, die Wavedrum kann auch so programmiert werden, dass ein spezieller Kissen-Sensor überprüft, ob auf das Fell gedrückt wird; dadurch kann man unter anderem lang ausklingende Sounds in der Tonhöhe beeinflussen: Sie werden dann entweder höher oder tiefer. Ist das Fell aber zu stark gespannt, „denkt“ die Wavedrum, dass da jemand bereits aufs Fell drückt, und ändert dementsprechend auch die Tonhöhe des Sounds. Man kann in diesem Fall aber auch den Kissen-Sensor selbst mithilfe des mitgelieferten Sechskantsteckschlüssels (den ich auch unter der Bezeichnung „Inbusschlüssel“ kenne) anheben oder absenken.

Die Beispielbarkeit des Fells ist im Übrigen nicht unbedingt so wie gewohnt. Mit Sticks gespielte Schläge am Rand vermitteln exakt das Gefühl wie bei einer echten Trommel, zur Mitte hin nehmen die Rebound-Eigenschaften jedoch rapide ab, weil mittig unter dem Fell ein Kissen-Sensor liegt, in dem der Stock quasi „versackt“. Mit der Hand gespielt, machen sich hingegen die Naturfellqualitäten des Fells angenehm bemerkbar, und die leicht uneben und rau gehaltene Fellstruktur ermöglicht bei bestimmten Algorithmen auch das Erzeugen von entsprechenden Sounds, wenn man mit der Hand übers Fell streicht.

Das obere, von Spieler entfernt liegende Fünftel des Rim-Bereichs wird vom Bedien- und Ansteuerteil der Wavedrum eingenommen. Auf dessen Rückseite finden sich folgende Anschlüsse: zwei 6,3-mm-Klinkenbuchsen für den linken und rechten Audioausgang sowie je eine 3,5-mm-Miniklinkenbuchse für den Kopfhörerausgang und den AUX-Eingang, an den man beispielsweise einen MP3-Player oder gar eine zweite Wavedrum anschließen kann. Zudem liegen hier auch der Power-Schalter und die DC-In-Buchse für das externe Netzteil. Rechts und links von den Anschlüssen ist jeweils eine Aus-

sparung ins Gehäuse eingelassen, die als Zugentlastung für das Netzteil- und/oder das MP3-Player-Kabel dient.

Eine MIDI-Schnittstelle besitzt die Wavedrum nicht, und da ich auch nirgends einen Slot für eine SD- oder CompactFlash-Karte entdecken konnte, bedeutet dies auch, dass man keinerlei Möglichkeit hat, selbst kreierte Sounds zu archivieren. Ein solcher Slot hätte die Wavedrum vielleicht ein wenig verteuert, aber ich denke, dass jeder, der selber Sounds erstellt, bestimmt gerne einen Aufpreis dafür in Kauf genommen hätte. Wie wir noch sehen werden, kann es zum Teil sehr lange dauern, bis man einen eigenen Sound gebastelt hat; und sollte die Wavedrum dann irgendwann einmal resettet werden müssen, verflüchtigen sich alle selbst erstellten Sounds im Daten-Nirwana.

Abgesehen davon besitzt die Wavedrum aber 100 Presets plus weitere 100 freie Speicherplätze für Eigenkreationen – das sollte eigentlich für so ziemlich jeden Bedarf ausreichen.

Das Bedienfeld beherbergt folgende Elemente: ganz links einen Volume-Regler, rechts daneben sechs Taster (Write, 1 bis 4 und Bank), wobei sich über den ersten fünf Tastern rote LEDs befinden, die anzeigen, welcher Taster gedrückt wurde; zum Bank-Taster gehören gleich drei LEDs, die zeigen, welche der Soundbänke a bis c angewählt ist), gefolgt von einer dreistelligen Anzeige mit je sieben Segmenten sowie einem Endlosdrehgeber namens „Value“. Alle wichtigen Funktionen sind in gut lesbarerem Weiß beschriftet, weitere Beschriftungen – auch für die rückseitigen Anschlüsse – sind in Grau ausgeführt und lassen sich bei schwacher Beleuchtung nicht mehr so toll ablesen. Wie man sich ausrechnen kann, sind also zumindest einige der Bedienelemente mit mehreren Funktionen belegt, sonst wäre ein Aufrufen aller Parameter gar nicht möglich.

Fangen wir also an: Volume regelt die Lautstärke, klar. Write dient zum Abspeichern von editierten Sounds oder dem Umorganisieren des Speichers. Die Taster 1 bis 4 sind mit vier der 100+100 Sounds belegt und lassen sich beliebig belegen. In Kombination mit dem Bank-Taster, der durch drei Bänke im Kreis durchschaltet, ergeben sich also insgesamt 12 Sounds, die man damit im Schnellzugriff hat. Korg nennt dies „Live-Modus“. Die entsprechende Soundnummer wird dann im Display angezeigt; schaltet man die Wavedrum ein, wird automatisch stets der Sound der Taste 1 in Bank a aufgerufen. Apropos einschalten: Die Wavedrum nimmt sich zum Hochfahren satte 24 Sekunden Zeit. Während man wartet, dass sie startklar ist, wird man aber mit einer hübschen Lightshow entschädigt, deren Performance darin besteht, einmal alle Segmente des

Displays zu durchfahren, gefolgt von einer Mini-Lichterkette aller LEDs und dem Versuch, das Wort „Wavedrum“ durchs Display fahren zu lassen ... was ein bisschen lustig aussieht, weil sich mit nur sieben Segmenten nicht alle benötigten Buchstaben darstellen lassen – das „W“ setzt sich beispielsweise aus einem „b“ und einem „d“ zusammen.

Zurück zur Bedienung: Möchte man einen anderen Sound anwählen als einen derjenigen, die sich auf den 12 Plätzen der drei Live-Bänke befinden, kommt der Value-Regler ins Spiel. Mit ihm kann man jeden beliebigen Sound im Speicher aufrufen. Glücklicherweise arbeitet er dynamisch, d. h., wenn man ihn schneller dreht, scrollt er auch schneller durch die Programmnummern. So geht das Auffinden jedes Sounds ziemlich fix. Nur zum Laden des Sounds braucht die Wavedrum wieder einen Moment. Dieser Moment entfällt glücklicherweise beim Umschalten der zwölf Sounds im „Live“-Speicher: Die hierher kopierten Programme lassen sich ohne Gedenksekunde umschalten. Soweit zum Erstkontakt – dann schauen wir uns mal die Innereien an ...



SOUNDSTRUKTUR

Im Prinzip ist die Soundstruktur der Wavedrum relativ simpel aufgebaut: Es gibt insgesamt 36 Algorithmen, die sich in zwei Typen unterteilen: Einzel-Slot (26 Stück) und Doppel-Slot (10 Stück). Ein Einzel-Slot-Algorithmus kann dabei bis zu zwei Algorithmen gleichzeitig verwenden, und weil ein Doppel-Slot-Algorithmus (nennen wir ihn im Folgenden „DsA“) mehr Kapazität zum Rechnen verbrät, arbeitet er nur mit einem Algorithmus, der dann aber weitaus detaillierter umgesetzt werden kann als ein EsA (so nennen wir ab sofort den Einzel-Slot-Algorithmus). Ein DsA eignet sich also prima zum Simulieren von akustischen Vorbildern, die man kennt und die das Ohr besonders kritisch analysiert. Ein EsA hingegen ist eher für bisher Ungehörtes zuständig, und dementsprechend hat Korg

diese beiden Typen auch ausgelegt. Am Aufbau der Algorithmen selber lässt sich nichts ändern, aber Korg hat sie sehr praxisbezogen und gleichzeitig fantasievoll zusammengestellt. Man kann bei jedem Algorithmus acht spezielle Parameter editieren.

Und jetzt bitte bequem hinsetzen und tief durchatmen: Diese acht Parameter sind bei jedem Algorithmus anders, es stehen also 36 zum Teil extrem verschiedene Klangstrukturen zur Wahl, die auf insgesamt 288 (8 mal 36) verschiedene Parameter zugreifen!!! Wenn man also jeden Parameter nur 15 Sekunden lang checkt, ist man schon mal eine Stunde und 12 Minuten beschäftigt. Aber das ist noch nicht alles ...

Darüber hinaus gibt es noch allgemeine Parameter, auf die ebenso jeder Sound zugreifen kann, als da wären: Tune, Decay, Level, Pan(orama), Velocity Curve, Pressure Curve, Pressure Tune, Pressure Decay, Reverb und Delay. Und auch das ist es noch immer nicht gewesen ...

Ein Sound kann sich im Falle eines EsA aus bis zu vier Komponenten zusammensetzen. Erstens ist da

der Algorithmus für das Fell, zu dem man, zweitens, noch ein Sample mischen kann – Korg nennt diese „PCM-Instrumente“. Davon sind 100 Stück vorhanden, die sich teilweise wiederum aus mehreren Samples in Form von Layern, die wahlweise anschlagdynamisch „durchfahren“ oder gemischt werden, zusammensetzen. Dort gibt es nicht nur „Brot und Butter“-Sounds wie Bassdrums, Snaredrums, Toms, Cymbals oder allerlei Percussion, sondern auch so kreative Schöpfungen wie „Wavedrum Splat“, „Rainy Day Bird“ oder „Low Bull Roar Loop“. Den Klang dieser Sounds zu beschreiben, erspare ich mir an dieser Stelle; ich möchte nur so viel dazu sagen, dass sie allesamt exzellent klingen und teilweise ganz schön abgedreht sind – hier ist reichlich Ausgangsmaterial für fantasievolles Drehen durch den Sound-Fleischwolf vorhanden. Beim EsA kommt dann beide Elemente (Algorithmus plus PCM-Instrument = drittens und viertens) nochmals für den Rim-Sound hinzu, und das können dann gerne auch zwei völlig andere Komponenten sein. Die oben genannten allgemeinen

Parameter (Tune etc.) sind natürlich nicht nur einmal, sondern viermal pro EsA-Sound vorhanden, damit jede Komponente individuell verwurstelt werden kann. Uff!

Die DsA sind bezüglich ihrer Zusammensetzung weniger komplex aufgebaut, verwenden dafür aber viel Kapazität auf die Berechnung eines Sounds, um ihn so authentisch wie möglich zu gestalten. Ruft man einen der DsA 27 bis 36 auf, braucht man sich also um die Belegung von Fell- und Rim-Sound nicht zu kümmern, denn diese werden automatisch zugeordnet und lassen sich auch nicht ändern, was im Fall von Naturinstrumenten auch Sinn macht. Hier werden im Einzelnen Congas und Bongos (Typ 1, Algorithmen 27 und 28), Snaredrums und Timbales (Typ 2, Alg. 29 bis 32), Cajon, Djembe, Bassdrum+Snare (Typ 3, Alg. 33 bis 36) simuliert, und auch das macht die Wavedrum sehr gut. Ich bin zwar nicht der Conga- oder Djembe-Spieler vor dem Herrn, aber für mich klangen diese Simulationen hervorragend und ließen sich ebenso praxisgerecht spielen.

KORG WAVEDRUM EINDRÜCKE AUS DER SPIELPRAXIS

Nach dem Verschwinden des kultigen Originals aus dem Jahre 1994 (von dem ich glücklicherweise ein Exemplar mein Eigen nennen darf) taucht die Korg Wavedrum in der neuen Version Wavedrum WD-X plötzlich wie Phönix aus der Asche wieder auf. Die „Reinkarnation“ bringt nicht nur ein Facelifting mit sich, auch wurde das Hirn – sprich Sound-Konzept – mit wesentlich größerem IQ ausgestattet. Das Ganze verspricht ein hohes Maß an Individualität, weil die Zugriffsmöglichkeiten auf eigene Klanggestaltungen unendlich groß zu sein scheinen. Die Einzigartigkeit der Wavedrum-Philosophie liegt vor allem darin, dass beim Spielen hier keine bloßen Samples abgefahren werden, sondern dass sich der Wavedrum-Klangkosmos organisch unter der Kreativität der Spielerhand entwickelt. Insofern könnte man behaupten, die Wavedrum fühlt mit und übersetzt die haptische Laune des Spielers in Klang. Neben 100 Preset Programmen, die durchaus bekannte Namen wie Snare, Talking Drum, Djembe, Udu, Surdo, Timbales, Kick, Guiro oder Balafon tragen, gibt es ebenso exotische Titulierungen wie Broken Kalimba, Harmonic Kikodus, Alien Communication, When The Clock Strikes 12 oder Forest Man. Hören wir uns also mal eine Auswahl verschiedener Preset-Sounds an, um zugleich auch die spieltechnischen Möglichkeiten des Percussion-Synthesizers, ebenso unter dem Aspekt des Spielgefühls, zu erleben.

Zur ersten Kontaktaufnahme lässt sich die Wavedrum aufgrund ihres Leichtgewichts prima auf die Oberschenkel legen. Besser noch ist die Montage in einem Snaredrum-Stativ (Anmerkungen siehe Testbericht). Man kann sie aber auch ganz profan auf eine flache Ebene (Tisch o.ä.) absetzen. Die Bauform der Wavedrum ist so gestaltet, dass der 13" große Congafell-ähnliche Aufbau mit bloßen Händen gespielt werden kann. Großzügig gerundete Kantenprofile bieten ein gutes Handgefühl, und

auch die kleinen linsenförmigen Erhebungen (Guiro-Effekt-Zeilen) beeinträchtigen die Handspielweise nicht. Das 10" Fell (ähnlich einem Remo Fiberskyn-Typ) bietet eine samtig glatte Spielfläche, die vom Fingertouch her nicht weit von einem echten Congafell entfernt ist und selbst peitschende Attacks wie Slaps gut verträgt. Selbstverständlich kann die Wavedrum auch mit Drumsticks, Brushes, Mallet Sticks und anderen „Fantasie-Werkzeugen“ bespielt werden. Geschickt in den Fingern gehalten, liefern sie hervorragende Rim-Attacks und auch die Guiro-Effekt-Zeile reagiert perfekt auf den harten Reibeimpuls.

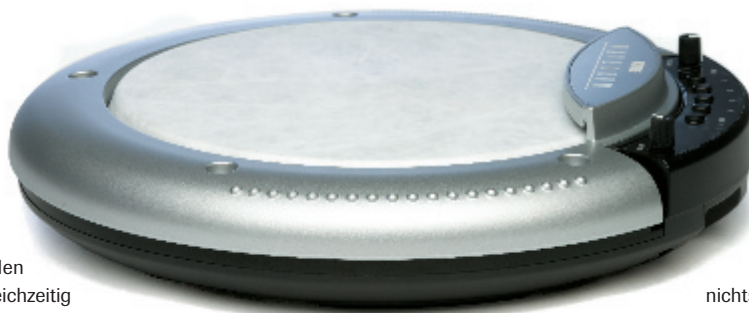
Die einfachste Möglichkeit, die Klänge hörbar zu machen, ist die Nutzung eines Kopfhörers, doch stellte sich heraus, dass selbst bei maximaler Volume-Einstellung viele der Wavedrum-Signale eher verhalten ans Ohr traten und akustische Anschlaggeräusche bei offenem Kopfhörer mindestens genauso laut waren, wie die eigentlichen E-Sounds. Um in die tiefen Sound-Verästelungen des Wavedrum-Klangkonzepts eintauchen zu können, empfiehlt sich daher die Nutzung eines (kleinen) Mischpults, um die Signale in ihrer Lautstärkepräsenz besser regulieren zu können. Und schon traten die zum Teil sehr subtilen Sounds wesentlich transparenter und druckvoller in Erscheinung. Es zeigte sich, dass manche Signale recht wenig Output liefern, andere wiederum massiv und laut nach vorne kommen. Gerade manche Rim-Attacks (Stick-Spielweise) können ungeahnte Amplituden erzielen. Reguliert man leisere Klänge (die intern aber schon auf Maximum stehen) durch den Volume-Regler nach, so entsteht je nach Programm-Anwahl ein mal mehr oder mal weniger deutliches Begleitrauschen (Zischen). Die einzelnen Preset-Sounds können über den dynamisch arbeitenden „Value“-Regler angewählt werden. Dieser reagiert sehr flink, doch tastet man sich eher zögerlich an die einzelnen

Programm-Nummern heran, so erkennt dieser Regler mitunter etwas voreilig eine Nummer als bereits ausgewählt. Auch braucht die Wavedrum etwa zwei Sekunden „Denkzeit“, um den Sound schließlich freizugeben, was mitunter etwas nervig sein kann. Die insgesamt 100 fertigen Presets unterteilen sich in die Rubriken „Real Instrument“, „Pitched Instrument“, „Bassdrum/Snaredrum Split“, „Synth“, „SE“ und „Original Wavedrum Taste“. Bei den „Real Instruments“ darf man jedoch keine „authentischen“ Klänge erwarten. Mit den Sounds wie z. B. Conga, Bongo, Djembe oder Tabla gelangt man zwar in sehr verwandte Klangbereiche, allerdings können gewohnte, bzw. typische oder gar traditionelle Spieltechniken nur bedingt eingesetzt werden. Wer Bongos spielen will, der sollte auch richtige Bongos nehmen, denn das Konzept der Wavedrum basiert nicht auf einer möglichst authentischen Abbildung von Trommeln, seien es Drumset- oder traditionelle Percussion-Sounds. Vielmehr steht hier die Philosophie eines Percussion-Synthesizers im Vordergrund. Hier ist der Spieler selber der Klangkünstler!

Und je fantasievoller die eigene Spieltechnik eine auf die Wavedrum abgestimmte Entfaltung findet, desto spannender und subtiler gestaltet sich ein fantastischer Klangkosmos, der einzig und allein aus der individuellen Spielweise erwächst. Reglementierungen gibt es nicht. So sind Handspielweise mit Open Beats, Fingertips, Slaps ebenso möglich wie unkonventionelle Spielpraktiken. Faustschläge, Pressen, Berühren, Tasten – alles verursacht Klang – genauso auch die (zeitgleiche) Verknüpfung unterschiedlichster Anspieltechniken. Besonders interessant sind Kombinationen aus Hand- und Stick-Spielweisen, wobei ich einen kurzen Mallet Stick (Holzgriff) mit festem Kopf (Filz, gewickeltes Tuch etc.) empfehlen würde, da ein Stick dieser Art für das Wavedrum-Spiel gute Multifunktionalität mit

PRAXIS

Wie kommt man nun mit so wenigen Bedienelementen an all diese Parameter ran? „Mehrfachbelegung“ heißt hier natürlich das Zauberwort. Möchte man einen Sound editieren, hält man den Bank-Taster gedrückt und drückt gleichzeitig auf einen der Taster 2 bis 4, um damit auf die Edit-Seiten 1 bis 3 zu kommen; hält man den Bank-Taster gedrückt und drückt den Taster 1, geht's wieder zurück in den Live-Modus. Das halte ich für ein wenig verwirrend; einfacher wäre, wenn die Edit-Seiten 1 bis 3 auch in Kombination mit den Tastern 1 bis 3 zu erreichen wären. Auf den Edit-Seiten gilt es dann, den gewünschten Parameter auszusuchen. Dies geschieht wieder mithilfe des Bank-Tasters: Drückt man ihn wiederholt, werden nacheinander alle anwählbaren Edit-Parameter dieser Edit-Seite im Display angezeigt (wahlweise kann man nun auch mit dem Value-Regler durch die Parameter scrollen) – natürlich



nicht im Klartext, denn das Display hat ja nur drei Stellen, sondern in Form von zum Teil kryptischen Abkürzungen. Was diese bedeuten, erschließt sich oft erst nach Einsicht der Bedienungsanleitung. Erscheint zum Beispiel im Display die Anzeige „UCr“, steht dies nämlich nicht etwa für „Upper Crash“, sondern für „Velocity Curve“. Wie kommt's? Easy: Das Display kann ja kein „V“ darstellen, also wird ein „U“ generiert. In Verbindung mit der wahren Flut von Parametern ist das nicht gerade einfach zu verinnerlichen, hier wäre beispielsweise ein zweizeiliges Display enorm hilfreich, was die Wavedrum sicherlich auch nicht sehr verteuert haben

dürfte. Vermisst habe ich außerdem einen „Exit“-Taster, mit dem man aus dem Edit-Modus schnell wieder herauskommt. Möchte man nämlich ohne zu speichern wieder ein anderes Programm anwählen, bleibt einem nichts anderes übrig, als bei gehaltenem Bank-Taster auf den Taster 1 zu drücken, um wieder in den Live-Modus zu kommen.

Hier jeden einzelnen Parameter eines jeden Algorithmus' aufzulisten ist natürlich aus Platzgründen nicht möglich. In der Anleitung belegt ihre Auflistung schon über elf Seiten, wobei hier aber auch bei jedem Algorithmus erläutert wird, was Korg sich bei seiner Zusammenstellung gedacht hat und was die Parameter bewirken. Exemplarisch sei dies hier anhand des Algorithmus' 05, Arimbao aufgeführt. Ich zitiere:

„Dieser Algorithmus erzeugt den Klang einer großen Doppelfelltrommel. Der Klang besteht aus mehreren verschiedenen Elementen: einem klaren Marimba-

flinker Wendigkeit bietet. Gerade Rim Beats lassen sich mit einem Stick besser ausführen, da hier schon mal heftige Impacts gefordert sind, um auch Sounds aus der Tiefe hervorzulocken. Fell und Rim reagieren sensibel, wobei insbesondere das Fell jede feinste Nuance (schlagen, klopfen, drücken, berühren, wischen, antippen etc.) nicht nur 1:1, sondern auch unmittelbar in Klang umsetzt. Und das in einer großartigen Dynamik!

Wunderbar inspirierend ist das Stöbern in den Bereichen „Pitched Instruments“, „Synth“ und „Wavedrum Taste“. Durch die unendlichen Spielmöglichkeiten dringt man dabei in nie gehörte Klangbereiche vor, die völlig neue Dimensionen klangexpressiver Ausdrucksmöglichkeiten eröffnen. Da tauchen z. B. geheimnisvolle Space-Geräusche aus der Ecke auf, Techno-Chords springen in der Szenerie hin und her, derweil Bassdrum-Kicks und dumpfe Filter-Snares miteinander morphen und ein entferntes Alien-Röcheln diesen morbiden Kosmos in Finsternis taucht (P61/D&B Synth). In diesen Fantasiewelten kann man wirklich Stunden verbringen, und das Entdecken stets neuer Klänge – auch durch die Art des Anspielens (besonders mit Hand/Stick-Kombinationen) – nimmt kein Ende. Endlos scheint aber auch das Kapitel der Sound-Programmierung zu sein. Hier stehen 100 User-Plätze zur Verfügung, um nach Belieben in die Architektur der Sounds einzugreifen. Über den Zugriff auf Parametereinstellungen stellt sich das Bearbeiten von Sounds quasi wie eine Operation am offenen Herzen dar. So kann eine schlichte Conga derart umgebaut werden, dass am Ende etwas völlig anderes herauskommt und nicht im Entferntesten noch an eine Conga erinnert. Bedient man sich als Ausgangspunkt z. B. einer Steel Drum (Pre 49) und begibt sich in ihre Klanganatomie, dann kann es durchaus sein, dass am Ende ein Techno-Groove-Harmonium als Ergebnis hörbar

wird (zu hören auf der STICKS-CD dieser Ausgabe). Die Einflussnahme auf Sounds kann wirklich extrem sein, und das macht die Sache zeitaufwändig. Geduld und Muße braucht man aber auch deshalb, weil die Bedienebene der Multi-Taster recht kompliziert ist. Da sich alles auf wenigen Knöpfen abspielt, sind diese zwangsläufig mit Mehrfachfunktionen belegt. Ohne Bedienungsanleitung hat man keine Chance, da die Logik einzelner Programmierschritte nicht unbedingt selbsterklärend ist. Doch wenn man einmal in die Klangbearbeitung eintaucht, dann eröffnen sich wunderbare Erkenntnisse im Sinne von Ausführung und Effekt. Die Individualität der Wavedrum findet sich somit auch in der Sound-Programmierung bestätigt. Hier kann man wirklich nach Herzenslust schrauben, eigene unikat Klänge entwerfen und bis zu 100 Klangkompositionen abspeichern. Zwölf Programmplätze bieten dabei einen Schnellzugriff auf die Favoriten für den Live-Einsatz.

Von Nachteil ist sicherlich die komplizierte Programmierenebene in Verbindung mit einem hieroglyphenartigen Display, dessen Identifizierung ohne Beipackzettel unmöglich ist. Auch im Live-Betrieb und gerade bei dunklen Bühnensituationen erweist sich die Bedienebene als unpraktisch, weil schlecht sichtbar. Insofern setzt die Wavedrum voraus, dass man sich eingehend mit diesem Percussion-Synthesizer befassen muss und die Sounds im Vorfeld insoweit vorbereitet, dass sie auf den speziellen Live-Einsatz abgestimmt sind. Eben mal Jam-mäßig die Wavedrum im Band-Kontext auspacken – das wird eher nicht gelingen, da selbst die Preset-Sounds in großem Maße derart kunstvoll gestaltet sind, dass man nicht intuitiv und unvorbereitet einfach drauf los spielen kann. Wenn man für sich alleine spielen möchte, dann ist das natürlich kein Problem. Aber eine gut vorbereitete Performance ist das A und O dieses wirklich einzigartigen Percus-



KLANGBEISPIEL AUF CD

TRACKS 19 - 27

P61 –	D&B Synth
P74 –	Club India
P82 –	DDL Mystic Man
P87 –	Cold Wind
P88 –	Always a Mystery
Loop 19 –	Groove Bossa
P49 –	(Steeldrum) versus U49
P15 –	(Djembe) versus U15

sion-Synthesizers, der nicht nur Kreativität bietet, sondern diese auch einfordert, um dem inne wohnenden gigantischen Soundkosmos Leben einzuhauchen.

Für den eigenen Spaß zu Hause und für das Play-along-mäßige Üben stellt die Wavedrum WD-X zudem noch 100 Loops aus Latin, Funk, Rock, Bossa und Swing zur Verfügung, wobei man die Lautstärke regulieren kann, jedoch nicht die Tempi. Leider fehlt eine separate Bedienebene für die Loops, so dass man sich stets durch die Programmierknöpfe asten muss, um zwischen Loop und Sound bzw. on/off und User/Preset zu switchen.

Sieht man einmal vom Versuch ab, sogenannte authentische Klänge wie Djembe, Conga, Bongo etc. naturgetreu nachzubilden, so bietet die Wavedrum durchweg ein hohes Maß genialer Sound-Schöpfungen, deren Gestaltung einzigartige Klangqualitäten unter Beweis stellt. Gerade auch die Philosophie einer Klangsteuerung auf Basis einer ganz individuellen Spieltechnik führt zu einer Exklusivität, die der Wavedrum einen unikat Charakter schenkt. Zu keiner Zeit hat man das Gefühl, auf einer „leblosen Plastikscheibe“ rumzuklopfen und lediglich Samples abzurufen. Die Wavedrum fühlt und spielt sich wie ein Percussion-Instrument, das sehr empfindsam auf seinen „Meister“ reagiert. Man könnte fast behaupten, dass zwischen Spieler und Wavedrum eine Art Beziehung besteht – aber das geht jetzt vielleicht wirklich etwas zu weit ... ➔

Tom Schäfer

ähnlichen Klang, dem Klang zweier schwingender Felle (vorne und hinten) und dem Klang des Kessels. Über den Anschlag kann die Tonhöhe des Marimba-ähnlichen Klangs geändert werden. Drücken Sie auf das Fell, um fließende Änderungen der Gesamttönhöhe zu erzeugen. Sie können Lautstärke und Klangfarbe der einzelnen Klangkomponenten einstellen.

hd1/rm1: Tone Pitch 000...100 (55)

Regelt die Tonhöhe des Marimba-ähnlichen Klangs.

hd2/rm2: Tension Balance 000...100 (0)

Erhöhen Sie diesen Wert, um eine ungleichmäßige Fellschwingung zu simulieren.

hd3/rm3: Tone Level 000...100 (87)

Regelt die Lautstärke des Marimba-ähnlichen Klangs.

hd4/rm4: Drum Type 000...100 (26)

Regelt die Obertöne des vom schwingenden Fell erzeugten Klangs. Wenn Sie diesen Wert erhöhen, sinkt die Tonhöhe und das Timbre wird rauher.

hd5/rm5: Damping 000...100 (50)

Bei Verringerung dieses Werts wird die Abklingrate verkürzt und die Obertonstruktur ändert sich. Der Klang erinnert dann an eine Trommel, deren Schlagfell beim Spielen gedämpft wird.

hd6/rm6: Bark Level 000...100 (12)

Regelt den Pegel der tiefen Kesselresonanz.

hd7/rm7: Pitch Interval 000...100 (74)

Regelt den Tonhöhenunterschied zwischen den beiden Fellen (Schlagfell und hinteres Fell).

hd8/rm8: Dry Level 000...100 (35)

Regelt den Pegel des Direktklangs beim Anschlagen des Fells (oder Randes).“

Man hat sich also reichlich Gedanken gemacht, was die Algorithmen bewirken sollen. Die Änderungen des Klangs fallen dann beim Schrauben an den Parametern mal subtil, mal extrem aus. Bedenkt man darüber hinaus, dass sich ja auch noch grundlegende Parameter – wie Tonhöhe oder Ausklingzeit – einstellen lassen und auch noch die Klangkomponente eines beliebigen PCM-Instruments dazukommen kann, ergibt sich eine riesige Klangausbeute. Andere Algorithmen erzeugen metallische Klänge (Triangel, Gong etc.), Trommel-ähnliche Algorithmen (Udu, Bongo etc.) sind ebenfalls dabei, außerdem gibt es tonale Synth-Modelle und sogar einen Algorithmus (23, Don-Hya), bei dem nach jedem Anschlag nacheinander vier Trommel-ähnliche Klänge erklingen, die unterschiedlich phrasiert werden können.

Beim kreativen Sound-Geschraube nicht vergessen sollte man die beiden internen Effekte, die jedem Klang beigemischt werden können. Da ist zum einen der Hall, dessen Grundklang aus den folgenden neun Modellen gewählt werden kann: Slap, Feder 1 + 2, Platte, Garage, Zimmer, Schlucht, Raum, Studio und Halle. Des Weiteren lassen sich dann noch der Hall-Anteil, die Hall-Dauer und das Bedämpfen der Höhen einstellen. Alle Modelle klingen klasse, insbesondere ist lobenswert, dass man auch an zwei schön schräg scheppernde Federhall-Typen gedacht hat, die sich gerade bei perkussiven Klängen schaurig schön bemerkbar machen.

Zum Zweiten wurde auch an ein integriertes Echo gedacht. Seine Verzögerung lässt sich in 0,01-Sekunden-Schritten von einer 100stel bis zu zwei Sekunden lang einstellen, hinzu kommt eine beliebige Anzahl von Wiederholungen (Feedback) von 1

bis unendlich. Stellt man Feedback bei Echogeräten auf „unendlich“, besteht oft die Gefahr, dass sich das Echo immer weiter aufschaukelt, um schließlich unangenehme verzerrte Lautstärken zu erreichen, die unter Umständen sogar die Lautsprecher kyllen können. Dem hat Korg aber einen Riegel vorgeschoben, denn das Echo wird bei maximalem Feedback einfach immer wiederholt, ohne lauter oder leiser zu werden – dankeschön.

Ein ebenfalls nicht ganz unwichtiger Faktor ist das Justieren der Anschlagempfindlichkeit, zu finden auf der Seite Edit 2. Hier hat man die Wahl aus den verschiedenen Typen, die von Korg „PreEQ“ genannt werden: H-H (Fell und Rim werden mit der Hand gespielt), S-H (Fell: Stick, Rim: Hand), S-S (beide: Stick), H-n (Fell: Hand, auf dem Rim werden die Noppen gespielt) und S-n (Fell: Stick, Rim: Noppen). Die größte Dynamik ergibt sich in der Einstellung H-H, die eigentlich für das Spielen mit den Händen gedacht ist. Nur ist diese oft auch die beste Wahl beim Spielen mit Stöcken, weil die Dynamik in Stellung S-S eingeschränkt wird und sich die extremsten Klangbeeinflussungen nicht mehr abrufen lassen – interessanterweise findet man diese Voreinstellung dann auch oft bei Preset-Sounds, die eigentlich mit Stöcken gespielt werden sollten. Aufpassen muss man dann nur beim Spielen der Rim-Sounds, denn diese können beim Spielen mit Stöcken höllisch laut werden, was für das angeschlossene Equipment nicht immer ganz gesund ist – Korg weiß um diese Tatsache und weist in der Anleitung auch gebührend eindringlich darauf hin. Der PreEq lässt sich übrigens pro Sound einstellen und wirkt nicht automatisch global; man kann also verschiedene Varianten des gleichen Sounds abspeichern, die sich dann jeweils nur in der Anschlagempfindlichkeit unterscheiden.

Ach ja, hätte ich fast vergessen! Wer gerne erst einmal im stillen Kämmerlein ausprobieren möchte, wie gut sich mit den Sounds grooven lässt, kann auch einen von insgesamt 100 Loops aktivieren, der dann so lange als Begleitung vor sich hin dudelt, bis das E-Werk den Strom abstellt, weil man vor lauter Spielfreude vergessen hat, die Stromrechnung zu bezahlen. Die Loops bestehen aus zum Teil komplexen Drum- und Percussion-Konstrukten, die sich in der Lautstärke anpassen lassen, aber nicht im Tempo – Letzteres muss auch nicht sein, denn sie decken im passenden Tempo stilischer eine große Bandbreite der Genres Rock, Pop, Funk, Jazz und Latin ab.

Manch einer mag jetzt schön finden, was man mit der Wavedrum so alles machen kann, fragt sich aber bestimmt, wie sie denn nun klingt. Nun, sagen wir es einfach so: Jedes Mal anders! Rein technisch gesehen, befinden sich alle Sounds auf der Höhe der Zeit: Hier rauscht oder knackt nichts, und es wurde fehlerlos gesampelt, aber soll ich einen

PROFIL

Hersteller	Korg Inc.
Herkunftsland	Japan
Modell	Wavedrum WD-X

Konzeption	Percussion-Synthesizer
Effekte	Reverb, Delay
Anschlussbuchsen	Output L & R (jeweils 6,3 mm Klinke), AUX-In und Kopfhörerausgang (jeweils 3,5 mm Miniklinke), Netzteil
Maße / Gewicht	ca. 35 cm Durchmesser, ca. 75 mm Höhe / ca. 2 kg

Vertrieb	Korg
Internet	www.korg.de
Preise	Wavedrum WD-X: ca. € 594,- WD-ST (Stativ): ca. € 83,- WD-Bag (Transporttasche): ca. € 23,- (unverbindliche Preisempfehlungen)

Sound, der beim Anschlagen des Fells an eine Tabla erinnert, beim Streichen über die Kerben ein ratschendes Klingeln auslöst, während sich beim Drücken auf das Fell ein modulierendes Rauschen mit leichtem Zwitschern dazugesellt und der bei lautem Anschlag eine Glocke zu Gehör bringt, nun gut oder schlecht finden? Ich finde, das bleibt jedem selbst überlassen. In jedem Fall kann man konstatieren, dass bereits das Antesten der Presets sehr fasziniert und ungläublichen Spaß macht. Ob und wie man die Sounds dann auch gewinnbringend in einen Song integrieren kann, muss jeder für sich selbst herausfinden.

FAZIT

Die Wavedrum ist eines der interessantesten elektronischen Instrumente, die ich jemals gespielt habe. Die Sounds sind entweder verblüffend neu und unerhört oder schlicht realitätsgetreu. Ein guter Teil der Faszination geht sicherlich auch auf das Konto des Umstands, dass sich dem gleichen Sound unterschiedliche Klangvarianten entlocken lassen, wenn man mit den Händen, Sticks, Besen, Gummi- oder Pauken-Schlägeln auf Fell und/oder Rim spielt. Außerdem sind viele Sound-Komponenten so gewählt, dass sie an Bekanntes erinnern und gleichzeitig die Tore zu neuen Klangwelten öffnen. Demgegenüber steht ein User-Interface, welches – bei aller Liebe – nicht besonders benutzerfreundlich ist: Die schiere Flut an Parametern nur mithilfe von fünf Tastern und einem Regler zu bedienen, ist meines Erachtens nicht mehr zeitgemäß. Verschiedene Liefen lassen sich dies, wenn es wenigstens eine USB-Schnittstelle gäbe, über die man die Wavedrum mithilfe eines kleinen Editor-Programms am Computer editieren könnte. Und ein klein wenig unwohl wird mir bei dem Gedanken, dass sich meine hart erarbeiteten eigenen Sounds nicht archivieren lassen – auch hier könnte eine Schnittstelle zum Rechner für Abhilfe sorgen. Nichtsdestotrotz muss man Korg einfach für den Mut loben, das Wavedrum-Konzept wiederzubeleben. Auch wenn viele Details anders gelöst sind als beim Vorgängermodell, bleibt die neue Wavedrum dem ursprünglichen Ansatz treu: Sie ist ein äußerst faszinierendes Instrument, das von einem Musiker gespielt werden will. →

Thomas Adam