

Test: MOTU BPM

von Christopher Knapp

MPC-Fieber und kein Ende: Nachdem das einst von Akai in die Welt gesetzte Konzept aus Drumsampler und Sequenzer im Bereich der Software bislang eher nur sporadische Resonanz fand, werden in diesem Jahr gleich mehrere Software-Beatboxen auch großer Hersteller erscheinen. Branchenprimus Native Instruments setzt auf einen mitgelieferten Padcontroller, der amerikanische Konkurrent MOTU auf 15 GB Samplematerial, eine auffallend echt aussehende 3D-Gestaltung sowie einen frechen Namen.

Eckdaten

- Unterstützung für die Plug-in-Formate VST, RTAS, AU und MAS
- unabhängig von einer Host-Software einsetzbar
- Drumsampler mit Pattern-Sequenzer und integrierten Effekten
- Vintage-Emulationsmodus des EMU SP 1200
- Abspielen von Multisamples und Loops
- Samplemöglichkeiten
- integrierter Drumsynthesizer
- 15 GB große Klangbibliothek



BPM

Hersteller: MOTU
Web: www.motu.com
Vertrieb: www.klemm-music.de
Preis: 333 Euro

- ▲ sehr vielseitig einsetzbar
- ▲ große Klangbibliothek
- ▲ hochwertige Synthesemöglichkeiten und Effekte
- ▼ kaum stilübergreifende Samples
- ▼ Sequenzer eingeschränkt

Bewertung



Beat



Eine plastische 3D-Oberfläche, unter der einiges an Beatbox-Leistung steckt: MOTU BPM.

BPM (Beat Production Machine) heißt das neue Kind der Amerikaner, und es kann weit mehr als nur Drumsamples per Step-Sequenzer triggern: Prinzipiell vereinigt die Software-Beatbox einen Drumsampler und -synthesizer, einen livefähigen Pattern-Sequenzer, einen vollwertigen Sampler mit Loopslicer sowie eine komplette Effekt- und Mixersektion in einem Programm und ist dabei nicht nur als Plug-in, sondern auch unabhängig von einem Host lauffähig.

Kleiner Rundgang

Das zentrale Element von BPM sind natürlich die Pads, die sich per MIDI-Lernfunktion bequem von einem Keyboard oder einem echten Trigger-Pad aus anschlagdynamisch spielen lassen. Jedem der insgesamt 64 Pads kann eine beliebige Anzahl an Samples oder Oszillatoren des eingebauten Drumsynthesizers zugeordnet werden; die so gesetzten Klänge lassen sich per Anschlagstärke umschalten. Daneben gibt es zwei so genannte Racks, die zusätzlich das chromatische Spielen von

Instrumenten (Multisamples), Loops oder auch geladenen Einzelsamples ermöglichen. Für jeden Klang existieren auch eigene, per Hüllkurve zu gestaltende Klangformungsparameter wie Volumen, Tonhöhe und Filter-Cutoff. Als Besonderheit stellt BPM hier zwölf verschiedene, sehr gut klingende Filtertypen sowie einen flexiblen Overdrive zur Verfügung. In einem SP-Emulationsmodus wird der mittige 12-Bit-Grundklang des EMU-Drumsamplers SP1200 nachgebildet. Für die Multisamples gibt es weiterhin diverse Echtzeitmodulationsmöglichkeiten, und auch die (Drum-)Samples und geladenen Loops sind in vielen Details veränderbar – so kann der Anwender sie beispielsweise normalisieren oder ihre Looplängen bearbeiten. Zur weiteren Verarbeitung stellt BPM dann 16 Einzelausgänge, einen komplexen eingebauten Mischer sowie eine Vielzahl wirklich guter integrierter Effekte, die von Standards wie EQ, Delay und Kompressor bis zum Faltungshall, einer Vinylmulation und einem Multibandkompressor reichen, zur Verfügung.

Do The Beat!

Prinzipiell arbeitet der interne Sequenzer von BPM Pattern-basiert und unabhängig von den geladenen Samples, was den einfachen Austausch von Klängen im laufenden Betrieb ermöglicht. Zum Erstellen von Patterns nimmt man entweder per USB-Pad oder -Keyboard Phrasen von 1 bis 16 Takten Länge auf oder programmiert sie in einem komfortablen Step-Sequenzer mit variabler Schrittlänge beziehungsweise in der Pianorolle. Während der Step-Sequenzer die Nachbearbeitung verschiedener Parameter einzelner Drumsounds (unter anderem Anschlagstärke, Filterfrequenz und Roll für Drumflams) zulässt, ist der auch für Loopsegmente zuständige Noteneditor eher spartanisch gehalten: Außer der Einstellung für Notenlänge und Tonhöhe lässt sich hier eigentlich nur quantisieren. Ein komplettes Set aus Patterns aller Drumsounds, Loops und Instrumente bildet dann eine so genannte Szene, von denen BPM insgesamt leider nur sechzehn verwaltet.

Die Szenen lassen sich im Livemodus auf die Pads und damit MIDI-Noten legen, live oder per Sequenzer triggern und schließlich per grafischem Editor im Songmodus auch ebenso einfach und komfortabel zu einem Song verbinden.

Klanggewalt

Satte 15 GB an Klangmaterial legt MOTU seiner neuen Beatbox bei. Darunter sind etwa hundert Multisamples, über tausend Loops und sehr viele Drumhits und Einzelsamples. Hinzu kommen Hunderte fertiger Patterns. Trotz anderer Marketingaussagen liegt der Schwerpunkt dieser Auswahl jedoch insgesamt sehr auf Hip-Hop und verwandten Stilen, ein richtig authentisches Rock-Drumset oder gar feine akustische Streicher finden sich hier nicht. Dafür ist die Vielzahl moderner und klassisch-elektronischer Drumsounds geradezu erschlagend, die Zugaben wirklich gelungen, und auch die Patterns überzeugen. Die Multisamples, die von akustischen Instrumenten wie Gitarren und Pianos über Orgeln und Synthesizer hin zu einer feinen Auswahl an Ethnoinstrumenten viele Genres abdecken, sind ebenfalls zielgruppengerecht ausgewählt. Persönlich hätte ich mir mehr akustische Klänge gewünscht – aber BPM lässt sich mit den Klangbibliotheken von MOTUs hauseigenen Sampleinstrumenten oder der zugrunde liegenden UVI-Engine erweitern. Auch kann man entweder einzelne Samples unter anderem im WAV-, AIFF-, REX- und Apple-Loops-Format laden oder diese selbst erstellen. Das funktioniert sowohl im unabhängigen Modus wie im Sequenzerbetrieb. BPM kann dabei nicht nur externe Signale, sondern auch das eigene Ausgangssignal unkompliziert aufnehmen, was zum kreativen Arbeiten mit digitalisierten Klängen geradezu einlädt.

Fazit

Einfach zu bedienen, gelungene große Klangbibliothek, integrierte Synthesemöglichkeiten, hochwertige Filter und Effekte, effektiver Drumsynth, Vintage-Emulationsmöglichkeiten und Sampling: BPM ist Retro-Beatbox und komplexes professionelles Produktionswerkzeug in einem. Musiker außerhalb der anvisierten Zielgruppe wird die Hip-Hop-Schlagseite der Klangbibliothek stören, auch der interne Sequenzer ist streckenweise sehr rudimentär umgesetzt. Somit ist BPM derzeit noch keine Alternative zu günstigeren universellen Drumsamplern wie Battery oder LinPlug RMV, aber für Produzenten von Hip-Hop, R'n'B, House und verwandten Stilen eine unbedingte Empfehlung. ■

HANDS ON BPM



1 SZENE LADEN

Laden Sie bitte eine vorgefertigte Szene aus Drumkit und Samples, indem Sie diese im Browser rechts unter **1 KIT+PATTERN** aussuchen und mit einem Doppelklick importieren. Unter **TRANSPORT** starten sie BPM. Sie können das Tempo ändern, indem sie es entweder zu ihrem Sequenzer synchronisieren oder auch rhythmisch per **TAP**-Taster manuell einstellen. ►►

2 DRUMSYNTHESIZER

Ersetzen sie nun die Bassdrum durch eine synthetische Alternative. Dazu wählen sie das entsprechende Pad an und klicken im zentralen Menüfeld auf **EDIT**. Via Rechtsklick auf **OSC** links oben wählen Sie **DRUMOSZILLATOR** aus und klicken dann im Drumsynthesizer mit der linken Maustaste auf das Preset-Menü (über **MASTER** oben rechts), um einen der vorgefertigten Bassdrum-Klänge auszuwählen. ►►

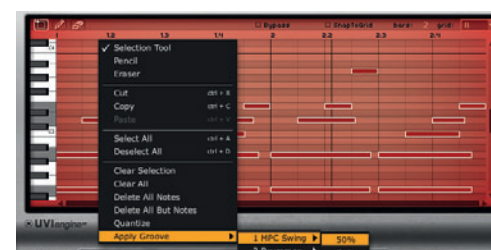


3 NEUE GROOVES

Besonders praktisch zur schnellen Erstellung neuer Grooves sind die Line Templates. Klicken sie dazu im zentralen Menü auf **seq** und wählen Sie im Step-Sequenzer eine Drumspur aus, die sie ändern möchten. Mit der rechten Maustaste erreichen Sie das Menü **LINE TEMPLATES**, in dem sie sowohl typische rhythmische Figuren als auch exotischere Rhythmusmuster finden, die BPM per Mausklick in den Step-Sequenzer einfügt. ►►

4 FILTER

Um beispielsweise die Snare elektronisch zu filtern, wählen sie das Pad an und stellen den Filtertyp auf **ANALOG LP** ein. Stellen Sie nun **CUTOFF** auf etwa **1 kHz**, erhöhen Sie die Resonanz **RES** bis zur Hälfte und setzen Sie **ENV DEPTH** auf **0,6**. Wenn sie jetzt die Attack-Zeit der Filterhüllkurve auf **30 ms** setzen und das Signal mit **DRIVE** übersteuern, erhalten sie eine peitschende Elektropercussion. ►►



5 EFFEKTE EINSETZEN

Wenn Sie im Menüfeld **FX** anwählen, lassen sich mit **ADD FX** Effekte auf einzelne Sounds, ganze Klangbänke oder auch Aux-Wege legen. Hier haben wir aus dem Effekt-Browser ein eindrucksvoll klingendes **FAT DELAY**-Preset ausgewählt. Es lässt sich im folgenden Menü mit einem Klick auf **SYNC** zum Tempo synchronisieren und noch mit Parametern wie **DELAYTIME**, **DIFFUSION** und **CUTOFF** unseren Rhythmus- und Klangvorstellungen anpassen. ►►

6 INSTRUMENTE UND GROOVES

Um eine melodische Phrase einzuspielen, ziehen sie einfach Multisamples auf die Racks und stellen im nun sichtbaren Pianorollen-Editor rechts oben die Looplänge ein. Zum Einspielen klicken sie jetzt auf den Aufnahmeknopf. Im Editor können sie nun einzelne Noten verschieben, löschen oder quantisieren. Eine Spezialität von BPM ist die Groove-Quantisierung nach Hardwarevorbildern, mit der Sie etwa den legendären Swing des MPC emulieren können. ■