

SOMA Flux

ausdrucksstarkes Musikinstrument der anderen Art

Autor: Peter Kaminski | Fotos: Peter Kaminski und Archiv (1)



Wir stellen bei uns ja auch besonders interessante Musikinstrumente oder MIDI-Controller vor. Zu der ersten Kategorie zählt auf jeden Fall auch das Flux von SOMA, das schon länger angekündigt war und seit Mai 2025 nun erhältlich ist. Flux bietet einen neuen Ansatz des Spielens und des Kontrollierens der Tonhöhe, Lautstärke und der Modulation.

Inspiration Theremin

Werfen wir doch als erstes einen Blick auf das Instrument was das Flux inspiriert hat, nämlich auf das Theremin, welches eines der ersten elektronischen Musikinstrumente war. Es wurde 1920 vorgestellt und Erfinder war der Russe Lew Termen, der sich international Leon Theremin nannte. Das Theremin hat sich über die Zeit auch verändert. Die ersten Modelle waren noch mit Röhren aufgebaut. Bob Moog hatte sich auch schon vor den ersten Synthesizer-Entwicklungen mit dem Theremin beschäftigt und bot mehrere verschiedene Theremin-Produkte an und zwar auch schon mit Transistorschaltung. Auch heute noch hat der Hersteller Moog Theremin-Produkte in seinem Programm. Es gibt auch eine ganze Reihe von Orchester-Kompositionen sowohl im Bereich der klassischen als auch im Bereich der Neuen Musik mit Theremin.



Andrew Levine mit Theremin | © Julia Hansjosten

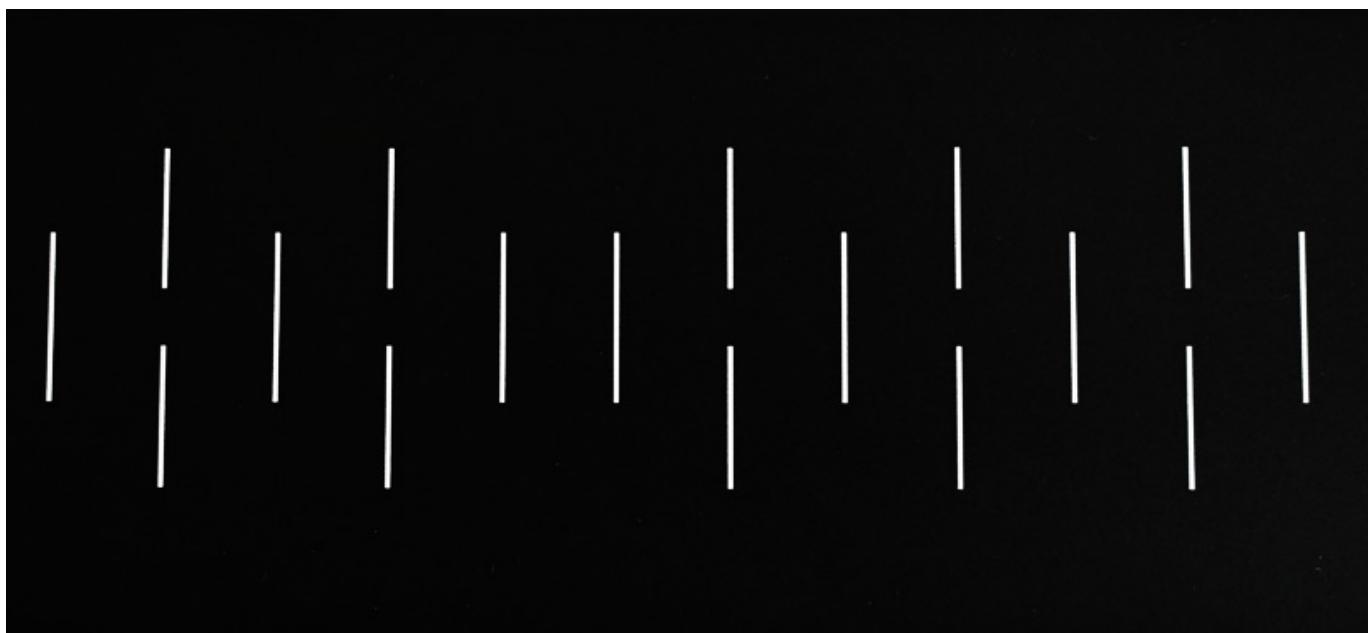
Das Theremin wird ohne Berührung mit dem Instrument gespielt. Mir der rechten Hand beeinflusst man durch den Abstand die Tonhöhe und mit der linken die Lautstärke des Tons. Der Klang hat sich auch über die Zeit verändert. Am Anfang war es ein reiner Sinuston und später wurden auch mehrere Oszillatoren benutzt, so dass der Klang obertonreicher wurde. Das Steuerprinzip für die Tonhöhe basiert auf einen hochfrequenten Oszillator, der an einer Antenne angeschlossen ist. Die Frequenz eines solchen Oszillators wird bestimmt durch eine Spule und einen Kondensator, die einen Schwingkreis bilden. Durch die Näherung mit der Hand wird eine zusätzliche Kapazität in den Schwingkreis eingebracht, so dass er sich verstimmt. Diesen bekannten Effekt aus der Hochfrequenztechnik nennt man auch Handkapazität.

Es ist sehr schwierig die Tonhöhe über den Abstand zur Antenne genau zu treffen. Auch die Umgebung hat einen Einfluss und die Empfindlichkeit, bzw. die Tonhöhenänderung in Bezug auf den Abstand ist nicht linear und von Produkttyp zu Produkttyp auch noch unterschiedlich. Es hat sich im Laufe der Entwicklung des Spielens mit dem Theremin eine bestimmte Spieltechnik etabliert. Statt nur mit dem Abstand die Tonhöhe zu kontrollieren, erfolgt dies über bestimmte Gesten, die mit der Hand eingenommen werden. Trotzdem ist das Spielen des Theremins eine große Herausforderung. In einigen neueren Produkten ist daher auch eine Quantisierung aktivierbar.

Flux Konzept

SOMA hat ja auch viel Erfahrung mit interessanten Sound-Engine-Konzepten. Das haben Sie nicht nur mit dem Synthesizer Terra bewiesen. Bei der internen DSP-basierender Sound Engine des Flux stehen zurzeit 32 verschiedene Synthesizer-Algorithmen in jeweils bis zu acht Variationen zur Verfügung. Diese Variationen beinhalten kleinere Änderungen im Klang oder Verhalten. Es lassen sich Presets intern und extern speichern. Diese Presets beinhalten den jeweils angewählten Algorithmus und die selektierte Variation sowie alle eingestellten sonstigen Parameter des Flux.

Flux hat eine Breite von genau 1.000 mm ist 114 mm tief und 30 mm hoch und es wiegt ca. 1,7 kg. Die größte Gemeinsamkeit des Flux mit dem Theremin ist, dass es auch berührungslos gespielt wird. Bei den anderen Punkten unterscheidet sich die Spielweise doch deutlich. Statt dem Hochfrequenzoszillator und der Steuerung über die Handkapazität nutzt man beim Flux ein deutlich moderneres Konzept nämlich eine Sensorik, die auf Magnetfelder reagieren und Magneten, die in der Hand gehalten und bewegt werden. Das gestatten eine deutlich präzisere Kontrolle des Instrumentes.

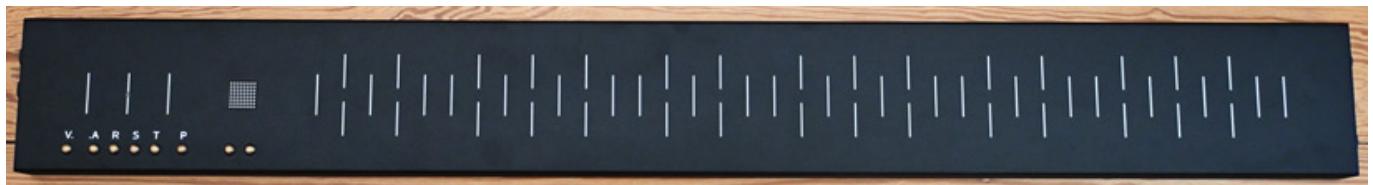


Auf der Oberfläche des Instrumentes sind die Positionen der Halbtöne markiert, wobei ein Einzelstrich weiße und ein Doppelstrich die schwarzen Tasten einer Tastatur symbolisieren. Oben im Bild ist also eine Oktave abgebildet. Es sind 37 Halbtöne, also drei Oktaven Tonumfang, markiert. Die Magnete sollten vom Spieler über der virtuellen Mittellinie, also im Bereich der Lücke zwischen den Doppelstrichen, bewegt werden.



Es befinden sich vier Magnete im Lieferumfang des Flux. Die grau markierte Seite zeigt im Normalfall nach unten, also zur Flux-Spieloberfläche hin.

Spieltechnik



Es gibt zwei Bereiche bei der Flux-Oberfläche und zwar rechts der Bereich für das Auslösen der Töne und Kontrolle der Tonhöhe und auch der Lautstärke sowie links der Bereich für die verschiedenen Modulationsmöglichkeiten.



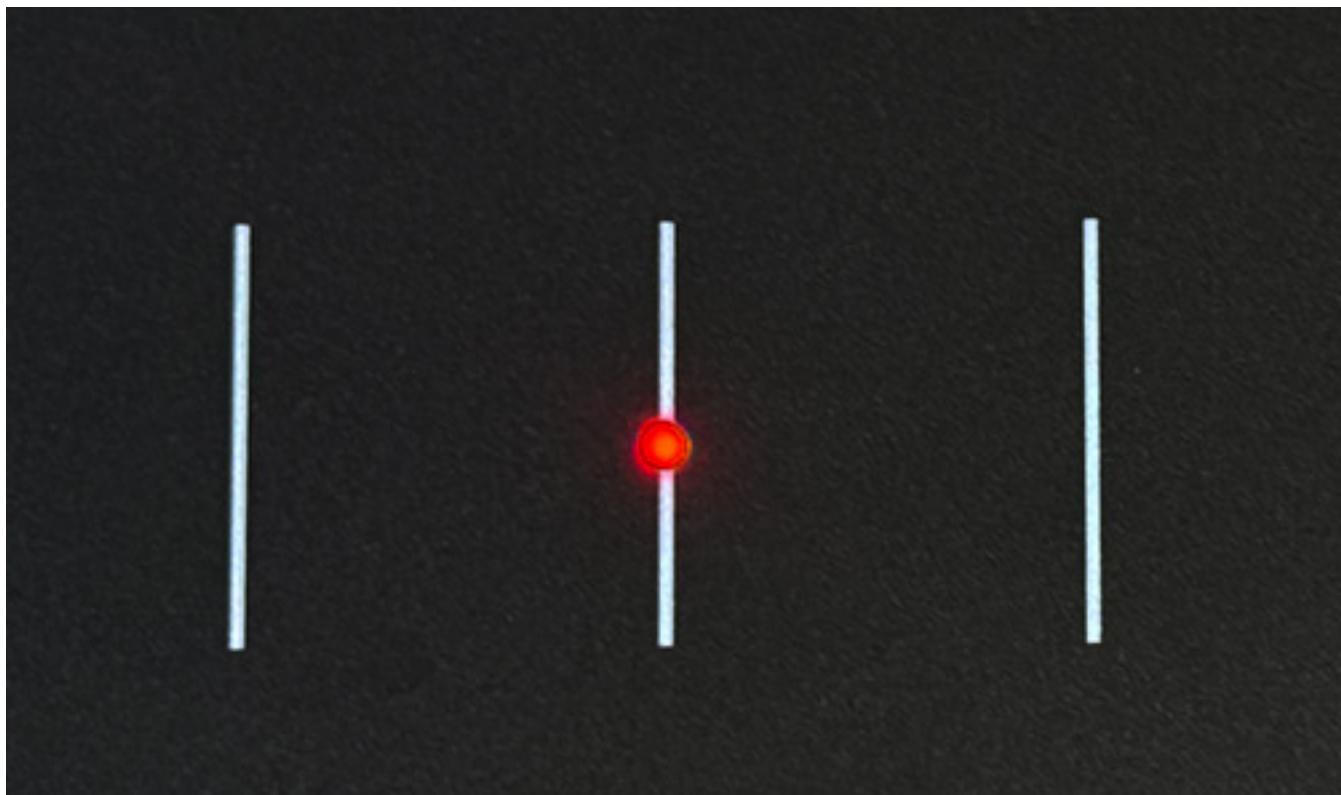
SOMA schlägt vor, die Magnete mit, bzw. zwischen Zeige- und Mittelfinger zu halten (s. Abb. oben).



Dies hat den Vorteil, dass durch zusammenballen der Hand der Magnet nun mit dem anderen Pol des Magneten zur Spielfläche zeigt. Darüber hat man eine

alternative Funktion zur Verfügung. Rechts kann man so, je nach angewähltem Algorithmus, Töne mit einem definiertem Oktav-Abstand auslösen und so leicht in eine andere Tonlage wechseln, zum Beispiel von einer Melodie in den hohen Tonlagen zu einer Bass-Sequenz. Einige Algorithmen bieten auch durch das mehr oder wenig Schräghalten des Magneten (Tilt) über der Spielfläche eine Modulationsmöglichkeit.

Es gibt auch verschiedene Betriebsarten für das Bespielen. Es gibt neben dem Normalmodus, bei dem eine Voice aktiv ist, auch einen duophonen Modus für das Spielen mit zwei Magneten gleichzeitig sowie auch einen polyphonen Modus, bei dem sich die Anzahl der maximalen Stimmen einstellen lässt. Diese ist dann auch abhängig von dem jeweils angewählten Algorithmus.



Links befindet sich das Feld für die Modulation. Hier gibt es auch wieder, abhängig vom ausgewählten Algorithmus, entweder eine große Fläche über die man in allen drei Dimensionen den Magnet bewegen kann und dann eine Modulation erfolgt oder der Modulationsbereich teilt sich auf drei Linien auf, die auch auf dem Feld mit weißen Strichen markiert sind. In diesem Fall lassen sich jeweils drei Parameter in zwei Dimensionen (Position und Abstand) beeinflussen. Hört sich komplizierte an als es in Wirklichkeit ist.

Anschlüsse



Die Anschlüsse des Flux befinden sich an den beiden Seiten. Auf der linken Seite sind die beiden 6,3-mm-Klinkenbuchsen für die Audioausgänge (18 V pp) vorhanden, sowie die Buchse (für 2,1 mm Hohlstecker mit Pluspol in der Mitte) für das mitgelieferte Netzteil, beziehungsweise einer 12-Volt-Betriebsspannung (0,4 Ampere Betriebsstrom). Neben der Buchse befindet sich auch der Schalter für das Ein- bzw. Ausschalten des Flux.



Auf der anderen Seite befindet sich ein Stereo-Kopfhörerausgang, an dem sich Kopfhörer mit einer Impedanz von 6 bis 64 Ohm anschließen lassen. Weiter lässt sich ein Fußschalter über eine weitere 6,3-mm-Klinkenbuchse anschließen. Die Schalterpolarität wird automatisch beim Einschalten erkannt. Auch noch vorhanden eine USB-A-Buchse für den Anschluss eines USB-Sticks zum Auslagern von Presets und zum Aktualisieren der Firmware des Flux.

Bedienung



Die Bedienung, bzw. Anwahl der Parameter erfolgt ja auf der linken Seite über kapazitive, virtuelle Tasten. Nach Berühren einer Taste für eine Parametereinstellung kann man den Wert mit dem Magnet über die Spielfläche anwählen. Wenn man den Finger von der Taste nimmt wird der Wert gespeichert. Einen alternativen Wert kann man bei Umdrehen des Magneten einstellen. Es gibt auch Funktionen, bei denen man zwei Tasten berühren muss. Der eingestellte Wert wird im Display angezeigt. Das sind in der Regel Zahlen, Grafiken oder Symbole. Es lassen sich Presets intern und extern speichern. Diese Presets beinhalten den jeweils angewählten Algorithmus mit seiner selektierten Variation sowie alle eingestellten sonstigen Parameter des Flux.

Kommen wir einmal zu den Funktionen der sechs Tasten unter dem Feld für die Modulation. Mit der Taste "V." lässt sich zum Beispiel der analoge Ausgangspegel und mit umgedrehtem Magnet der interne digitale Pegel einstellen. Beim analogen Pegel wird in dem 64-Punkte-LED-Feld eine Grafik angezeigt, die den Pegel symbolisiert und beim digitalen Pegel wird eine Zahl von 00 bis 99 ausgegeben. Mit der Taste ".A" lässt sich der Algorithmus und mit umgedrehtem Magnet die Variation des Algorithmus auswählen. Die Taste "R" stellt die Ausklingzeit für normalen und für den perkussiven Ausklang ein. Die Taste "S" ist für die Einstellung der Effekte. Es ist zurzeit ein Echo- oder ein Hall-Algorithmus über die Tastenkombination "S" + "T" anwählbar. Mit der Taste "S" kann man den Effekt-Mischpegel einstellen und mit umgedrehtem Magnet die Echo- oder Hallzeit. Mit der Taste "T" kann man die Oktave-Lage für den normalen und mit umgedrehtem

Magnet die Oktave für den umgekehrten Magneten beim Spielen einstellen. Über die Taste "P" und dem Magnet kann einer von 37 möglichen Presets ausgewählt und geladen werden. Speichern funktioniert durch "P", Auswahl der Speichernummer und Betätigen der Taste "A" oder "V", wobei bei letzterem der Ausgangspegel mitgespeichert wird. Über die Taste "P" lässt sich mit umgedrehtem Magnet auch die Anzahl der Stimmen für Polyphonie einstellen.

Durch Betätigen des angeschlossenen Fußtaster und der Tasten "P" und "T" kann man die Pedalfunktion für die linke Seite (Modulationsfläche) oder die rechte Seite (Spielfläche) aktivieren, bzw. umschalten. Die Aktivierung auf die linke Seite erhält die Modulationseinstellung solange wie der Fußtaster gedrückt gehalten wird auch ohne, dass der Magnet sich über dem Modulationsbereich befindet - also ein Einfrieren des Modulationszustands solange der Fußtaster gedrückt ist. Ist die Funktion auf die Spielfläche aktiviert, dann schaltet man zwischen der Normalspielart und perkussivem Modus um und zwar jeweils auf den anderen Modus.

Unter dem Display gibt es ja noch zwei unbeschriftete Tasten. Die linke ist dabei für Anwahl und Einstellung des Percussion-Modus und die rechte Taste für die Quantisierung. Durch Drücken beider Tasten aktiviert oder deaktiviert man den Duophonic Mode.

Algorithmen

Die 32-Algorithmen der Firmware-Version 1.2 sind wirklich sehr unterschiedlich. Jeder Algorithmus bietet andere Modulationsmöglichkeiten, Anzahl von Variationen sowie maximale Stimmenanzahl. Für die Algorithmen gibt es ein extra Handbuch, in dem genau jeder Algorithmus auf einer Seite beschrieben ist. Hier sind auch Spielhinweise, bzw. Vorschläge zu finden.

Wir geben hier einmal einen Überblick über die Algorithmen ...

- VOX ist der klassische Theremin-Sound, der sich über die Modulationsmöglichkeiten flexibler gestaltet und auch kräftigere Klangeinstellungen ermöglicht.
- PIPE ist ein Physical Modeling einer Orgelpfeife mit relativ hohem Rauschanteil. Bei diesem Algorithmus wird die Lautstärke mehr durch die linke Hand über die Modulation geregelt. Das ist bei einigen anderen Algorithmen auch der Fall.
- DETUNE ist ein Algorithmus mit verstimmten Oszillatoren deren Verstimmung sich über die linke Hand sehr gut modulieren lässt. Über ein Tilt über der Spielfläche hat man Einfluss auf die Effektstärke und Effektzeit.
- 3 POLES ist ein Synthese-Algorithmus basierend auf FM mit Bandpass-Filter und verstimmten Sägezahn-Wellenformen der auch sehr stark an ein Theremin erinnert, aber sehr kräftige Modulationsmöglichkeiten bietet.
- DETUNED SAWS sind viele Dreieck/Sägezahl-Oszillatoren mit

Verstimmungsmöglichkeit und nachgeschaltetem Filter (Tiefpass oder Bandpass). Auch ein sehr Theremin-like Sound.

- BYTEBEAT ist ein rhythmischer Klang. Im Algorithmus BYTEBEAT TEMPO kann man die rhythmische Geschwindigkeit des hrythmischen Pulsierens auch genau kontrollieren.
- Dann gibt es vier verschiedene TREMOLO Algorithmen die klingen wie ein angeschlagenes Saiteninstrument mit Tremolo, wobei sich das Tremolo auch dynamisch verändern lässt.
- BELL ist ein Glocken-Synthese-Algorithmus, der dank der Modulationsmöglichkeiten sowohl sehr weich als auch extrem hart werden kann.
- 3D sind vier verschiedene Algorithmen, die sich besonders über die Modulationsmöglichkeiten spielen lassen. Der 3D 1 ist mehr melodiöser und der 3D 2 kann auch, je nach dem Modulationsgrad, sehr kreischend klingen, 3D 3 basiert auf Dreieck/Sägezahn-Wellenformen und der 3D 4 hat einen Rauschanteil.
- 8BIT ist ein Low-Fi-Sound mit großen Modulationsmöglichkeiten für einen harten Sound.
- SYNC RESONANCES ist eine spezielle Syntheseart eben mit synchronisierten Resonanzen.
- CLAVIER klingt, wenn man kurze Abklingzeiten einstellt, Piano-like und sonst eher Theremin-ähnlich.
- DIGITAL CHAOS ist ein Algorithmus mit Ringmodulator eher für die experimentellere Musik.
- DELAYED PITCH ist ein Algorithmus mit zwei Oszillatoren, wobei einer seine Tonhöhe verzögert annimmt und dadurch Schwebungen entstehen. Besonders interessant bei Glissando-Spielweise.
- SOLO 1 ein Lead-Sound basierend auf Wavetables.
- SOLO VOICE ist eine Formaten-Synthese für die Nachbildung der menschlichen Stimme. Gerade für die Möglichkeiten des Flux sehr interessant was die Modulation der Formanten und Glissando-Spielweise angeht.
- X PLECTRUM ein virtuelles Saiteninstrument, bei dem man mit dem linken Magnet im Modulationsfeld quasi ein Plektrum zum virtuellen Anschlagen simuliert. Das Spielen erfordert etwas Übung.
- CHORDS ist ein Algorithmus mit verschiedene Akkorde, die über das Modulationsfeld angesprochen werden können.
- DISSONANT HARMONIX bietet sehr atonale FM-Synthese.
- RING MODULATOR mit viel Modulationsmöglichkeiten für experimentierfreudige Spieler.
- BASS 1 ist ein Algorithmus der genau das verspricht was man auch bekommt und war mit Rechteck- oder Sägezahnwellenform und Modulationsmöglichkeit der zweiten Oberwelle und des nachgeschalteten Filters.
- PAN ist ein Algorithmus wo man über die Modulationsmöglichkeit das Stereopanorama beeinflussen kann.
- DUO ist besonders für duophone Spielweise geeignet also zwei Magnete

zeitlich gleichzeitig zur Auslösung eines Tons.

- WAVETABLE basierender Algorithmus mit besonderen Möglichkeiten die Wavetable über den Modulationsbereich zu kontrollieren.
- SIX POLE ist ein Algorithmus mit sechs verschiedenen Synthesizer-Sounds, die sich in ihrem Mischverhältnis über den Modulationsbereich verändern lassen.

Bei den meisten Algorithmen wird für die Modulationskontrolle die ganze Modulationsfläche genutzt und bei einigen wenigen sind es die drei Linien für drei verschiedene Modulationsparameter.

Aufstellung und Transport

Für die Stativbefestigung bietet SOMA für das Flux das sogenannte "Flux Speaker Stand Adapter" an, welche optional erhältlich ist. Das Flux wird auf dem Adapter aufgelegt und ist nicht befestigt. Es kann also auch beim Anstoßen zur Seite wegrutschen. Wir empfehlen ein sogenanntes [THERABAND](#) aus Naturkautschuk, welches auch in einer passenden Breite von 127 mm angeboten wird. Dieses Band muss man mit einer langen und scharfen Schere auf ca. 425 mm Länge zuschneiden. Das zugeschnittene Stück legt man dann einfach auf den Adapter und ein verrutschen ist damit so gut wie ausgeschlossen. Das Band gibt es im Internet oder in Geschäften für den medizinischen Bedarf und auch in Sportartikelgeschäften.



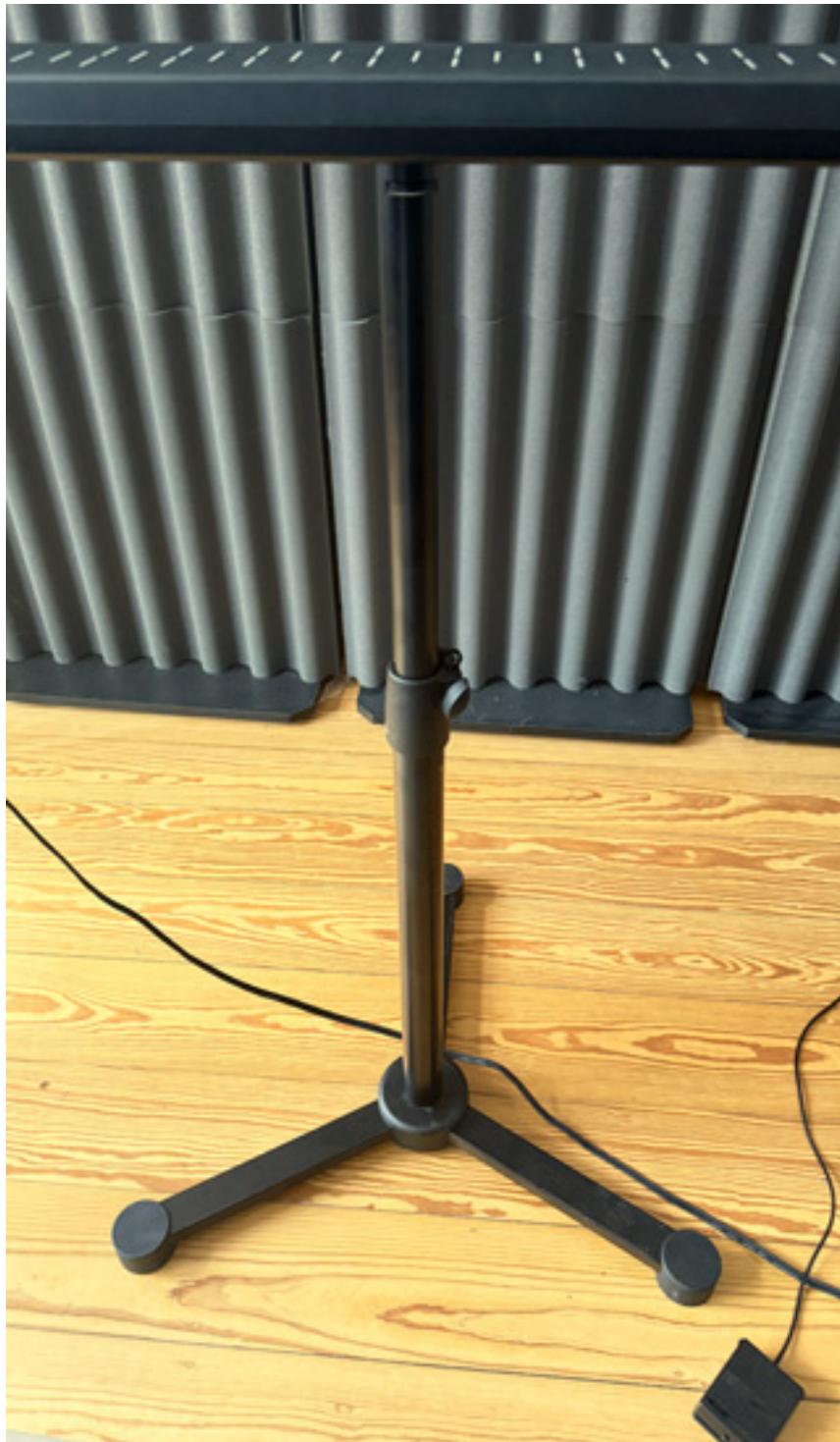
Es ist von der Befestigung her für die Montage auf einem Lautsprecherständer mit 8-mm-Gewinde vorgesehen. SOMA schlägt auf ihrer Web-Site ein bestimmtes Stativ vor, aber dieses ist nicht überall so einfach zu beziehen. Daher haben wir einige Alternativen ausprobiert und einige Vorschläge für Euch.



Mit dem Adapter 21918 von König & Meyer (s. Abb. oben) lässt sich das Flux Speaker Stand Adapter auch auf ein Mikrofonstativ mit 3/8-Zoll-Gewindeschraube befestigen. Das M8-Schraubgewinde (s. Abb. oben) hat eine Länge von 30 mm und da die Schraube in den Adapter ragt und an das Flux stößt, muss man mit einigen Unterlegscheiben aus dem Baumarkt arbeiten und diese auf den Adapter legen und sich auch eine M8-Mutter für die Befestigung besorgen.



Wir haben es testweise wie beschrieben auf das Stativ 26000 von König & Meyer mit großem und schwerem Guß-Tellerfuß montiert (s. Abb. oben). Das ist auf jeden Fall gut nutzbar und zwar auch beim Bedienen, denn es wird ja durch die kapazitiven Tasten kein großer mechanischer Druck auf das Flux ausgeübt. Man kann für den mobilen Einsatz auch leichtere Stative nutzen, wie zum Beispiel ein 19900 von König & Meyer.



Einfacher und auch standfester ist es aber, wenn man gleich ein robustes Lautsprecherstativ mit 8-mm-Schraube nutzt, wie dass König & Meyer 26720. Hier sind keine Bastelarbeiten erforderlich und alles passt direkt. Das Ganze ist dann nochmal durch die bessere Befestigung und das dickere Rohr deutlich stabiler und ist für den Studioeinsatz sehr zu empfehlen.



Wir haben uns einmal die Tasche für das Flux angesehen, die SOMA anbietet. In die Tasche ist das Flux gut und sicher verstaut und zudem passt auch noch eine ganze Menge Zubehör hinein. Für den mobilen Einsatz lässt sich dort auch ein kleines Stativ mit unterbringen. SOMA bietet übrigens auch ein Flight Case für den noch sichereren Schutz des Instrumentes an.

Praxis

Wir hatten die Gelegenheit ein Flux mit der Firmware 1.3 einige Wochen ausgiebig zu testen. Als erstes ist anzumerken, dass man einen niedrohmige Kopfhörer verwenden sollte, was bei modernen Kopfhörern in der Regel der Fall ist. Die Lautstärker über ein am Flux angeschlossenen Kopfhörer ist dann auf jeden Fall laut genug. Sie lässt sich allerdings nicht getrennt regeln, sondern über den Parameter für den analogen Ausgangpegel.

Man sollte einen USB-Stick kleiner Kapazität mit dem Flux nutzen. Beim Update-Versuch über den USB-Stick hatte es sich gezeigt, dass USB-Sticks mit größerer Kapazität nicht funktionieren. Wir habe es dann mit einem 8 GB Stick probiert und diese funktionierten einwandfrei. Ein Hinweis darauf gibt es auch im Handbuch.

Die Verarbeitung des Flux ist sehr gut. Schön wäre es gewesen, wenn im Gehäuseboden Gewinde für eine Verschraubung mit dem Adapter vorhanden gewesen wären. Aber wir haben ja beschrieben wie man den Flux am besten aufstellen kann.



Autor Peter Kaminski mit Flux im Studio

Das Flux ist ja ein komplett neues Instrument und wie jedes Instrument muss man sich damit erst einmal auseinandersetzen und damit üben, um auch eine gewisse Perfektion zu erreichen. Der große Vorteil den ich sehe ist der, dass man sehr schnell erste Passagen spielen kann, anders als bei anderen Instrumenten die man neu erlernt. Schon nach wenigen Minuten hat man sich eingewöhnt. Die Abstände zwischen den Halbtönen sind groß genug um den gewünschten leicht und präzise

Ton zu treffen.

Verschiedene Spielweisen sind immer so umstrittene Angelegenheiten. Da heisst es immer man macht das so oder so sonst ist es falsch. Und dann gibt es brühmte und erfolgreiche Gitarristen die genau so spielen wie die Experten meinen, dass es falsch sei. Spielweisen sind letztendlich auch immer eine sehr individuelle Angelegenheit. Bei so einem neuen Instrument wie dem Flux wird sich einiges auch mit der Zeit entwickeln müssen. Die vorgeschlagene Handhaltung zwischen Zweig- und Mittelfinger ist durchaus praktisch und sinnvoll. Wenn man aber mal auf die Nutzung des Drehen des Magneten verzichtet kann oder möchte dann ist auch das Halten der Magente zwischen Daumen und dem Zeigefinger eine Altennative, denn ich habe festgestellt, dass man die Tonhöhe und auch die Modulation damit noch etwas präziser kontrollieren kann. Besonders wenn man Slides spielt habe ich persönlich das Gefühl der noch besseren Kontrolle.

Im Gegensatz vom Theremin ist das SOMA Flux in der Praxis relativ resistent gegenüber äußere Einflüsse. Es kalibriert sich nach dem Einschalten und auch unbemerkt zwischendurch selbstständig. Auch eine manuelle Auslösung der Kalibrierung ist vorgesehen aber die mussten wir in der Testzeit nie aktivieren. Das Instrument lässt sich sehr schnell nach dem Einschalten direkt spielen. Die Reproduktion der Steuerung ist sehr genau. Man sollte nur nicht einen Kopfhörer mit seinem internen Dauermagneten auf die Spielfläche legen.

Sehr gut finde ich auch die optionale Quantisierungsmöglichkeit bei der sich die Quantisierungsstärke einstellen lässt. Aber schon nach kurzer Zeit habe ich auf die Quantisierung fast immer verzichtet um auch Glissando-Passagen spielen zu können. Das ist ja ein Aspekt der das Instrument so interessant macht. Wichtig ist auch zu wissen, dass man beim Duophonen-Spielmodus auch duophon mit beiden Magneten gleichzeitig, bzw. synchron über dem Spielbereich arbeiten muss, da es sonst unerwünschte, klangliche Nebeneffekte gibt. Das ist aber kein Problem, da man durch Anwählen der beiden virtuellen Tasten unter dem Display schnell zwischen monophoner und duophoner Betriebsart umschalten kann.

Die Modulationsmöglichkeiten über das seitliche Drehen (Tilt) des Magneten ist etwas gewöhnungsbedürftig. Problem ist dabei, dass man beim Spielen mit ausgeschalteter Quantisierung bei dieser Bewegung auch leicht die Tonhöhe verzieht. Eine große Herausforderung beim Spielen ist die linke Modulationsfläche, besonders wenn das Modulationsfeld bei einigen Algorithmen in drei Segmente aufgeteilt ist. Die Kontrolle der Modulationen ist sehr sensibel und man muss mit dem Magnet sehr feinfühlig umgehen um nicht zu extreme Modulationen zu verursachen. Bei der Aufteilung in drei Segmente rutsch man auch mal bei einer Unkonzentriertheit in das benachbarte Segment ab. Das Modulieren will also gelernt sein und man braucht hier Übung.

Als ich erstes Mal die Bedienungsanleitung gelesen habe, ohne dass das Flux vor mir stand, empfand ich die Bedieneung als sehr kompliziert. Wenn man aber am Instrument die ersten Schritte ausprobiert, dann stellt man fest, dass die Bedienung

in der Realität einfacher ist als angenommen. Es gibt trotzdem Dinge, an die man sich erst gewöhnen muss, wie zum Beispiel, dass man beim Wechseln des Effektaufweges erst die "S" und dann die "T" Taste drückt und nicht gleichzeitig. Weiter ist es am Anfang schwierig sich alle Symbole der verschiedenen Algorithmen zu merken und diese im Display dann zuzuordnen oder zu erkennen. Eine Nummerierung der Algorithmen wäre hier vielleicht hilfreich gewesen als die ausschließliche Nutzung von Symbolen. Auch ist es eine längere Erfahrung nötig, um sich die verschiedensten Modulationsmöglichkeiten der Algorithmen und Variationen alle zu merken. Am Anfang sollte man sich erst mal auf ein paar Algorithmen beschränken wie VOX und SOLO VOX.

Konzeptionell bietet die Synthesizer-Engine im Flux neben dem Algorithmus, Variation und Betriebsarten nicht viele klangbestimmende Einstellparameter in einem Preset, da der Fokus auf der Modulation der Parameter liegt. Man kann jedoch die Release-Zeiten verändern. Damit sollte man auch mal herumspielen, denn es sind dann auch sehr interessante Ambient Sounds möglich. Interessante Sound entstehen auch in Zusammenhang mit dem [SOMA COSMOS](#) - ein ideales Effektgerät für den Flux.

Bei der Umschaltung zwischen Presets sollte man abwarten, bis der Klang ausgeklungen ist, da man sonst beim Umschalten unerwünschte Nebengeräusche produziert. Beim Einfrieren der Modulationseinstellung mit dem Fußschalter ist noch folgendes zu beachten: Man sollte beim Loslassen des Fußschalters möglichst eine ähnliche Magnetposition einnehmen wie beim Einfrieren, denn sonst ändert sich die Modulation schlagartig auf die Neutralstellung. Wenn man das gelernt hat kann man auch damit entsprechend gut umgehen. Das sind alles so Dinge die man eben erlernen muss. Das Einfrieren der Modulation mit dem Fußschalter ist gerade für längere Passagen, die man mit gleicher Modulation spielen möchte, sehr hilfreich. Auch der Wechsel zwischen normaler und perkussiver Betriebsart mit dem Fußschalter bereichert die Ausdrucksmöglichkeiten mit dem Instrument.

Wer übrigens an einer kurzen Videovorstellung interessiert ist, dem können wir das [SOMA FLux Video von der Prolight + Sound 2025](#) empfehlen, was wir mit Tim Kroker aufgenommen haben.

Seit November 2025 gibt es auch eine Breakout Box für das Flux, womit das Instrument auch zum MIDI- und CV-Controller wird. Wir haben die [Flux Breakout Box](#) in einem eigenen [Test](#) vorgestellt.

Fazit

Der Preis für das SOMA Flux liegt bei ca. 1.700 Euro, was absolut angemessen ist. Die Transporttasche bekommt man für ca. 100 Euro und das Flight Case von SOMA für Flux liegt bei ca. 430 Euro. Es ist großartig, dass jemand mal wieder auf die Idee gekommen ist ein wirklich neues Instrument zu entwickeln. Das Flux macht richtig Spaß und erschließt einem auch neue musikalische Ausdrucksmöglichkeiten, wie sie

mit anderen elektronischen Instrumenten so nicht möglich sind - auch nicht mit dem Theremin. Man hat mit Flux die Gestaltung des Tones einfach mehr in der eigenen Hand als mit einer klassischen Klaviatur über die Anschlagstärke und den Drehrädern und ggf. Aftertouch-Funktion. Das Flux bietet die Möglichkeit eine Vielzahl von gleichzeitigen Parametern mit den beiden Händen, bzw. den mit den Händen geführten Magneten zu kontrollieren. Die interne DSP Sound Engine ist zudem mit den Algorithmen und daraus resultierenden Klängen die sie bietet auch auf die Möglichkeiten, die Flux von der Spielweise her bietet, optimiert.

Das SOMA Flux ist einfach ein tolles Instrument, in dem noch extrem viel Potential für die zukünftige Weiterentwicklung liegt. Wenn die optionale Breakout-Box verfügbar ist werden wir daher auf jeden Fall einen zweiten Teil des Tests veröffentlichen, denn auch als reiner Controller ist Flux dann sicherlich gut aufgestellt. Seit Ende 2025 wird Flux nun auch zusätzlich in anderen Farben angeboten und zwar: Weiß, Pink, Zanzibar Blue und Orange.

www.somasynths.com