

Verrassende kruisbestuiver

Morphing ken je als het immer smaakvolle beeldeffect waarmee in B-films mensen in weerwolven of demonen transformeren. Zulke overvloeiingseffecten kun je ook in geluid maken, en dat leidt niet eens per definitie tot wansmaak.

door Wessel Oltheten > wessel@interface.nl

Zynaptiq kennen we als het bedrijf dat zeer innovatieve plug-ins op de markt brengt, waarmee je haast onmogelijke taken kunt volbrengen. Wat dat betreft past Morph 2 goed in het assortiment, maar de achterliggende technologie is niet in eigen huis ontwikkeld. Als je al wat langer met plug-ins werkt, ken je misschien het Duitse bedrijf Prosoniq nog, dat onder meer de Orange Vocoder, de technologie achter de Hartmann Neuron synthesizer en dus ook de originele versie van Morph op de markt bracht. Prosoniq's technologie viel vooral op door het gebruik van op neurale netwerken geïnspireerde dsp: een vorm van kunstmatige intelligentie. Het 'brein' kan een brongeluid analyseren, waarna het een algoritme samenstelt dat het betreffende geluid kan synthetiseren. De parameters van die synthese zijn vervolgens door de gebruiker aan te passen, waarmee het originele geluid ineens 'kneedbaar' wordt. Bovendien zijn de synthese-algoritmes van meerdere geluiden met elkaar te verweven. Dit is precies wat Morph 2 doet.

Morphcoder

Morph 2 leunt qua werking eigenlijk heel dicht tegen een vocoder aan. Je stopt er een brongeluid en een draaggeluid in, en met de morph-slider in het midden hoor je het frequentiekarakter en de envelope van het draaggeluid vermengen met die van het brongeluid. Daarnaast kun je het brongeluid en het draaggeluid ook nog gewoon crossfaden. Niet erg opzienbarend, zou je zeg-

gen: dat is gewoon een vocoder met wet/dry-mix. Maar nu wordt het interessant: Morph 2 kan continue overgangen maken in de intensiteit van de vocoding en crossfading. Vooral de overgang in vocoding is interessant: die synthetiseert namelijk allerlei tussenvormen tussen de twee klanken, en dat gaat verder dan alleen meer of minder vocoding gebruiken. Er ontstaan daadwerkelijk tussenvormen, die zowel eigenschappen van het ene geluid als van het andere geluid in zich dragen.

Als je dat visueel voorstelt, bijvoorbeeld hoe het ene gezicht in het andere morpht, zie je dus niet twee gezichten door elkaar gaan zoals met een crossfade, maar veranderen de vormen van het ene gezicht langzaam in het andere. De plug-in heeft een aantal algoritmes om uit te kiezen, elk met een specifieke eigen klank en overloopkarakter.

Mickey Mouse

In praktische zin moet je ervoor zorgen dat je twee afzonderlijke geluiden naar Morph stuurt. Dat kan simpel door de plug-in op een stereo bus te zetten en het ene geluid er links in te sturen en het andere rechts. Maar er is ook een sidechainversie van de plug-in in rtas/aax/au-formaat, zodat je Morph als insert op het ene spoor kunt zetten, en het andere spoor via een send naar de sidechain-Morph in kunt sturen. Mocht je host geen sidechaining ondersteunen (helaas is Morph 2 een vst2.4 plug-in, en werkt vst3-sidechaining dus niet in Cubase/Nuendo), dan is het toch nog via een omweg mogelijk om stereo geluiden te morphen. Je zet de plug-in dan op een 4-kanaals surroundbus en stuurt

INFO
 • prijs incl. € 199,-
 • distributie: Zynaptiq, online
 • internet: www.zynaptiq.com



het ene geluid naar de voorkant en het andere geluid naar de achterkant van die bus. Er komt vervolgens weer gewoon stereo gemorph geluid uit.

Om het effect nog wat meer in context te laten werken, heeft Morph 2 ook een eenvoudige maar mooi klinkende galm aan boord. Daarnaast is er een formantshifter, waarmee je Mickey Mouse-achtige bijklanken kunt verminderen of juist toevoegen. Dit kan heel nuttig zijn als je twee geluiden die ver uit elkaar liggen qua toonhoogte toch mooi in elkaar wilt laten overvloeien. De formantshifter past als het ware de klankkastgrootte van het doorgeluid aan op die van het brongeluid.

Geloofwaardigheid

Behalve voor het maken van onwerkelijke geluiden, demonisch vervormde stemmen of meer traditionele vocoderachtige effecten, vind ik Morph vooral van pas komen om ruimtelijke effecten te maken. Je neemt bijvoorbeeld een liggende gitaarpartij, die je morpht met een drumtrack. Door nu op het resultaat daarvan (een

drummende gitaar) weer galm te zetten, ontstaat een apart soort akoestiek om de drums heen. De uitklank volgt precies de harmonische structuur van de gitaarpartij.

Wat dat betreft, werkt Morph best goed om verrassende kruisbestuivingen tussen partijen aan te brengen. Het wisselt per geluid hoe succesvol de morph is, maar Zynaptiq heeft het originele Prosoniq-algoritme aangevuld met een aantal nieuwe opties (inclusief twee low latency-varianten). De één reageert bijvoorbeeld beter op ritmische content, en de ander levert een dichtersoort menging op. De beste resultaten qua geloofwaardigheid haal je natuurlijk met twee geluiden die al wat van elkaar weg hebben in de bron.

Onderhuids

Als sounddesign-gereedschap werkt deze plug-in perfect: je kunt op een heel intuïtieve manier klankassociaties vermengen. Daarmee bedoel ik dat je geluiden kunt maken die aan de ene kant zo abstract als een synthpad zijn, maar die toch een bepaalde zeggingskracht hebben. Dat

SPECIFICATIES
 • 32/64-bit au/aax/rtas/vst2.4-plug-in
 • iLok.com account of iLok2-beveiliging
 • formant shifter
 • ingebouwde reverb
 • 3 morph-algoritmes

Als sounddesign-gereedschap werkt deze plug-in perfect

komt goed van pas als je betekenis wilt geven aan een filmscène, maar het er niet te dik bovenop wilt leggen. Het geluid van huilende kinderen onder een abstracte scène zetten, kan bijvoorbeeld veel te direct en alarmerend zijn: de aandacht van het publiek raakt weg van de film. Je wilt in dat geval wel de associatie oproepen, maar niet de letterlijke betekenis. Dan werkt het morphen van de huilende kinderen met bijvoorbeeld een strijkerspassage perfect om het gevoel onderhuids te maken. Allerlei vreemde hybriden maak je zo in een handomdraai. Na afloop is het overigens aan te bevelen om het effect te bouncen, want Morph 2 verbruikt aardig wat cpu-kracht.

Conclusie

De enige nadelen die ik aan dit effect kan ontdekken, zijn dat er geen vst3 wordt

ondersteund (met bijbehorende sidechain-mogelijkheid in vst-hosts) en dat er soms wat bijklanken ontstaan zoals ruis, rumble of ultrahoge fluittonen. Dit laatste is meestal prima op te lossen met een equalizer na Morph 2 in de keten, al blijft het geluid gezien de aard van de bewerking altijd wel 'digitaal' klinken. Volgens mij is het vooral afhankelijk van je zin in avontuur – en de mate waarin dat avontuur gewenst is in je producties – of Morph 2 iets voor je is. De eenvoudige opzet en instantresultaten werken in ieder geval inspirerend, en ik vond er zelf meer muzikale toepassingen voor dan ik had verwacht. ■

HET OORDEEL

+	• uniek maar bruikbaar effect • eenvoudige bediening • prima galm
-	• geen vst3

