

TEENAGE ENGINEERING POCKET OPERATOR SERIE IM TEST

geschrieben von: [Nikolai Kaeßmann](#)

PO-12 rhythm, PO-14 sub und PO-16 factory



Die Teenage Engineering Pocket Operator PO-12 rhythm, PO-14 sub und PO-16 factory haben einen hohen Nerd-Faktor. Können sie auch was? Hier unser Test!

Drei Modelle hat Teenage Engineering da also auf den Markt gebracht: einen Drumcomputer, einen Bass-Synth und einen Melody Synthesizer. Was auf den ersten Blick wie die Mixtur aus einem Taschenrechner – das liegt optisch sehr nahe – und dank der lustig animierten Männchen im Display 80er-Jahre Nintendo „Game & Watch“-Spiel aussieht, entpuppt sich spätestens beim Anschluss eines Kopfhörers oder richtigen Lautsprechers als ernstzunehmendes Synth-Gadget.

Teenage Engineering Pocket Operator – Gemeinsamkeiten

Neben der nackten Platine, die mit einem passenden und separat erhältlichen Gummi-„Gehäuse“ geschützt werden kann (und zu empfehlen ist), haben alle drei Teenage Engineering Pocket Operator noch ein paar mehr Gemeinsamkeiten, so zum Beispiel die Pattern-basierte Programmierung. Songs erstellt man dann ganz klassisch per Pattern-Verkettung.

In allen drei Modellen ist ein Piezo-Lautsprecher verbaut, der unter dem Display sitzt und nach unten strahlt. Die passenden Löcher in der Platine werden von den beiden AAA-Batterien verdeckt, mit denen die Teenage Engineering Pocket Operator mit Strom versorgt werden.

Mit Hilfe eines kleinen Metallbügels, der abgenommen werden muss, wenn man die Teenage Engineering Pocket Operator in ein Case packen will, lassen sich die Kisten auch leicht schräg auf den Tisch stellen.

Ebenfalls gemein haben alle drei Teenage Engineering Pocket Operator die Anordnung der Standard-Knöpfe. Sound-Auswahl, Pattern-Umschaltung, Lautstärke, FX oder Tempo lassen sich so bei allen Geräten gleich einstellen. Dazu kommen Sound & Sync-Buchsen im Miniklinken-Format.

Beigelegt ist übrigens eine englische Kurzanleitung, die die wichtigsten Schritte erklärt. Etwas ausführlicher, aber leider auch nur englisch, gibt es eine Anleitung auf der Webseite von Teenage Engineering.

Und nicht vergessen wollen wir doch die Tatsache, dass es nicht nur eine eingebaute Uhr, sondern auch noch eine Alarm-Funktion gibt. Hoffentlich geht der nicht mitten beim Beats-bauen an ...

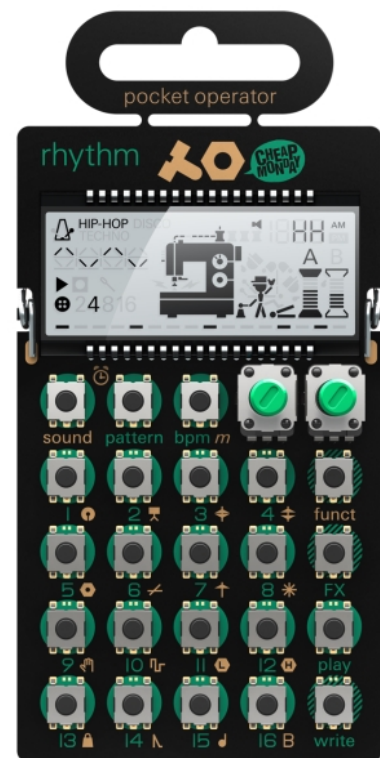
Teenage Engineering PO-12 rhythm

Fangen wir mit der „Nähmaschine“ an. Eine solche sieht man nämlich auf dem Display des Teenage Engineering PO-12, dem Drumcomputer der Serie. 16 Sample-Sounds stehen bereit, von der Base Drum über Snare, Clap und Hi-Hat bis zur Noise und dem Blip.

So ist also alles dabei, was so ein kleiner Drummer an Bord haben sollte. Die Sounds machen ordentlich Dampf und klingen glücklicherweise nicht nach den „klassischen“ Drummaschinen, sondern eben ein bisschen anders, aber dennoch sehr elektronisch.

Programmiert wird der Teenage Engineering PO-12 aber klassisch mit Lauflicht. Und das macht auch den klassischen Spaß!

Zur Soundbearbeitung gibt es beim Teenage Engineering PO-12 16 Effekte, die einfach in Echtzeit und ohne „Write“ zu drücken einem Pattern hinzugefügt werden können. Hält man die FX-Taste ohne Effektauswahl gedrückt, so werden die Effekte wieder gelöscht. Die Auswahl reicht hier von Standards wie „low sample rate“,



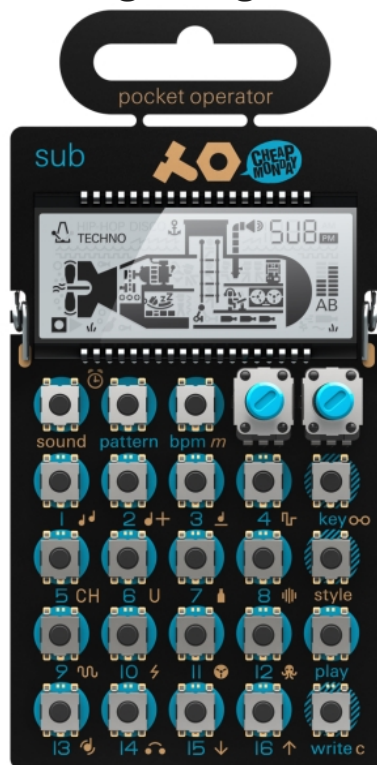
OP12 rhythm mit Nähmaschine im Display

Distortion und Delay über Hi- und Lowpass-Filter bis zu verschiedenen Stutter- und Repeat-Effekten. Das funktioniert sehr einfach und sorgt mit ein bisschen Übung für das gewisse Extra eines Beats.

Swing (oder wie bei manchen Drumcomputern „Shuffle“) ist ebenso regelbar vorhanden wie eine „interessante“ Tempo-Justierung. Zwar kann man in einem Regelbereich von 60 bis 206 bpm das Tempo exakt mit einem der beiden Drehpotis einstellen. Es gibt aber auch die festen Tempi „HIP-HOP“ (80 bpm), „DISCO“ (120) und TECHNO (140). Und wer unbedingt Hip-Hop im Display lesen will, aber lieber bei einem anderen Tempo machen will, stellt erst das Tempo „HIP-HOP“ ein und dreht dann am Poti.

Fazit Teenage Engineering PO12: Ein klassischer (ich benutze dieses Attribut vielleicht ein bisschen oft, aber das ist er) Drumcomputer mit allem, was man auf dieser „Größe“ erwarten kann, inklusive fettem Sound.

Teenage Engineering PO-14 sub



Teenage Engineering PO14 sub

Weiter geht's mit dem U-Boot , also tief nach unten. Man ahnt es schon: Hier sind Bässe angesagt!

Hier mal ein Satz mehr zum sehr schön animierten Display. Der kleine Mensch auf dem U-Boot hat wirklich alle Hände voll zu tun, sobald ein Pattern startet. Erst wird die Maschine angeschmissen, dann geht's rüber zum Periskop. Schließlich will der Kurs gehalten werden. Dafür legt er sich dann aber auch entspannt in die Hängematte, wenn das Pattern mal stoppt.

Mit so viel Liebe zum Detail ist aber nicht nur die Displayanimation gemacht,

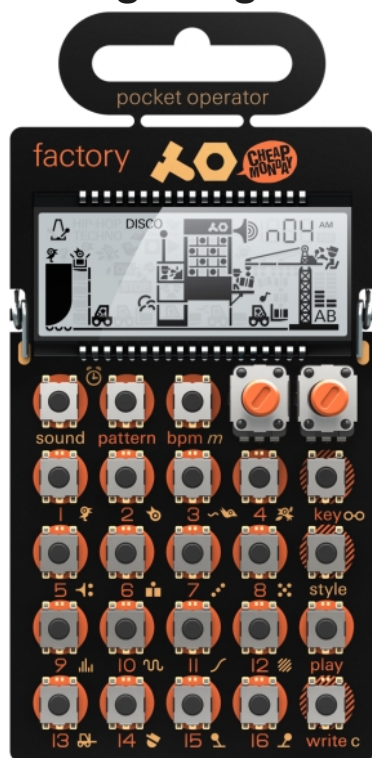
sondern auch die Soundauswahl getroffen. Insgesamt 15, teilweise mächtig drückende, Bass-Sounds und eine Bank mit Drum-Sounds, also elektronischen (!) Drumsounds, sind dabei.

Bearbeitet werden alle Sounds wie auch beim PO-12 mit 16 verschiedenen Effekten. Mit ein bisschen Geschick kann man damit tolle Klangvariationen und auch sehr schräge Sounddesigns anstellen.

Der Sequenzer funktioniert beim PO-14 grundsätzlich genauso wie beim PO-12 – natürlich angepasst an die Tatsache, dass wir hier ja unterschiedliche Tonhöhen eingeben wollen. Nach ein bisschen Einarbeitungszeit geht das aber sehr einfach, zumindest für jemanden, der irgendwie schon mal einen Pattern-basierten Sequenzer in den Fingern hatte.

Fazit Teenage Engineering PO-14 sub: schiebt, drückt und sorgt mit den zusätzlichen Drumsounds für richtig groovende Patterns. Nicht vergessen: Ein Pattern muss ja nicht nur aus einem Sound bestehen!

Teenage Engineering PO-16 factory



Die Melodie-Fabrik PO16

Das ist das Teil für bleepige, abgedrehte oder auch ganz „brave“ Elektro-Sequenzen und Melodien. Die fleißigen Männchen in der Fabrik im Display (was macht eigentlich das dritte Vögelchen von links da?) können jedenfalls gerne alle Hände voll zu tun haben. Die Soundauswahl wurde entsprechend angepasst. So gibt es Lead-Sounds von FM über subtraktive Synths und Wavetable bis hin zu Physical-Modeling-Strings. Auch hier ist Sound 16 mit „Drum“-Sounds bestückt, aber selbstverständlich mit anderen als im PO-14. Sequenzer siehe PO-14.

Fazit Teenage Engineering PO-16 factory: Kann viel von elektronisch bis Krach – gefällt mir!

Syncen von mehreren Teenage Engineering Pocket Operator Modellen

Die drei Kistchen für sich machen ja schon Spaß, aber richtig interessant wird es erst, wenn man alle miteinander koppelt. Dazu braucht man nichts weiter als passende Stereo-Miniklinken-Kabel.

Der Sound wird bis zum Ausgang des letzten Geräts auf einem Kanal durchgeschleift. Dabei bestimmt das letzte Gerät die Gesamtlautstärke, die anderen Geräte muss man dann daran anpassen. Das ist ein bisschen tricky, klappt mit ein wenig Übung aber ganz gut.

Es gibt 5 verschiedene Sync-Modi, damit sich die Geräte auch in bestehende Setups einbinden lassen. Solange man auf richtig sitzende Kabel und die richtigen Modi achtet, kann der Spaß beginnen!

Spaß auf dem Schreibtisch des Redakteurs: Kurze Sync-Demo mit Teenage Engineering PO-12, PO-14 und PO-16 im Video

Fazit Teenage Engineering Pocket Operator Serie

Auf der NAMM 2015 habe ich die drei kleinen Teenage Engineering Pocket Operator schon gesehen und ich ahnte schon, dass da spannende Gadgets auf uns zukommen würden. Ich wurde bei diesem Test nicht enttäuscht! Die Programmierung geht kinderleicht, intuitiv und die Ergebnisse können sich hören lassen. So schnell baut man nicht alle Tage schöne kleine Loops.

Richtig Spaß kommt auf, wenn man die drei Maschinchen synct. Dank dem sehr durchdachten Durchschleifen der Sounds saß ich hier ohne Mixer am Schreibtisch und drückte hier und schraubte da.

Nur in die Hosentasche würde ich die Teenage Engineering Pocket Operator nicht stecken. Da passen sie zwar rein, aber auch mit dem Gehäuse sind sie mir ein bisschen zu filigran gebaut, vor allem die Drehpotis.

Das schmälert aber keinesfalls den Spaß und so gibt's von mir eine klare Kaufempfehlung. Und zwar für alle drei Teile, die einzeln jeweils 69 Euro kosten. Die Gehäuse liegen bei jeweils 39 Euro, Kombis gibt es im Handel für 99 Euro. Inzwischen ist auch ein „Super Set“ mit allen drei Teenage Engineering PO Kistchen inklusive Cases und Kabel im Handel für 279 Euro erhältlich.

Und mittlerweile sind ja schon wieder die nächsten PO-Geräte erhältlich ...