

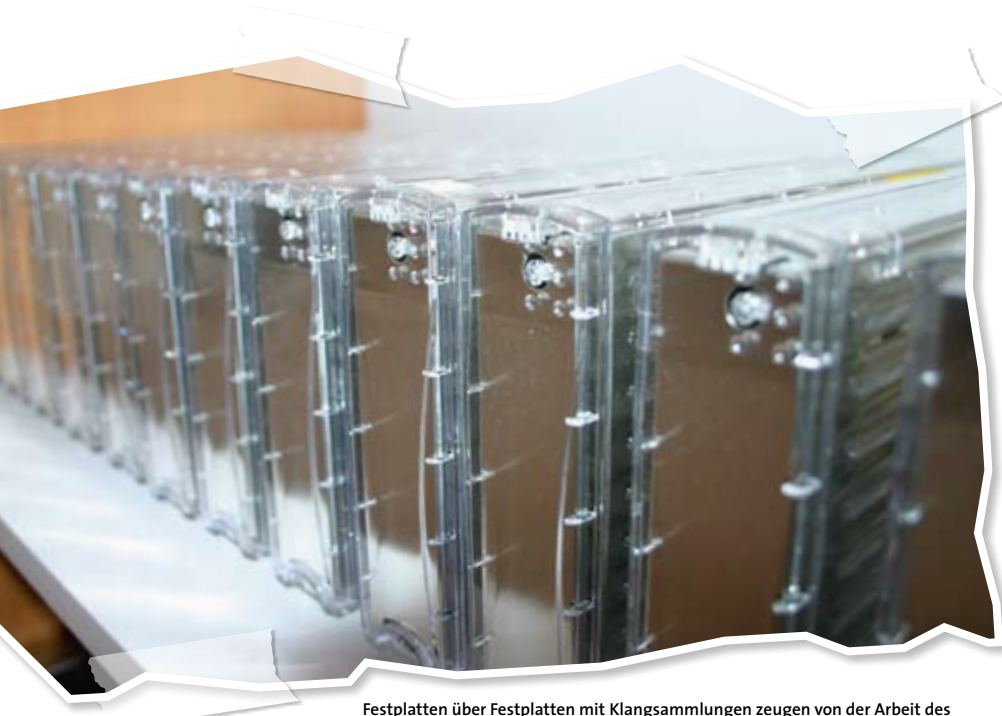
Thomas Koritke:

DIE GRÖSSE EINES SAMPLES SAGT NOCH NICHTS ÜBER SEINE QUALITÄT

Der Sound der neuen Klangbibliothek des V-Synth GT kommt aus Norddeutschland. Wir trafen uns mit Thomas Koritke, der Rolands Synthesizer-Flaggschiff feinfühlig eine neue Identität gab. **von Thomas L. Raukamp**



...einde Techn...
für den Sounddes...
nicht mehr nur aus...
...m aus verschieden...
...en und Spielweise...
...e und wird also i...
...ampling ist Harde...
Koritke: „Bei einer norma...
...ktion stellt man nicht acht Mikro...
...ne Conga, beim Sampling schon. Ich n...
...riel wie möglich eines Klangs mitneh...
...umso flexibler bei dessen Endbearbe...
...n.“ Das Ziel ist dabei stets, einem dig...
...luzierten Klang zu mehr Natürlichke...
...elfen, sei es durch eine perfekte Au...
...oder durch die Nachbearbeitung m...
...Über Jahre hinweg war die Optimi...
...Möglichen dabei der recht pragmat...
...satz von Koritkes Arbeit: „Oft ging...
...nie darum, die Mankos des Sam-...
...zugleichen“, stellt er nüchtern fes...
...legendender war für ihn die Arbeit an...
...Sounds des V-Synth GT. Statt „nu...
...authentische Reproduktionen...
...er Instrumente zu erschaffen, ge...
...hinter dem Roland-Flaggschiff v...
...im V-Synth wird mit dem Sam-...
...ial kreativ gearbeitet, was für m...
...ett neue Erfahrung war“, resü-...
...as Koritke sichtlich begeistert...
...nheiten sind viel weitreichend...
...thetik ist eine ganz andere. Es...
...legend, was man aus einem e...
...le machen kann, die Bearbei...
...nheiten sind immens. Du kö...
...weise ein Hauchen aufnehm...



Festplatten über Festplatten mit Klangsammlungen zeugen von der Arbeit des Sound- und Sampledesigners.

Es ist das typische graue Winterwetter, das im Umkreis von Hamburg den Februar bestimmt. Vorbei geht es an säuberlich gestutzten Apfel- und Kirschbäumen, liebevoll gebaute oder restaurierte Häuser säumen die an diesem Montagmorgen nicht besonders intensiv genutzten Fahrbahnen. Auf den Gehwegen schieben junge Mütter ihren Nachwuchs im Kinderwagen durch die sich scheinbar im Winterschlaf befindende Landschaft nahe des Elbstrandes. Nottensdörp nennt der Volksmund diesen 1.500-Seelen-Ort, in den sich Thomas Koritke ganz bewusst zurückgezogen hat, um in Ruhe seiner Profession als Sounddesigner

»MAN KANN WOHL SAGEN, DASS WIR ÜBER DIE JAHRE NEUNZIG PROZENT DER WERKSKLÄNGE VON YAMAHA ERSCHAFFEN HABEN.«

nachzugehen: „Diese Landschaft hier war besonders zu der Zeit mein willkommener Ausgleich, als ich noch mehrere Monate im Jahr in Japan zubrachte“, erklärt der gebürtige Buxtehuder, als wir auf dem Weg zu seinen Studios sind. Koritke ging nicht etwa nach Japan, um Land und Leute oder gar das Leben in der Großstadt Hamamatsu kennen zu lernen, vielmehr ist hier der Hauptsitz des wohl größten Musikinstrumentenherstellers der Welt, dessen Synthesizersound er über ein Jahrzehnt geprägt hat.

Vom Toningenieur zum Sampledesigner

15 Jahre lang entwickelte Thomas Koritke Samples und Sounds für Yamaha. Diese Tätigkeit füllte ihn voll aus, obwohl er stets auf freiberuflicher Basis für den Riesen tätig war: „Tatsächlich war es so, dass ich eine Zeit lang gar keine Zeit gehabt hätte, für jemanden anders Klänge zu entwickeln“, erzählt er, als wir in einem seiner drei Studioräume innerhalb seiner Doppelhaushälfte sitzen, von

der er eine Hälfte ausschließlich für seine Arbeit nutzt: „Es kam wirklich ein Projekt nach dem anderen.“ Die Liste der Instrumente, denen Koritke in dieser Zeit federführend ihren Klang und somit ihre Identität einhauchte, ist lang: Die Hardware eines Motif gelangte unter seinen Fingern ebenso zum Leben wie der Alleinunterhalter-Alleskönner Tyros und diverse Clavinova-Pianos.

Wie kam es zu dieser engen und für beide Seiten prägenden Zusammenarbeit? Thomas Koritke muss weit ausholen, um zu erklären wie er zum Beruf des Sounddesigners, der ja nicht gerade auf den typischen Ausbildungswegen erlernbar ist, kam: „Ich wollte schon als kleiner Junge Toningenieur werden“, schmunzelt er rückblickend, „ich kann mich zum Beispiel noch an eine Werbung für Agfa-Kassetten erinnern, die ich mit zwölf Jahren sah: Neil Dorfman saß an einem riesigen Mischpult in seinen Powerstation-Studios. Das wollte ich auch!“ Tatsächlich verstand sich Koritke immer eher als Produzent denn als Musiker – sein eigentliches Instrument, den Kontrabass im oberen Stockwerk, hat er lange nicht mehr angerührt. „Mit meinem ersten Grundig-Aufnahmegerät nahm ich dann auch bald die damaligen Amateurbands aus meinem Ort im Jugendzentrum auf.“

Doch die Ansprüche wuchsen: Die Bands wurden besser, und auch die Aufnahmetechnik, die Koritke nutzte, wurde ständig aktualisiert. Schnell wurde aus dem Hobby eine Leidenschaft, aus der Leidenschaft ein Beruf. Koritke kümmerte sich um die PA des Hamburger Musikfachmarkts Amptown und arbeitete nach seiner Ausbildung zum Toningenieur für den NDR. Durch diverse Liveprojekte und Studioaufnahmen ergab sich dann irgendwann und quasi nebenbei der Kontakt zu Yamaha, die für einige Konzerte und Workshops einen Toningenieur benötigten. Der Weltkonzern hatte gerade die erste Hochphase der elektronischen Musikinstrumente hinter sich und wandte sich Anfang der Neunzigerjahre der Verbesserung der eigenen Werksklänge zu – Sampling war das Schlagwort der Zeit, und die sich entwickelnde Computertechnologie sowie die rasant sinkenden Preise für Speicherbausteine eröffneten neue Perspektiven: „Yamaha stellte mir eines Tages einige elektronische Instrumente hin und fragte mich, wie ich deren Klänge als Toningenieur verändern würde“, erinnert sich Koritke: „Es ging wirklich um ganz handwerkliche Dinge – wie ich die Sounds mit einem Equalizer bearbeiten oder welche Effekte ich anders einsetzen würde. Ich schrieb also lange Listen mit Verbesserungen, wie sie sich mir darstellten.“ Tatsächlich stellte diese Arbeitsweise den Auftakt zu einem neuen Denken bei Synthesizer-Herstellern dar: „Die meisten damaligen Firmen, egal, ob Yamaha oder Roland, waren in erster Linie historisch entwickelte Instrumentenbauer. Hardware stellte ein Stück Ingenieurskunst dar, in die Akribie und Aufwand gesteckt wurde“, erklärt der Sounddesigner, „die Klänge, die sie erzeugen konnten, waren eher zweitrangig. Wichtiger wurde dieser Aspekt erst mit den ersten Soundbibliotheken, die weitergegeben werden konnten“.

Da Thomas Koritke über das notwendige Handwerkszeug verfügte, war es naheliegend, dass er selbst die Veränderungen vornahm, damals noch mit dem Sounddesigner 2 von Digidesign auf dem Mac. Einige Klänge waren jedoch auch mit dem Einsatz von viel Technik nicht mehr zu retten, weshalb sie komplett neu erschaffen werden mussten: „Yamaha hatte damals in Bremen ein paar isolierte Räume, wo wir einige Gitarren komplett neu aufnahmen“, erzählt er weiter. Rückblickend ein entscheidendes Erlebnis, das er heute so zusammenfasst: „Ohne die Erfindung des Samplings würde ich heute diese Job sicher nicht machen.“

Die Aufgaben entwickelten sich: Die immer realistischer klingenden Alleinunterhalterkeyboards brauchten komplette

Begleitarrangements, die hier gewonnenen Erkenntnisse beeinflussten wiederum die Arbeit an den langsam wachsenden Samplebibliotheken von Synthesizern und Workstations: „Man kann wohl sagen, dass wir über die Jahre neunzig Prozent der Werksklänge von Yamaha erschaffen haben“, sagt Koritke nicht ohne Stolz über sich und seine wechselnden Teams. Eine weitere Erkenntnis, die damit einhergeht: Der Yamaha-Sound kommt somit eigentlich aus Deutschland.

Erlebnis GT

Die sich entwickelnde Technik schaffte immer mehr Raum für den Sounddesigner. Samples bestanden nicht mehr nur aus einer einzelnen Datei, sondern aus verschiedenen Ebenen für Artikulationen und Spielweisen – die nötige Arbeit wurde und wird also immer umfangreicher. „Sampling ist Hardcore-Recording“, lacht Koritke: „Bei einer normalen Musikproduktion stellt man nicht acht Mikrofone an eine Conga, beim Sampling schon. Ich möchte so viel wie möglich eines Klangs mitnehmen, um umso flexibler bei dessen Endbearbeitung zu sein.“ Das Ziel ist dabei stets, einem digital reproduzierten Klang zu mehr Natürlichkeit zu verhelfen, sei es durch eine perfekte Aufnahme oder durch die Nachbearbeitung mit Filtern. Über Jahre hinweg war die Optimierung des Möglichen dabei der recht pragmatische Ansatz von Koritkes Arbeit: „Oft ging es in erster Linie darum, die Mankos des Samplings auszugleichen“, stellt er nüchtern fest.

Umso aufregender war für ihn die Arbeit an den neuen Sounds des V-Synth GT. Statt „nur“ möglichst authentische Reproduktionen bestehender Instrumente zu erschaffen, geht die Vision hinter dem Roland-Flaggschiff viel weiter: „Beim V-Synth wird mit dem Samplingmaterial kreativ gearbeitet, was für mich eine komplett neue Erfahrung war“, resümiert Thomas Koritke sichtlich begeistert. „Die Möglichkeiten sind viel weitreichender, die Klangästhetik ist eine ganz andere. Es ist einfach aufregend, was man aus einem einfachen Sample machen kann, die Bearbeitungsmöglichkeiten sind immens. Du könntest beispielsweise ein Hauchen aufnehmen und einen Bass daraus machen“, beschreibt er, was ihn am V-Synth als Designer besonders beeindruckt.

Aus den Möglichkeiten des GT ergab sich dann auch der Ansatz für die Klänge des neuen Soundsets, mit dem die Version 2 des Betriebssystems des Instruments nun ausgeliefert wird: „Als ich die Patches der ersten Bibliothek des V-Synth GT durchging, fiel mir auf, dass sehr viele Leads vorhanden waren. Dabei ist das Instrument durch seine Modulations- und Rückkopplungsmöglichkeiten gerade auch für Soundscapes prädestiniert.“ Hier zeigt sich ein weiteres Merkmal des GT, der Koritke begeistert: die Spannung und Bewegung innerhalb eines Klangs. „Lass‘ einen Akkord liegen, und es passiert einfach immer etwas“, freut er sich, „da ist nichts statisch, die Bewegung ist immer da, und sie ist nie gleich“.

Spätestens bei dieser Beschreibung drängt sich der Vergleich zum Spectrasonics Omnisphere, der derzeitigen Speerspitze der Softwaresynthesizerentwicklung, geradezu auf. Ist so viel Leistung in einem Hardware-Format noch richtig aufgehoben, sind virtuelle Instrumente nicht naturgemäß sehr viel flexibler? „Merkwürdigerweise ist es ja so, dass viele Softwarehersteller derzeit eigene Hardwarecontrollern veröffentlichen“, schmunzelt Koritke zu dieser Frage. Trotzdem weigert er sich, eine eindeutige Antwort darauf zu geben: „Es gibt viele Aspekte zu berücksichtigen“, erläutert er: „Im Samplingbereich sind Softwareinstrumente derzeit natürlich überlegen, denn sie können auf viel mehr Speicher zurückgreifen. Ich ahne allerdings, dass diese Gigantomanie, die bewirkt, dass man für die

Installation eines simplen Flügels mehrere Stunden und eine neue Festplatte benötigt, sich als Sackgasse erweisen wird. Diesen Speicherplatzverbrauch mit der Qualität eines Instruments gleichzusetzen, ist nämlich ein Irrglaube. Im schlimmsten Fall hört man lediglich eine schlecht klingende Instrumentenaufnahme sehr genau“.

Auf eigenen Wegen

Mittlerweile hat Thomas Koritke mit e-instruments sein eigenes Unternehmen gegründet, damit er seine Arbeit wie er es ausdrückt „auf größere Füße“ stellen kann. Zu erwarten sind nicht nur weitere Auftragsarbeiten für führende Synthesizerhersteller, sondern auch eigene Klangbibliotheken und Instrumente. Es ist noch einiges zu erwarten aus Nottensdörp am Elbufer.

www.e-instruments.de

»ES IST EINFACH AUFREGEND, WAS MAN MIT DEM V-SYNTH GT AUS EINEM EINFACHEN SAMPLE MACHEN KANN, DIE BEARBEITUNGSMÖGLICHKEITEN SIND IMMENS. DU KÖNNTEST BEISPIELSWEISE EIN HAUCHEN AUFNEHMEN UND EINEN BASS DARAUS MACHEN.«

EQUIPMENT:

Alle drei Studios von Thomas Koritke sind identisch ausgestattet mit ...

- Yamaha o2R als Mixer
- Yamaha H5000 als Endstufen
- Dynaudio-Craaft-Moniten
- Digidesign Mbox als Audio-interface

Thomas setzt an seinem Arbeitsplatz außerdem ein:

- Pro Tools|HD3 als Audiosoftware
- Digidesign 192 I/O als Interface
- Apogee AD-8000 als Interface
- Magma PCI Expansion System
- Yamaha HA als Vorverstärker
- Yamaha CBX K1 XG als MIDI-Controller
- Yamaha PT-100 als Pianotuner
- Akai S6000 als Staubfänger

An Software setzt e-instruments auf ...

- Pro Tools
- Logic Pro
- Cubase
- Ableton Live
- Bias Peak
- Steinberg WaveLab
- diverse Plug-ins
- und einen Haufen interner Entwicklungswerkzeuge.



Blick über den V-Synth auf den Arbeitsplatz von Thomas Koritke