

Testreportage:

Native Instruments Maschine

Es passiert nicht jeden Tag, dass ein „Major Player“ wie Native Instruments ein für den Markt derart richtungweisendes Konzept wie Maschine vorstellt. Was bereits auf der Winter-NAMM für einigen Wirbel sorgte, wird nun zur Musikmesse 2009 ausgeliefert. Grund genug für Beat, die Kombination aus Hard- und Software einem Test zu unterziehen und direkt vor Ort in NIs Berliner Büros vorbeizuschauen, um mehr über das richtungweisende Konzept zu erfahren.

von Thomas L. Raukamp

Eckdaten:

- Groovebox mit Hard- und Softwareelementen
- 16 beleuchtete anschlagentypische Pads
- 41 dedizierte beleuchtete Tasten, 11 Endlospotis
- 2 LC-Displays mit 256 x 64 Bildpunkten
- Stromversorgung per USB-2-Schnittstelle
- MIDI-In/-Out
- 2 Aufnahmemodi (Echtzeit und Step-Sequencer)
- 20 integrierte Effekte
- Sampling interner und externer Signale
- 5 GB Samples und Loops
- unabhängig sowie als VST-, AU- und RTAS-Erweiterung einsetzbar



Maschine

Hersteller: Native Instruments

Web: native-instruments.de

Vertrieb: Fachhandel

Preis: 599 Euro

- ▲ nahezu perfekte Integration von Hard- und Software
- ▲ übersichtliche, reduzierte Software
- ▲ sehr passende Klangbibliothek
- ▲ hohe Verarbeitungsqualität
- ▲ Rolls & Flams mit einem Finger erzeugbar
- ▲ sehr gute Effekte
- ▼ keine eigene VST-Schnittstelle
- ▼ keine Ansteuerung externer Klangerzeuger

Bewertung



Beat



Warum eigentlich der ganze Wirbel? Diese Frage war in den letzten Wochen recht häufig in Foren und auf Webseiten zu lesen, wenn es um Native Instruments' neue Musikproduktionssuite Maschine ging. Und tatsächlich: Nach dem Auspacken scheint Maschine zunächst nichts weiteres darzustellen als eine weitere Groovebox – einen Vertreter jener Gattung musikalischer Musikinstrumente, die 1996 mit der Roland MC-303 ihren Anfang nahm, von Akai bereits zu scheinbarer Perfektion geführt und mehr oder minder stark erweitert auch von anderen Anbietern wie Korg, Yamaha und Elektron angeboten wurde und wird.

Doch Native Instruments hat einen grundsätzlich anderen Hintergrund als die oben genannten Instrumentenbauer: Als reines Softwareunternehmen gestartet, tastete man sich vorsichtig mit – zugegebenermaßen for-

midablen – Audiointerfaces an den vermeintlich risikoreicheren Hardware-Markt heran. Auf diese Erfahrungen aufbauend wurde vor einigen Jahren mit Kore dann ein weitaus spannenderer Ansatz verwirklicht: Die Grenzen zwischen Hardware und Software verschwammen vielleicht zum ersten Mal vollständig, indem ein dedizierter Controller ein genau auf ihn abgestimmtes Programm lenkt. Mühsame Parameterzuweisungen entfielen, durch die fest zugewiesenen Potis der Hardware konnten angestammte Reaktionen auf der virtuellen Seite des Konzepts erzeugt werden. Das Ziel: Anders als bei anderen, willkürlich zusammengestellten Systemen, konnte der Benutzer im besten Falle wieder mit seinem Gerät „verschmelzen“, haargenau jede Funktion in- und auswendig lernen – Grundvoraussetzung und Identifikation eines Instruments im reinsten Sinne.

Mit Maschine wird dieser Ansatz nun konsequent weiterverfolgt: Die Musikproduktionsuite besteht aus einem dedizierten Pad-Controller und einem Softwarepaket, das sich aus der eigentlichen Applikation sowie einer 5 GB großen Samplebibliothek zusammensetzt. Zwar ist der Maschine-Controller im Gegensatz zu dem dato gänzlich geschlossenen Kore-Konzept auch mit anderen Programmen nutzbar (hervorragende Voreinstellungsdateien zum Beispiel für Ableton Live liegen sogar bei), seine kompletten Stärken spielt er jedoch nur im Duo mit der Software aus. Keine Frage: Als reiner Luxus-Controller wäre die Hardware allein auch schlicht überbeuert.

Haptik

Vielleicht lässt sich eine Groovebox als bisher einzige wirklich erfolgreiche Umsetzung eines elektronischen Musikinstrumentes mit einer eigenen Benutzerschnittstelle beschreiben, die nicht einem anderen, mechanischen Instrument entliehen ist. Den Pads, wie bei nahezu jedem anderen Gerät seiner Klasse 16 (4 mal 4) an der Zahl, kommt daher eine ähnlich hohe Wertigkeit wie der Klaviatur bei einem Keyboard oder einem Piano zu. Billige Umsetzungen nutzen hier meist harte Kunststoffflächen; Maschine lässt den Qualitätsstandard jedoch schon beim ersten Erfühlen höher erahnen: Native Instruments setzt auf äußerst griffige, hintergrundbeleuchtete Pads aus weichem Gummi. Tatsächlich haben die Berliner in diesen äußerst wichtigen Punkt einiges an Herzblut investiert: „Wir haben ganz genau geschaut, wo wir die besten Bauteile von den verschiedensten Herstellern her bekommen“, plaudert PR-Manager Florian Grote aus dem Nähkästchen: „Bei Maschine standen natürlich die Pads im Vordergrund. Hier ging es uns einerseits um deren Langlebigkeit, denn einige Leute werden sie wirklich mit Kraft spielen. Andere Menschen nutzen sie nur mit sanften Fingerberührungen. Beide Gewohnheiten wollten wir unterstützen.“

Der Gleichmäßigkeit der Reaktion der einzelnen Flächen wurde in zahlreichen Kalibrierungsprozessen besondere Aufmerksamkeit zuteil. Um hier das Maximum zu gewährleisten, musste NI besonders findig arbeiten: „*Einer unserer Mitarbeiter hat verschiedene Eisenkügelchen entwickelt, mit denen er in Falltests die Feinabstimmung der drucksensitiven Platine unter den Pads vornahm*“, geht Florian noch weiter ins Detail: „*Zusammen mit einem speziell entwickelten Reaktor-Ensemble optimierte er dadurch Schritt für Schritt die Empfindlichkeit*.“ Eine wahre Sisyphusarbeit also, die hohe Kunst des Instrumentenbaus.

Doch auch bei der Sensibilität greift die Hardware in das Softwarekonzept: In der Maschine-Software können verschiedene Anschlagsensibilitäten festgelegt werden, die eine weitere Optimierung an die eigenen Vorstellungen gewährleisten.

Sowieso ist der Erstkontakt mit der schmucken Hardware ein rundweg positiver: Zunächst einmal bringt der Controller ein angenehmes, wenn auch nicht zu schweres Eigengewicht mit, das durch die gebürsteten schwarzen Metallfront- und -seitenteile bedingt wird. Lediglich der Boden ist in Hartkunststoff umgesetzt, was das durchweg gute Gefühl gibt, dass die Hardware auch bei „robusteren“ Sessions nicht wegrutscht. Gleichzeitig ist sie auch für den oft harten Bühneneinsatz geeignet. Am Rande: Trotzdem steht zu hoffen, dass Native noch ein passendes Case für den einfachen und sicheren Transport entwirft.

Im Detail

Zugegeben: Wer zum ersten Mal vor der Maschine-Hardware steht, dürfte ob der schiereren Anzahl an Controllern zunächst einmal etwas erschlagen sein: Nicht weniger als 41 Buttons und elf hochauflösende Potis wol-

len zu den 16 Pads entdeckt und angewandt werden – die Antithese zur fast spärlichen Kore-Oberfläche also. Durch den [Shift]-Knopf sind diese zudem meist noch doppelt belegt. Diese Üppigkeit hat ihren Ursprung im Konzept von Maschine: Die Software will komplett mit der Hardware bedient werden, eine zusätzliche Mausbenutzung wird quasi obsolet. So verwundert es auch nicht, dass im Arbeitsfenster der Software-Seite auch lediglich vier Menüeinträge zu finden sind, die den Dateioperationen und Voreinstellungen, der Darstellung (kleine, mittlere und große Arbeitsfläche) sowie dem Aufruf des Online-Handbuchs dienen. Florian Grote ist gerade dieses Konzept sehr wichtig: „*Bei Maschine haben wir einen größtmöglichen Wert auf den Workflow gelegt*“, erläutert er, „*der komplett mit der Oberfläche der Hardware möglich wird. Es geht eben darum, ein spielbares Instrument zu bauen, das sich auch von vornherein so anfühlt*.“ Und genau dies wird jeder Anwender erfahren, wenn er nach ihrer Installation zum ersten Mal die Maschine-Software startet: Schon ein zufälliges Drehen an den Reglern löst eine unmittelbare Reaktion aus, mit etwas Geduld lassen sich die einzelnen Funktionen fast „erfühlen“. Hinzu kommt die schlüssige Beschriftung der einzelnen Hardware-Elemente – ein weiterer Vorteil gegenüber Controllern, die selbst zugewiesen werden wollen.

Ein zweites prägendes Element des Maschine-Controllers sind dessen zwei (!) großzügigen und hintergrundbeleuchteten LE-Displays, die das obere Drittel der Oberfläche beherrschen. Dargestellt sind hier die einzelnen Funktionen und ihre Parameter, umgeschaltet wird mit den darüber liegenden Buttons, Feineinstellungen werden mit den darunter angebrachten Potis vorgenommen. Schon nach wenigen Minuten der Beschäftigung wird dem Benutzer dieses



Konzept klar. Doch nicht falsch verstehen: Die LEDs wollen den Computerbildschirm nicht etwa ersetzen, vielmehr sollen so die wichtigsten aktuellen Parameter herausgestellt werden.

Und so hinterlässt die Hardware einen runden, äußerst schlüssigen Eindruck. Zu verbessern gibt es wenig, einzig ein Leuchtkranz um die Potis zur Anzeige von deren Leveln hätte dem Gesamtwerk die Krone aufgesetzt.

Die Software

Die Maschine-Software entspricht hingegen dem zurückhaltenden und eleganten Design, das Native Instruments spätestens mit Kore eingeführt hat und das sich seitdem konsequent durch alle Produkte zieht. Ein unvermindert wichtiges Konzept ist dabei der Dateibrowser, der die Loop- und Samplesuche nach verschiedenen Kriterien und Kontexten gewohnt einfach gestaltet. Durch den Hardware-Controller wird diese Arbeit optimal

Die Maschine-Software ist erfreulich aufgeräumt und schreckt nicht mit einem Funktions-Overkill ab.



aixFOAM[®]
SCHALLABSORBER IN PERFEKTION

Jetzt günstig online bestellen!
www.aixfoam.de



Mate Galić: „Maschine ist kein Sequencer, sondern ein Instrument.“

Thomas L. Raukamp sprach mit dem CTO und stellvertretenden Geschäftsführer von Native Instruments.

Beat: Mate, die Idee der Groovebox ist bei weitem keine neue mehr. Was macht Maschine trotzdem zu etwas Besonderem?

Mate: Obwohl wir versucht haben, das Konzept nicht komplett ausufern zu lassen und alle nur erdenklichen Features hinein zu packen, gibt es schon jetzt viele wirklich coole Möglichkeiten, die in Maschine stecken und ein wirklich mächtiges Werkzeug erschaffen. Maschine ist eben keine MPC oder Electribe, die entkoppelt vom Computer existiert. Aber es ist auch keine Software-Groovebox, die einen generischen MIDI-Controller, mit dem man nur einen Bruchteil ihrer Funktionen bedienen kann, als Zugabe mitschleppt.

Beat: In euren Anfangstagen habt ihr den Leuten mit Reaktor eine Möglichkeit an die Hand gegeben, eigene Instrumente zu erschaffen. Maschine ist heute genau der umgekehrte Ansatz einer dedizierten Lösung.

Mate: Das stimmt schon. Aber wir haben ein ziemlich großes Portfolio und versuchen dieses so zu gestalten, dass wir so wenig Redundanzen wie möglich haben. Ich denke zudem, dass die Zeiten sich insgesamt verändert haben. Als wir anfangen, den Computer als Musikinstrument zu etablieren, mussten wir naturgemäß viele Einschränkungen einfach akzeptieren. Das Thema der Interface-Gestaltung nimmt zudem heute eine viel größere Rolle ein, und es ist auch eines der Kernthemen von Maschine. Es gibt vielleicht sogar derzeit Software-Grooveboxen, die im reinen Feature-Vergleich fetter anmuten, diese Leistung aber nicht wirklich beherrschbar und Spaß machend darstellen. Und an diesem Punkt kommt der Hardware-Aspekt ins Spiel, denn genau darauf mussten wir trotz unserer Begeisterung für den Computer in den letzten Jahren bitter verzichten – gerade wenn es um die Erzeugung von Beats und Phrasen ging. Wir wollten einen dedizierten Controller bauen, der die gesamten Features eines Computers nutzbar macht. Und genau dies macht Maschine zusammen mit ihrem kohärenten Workflow einzigartig. Die Notwendigkeit die Maus zu benutzen, ist quasi nicht existent.

Beat: Wo habt ihr bewusst den Schnitt gesetzt, um Maschine nicht mit zu vielen unnötigen Funktionen zu überfrachten?

Mate: Das ist ein wirklich schwieriger Prozess, denn man muss auch die eigenen Erwartungen zügeln. Unser Ansatz war, nicht nur deshalb etwas zu realisieren, weil wir es können. Vielmehr haben wir uns genau überlegt, welche Funktionen man wirklich braucht, welche der Nutzererfahrung zuträglich sind. Ferner ging uns auch darum, die Schwelle für den Einstieg so gering wie möglich zu halten. Dazu gehört, dass einige erweiterte Funktionen nicht sofort ins Auge fallen und verwirren. Wir wollen einen Raum für Kreativität schaffen, um auch genau in diesem zu denken.

Maschine ist kein Sequencer, sondern ein Instrument. Und ein Instrument lebt davon, dass es einen gewissen Rahmen aufweist, den man erlernen und beherrschen kann.

Beat: Gerade aus der Bewegung innerhalb klarer Grenzen erwächst die Ausschöpfung kreativer Möglichkeiten ...

Mate: Und gerade da liegt ja das Problem vieler Instrumente, die zumeist von Ingenieuren primär techniklastig entwickelt wurden. Das ist bei Native Instruments anders: Wir kommen von der Anwendung. Wir lösen Probleme und konzentrieren uns nicht auf das theoretisch Machbare. Danach richtet sich die gesamte Gestaltung unserer Produkte aus. Gerade bei Maschine kristallisiert sich diese Philosophie sehr klar.

MATE GALIĆ ... stieg 1999 als Gesellschafter bei Native Instruments ein, nachdem er in den Neunzigerjahren die elektronische Musikszene in Europa auf vielfältige Weise mitprägte. Seine umfangreiche Leidenschaft für Musiktechnologie mit dem Schwerpunkt auf Workflow- und Anwendungsaspekten führte dazu, dass er eine zunehmend zentrale Rolle in der Produktentwicklung der Berliner einnahm. Heute arbeitet Galić als CTO und stellvertretender Geschäftsführer.

unterstützt. Schlägt man zum Beispiel ein Pad an, auf dem eine Snare liegt, zeigt das rechte LE-Display automatisch eine Liste weiterer Snares an, die man schnell anwählen und direkt auf den Pads ausprobieren kann. So fällt die Auswahl des passenden Klangs leicht. Das Nachladen erfolgt in der Praxis erfreulich schnell – zwar ist hier eine reine Hardware naturgemäß schneller, Maschine macht dies jedoch mit seiner sehr umfangreichen Klangbibliothek, mit der es wohl keine andere Groovebox aufnehmen kann, vollends wieder wett.

Ist ein Sound ausgewählt, findet er Platz in einer „Group“. Jede dieser Gruppen fasst bis zu 16 Sounds, womit sich famos komplette Drumkits beliebig zusammensetzen lassen. Jederzeit kann der Anwender auf acht Gruppen zurückgreifen, die wiederum auf der Hardware abgebildet sind. Die verschiedenen Gruppen und die damit entworfenen Patterns werden wiederum in Szenen gespeichert, die der Anwender zu kompletten Arrangements zusammensetzt, um sie durch die Hardware jederzeit abzurufen und zu kombinieren.

Aufnahme!

Die wohl intuitivste Möglichkeit der Groove-Programmierung ist die Echtzeiteingabe, wie sie von nahezu allen Drumcomputern unterstützt wird. Hervorragend ist dabei die optische Rückmeldung der Pads, die bei der Wiedergabe der eingespielten Noten aufleuchten und so einen visuellen Aspekt hinzufügen. Neben einer taktgenauen gibt es eine fünfzigprozentige Quantisierung, die den Groove „aufräumt“, aber dennoch näher am ursprünglichen Feeling hält. Soll ein Sample innerhalb dieses Rasters mehrfach abgespielt abgespielt werden, so ist dies bei gleichzeitigem Halten der „Note Repeat“-Taste möglich. Durch die anschlagdynamischen Pads darf diese Wiederholung sogar verschiedene Dynamiken beinhalten – ein Traum zum Beispiel bei der Programmierung authentischer Hi-Hats. Ein „Swing“-Poti erlaubt weitere Ausbrüche aus allzu statischen Rhythmen. Alle Eingaben sind mit einer Undo-Funktion widerrufbar, ein „Erase“-Button radiert unerwünschte Ergebnisse gänzlich aus.

Sollen weitere Instrumente eingespielt werden, so ist deren Verteilung über die Pads hilfreich, wobei den 16 Flächen verschiedene Tonhöhen zugeordnet sind. Die Maschine-Software unterstützt dann die Aufnahme von Melodien durch eine Keyboard-Darstellung. So lassen sich zum Beispiel Pianonoten auch ohne eine echte Tastatur recht anschaulich setzen. Wer auf eine solche jedoch nicht verzichten möchte, wird sich über ein integriertes MIDI-Duo freuen.

DIE NEUE VERSION 3!

DRUMCORE

Professionelle Drum Tracks für
Songwriter und Komponisten



AUDIO LOOPS, MIDI GROOVES and
INSTRUMENT SOUNDS



„Es geht darum, ein spielbares Instrument zu schaffen, das sich auch von vornherein so anfühlt“: Florian Grote von NI.

Ein weiterer Weg des Beat-Bastelns ist der der Step-Eingabe. Maschine bietet dafür einen entsprechenden Sequenzer. Verbunden mit der optischen Wiedergabe durch die leuchtenden Pads erhält man damit einen äußerst komfortablen und nachvollziehbaren Lauflichtsequenzer, wobei durch die vier mal vier Reihen zudem noch eine optimale Darstellung der 4/4-Takte gewährleistet wird.

Sampling und Effekte

Sogar der Umgang mit Samples wird durch die hochaufgelösten Displays von Maschine optimal unterstützt. So lässt sich zum Beispiel der Startpunkt millisekundengenau setzen. Das Besondere: Jedes Sample kann unabhängig von den globalen Effekteinheiten bearbeitet werden und verfügt unter anderem über verschiedene Filter und einen LFO, eigene Velocity-Einstellungen sowie Möglichkeiten zur Bitreduktion. Besonders beim Umgang mit Loops und Gesang spielt das transientenbasierte Slicing seine Stärken aus. Des Weiteren ist Maschine Resampling- und aufnahmefähig, die von reinen Hardware-Grooveboxen bekannten Limitierungen und Qualitätseinschränkungen entfallen naturgemäß völlig.

Maschine verfügt über zwanzig Effekte, die auf Sounds, Gruppen und die Master-Sektion angewandt werden können, wobei jeweils zwei Effekte gleichzeitig Verwendung finden dürfen. Und auch an dieser Stelle sei die perfekte Integration der Hardware bei der Auswahl und Parametrisierung erwähnt.

Fazit

Maschine ist ein mächtiges und durch die sehr gut zusammengestellte Klangbibliothek auch umfangreiches Instrument. Durch die nahezu perfekte Integration von Hard- und Software wird ein Workflow sowie eine Klang- und Funktionsvielfalt realisiert, die Ihresgleichen suchen. Allerdings handelt es sich um ein Instrument der reinsten Form – wer wirklich kreativ damit arbeiten will, braucht vor allem eines: Übung. Und das ist positiv gemeint! In diesem Zusammenhang tat NI gut daran, die Software selbst zunächst sehr überschaubar zu halten und nicht von vornherein zu überfrachten. Eine VST-Schnittstelle, die besonders die Anzahl der verfügbaren Effekten aufwerten würde, darf ebenso nachgereicht werden wie ein MIDI-Signal zur Steuerung von externer Hardware.

Schon jetzt stellt Maschine jedoch ein absolut rundes Konzept dar, von dem man gespannt sein darf, wie es sich weiter entwickelt, ohne dabei die grundsätzliche Ausrichtung aus den Augen zu verlieren. ■



Die NEUE DrumCore Version 3 mit neuem Interface, LiveDrummer und mehr als doppelt so vielen Grooves von berühmten Drummern als Audio und MIDI Loops und dazu ein MIDI Instrument mit erstklassigen Akustik-, Latin Percussion und Elektronik-Sounds für alle möglichen Musikstile.

www.submersiblemusic.com/msc



SUBMERSIBLE
MUSIC

bestservice

thomann
www.thomann.de