

Next level hybride

Tijdens de NAMM-show van 2019 viel ons oog al eens op Sensory Percussion van Sunhouse. De elektronica van het merk ging namelijk een forse stap verder dan alles wat de concurrentie op dat moment aan het doen was. Maar als kleine fabrikant heb je het niet makkelijk, en dus is het merk een samenwerking aangegaan met vellenfabrikant Evans. Dat levert een stukje hardware én software op dat Hybride drummen naar een compleet nieuw level brengt: De Evans Hybrid Sensory Percussion.

tekst Dennis Boxem

Op het eerste gezicht lijkt het Sensory Percussion systeem misschien op een setje triggers met een interface en wat software, maar zo simpel is het in de verste verte niet. Sensory Percussion maakt, zoals de naam al aangeeft, gebruikt van sensors, en niet van triggers. Kort gezegd: je plakt een metalen stipje op je vel of gaasvel

en vervolgens registreert een sensor die op de spanrand zit alles wat er op het vel gebeurt. Dat heeft twee belangrijke voordelen. Als je een akoestische trommel gebruikt, is er geen enkele invloed op je stemming. De sensor drukt namelijk niet op het vel en het metalen stipje of schijfje is zo klein dat er geen hoorbaar verschil in stemming is. Daarnaast

is de sensor ook vele malen nauwkeuriger dan een trigger ooit zal zijn. En dat is waar Sensory Percussion zich onderscheidt van alle concurrenten: nauwkeurigheid. Je kunt op een enkele trommel tot wel tien verschillende zones instellen die elk een andere klank kunnen voortbrengen. En daarbij gaat het niet alleen over het vel, maar

ook over de spanrand en zelfs de ketel en of je het vel met je hand afdempt of niet. Hoe dat werkt, lees je verderop.

Eerst eens kijken naar de hardware. Het basissysteem bestaat uit een interface, drie speciale sensors en de nodige kabels om de boel mee aan te sluiten. Daarnaast zitten er in de doos een mapje, een achttal platte

drums

metalen driehoekjes, en is er een downloadcode voor de nodige software. Installatie van dit alles gaat redelijk eenvoudig, zolang je de duidelijke instructies heel precies volgt. In eerste instantie bepaal je waar op je spanrand de sensor moet komen. Dan pak je een van de driehoekjes met de eerder genoemde metalen schijfjes er aan vast. Het driehoekje zorgt ervoor dat het schijfje op precies de juiste afstand van de spanrand wordt vastgeplakt. Na het vastplakken breek je het driehoekje van het schijfje af en kun je het weggooien. Vervolgens monteer

je de sensor boven het schijfje op de spanrand, verbind je de sensor met de interface en de interface met je laptop of computer, en daarmee zit alle hardware op z'n plek.

Spierballen

De interface is een op het eerste gezicht simpel ogend kastje dat bij nader onderzoek behoorlijk wat spierballen blijkt te hebben. Er zitten niet alleen zeven sensor-inputs in, maar ook twee gecombineerde xlr-jack-inputs, twee line-inputs, twee

main-outputs, vier onafhankelijke outputs en zelfs adat- en midi-out. Om ervoor te zorgen dat je niet op zoek hoeft naar een verloopje heb je keuze uit zowel een ¼" als ½" hoofdtelefoon-aansluiting. Beide gecombineerde xlr/jack-inputs hebben Input Gain om de gevoeligheid bij te regelen, een schakelbare fantoomvoeding en een pad-switch voor instrument of microfoon. In het kort komt het erop neer dat je vrijwel alles op deze audio-inputs kunt aansluiten; van overheadmicrofoons tot SPD of drummodule. Je moet er wel

even bij stil staan dat je voor het gebruik van de Sensory Percussion altijd een laptop of computer nodig hebt. De interface zelf is ook echt alleen een interface en werkt niet in z'n eentje. Het echte werk gebeurt in de software die op je computer of laptop draait.

De software komt best een beetje overweldigend over als je het programma voor het eerst opstart, maar zolang je alle op het scherm aangegeven aanwijzingen netjes opvolgt, is het allemaal prima te behappen. De eerste stap die je moet doorlopen





is het inleren van de sensors. Dit gaat via het zogenaamde Train-venster dat automatisch geopend wordt nadat je aangegeven hebt hoeveel sensors er op je drumkit zitten. Het inleren werkt heel simpel: Je geeft op het moment dat daar om gevraagd wordt aan of de trommel een snaredrum, tom of snaredrum betreft, of er een gaasvel of een gewoon vel op

de trommel zit en wat de diameter van de trommel is. Vervolgens geef je een flink aantal klappen op de plaats van het vel of de spanrand die de software aangeeft. Net zolang tot de software aangeeft dat er genoeg informatie is verzameld. Zo werk je in eerste instantie alle trommels door. In het geval van de testset zijn dat er dus drie.

Bij eerste gebruik adviseert Sensory om niet te veel speelzones op de trommels toe te voegen. Standaard heeft de snaredrum zeven zones, een toms vier, en ook de bassdrum vier (klopper los, klopper in het vel, bovenkant spanrand en de rest van de spanrand). Dat is in eerste instantie meer dan genoeg. Niet omdat meer zones per se ingewikkelder in gebruik zijn, maar omdat je echt met de Sensory software moet leren spelen. Je kunt in elke spelzone namelijk een aparte klank programmeren. Dat is zowel een voordeel als een extra uitdaging.

Goed mikken

Speel je met een akoestische drumklank in de software, dan leveren al die speelzones natuurlijk een waanzinnig naturel klinkende en reagerende trommel op. Als je op een akoestische trommel een paar centimeter naar links of naar rechts speelt dan klinkt hij tenslotte ook niet hetzelfde, en dat effect heb je met de Sensory Percussion ook. Zodra je met melodische percussie gaat werken moet je echt even

extra goed mikken: een centimeter naar links of naar rechts kan namelijk zo maar een compleet andere klank opleveren. Daarbij is het goed om te weten dat je niet altijd al die verschillende zones die je hebt ingesteld hoeft te gebruiken. Je kunt ook meerdere zones van je slagvel hetzelfde ding laten doen. Dus als je een trommel hebt die ingesteld is op tien verschillende zones, dan kun je er zelfs voor kiezen dat de software bij de ene preset deze tien zones als één geheel ziet, terwijl hij bij een andere preset juist op elke zone een andere klank of functie zet. Maar zoals gezegd: hou het in eerste instantie een beetje simpel.

Bij het instellen van de zones houdt de software ook rekening met dynamiek en manier van spelen, dus de instelling van de sensors is helemaal toegespitst op jouw manier van spelen. En dat dit werkt, blijkt eigenlijk vanaf het eerste moment dat je het instelproces hebt doorlopen. De manier waarop de sensors reageren is namelijk fenomenaal. Waar je bij een elektronische set vaak begint met iets dat 'in de buurt' komt en waar je vervolgens

met veel getweak de boel nog meer naar je wens bijstelt, is de Sensory software vanaf het instelproces spot-on. Daarnaast is er nog een kleine kanttekening: want als je de stemming van je trommel fors aanpast (een laag gestemde snaredrum bijvoorbeeld hoger stemmen of omgekeerd), dan zul je het instelproces ook even opnieuw moeten doorlopen. Maar eerlijk is eerlijk: dat is met triggers op een akoestische kit eigenlijk niet anders. De instelling van sensors is binnen de software opgeslagen in een aparte preset. Open je een andere klank, of een andere sessie, dan blijft de instelling van de sensors gewoon staan. Je kunt de instellingen echter wel opslaan en opnieuw inladen; handig als je een set deelt met een andere drummer, of als je de ene keer met stokken en de andere keer met brushes of mallets speelt.

Nauwkeuriger

Met alles ingesteld is het tijd om eens wat te gaan spelen. De Sensory software bestaat uit een hoofdvenster met drie verschillende tabbladen: Play,

Edit en Mix. Wat je in de tabbladen Edit en Mix aantreft, mag bijna voor zich spreken, maar het venster Play verdient al meteen wat extra toelichting. Hier zie je naast een hippe graphic namelijk een weergave van alle sensors en overige inputs die op de module zijn aangesloten. Vooral de weergave van de drums met de sensors zijn in eerste instantie heel behulpzaam. Iedere keer als je op een trommel slaat, licht namelijk even kort de zone op die de sensor oppikt. En zo kun je gemakkelijk je spel een klein beetje aanpassen, of kun je zelfs zien of je het instelproces misschien nog een keer wat nauwkeuriger moet doorlopen. Op het Play-tabblad vind je ook al de nodige instellingen: zo tref je er effecten aan die op de klank en de gedragingen hele kit van toepassing zijn, en volume-instellingen van zowel de hele set als de losse onderdelen.

De software slaat complete sets op in sessies, en binnen een sessie kun je meerdere sets hebben waar je makkelijk met één enkele muisklik voor kunt kiezen. Bij de meegeleverde sounds kun je al een aantal sessies kiezen waarin een groot

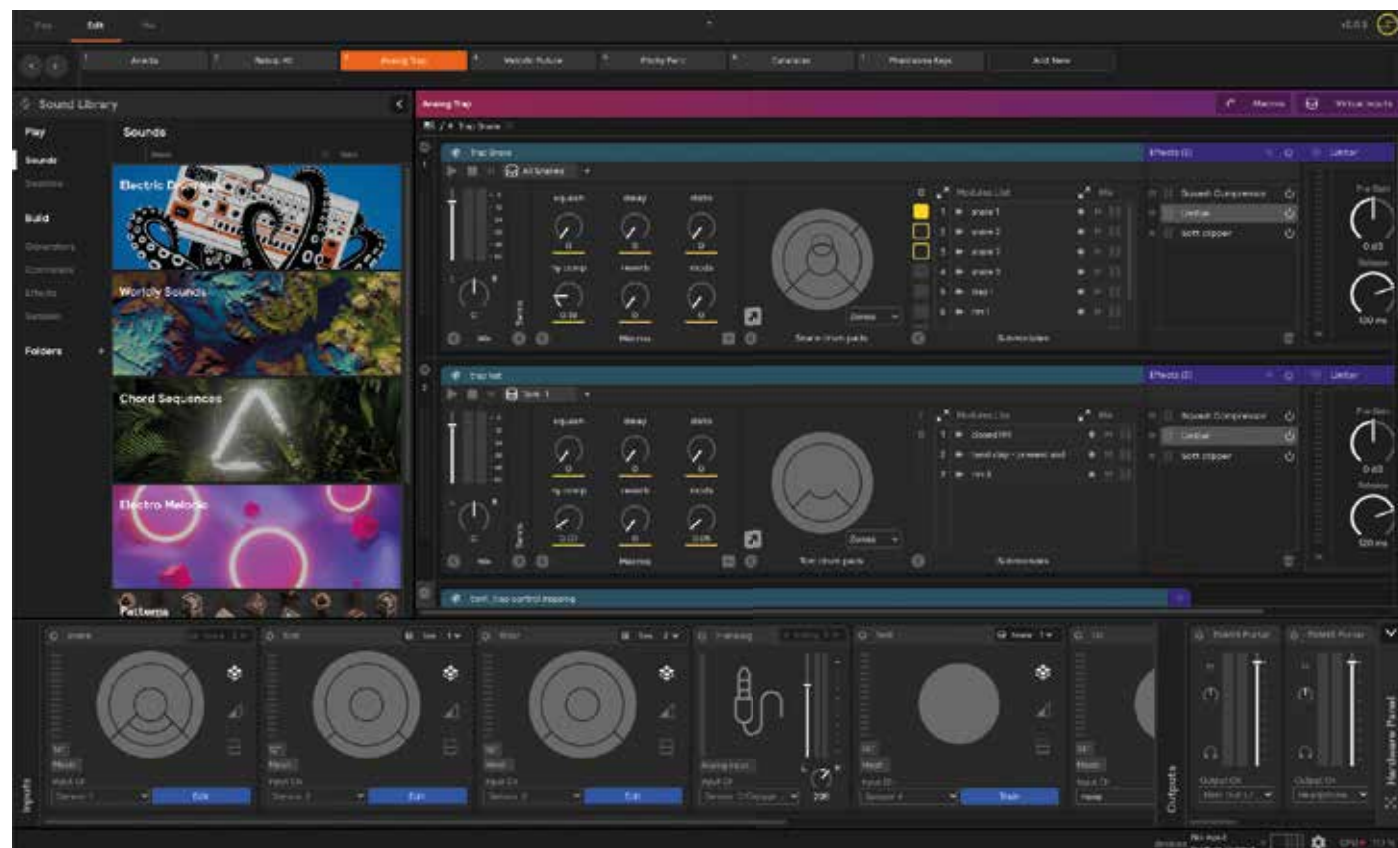
aantal presets zijn gemaakt. Zo is er een sessie met akoestische drumsounds, een sessie met akkoordprogressies, een sessie genaamd Electro Melodic, en ga zo maar door. Evans en Sensory hebben voor een eerste kennismaking een demosessie gemaakt met zeven presetkits die een beetje een dwarsdoorsnede zijn van wat je met de Sensory Percussion allemaal kunt. En dat is kort gezegd overweldigend veel.

Legoblokjes

Sensory bouwt z'n klanken op als een soort legopakket: iedere sound bestaat uit een aantal blokjes – modules genaamd – die je aan elkaar kunt koppelen. Zo'n module kan een sampler zijn, waar je meerdere sounds in kunt stoppen, maar ook een midi-opdracht, of bijvoorbeeld een compressor of een zogenaamde 'hit controller'. En elk van die blokjes heeft invloed op de sound die uiteindelijk uit de module komt. Om even een voorbeeld te geven: je neemt een sampler en zet daar zeven verschillende sounds in. Vervolgens

zet je daar een blokje achter dat ervoor zorgt dat je iedere keer dat de sensor een signaal oppikt een ander geluid afgespeeld wordt. Een volgend blokje kan ervoor zorgen dat je over die sound afhankelijk van hoe hard je slaat meer of minder compressie of filtering wordt toegepast, en ga zo nog maar even door. Als je meteen vanuit niets sounds gaat proberen te maken, dan krijg je te maken met een behoorlijk 'steile leercurve'. Juist daarom is het heel goed om eens flink in het demobestand rond te klikken. Dan krijg je meteen een prima eerste indruk wat alles precies doet.

Heb je nu niet per se zin om meteen de diepte in te gaan, dan is het goed om te weten dat je alle presets met een paar muisklikken kunt combineren en kunt aanpassen. De meegeleverde Sensory-bibliotheek bevat een uitgebreide hoeveelheid samples, sounds en kits en die kun je natuurlijk gewoon zo gebruiken, maar je kunt ook sounds klikken en slepen naar je eigen nieuwgemaakte set en sessie. En daarbij kun je niet alleen voor een complete sound gaan, maar



je kunt ook de losse modules waaruit de sound bestaat pakken en combineren. Gewoon een kwestie van klikken, slepen en luisteren wat er gebeurt. De kant en klare sounds variëren van goed klinkende akoestische drumsounds tot sferische melodische sounds, percussie en effecten. Er is eigenlijk nergens gebrek aan. Mocht je wel iets missen, dan kun je vrijwel ieder gangbaar geluidsbestand binnenhalen.

De Evans Sensory software en hardware bestaat echter niet alleen uit de sensors en bijbehorende software. Er zijn ook nog al die extra in- en outputs op de interface, en ook die kun je in de software gebruiken. Sluit een paar overheadmicrofoons aan en gebruik die om de akoestische sound van je drumkit te bewerken; dat kan in een handomdraai. En die bewerking kun je ook nog eens in realtime doen door op de drums met de sensors te spelen. Vanuit de software allerlei externe midi-apparaten aansturen? Geen probleem! De enige beperkende factor daarbij is de rekenkracht

van je laptop. De Sensory software vraagt als je veel toeters en bellen aanzet redelijk wat van je processor, maar niet veel meer dan bijvoorbeeld Ableton of Logic.

Speeltuín

Dit alles maakt de Sensory software tot een complete muzikale speeltuin waar je vele uren in kunt experimenteren. De manier waarop de modules binnen de software samenwerken zorgen ervoor dat je op meerdere manieren eenzelfde resultaat kunt bereiken, en dat je dus niet per se stap voor stap met de handleiding op schoot hoeft. Enig nadeel van deze uitgebreide software is dat een laptopscherm al snel aan de krappe kant is.

Het Sensory Hybrid systeem wordt zoals gezegd geleverd met drie sensors. Eerlijkheid gebied te zeggen dat het daardoor een beetje als 'zonde' voelt om er een op de bassdrum te zetten. Zeker als je de Sensory software gaat gebruiken in een hybride set-up met je akoestische drums en eventueel andere controllers

zoals een triggerpad of interface. Met je stokken heb je nu eenmaal meer expressiemogelijkheden dan met een bassdrumklopper.

Tijdens het testen hebben we ook even naar alternatieve opties gekeken. Dankzij de grote hoeveelheid inputs op de interface kun je er namelijk ook voor kiezen om bijvoorbeeld een microfoon op je bassdrum te zetten. Deze kun je met het nodige kunst- en vliegwerk in de software zover krijgen dat hij écht alleen je bassdrumnoten oppikt. Zelfs een externe drumtrigger bleek met wat kunst- en vliegwerk aan de praat te krijgen. In beide gevallen heb je dan niet de controle die je met een sensor wel hebt, maar het werkt wel. Wil je veel gebruik maken van extra drums, dan is een extra sensor echter wel veruit de gemakkelijkste optie.

Kortom

Het Evans Sensory Hybrid pakket is niet goedkoop. Maar als je kijkt naar de mogelijkheden dan is de prijs heel goed te verdedigen.

De sensortechnologie is niets minder dan baanbrekend en de mogelijkheden in samenwerking met de interface en de software zijn ongekend. Dankzij de prima uitleg zijn de eerste stappen voor iedereen prima te doen. Wil je écht alle mogelijkheden van de software leren kennen, dan moet je rekening houden met vele uren experimenteren, spelen en luisteren. Maar dat is allesbehalve een straf. Wil je echt alle aanstuurmogelijkheden van de sensor benutten, dan moet je wel bijzonder gecontroleerd en beheerst spelen; ook dat is weer een uitdaging op zich. ■

DE FEITEN

- hardware- en softwareset voor akoestische drums
- 3x sensors
- 3x stereo mini-jackkabel
- 1x usb-c-kabel
- 12x pickup-element
- 1x Emad drumvel-adapter
- 1x Limited Edition Pro Mark Sensory Percussion 5A stokken
- Sunhouse Sensory Percussion software (download code)
- totaalprijs: € 1.750,-
- Evans Portal audio-interface**
- audio-interface met aansluiting voor 7 sensors
- 2x mic/line-inputs (xlr/jack-combo)
- 2x line-jackinputs
- 1x adat-output
- 6x line-jackoutputs (2x main en 4x aux)
- 2x hoofdtelefoon-out (3,5mm/6,3mm jack)

HET OORDEEL

- +**
 - baanbrekende technologie
 - ongekende en unieke speelmogelijkheden
 - goede spelrespons
 - sensors passen op nagenoeg alle akoestische drums
- - altijd computer of laptop nodig voor gebruik

DE CONCURRENTIE

Er is momenteel geen afgewogen combinatie van hardware en software die kan wat Evans hier doet met de Sensory Percussion.

