



FUTURISTISCHE KLANGWELTEN

Electro-Organic Percussion mit dem aFrame von ATV

Dieses electroorganic Percussion System lässt einen alles vergessen, was man bisher über Percussion-Instrumente wusste und zu hören vermochte. Der aFrame von ATV lädt ein zu einer hochspannenden Abenteuerreise in einen Sound-Kosmos, der völlig neue Dimensionen einer spielerbasierten Klangentfaltung ermöglicht. Hier werden keine Samples abgerufen, sondern Klänge in Echtzeit designt. Technischer Kern ist ein elektronisches Organ, dessen Dialog aus „Adaptive Timbre Technology“ und digitalem Sound-Prozessor (DSP) für einzigartige Klangexpressivität mit Human-Touch-Faktor sorgt. Vom Design bietet der aFrame eine Ästhetik, die ihren Reiz in der Verknüpfung aus moderner Technik und traditionsaffiner Framedrum-Architektur ausspielt. Auch wenn die elektronische „Rahmentrommel“ ausschließlich auf Handspielweisen ausgerichtet ist, so muss man kein erfahrener Player sein, um in die unendliche Klangwelt einzutau-chen.

Test

Tom Schäfer

Fotos

Dieter Stork

PHILOSOPHIE

Hier geht es nicht um das Abbilden bekannter Klänge aus dem Percussion-Bereich. Der aFrame ist also kein Sample-basiertes Medium, das auf elektronische Reproduktion akustischer Instrumente baut. Vielmehr verfügt der aFrame über ein weit gefächertes Repertoire an Sounds, die zwar teils von akustischen Instrumenten inspiriert sein mögen, jedoch in weitem Maße eine Klangdimension offerieren, die ein neues Erleben bislang nie gehörter Sound-Welten eröffnet. Das Repertoire reicht von wuchtigen Tunnel-Drums über cineastisch Abgefahrenes bis hin zu spektakulären Effekten à la James Bond. Dabei ist es nicht relevant, ob man Percussionist ist, vom Schlagzeug kommt oder hinsichtlich spielerischer Vorkenntnisse völlig unbedarft an die Sache geht. Der aFrame setzt auf Intuition und übersetzt jegliche Arten des Anspielens in Klang. Dies geschieht mittels der sogenannten „Adaptive Timbre Technology“, die alle Schwingungen der Framedrum in feins-

ten Nuancen erkennt und jene Informationen an den „Onboard“-Prozessor schickt. Auch die Art und Weise, wie man die E-Handdrum spielt – sei es auf den Oberschenkeln liegend, aufrecht positioniert wie eine Framedrum, im Snarestativ montiert oder ähnlich einer Cajon mit senkrechter Spielfläche auf dem Boden stehend – unterliegt der eigenen Bevorzugung. Seitens Sound und Spielweise ist der aFrame völlig losgelöst von jeglicher traditioneller Bindung. Die Philosophie findet sich in einem Soundkonzept, das der Persönlichkeit des Spielers folgt und den „Human Touch“-Faktor als kreative Keimzelle für die Entstehung elektronisch generierter Sound-Prozesse in den Mittelpunkt stellt.

SOUNDS

Grundsätzlich gibt es keine Vergleichsmöglichkeiten, da das anwählbare Repertoire des Klanggehirns eine Vielfalt an völlig neuen, unverbrauchten und intensiven Sounds zur Verfügung stellt. Diese variieren, verändern sich, gleiten dahin, morphen, pulsieren oder schweben – je nachdem wie Finger und Hände die Membran oder auch den Rand bespielen. Werkseitig wird ein Katalog von 80 mit Effekt versehenen Sounds angeboten, die auf sortierten Bänken abrufbar und nach Charakteren in die Bereiche Neo-Acoustic (A), Acoustic (B), Electronic (C) und Effect (D) sortiert sind. Die Bezeichnung der einzelnen Sounds beruht nicht auf vertrauten Namensgebungen, sondern setzt auf Assoziation, um auf die Eigenständigkeit der Klänge und ihre Losgelöstheit von allem „Irdischen“ zu verweisen. So begegnen wir Bezeichnungen wie HyperPot, PsychoSkin, BassOnBoard, TunnelDrum, Taikology, NeoHarmoDrum, Fragile oder Chorus/Vib. Ist der Wahnsinn hier schon in Buchstaben gepresst? Zumindest bietet sich eine Vorahnung dessen, was der aFrame an Soundpotenzial offeriert. Vom Klangerlebnis ist das wirklich der Wahnsinn! Das Eintauchen in einen ungeahnten Sound-Kosmos setzt jede Menge Fantasie durch die nahezu Unendlichkeit an Expression frei. Man begegnet gläsernen Echo-Sounds (Fragile), abgefahrener Techno-Ästhetik (Crazy-Metal), asiatisch anmutender Atmo (Harmo-

Voice), mächtigen Drums mit gummiartigen Bassfahnen oder spacigen Weltraumklängen von beeindruckender Weite. Die Beschreibung der Sounds ähnelt einer Vermessung der Unendlichkeit. Man muss den aFrame selber spielen, hören und erfahren.

Um euch zumindest einen Eindruck der Sounds zu verschaffen, gibt es verschiedene Klangbeispiele, die ihr über den QR-Code im Bild rechts abrufen könnt.

Die Variabilität und der Persönlichkeitsfaktor der Sounds ist am ehesten noch vergleichbar mit dem „Physical Modeling“-Prinzip der Wavedrum aus der ersten Generation (1994). Auch der aFrame stellt sich bedingungslos dem physikalischen Input des Spielers. Was man an Spielart und Emotion hineingibt, das tritt am Ende als Klang in Erscheinung. Insgesamt überzeugen die Sounds durch ihre Wärme, Tiefe und Rein-

heit. Zudem treten immer wieder überraschende Klangnuancen hervor, die sich in den dichten Texturen einweben. Großartig auch die lupenreine Ansprache und Sensibilität, die sich über einen großen Dynamikumfang spannt.

ARCHITEKTUR

Das Schöne am aFrame ist eine geschickt integrierte Elektronik-Einheit, die sich optisch nicht als Hightech-Dominanz in den Vordergrund spielt. Dennoch ist das gesamte Konzept Hightech, jedoch hat man die Technik in die schlicht anmutende Ästhetik einer auf Naturmaterial beruhenden Architektur einmassiert. Der Trommelrahmen mit seiner auffälligen „Diamond“-Geometrie besteht nämlich aus fein gearbeiteten Bambusleisten. Das Design wurde von Fujigen umgesetzt, einem prominenten japanischen Hersteller, der sowohl im Musikinstrumentenbau als auch auf dem High-End-Automobilmarkt tätig ist. Der Rahmen dient als Träger für die großflächige Polycarbonat-Membran. Diese wiederum ist auf einem federweichen Schaum-

stoffpolster gelagert und in den Bambusrahmen eingelassen. Die Spielebene besitzt eine samtige Struktur Oberfläche, um dem Handspiel Griffigkeit und Spielarten wie Wischer (Hand, Fingerkuppen etc.) die nötige Reibung zu schenken. Auf der Rück- und Innen-



seite des Rahmens ist die elektronische Einheit eingelassen. Die Machart der Aufhängung sowie Ausfräsungen in den Flankenhölzern für Bedientaster und Potis zeigen eine erstklassige Handarbeit nach



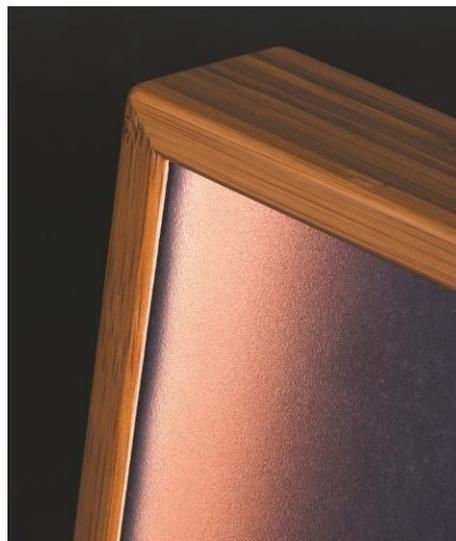
Auf der Rückseite des ATV aFrame ist das elektronische Modul im Bambusrahmen eingebettet. Die E-Unit beinhaltet das Display, Bedientaster, Potis, den SD-Karten-Slot und ein Steckfeld für alle Anschlüsse.

bester Möbelbaukunst. Auch die Bambus-Rahmenteile mit versenkten Eckverbindern aus Holz untermauern das qualifizierte Handwerk aus dem japanischen Hause Fujigen.

SPIELPRAXIS

Das Instrument samt Elektronik ist leichtgewichtig und fügt sich intuitiv der Spielerhand. Dabei bleibt es jedem selbst überlassen, wie er den Frame positioniert. Es gibt keinerlei Vorschriften oder tradierte Anwendungen. Jedoch ist der aFrame ausschließlich auf Handspielweisen ausgerichtet. Die Verknüpfung von Holzrahmen und „schwebend“ gehängter Elektronik erscheint zu sensibel, um Beats mit Drumsticks auszuhalten. Feines Brush-Spiel geht in Ordnung, aber das Spiel mit Händen mag der aFrame am liebsten, zudem die Nuancen des Hand- und Finger-Spiels für eine sensitive Sound-Bandbreite sorgt und damit die Performance definiert. Und hier kann alles zur Anwendung kommen, egal ob man über die Polycarbonat-Membran hinwegstreicht, sie drückt, reibt,

antippt, kratzt oder durch Pressen die Soundcontrol-Organik ins Spiel bringt. Jegliche Art der Berührung effektiert in Echtzeit einen Sound, während der Prozessor eine „Goldmine“ an cinematic Sounds und Texturen produziert. Dabei erfüllt die Membran ein „authentisch“ gutes Handfeel. Das Fell lässt sich pressen, dehnen, schlagen und bietet zudem softe Rebound-Eigenschaften.



Das Polycarbonat-Fell mit samtig griffiger Oberfläche sorgt für ein authentisches Spielgefühl.

Auch wenn das gesamte aFrame-Konzept eine gewisse Futuristik aufkommen lässt, ist das Spielen auf dieser Handdrum von einem natürlichen Charakter geprägt. Doch je länger man den aFrame erforscht, desto deutlich wird, dass auch die Intensität und Kraft der Klänge wiederum Auswirkung auf die Spielweise hat. Hier kann durchaus die Wechselwirkung für eine unvorhersehbare Dimension radikaler Sound-Grooves sorgen.

Die überschaubaren Taster und deren Funktionszuordnung sind im „Direkt-Spiel-Modus“ schnell in den Griff zu bekommen. Klangkategorien (Sounds/Instrumente) können über Taster angewählt werden, und jede Kategorie ist unmittelbar spiel-



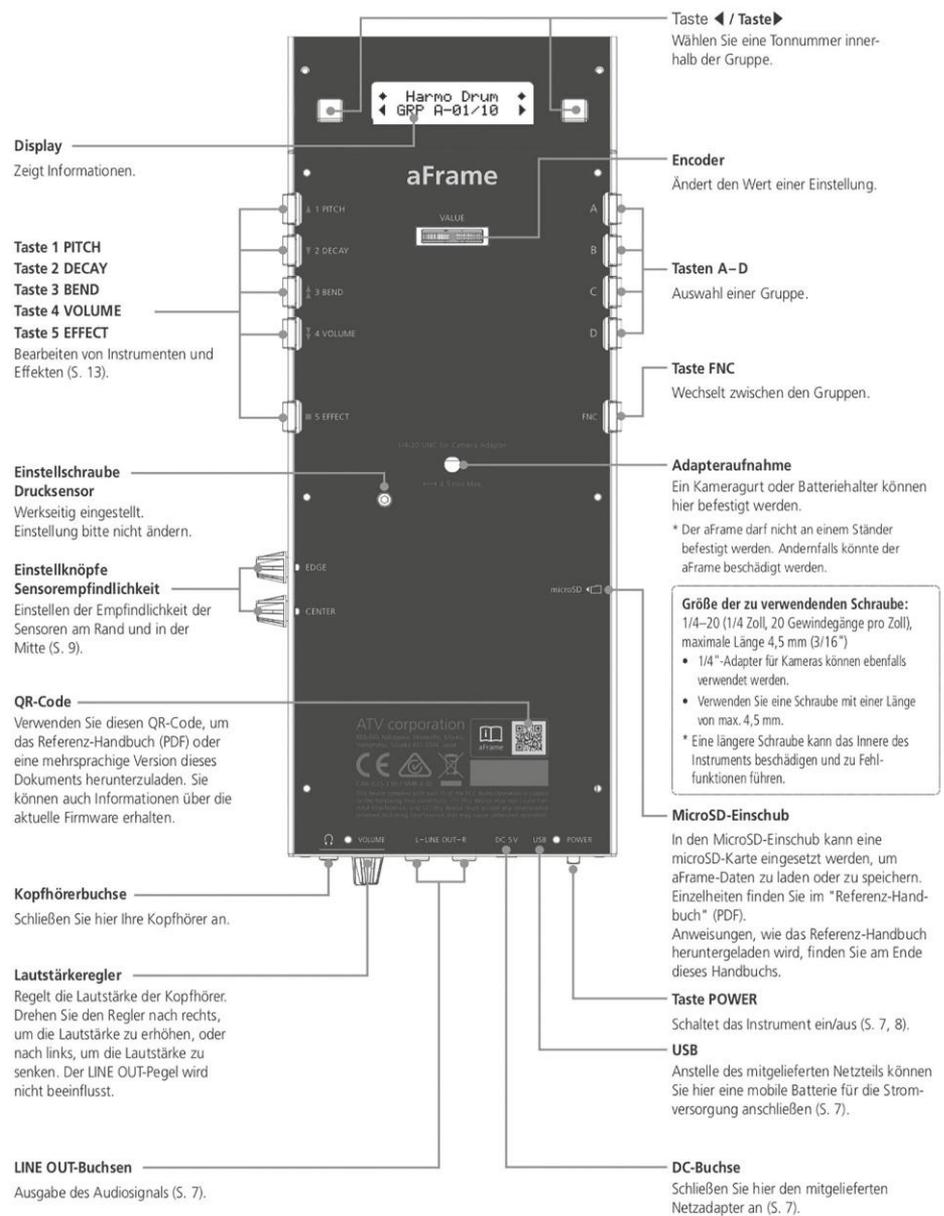
bereit. Natürlich muss man sich ein wenig mit den Tasterbelegungen, dem Display-Dialog und dem Value-Rad vertraut machen. Aber im Grunde genommen funktioniert die Bedienung fast intuitiv, solange man sich im Play-Modus befindet. Und dieser wird wahrscheinlich auf 99 Prozent aller Spieler und Situationen zutreffen. Zudem hat man einen Schnellzugriff auf Einstellungen wie Pitch, Decay, Bend, Volume und Effekt, um Sounds in ihren Grundstrukturen zu verändern. Mit zwei Tastengriffen ist der „Quick-Edit“ auch schon im System abgespeichert. Grundsätzlich sind die werkseitig produzierten Klangkategorien ausgereift und zudem mit passenden Raum- oder anderen, zum Teil spektakulären Effekten versehen, dass man zunächst gar nicht in Versuchung kommt,

hier irgendetwas ändern zu wollen. Man kann sich Stunden und Tage damit befassen, die einzelnen Sound-Rubriken zu entdecken. Je mehr man das tut, desto mehr Klangmöglichkeiten entwickeln sich durch das Experimentieren mit fantasievollen Spielarten. Und genau das ist auch die Stärke des aFrame – nämlich musikalische Expressivität durch den kreativen Dialog mit einem organisch wirkenden DSP-Makeup. Nicht die Technik diktiert hier, sondern die Technik folgt dem Spieler.

TECHNIK

Adaptive Timbre Technology heißt das Zauberwort – übersetzt: Klangfarbenerkennung. Kein rein administratives System also, sondern in gewisser Weise eine intelligent agierende Technik, die in der Lage ist, feinste Regungen des Fells und des Holzrahmens aufzuspüren, sie qualitativ auszuwerten und diese Informationen an den Prozessor zu schicken.

Zu diesem Zweck ist der aFrame mit verschieden platzierten built-in Piezo-Mics und Drucksensoren bestückt. Alle Spielnuancen auf Fell und Rand werden als Impulse registriert, während der Prozessor (DSP) das Klangdesign in Realtime umsetzt. Und da hier keine Sample-basierte Technik mit kommunizierenden Bausteinen (Pad, Modul etc.) eingesetzt wird, sondern eine elektro-organische Fusion aus DSP und akustischem Instrument, arbeitet das System latenzfrei. Zumindest ist das Spielgefühl und Klang-erlebnis von einer unmittelbaren Direktheit geprägt. Auch die durch verschiedene Anspielpositionen (Fellrand, Center, Rim etc.)



„Diamond“ Bambus-Rahmen design by Fujigen – handwerklich vorzüglich gemacht

und Spieldynamik variierenden Klangnuancen, die der Prozessor als Sound-Makeup hörbar macht, beeindruckend durch eine „analog-organische“ Natürlichkeit. Der aFrame ist werkseitig mit 40 verschiedenen Sounds ausgestattet. Dieselben Sounds liegen auf einer zweiten Gruppenebene (über FNC-Taster anwählbar), so dass der aFrame auf die Summe von 80 Sounds kommt. Die zweite Ebene dient hier quasi als Spielweise, um sich an Klangmodifikationen auszuprobieren, zu experimentieren und an den

Sounds rumzuschrauben, während die 40 Sounds auf der ersten Ebene davon unberührt und erhalten bleiben. Allerdings haben alle den Klängen zugewiesene Effekte eine direkte Verknüpfung. Es kann also nicht in einem Effekt-Katalog geblättert werden, um Sounds mit verschiedenen Effekten zu versehen. Zudem gibt es Instrumente (Sounds), die mit denselben Effektparametern bestückt sind, was angesichts der Personalisierung der Sounds (Editieren) eine Einschränkung bedeutet. Ändert oder bearbeitet man also beispielsweise den Effekt eines Sounds A, der auch bei Sound B hinterlegt ist, ändert sich ebenso der Parameter in Sound B, weil dieser denselben Effekt nutzt. Angesichts der qualitativ hochwertigen Sounds und deren



Sehr praktisch ist das schlanke USB-Batterie-Pack für die autarke Stromversorgung (alternativ zum Netzteil), das sich über Klettthafter fixieren lässt.

Effektklänge, die nicht bloß mit Delay, Chorus, Reverb, Ambient etc. belegt sind, sondern zudem mit geschmackvoll gestalteten Designs verschiedener Effekt-Variationen beeindruckende Räumlichkeitsfaktoren erhalten, dürfte sich diese Verknüpfungsphilosophie dann auch relativieren.

Im so genannten „Instant-Play-Modus“ hat man Schnellzugriff auf Decay, Pitch, Volume, Bend und Effekt. Über das Value-Rad und die Anzeigen im Display lassen sich Sounds sehr schnell und wirklich easy bearbeiten. Zudem ist das Display winklig platziert – also dem Spieler zugewandt – und mit kontrastreichen Leuchtziffern gut lesbar.

Die Technik ist in diesem Play- bzw. Instant-Play-Modus wahrlich kein Weltraumflug, sondern im Prinzip von jedem intuitiven Spieler ohne Vorkenntnisse beherrschbar. Eine nur 16-seitige Bedienführung zeigt alle Notwendigkeiten, um den aFrame sofort in Betrieb zu nehmen und die wichtigen Tasten für den Play-Modus zu bedienen. Alles andere kann warten, kommt später ... nämlich:

EDITIEREN & PERSONALISIEREN

Ein Sound besteht aus vier Ebenen bzw. Schichtungen, die für die Klangentwicklung genutzt werden und konzeptionell ineinandergreifen. Sie werden als Main, Sub, Extra und Dry Timbre bezeichnet. Die Ebene Main Timbre greift auf die Membran, deren Schwingung und Klang zurück. Beim Sub Timbre werden Attacks verwaltet. Main und Sub arbeiten mit parametrischen Bandbreitenfiltern. Im Extra Timbre werden Geräusche hinzugefiltert wie White Noise, verschiedene Tonmodulationen und besondere Effekt-Designs. Im Dry Timbre hingegen werden die Direktinformationen der Piezos aufgegriffen (eins mittig, eins am Rand). So bieten sich mit den vier Ebenen 67 Parameter, die man individuell bearbeiten kann. Letztlich werden die vier Timbres zusammengemixt und durch die EFX-Sektion geschickt.

Durch den Zugriff auf die vielen Parameter bietet der aFrame die Chance, tiefer ins Sound-Konzept vorzudringen und Veränderungen vorzunehmen. Dies alles ist deziert möglich, um Klänge selbst im Detail zu personalisieren. Jedoch muss man auch wirklich Spaß an dieser – vielleicht auch etwas theoretisch anmutenden – Arbeit haben, um zielführend in diese Strukturen einzugreifen. Dabei reagieren die Klangveränderungen in Realtime. Sprich: Man hört, was man tut. Wie das alles funktioniert, wäre an dieser Stelle wirklich zu nerdy. Auf der ATV-Website unter der Adresse atvcorporation.com (Produkt aFrame) steht unter der Rubrik „Support“ (muss man leider etwas suchen) ein weiterführendes „aFrameReference“-Handbuch als PDF-Download zur Verfügung, das Auf-

schluss darüber gibt, mit welchen Tastenkombinationen man in die Tiefen des elektronischen Organs gelangt und zu welchen Klängauswirkungen die verschiedenen Parameter-Veränderungen führen. Zu empfehlen seinen diverse Tutorial Videoclips, die man in der Sektion „Movies“ findet. Hier gelangt man ebenso zum aFrame-YouTube-Channel: Diese Videos (vor allem die „aFrame Tips“) erscheinen zeitweise aufschlussreicher als das trockene und nicht immer eindeutig formulierte Referenz-Handbuch.

Es ist durchaus spannend, wenn man die Philosophie der Elektronik einmal erfasst hat – man muss ja nicht gleich alles geistig durchdringen. Das Erstellen eigener Klänge ist allerdings ein nennenswertes Plus, das dem aFrame neben aller spielerbasierten Klangexpressivität durch personalisiertes Sound-Design eine eigene Signatur verleiht.

FAZIT

Der aFrame ist nicht nur ein hochinteressantes Elektronik-Percussion Instrument, sondern auch jeden Cent wert. Die futuristische Fusion aus Rahmentrommel und DSP-Technologie setzt intuitives Handspiel in atemberaubendes Sound-Design um. Dabei reagiert die integrierte „Adaptive Timbre Technology“ hochsensibel auf die persönliche Organik des Spielers. Wer jenseits aller Klänge aus der Welt der Percussion in eine faszinierende Welt neuer Sounds eintauchen möchte, dem sei dieses innovative Musikinstrument wärmstens empfohlen. // [4026]

FACTS

Erfinder

Ikutaro Kakehashi

Hersteller

ATV Corporation
Frame designed by Fujigen

Herstellungsland

Japan

Fell

Polycarbonat

Rahmen

Bambus

Maße

38 cm x 38 cm x 4,5 cm
(Rahmenhöhe)

Features

Onboard DSP-Prozessor, Adaptive Timbre Technology, intuitive Bedienung der Elektronik im Instant-Play-Modus, schneller Zugriff auf Klangveränderungen, Editiermöglichkeiten und Personalisierung der Sounds via 67 Parameter, 80 Sounds, interner Speicher (alt. MicroSD-Cart), Print-Anleitung für den intuitiven Quick-Start, weiterführendes und ausgiebiges Referenz-Handbuch als Download, Video-Tutorials

optionales Zubehör

USB-Batterie-Pack für autarke Stromversorgung, aFrame Softbag

Preise (UvP)

aFrame: ca. € 1.599,-
aFrame Bag: ca. € 49,95
USB-Batterie-Pack: ca. € 28,99

