



# Alles beweegt!

**Arturia heeft z'n promotieafdeling overuren laten draaien voor de nieuwe Pigments softwaresynthesizer. Is het gebakken lucht of echt een softsynth als geen ander?**

door **Ruud Lekx**  
ruud@interface.nl

**info**

- **prijs incl:** € 199,-
- **distributie:** Pro Media Connect, 0252 629365
- **internet:** www.promediaconnect.nl, www.arturia.com

**H**et zal je vast niet ontgaan zijn: Arturia heeft een nieuwe softsynth. Bizar genoeg is het hun eerste echt eigen softsynth. Arturia begon ooit puur als softwarebedrijf, maar hun synths waren altijd emulaties van de classics. Vervolgens kwam de shift naar hardware, en met Pigments is de cirkel dan rond. Nu ben ik zelf een hardwareliefhebber en hebben softsynths voor mij een hoog 'Ja, het zal allemaal wel'-gehalte. Want in software kun je in principe natuurlijk gewoon alles programmeren. Honderd oscillators? Tuurlijk. Envelope generators met 45 verschillende punten? No problem. Lfo's gebaseerd op de principes van kwantummechanica? U vraagt, wij draaien. Zeker de laatste jaren is er een ware vloedgolf aan softsynths die de meest absurde specs hebben, de meest waanzinnige sounds

kunnen maken, een miljoen geweldige presets hebben, fantastisch klinken en bijna niks kosten of zelfs gratis zijn.

Toch kan ik er vaak niet echt warm of koud van worden. Dat heeft voornamelijk te maken met de interface. Die nodigt meestal niet uit tot exploratie, verkenning, het betreden van nieuwe paden. Sommige interfaces zijn saai omdat ze letterlijk het uiterlijk van de hardware na-apen, terwijl andere zo ver zijn doorgeschoten in het ontwikkelen van een bizarre spacey interface dat alles vrijwel onbegrijpelijk is. Waar je bij hardware min of meer vastzit aan een bepaalde vormfactor, is dat in software natuurlijk niet het geval: de sky is daar vrij letterlijk de limit. Toch heb ik altijd het gevoel gehad dat daar wel wat meer te halen valt.

Nu heeft Arturia op hardwaregebied al het een en ander laten zien qua interface met de MatrixBrute als baken voor het zichtbaar maken van complexe patches. En waar de softsynths er tot nu toe uit moesten zien als de hardware,

kon Pigments ontworpen worden met het spreekwoordelijke blanco canvas.

**Visualisatie**

Een doorsnee recensie van deze synth zou ondoenlijk zijn: er zijn zo veel mogelijkheden en onderdelen dat dat een complete uitgave van Interface zou beslaan. Maar het is ook vrij zinloos, want bij softsynths gaat het niet om specs. Er zijn er tientallen die de meest waanzinnige dingen kunnen. Waar het uiteindelijk allemaal om draait, is de interface. Nodigt de synth uit tot het maken van nieuwe klanken? Snap en zie je wat er in een sound allemaal gebeurt? Is dat gemakkelijk aan te passen? Ik denk dat dat de reden is dat je een softsynth koopt of niet, tenzij je natuurlijk gewoon een paar waanzinnige presets zoekt die producer X ook gebruikt. Maar dan lees je deze review vermoedelijk toch niet.

Om je toch een idee te geven van die specs: we hebben hier virtueel analoge oscillators en wavetables als klankbronnen die je op de meest waanzinnige manieren kunt bewerken, moduleren en morphen. Daarachter zit een enorme batterij filters, lfo's, envelope generators, functiegenerators, effecten en een sequencer. Je bedenkt het en het is mogelijk. Maar wat nou als je niet iets bedenkt? Als je gewoon lekker dingen wilt uitproberen en kijken waar je uitkomt? Of bestaande patches een beetje wilt aanpassen aan je eigen smaak? Ik denk dat 99% van de producers zo werkt, zelfs degenen die claimen alles vanaf scratch te bouwen. Helaas zijn er maar heel weinig interfaces

die je bij deze manier van werken niet alleen bijstaan maar daadwerkelijk helpen. De meeste werken je eerder tegen en je zit dan vaak minutenlang te zoeken waarom ergens iets gebeurt in de klank.

Iemand bij Arturia heeft zich gerealiseerd dat dat nou juist hetgene is waar je een softsynth meerwaarde kunt geven: visualisatie. En dan niet in de vorm van een gekke interface in de vorm van een verroeste metaalplaat waar een filter opengaat door met de muis doodskopjes te tekenen op een net iets anders gekleurd stukje roestmetaal. Dat nou net juist niet. Zet niet je eigen design-ideeën centraal maar de gebruiker. Laat op alle levels zien wat er zich in patches afspeelt.

En dat doet Pigments, tot het extreme aan toe. Ik vind het briljant. Bovenaan vinden we niet alleen de knoppen voor oscillators en filters (twee per patch), maar ook prachtig live gevisualiseerde waveforms en in het geval van de filters, scopeschermen die precies laten zien wat er gebeurt. Je ziet je filter open- en dichtgaan, je ziet de waveform veranderen, je ziet de modulatie. De onderkant van het scherm is voor visualisaties van het keyboard (gaap), envelopes, lfo's, functiegenerators, de randomizer, en combinaties. Ook daar geldt: alles beweegt! Je ziet precies op welk punt de envelope generator zich bevindt, of iets loopt of niet, en waar het heen gaat.

**Illusionist**

De middenrij is in feite de modulatiematrix, en ook daar is live gevisualiseerd wat er

**specificaties**





- plug-in-softsynth
- 2 oscillator engines met diverse golfvormen en wavetables
- 2 audio-engines in parallel
- Virtual Analog triple osc-engine
- Complex Wavetable engine
- 3 envelope generators
- 3 lfo's
- 2 filters met 8 verschillende filtertypes
- functie- en tuning generators
- uitgebreide modulatiematrix
- effectensectie
- arpeggiator/sequencer ingebouwd
- werkt als 64bit vst2,4/vst3/aax/au-plug-in

actief is qua modulatie. Klik erop en onderaan zie je het betreffende onderdeel in het groot. Maar ook op de kleine schermjes zie je al wat er gebeurt. Je hebt een complexe patch waarin halverwege ineens een gekke tik zit: op een normale (soft)synth zoek je je gek waar dat nou vandaan komt met vier lfo's en envelopes die elkaar staan te moduleren. Hier zie je wat er gebeurt en herken je dat precies op het pijnpunt, envelope 3 net te ver de resonance open laat gaan. Zeker bij complexe patches, zoals je die hier snel maakt, helpt die visualisatie enorm. En het mooie is dat het geen kerstboom is geworden: alles is functioneel.

Op veel goede oude monosynths zou een dergelijke interface volkomen overkill zijn: een Roland SH-09, ARP Axse, Moog Prodigy. Dat soort synths maken in een oogopslag duidelijk wat het geluid ongeveer gaat zijn. Maar wat er hier allemaal aan, wordt zo veel duidelijker door de visuele interface. Het is een beetje alsof de illusionist die vrachtwagens laat verdwijnen en zich in stukken laat hakken, tegelijk aan jou alleen uitlegt wat hij doet. 'Het lijkt wel of ik over water loop, maar zie je die plaat plexiglas daar net onder water? Zo doe ik dat!'

Dat is zelfs bijna letterlijk zo: klik het gloeilampje aan en de Sound Tips-optie gaat aan. Je ziet dan het geluid, een kort bio'tje van de maker en wat ie precies voor ogen

**Arturia heeft begrepen dat je een softsynth meerwaarde kunt geven met visualisatie**

-  • trailer
-  • 5 video's met sounddemo's
-  • audiodemo's
-  • demoversie



>> had met deze preset. Leuk, handig. Maar het gaat verder: schakel de Advanced Edit-tips in en je ziet welke parameters de maker heeft uitgekozen als interessantste om het geluid mee te veranderen of aan te passen. Ook de range wordt desgewenst aangegeven. Niet alleen leuk en tijdbesparend, maar ook leerzaam. Want zeker op dit soort complexe machines kun je altijd dingen leren van anderen.

### Wiskunde

Pigments doet qua opzet een beetje denken aan de MatrixBrute, in die zin dat alles hier draait om beweging en modulatie. Niet alleen omdat je het kunt zien, maar ook omdat de mod matrix enorm uitgebreid is. Een paar leuke modulatiebronnen wil ik er even uitlichten.

De **Funcatiegenerator** is voor mij de bruikbaarste van de drie. Dit is in feite een envelope generator met een oneindig aantal variabelen, die je ook zelf kunt tekenen. Deze werkt niet met 4 punten, zoals een adsr, maar als je wilt met 16, 45 of 100 punten; helemaal zelf te tekenen. Dat kun je vervolgens loslaten op alles als modulatiebron. Ze doen denken aan de envelopes van de FM7/8 van Native, die je kon lopen en syncen en waarmee je wat klonk als complete sequences kon programmeren onder een noot. Dat kan hiermee dus veel gemakkelijker. En er zijn er drie, die allemaal tegelijk iets anders kunnen doen.

De **Turing Machine** is iets wat je eigen-

## Pigments laat op alle levels zien wat zich in patches afspeelt

lijk alleen in een modular tegenkomt. Deze modulatiebron vernoemd naar Alan Turing genereert compleet random of aan de hand van wiskundige berekeningen pulses. Erg gaaf, maar vooral ook met een grote mate van onvoorspelbaarheid.

**Combinate**, ten slotte, is een combinatie, maar niet van klanken. Dit is een nieuwe modulatiebron die gebaseerd is op de interactie van twee bestaande modulatiebronnen. Klinkt vaag, maar je kunt zo bijvoorbeeld met twee lfo's die elkaar moduleren een compleet nieuwe en continu veranderende waveform maken. En die interactie is dan niet gewoon elkaars frequentie moduleren; ook hier komen weer wiskundige principes om de hoek kijken. Wat moet je ermee? Denk aan een patch waarbij zo'n combinatie een filter aanstuurt, waarbij het andere filter gemoduleerd wordt door een Turing Machine, een van de envelope generators wordt beïnvloed door een Function, en de andere door een negatieve, op dubbele snelheid lopende kopie daarvan. O, en dat kan ook nog door effecten, een arpeggiator en een polyritmische sequencer. Die hebben elk hun eigen pagina's, maar waar je bij de effecten nog wel een beetje ziet wat er gebeurt op twee schermen, is de sequencer een gevalletje 'grijze blokjes op een iets grijzere achtergrond'. Was de ontwerper in dit stadium op welverdiende vakantie en heeft een stagiair deze pagina gemaakt?

### het oordeel

- + indrukwekkende mogelijkheden
- + visualisatie van parameters
- geen

Maar goed, het herinnert je weer aan hoeveel softsyntheser er zo uitzien.

### Conclusie

Denk je dat ik in plaats van acht verschillende filtertypes, er liever twaalf had gezien? Dat drie lfo's, envelope generators en functiegenerators toch wel wat weinig is? Dat er maar een miljoen presets worden meegeleverd (zo voelt het)? Voor mij is er maar één nadeel en dat is dat het een softsynth is. Maak hier een hardwareversie van en de grote synthbouwers liggen snikkend en compleet knock-out in een hoekje. Pigments is namelijk zo flexibel en klinkt zo goed dat alles ermee kan: basjes, leads, de meest waanzinnige sfeersounds. Het is een van de bestklinkende softsynthes die ik heb gehoord, maar dat zegt verder weinig. Er zijn meerdere softsynthes die klanken maken die hardware nooit zal kunnen voortbrengen en die qua specs de vloer aanvegen met elke echte synth. Hoewel deze Pigments dat allemaal doet, win je daar de oorlog nog niet mee. Waar Pigments voor mij echter in uitblinkt, is het laten zien wat er gebeurt. Ben je daar totaal ongevoelig voor, dan is het gewoon een prima synth maar niks speciaals. Maar denk je dat het dingen zal verduidelijken en je op nieuwe ideeën zal brengen, dan is Pigments een synth als geen andere. ■