

Brutaal en meerstemmig

GForce Oddity viel in 2001 op door zijn eigen en eigenzinnige karakter. Oddity 2 is gemoderniseerd, maar hopelijk is hij zijn streken niet verloren.



door Eppo Schaap > epo@interface.nl

Toen de eerste versie van GForce Oddity dertien (!) jaar geleden op de markt kwam, waren de prestaties voor die tijd sensationeel. Hij had aliasing-vrije oscillators en de klank kwam griezelig dicht in de buurt van de originele hardware. Hij werd in korte tijd dan ook behoorlijk populair. Gezien de beperkte rekenkracht van de computers destijds was de Oddity 1 monofoon en in een speciale stand duofoon, net als het origineel.

Oddity 2 is ook polyfoon bespeelbaar, heeft er een derde oscillator bij gekregen en een stereo delay. Ook zijn de modulatiemogelijkheden sterk uitgebreid, maar daarover straks meer. De filtersectie verenigt drie generaties Odyssey in één. Je kunt namelijk overschakelen tussen het filter van de mark 1 (12dB) en het 24dB-filter dat aanvankelijk in de mark 2 werd gebruikt, wat erg leek op het Moog ladder-filter. Zo sterk zelfs dat het moest worden vervangen door het post lawsuit 24dB-filter dat je in de meeste mark 2- en 3-modellen vindt.

Modulatieparadijs

De belangrijkste nieuwe functie van Oddity 2 is dat vrijwel elke parameter een onafhankelijke

modulatie-enveloppe of lfo heeft. Bovenin het scherm zie je een uitgebreide lfo en envelope. Hier zie je echter niet direct dat je deze functies voor elke schuifregelaar op het scherm afzonderlijk kunt instellen. Een functie met enigszins verborgen krachtige mogelijkheden dus, waarmee Oddity 2 vele malen veelzijdiger wordt dan zijn voorganger en de hardwareversie. GForce gebruikt hetzelfde systeem voor hun Minimonsta, de virtuele Minimoog.

Ook afkomstig van Minimonsta zijn de flying faders. Als je een fader met de muis een zetje geeft, blijft deze in hetzelfde tempo doorschuiven tot het maximum of minimum is bereikt. Gelukkig kun je ook nog steeds morphen tussen patches met een instelbare morphtijd, net als bij Minimonsta en de eerste Oddity. Met de Random Pan-functie kunnen de verschillende polyfone stemmen of de na elkaar gespeelde monofone tonen een willekeurige plaats in het stereobeeld krijgen. Dit zorgt voor een natuurlijke breedte en levendigheid, waarvan je de intensiteit zelf kunt instellen.

Klank

De eerste versie van Oddity had al een klank met veel karakter en is niet voor niets op veel bekende opnamen gebruikt. Dit karakter zou je kunnen omschrijven als brutaal en eigen-

zinnig, maar ook als warm en breed. Vanwege die laatste eigenschappen is het prettig dat Oddity nu polyfoon bespeelbaar is, want naast leads en bassen met een eigen signatuur kan deze synth ook wonderschone en diepe pads, strings en brassklanken produceren.



Vrijwel elke parameter op het Oddity-paneel kan worden gemoduleerd met een eigen lfo en envelope.

ARP Odyssey

De ARP Odyssey is een duofoone analoge synthesizer uit 1972. Er zijn drie verschillende versies van gemaakt, die verschillen qua uiterlijk, bedieningselementen en filterklank. De Odyssey staat weer volop in de belangstelling vanwege Korg's hardware re-issue, mét de filtermodi van alle drie de modellen. En zelfs Behringer heeft aangekondigd bezig te zijn met een eigen versie van de Odyssey.

Oddity 2 van Gforce komt dus op het juiste moment, want de software blijft met zijn ontelbare modulatiemogelijkheden en de geheugenpresets de hardware nog steeds een aantal stappen voor. Oddity is zo goed gelukt dat het klankonderscheid met de hardwareversie moeilijk te maken is. De software biedt gewoon andere mogelijkheden voor andere werksituaties. Maar het schuiven aan de faders van een echte Odyssey heeft natuurlijk wel zijn charme.



Dankzij de polyfonie kan de Oddity 2 nu, naast de kenmerkende leads en bassen, ook fraaie pads, strings en brassklanken produceren

Daarnaast blijft de nieuwe versie gelukkig even goed als zijn voorganger in percussieve klanken en extreme effecten. De patches van de eerste versie worden ook meegeleverd en klinken nog precies zo, volgens sommigen zelfs beter. De effectsectie bevat enkel een stereo delay (met modulatie van de deeltijd) en geen andere modulatie-effecten of reverb, maar ik moet zeggen dat ik die geen moment heb gemist. Dat bewijst hoeveel karakter, breedte en

modulatie de toonopwekking van deze synth van zichzelf al heeft.

Conclusie

Oddity 2 is ook op de overvolle markt van virtuele synthesizers met zijn eigenzinnige maar toch breed inzetbare karakter een aanwinst. De mogelijkheden zijn ten opzichte van zijn voorganger flink opgeschroefd, maar het unieke karakter is gelukkig behouden gebleven.

De polyfonie, synthese- en vooral de modulatiemogelijkheden zijn sterk uitgebreid waardoor hij een factor tien veelzijdiger is geworden. ■

HET OORDEEL	
+	<ul style="list-style-type: none"> • veel karakter • veel modulatiefuncties t.o.v. het origineel • polyfoon en duofoon • patch morphing • flying faders
-	<ul style="list-style-type: none"> • update heeft lang op zich laten wachten...