



Ins & Outs: Dankzij verbeterde sync- en usb-opties is het apparaat aantrekkelijker geworden, maar nog steeds beperkt tot enkel een stereo output

Fader: De fader gebruik je voor allerlei parameters op het group-level; vrij beperkt allemaal, maar het werkt wel.

Display: Het display is groter en gedetailleerder dan op de Pocket Operators, maar nog wel vrij bizar ingericht.

Speaker: Dankzij de – redelijk klinkende – ingebouwde speaker, de microfoon en de voeding via batterijen is de K.O. II overal te gebruiken.

door **Si Truss**
redactie@interface.nl

Grotere dwarsligger

Een van de succesvolle apparaten uit Teenage Engineering's Pocket Operator-serie is helemaal vernieuwd; veel groter een stuk krachtiger. De vraag is dan of ie ook de hogere prijs kan waarmaken.

De afgelopen jaren hebben ze zich bij Teenage Engineering vooral geconcentreerd op high-end-apparaten met een nadruk op trendy modernistisch design. Vanwege die ambitieuze producten zou je bijna vergeten dat het Zweedse bedrijf ook talloze leuke en betaalbare apparaatjes maakt, zoals de uiterst succesvolle Pocket Operators. De EP-133 K.O. II is een doorontwikkeling van een van de highlights uit die PO-serie. Net als de andere Pocket Operators was de oorspronkelijke EP-133 K.O. een wat onaf uitziend ding dat nauwelijks

groter was dan een creditcard. Het sterke punt was echter dat je razendsnel kon samplen via de ingebouwde microfoon of de audio-input. Dat maakte het tot een leuke en handige – maar ook priegelige – tool voor sampling on the go.

Uit de zak

De EP-133 K.O. II is in feite een grotere en krachtigere versie van dat kleine PO'tje. De afmetingen zijn te vergelijken met die van een iPad en daarmee behoort het gepriegel van het origineel grotendeels tot het verleden. Maar behalve de afmetingen is er veel meer veranderd; het onaffe design van de

eerste KO is vervangen door een conventionele plastic behuizing, voorzien van veel meer knoppen en een verbeterd, maar nog steeds soms bizar display.

De grotere kast biedt ook ruimte voor extra aansluitingen in de vorm van zes mini-jack-connectors aan de bovenkant. De eerste twee zijn voor audio-out en de sampling-input. Daarnaast analoge sync-in/uit en midi-in/uit, waarvoor je een (niet meegeleverde) 3½" to din-adaptor nodig hebt. Tot slot is er een usb-c-poort, die usb-midi en voeding afhandelt, en daarnaast firmware updates en sample transfers van en naar een computer voor zijn rekening neemt. Gelukkig blijft de K.O. II makkelijk op locatie bruikbaar, want je kunt 'm ook gebruiken met batterijen (4x AAA) en dankzij de ingebouwde microfoon en speaker kun je werkelijk overal en altijd aan de slag.

Ik vind de RP-133 K.O. II er mooi uitzien, met zijn retro-futuristische uiterlijk, dat ontleend lijkt aan het ruimteschip uit A Space Odyssey. De lekker klinkende mechanische drukknoppen bevalen me ook uitstekend, vooral omdat ze er weliswaar vintage uitzien, maar niettemin robuust én drukgevoelig zijn. De fader aan de linkerkant scoort een stuk lager, want die voelt wankel en stijf aan. Gelukkig bedien je er enkel parameterlevels mee, dus dat is geen drama. Als we het toch over de bouwkwiteit hebben: er zijn heel wat berichten over niet goed werkende knoppen of zelfs knoppen die kapot zijn gegaan. Teenage Engineering heeft deze problemen inmiddels opgelost; in mijn beleving is het een solide gebouwd apparaat.

Vastleggen

Zodra je aan de slag gaat, merk je de erfenis van de originele Pocket Operators, en dan zowel in goede als in slechte zin. Gelukkig is Teenage Engineering erin geslaagd om de soepele en aangename workflow over-eind te houden. Het ietwat verwarrende concept kost aanvankelijk wat hoofd-

brekens, maar al snel verloopt het toewijzen van samples aan pads en het maken van loops of stepsequences tijdens live opnamen soepel en snel.

De K.O. II scoort pas echt als het gaat om snel iets samplen. Je drukt simpelweg op de sample-knop en het apparaat neemt meteen op van de ingebouwde mic of de audio-input. Er zijn daarbij een paar opties, zoals een sample-threshold, gain en kiezen of de opname stereo, mono of enkel het rechter- of linkerkanaal vastlegt. Prima geregeld allemaal en ideaal. Synths, vinyl, YouTube-video's van je telefoon: je kunt razendsnel alles wat er om je heen gebeurt vastleggen en er met enkele handelingen een beat van brouwen.

De K.O. II is 12-stemmig polyfoon, dus twaalf mono of zes stereostemmen die je gelijktijdig kunt gebruiken. Maar in de sequencer heb je vier groepen van twaalf stemmen die je in een project kunt inzetten. In de Keys-stand kun je melodisch je samples spelen en sequenzen met de twaalf zwarte knoppen, desgewenst volgens preset-toonsoorten, al is het natuurlijk veel comfortabeler om in te spelen met een externe midicontroller.

Er zijn drie triggermodes: One-Shot, Key (polyfoon dus) en Legato. Er is een vrij basale vorm van time-stretching ingebouwd, waarmee je een sample een of twee maten in je song kunt oprekken of stretchen op basis van de bpm. Zodra je hier extremere waardes kiest, ontstaan er leuke bijverschijnselen. Ook de sampleknipper werkt vrij simplistisch; je kunt een sample automatisch of handmatig over de twaalf slots van een group verdelen.

Groepsgedrag

Heel leuk allemaal, maar als je wat dieper wilt editen, stuit je op de beperkingen van de K.O. II. Start- en eindpunten zijn instelbaar, er is een loudness envelope voor level en pitch, maar automatiseren daarvan is een no go. Wat wel kan, is een collectie parameters met de fader per group automatiseren. Standaard regelt de

>>

ECHT SCOREN DOET DE K.O. II ALS HET GAAT OM SNEL IETS SAMPLEN



fader het level van een group, maar je kunt ook pitch, pan, attack en release voor alle sounds sturen, plus low pass- en high pass-filters, timestretch en modulatie-effecten gebruiken. Maar dus enkel voor alle sounds in een group, gelijktijdig. Deze opties zijn wel de sleutel tot het unieke karakter van de K.O. II, en met een combinatie van al die parameters kun je van een doorsnee sampletje iets heel aparts maken.

Behalve de group parameters zijn er nog wat effecten. Allereerst een globaal send-fx voor alle groups, dat

eigenlijk eerder een insert-fx is, want op 100% send hoor je enkel effect. Je kunt kiezen uit reverb, delay, distortion, filter, compressie en chorus. Allemaal vrij simpel, maar het klinkt prima. Verder is er een master compressor met drive en speedregelaars, die met de juiste instellingen behoorlijk agressief kan klinken.

Tot slot komen we bij de Punch-in-fx, die kenmerkend waren voor de originele PO-serie. Dit zijn master-fx waarmee je snel en drastisch de audio-output kunt bewerken. Je activeert ze met de twaalf zwarte druk-

JE KUNT RAZENDSNEL ALLES WAT ER OM JE HEEN GEBEURT VASTLEGGEN EN ER MET ENKELE HANDELINGEN EEN BEAT VAN BROUWEN

knoppen en ze doen dingen als looping activeren, extreme filter sweeps of stevige modulatie van je sound. Het gaat hier om Punch-in 2.0 Effects, dus ze zijn vernieuwd én je kunt sturen met Pressure. Toch had Teenage Engineering hier meer mee kunnen doen naar mijn smaak, want hoewel het leuk is om ermee te spelen, kun je ze niet opnemen, sequenzen of via midi triggeren.

De K.O. II kan gelukkig ook externe midi-apparatuur aansturen. Er is een handige bpm-detector voor audio die via de externe input binnenkomt. Die externe audio kun je trouwens ook met de ingebouwde effecten bewerken.

Conclusie

Zoals je merkt, heeft de K.O. II best wat zwakke punten, maar toch is het een erg leuk ding. Het is zeker waar dat de K.O. II absoluut niet de sampler met de meeste opties en echt diepgaande controle is. Eigenlijk kun je er geen complete song mee maken. Sterker nog: er is niet eens een Song mode. En als je audio wilt exporteren, ben je overgeleverd aan de mini-jack audio-out. Mocht je op zoek zijn naar een betrouwbaar werkpaard voor je live set of voor studiowerk, dan ben je beter af met een Roland SP-404 of een Akai MPC, maar daar betaal je dan ook heel wat meer voor. Als je

meer voelt voor een onderhoudende, soms wat wispelturige manier om je sequences vast te leggen en te goochelen met samples, dan is die 'onaangepaste' RP-133 K.O. II een erg leuke optie voor een heel aantrekkelijke prijs. Gewoon een fun apparaat dat net zo dwars is als de oorspronkelijke Pocket Operators; maar dan wel groter en uitgebreider. ■

INFO • prijs: € 349,-

- Distributie: Teenage Engineering
- Internet: teenage.engineering

SPECIFICATIES • 6 stereo of 12 mono stemmen

- 64MB geheugen, 999 sample slots
- 46kHz/16bit sampling • 6 master-fx, 12 punch-in-fx • ingebouwde microfoon en speaker • 12 aanslag- en drukgevoelige pads • multifunctionele fader • stereo-in/out, sync-in/out, midi-in/out, usb-c • voeding met 4 AAA-batterijen of usb • sample-import/export via software sampletool
- afmetingen: 240x176x16mm
- gewicht 620gr

HET OORDEEL

- + samplen is leuk en eenvoudig
- + prettiger formaat dan de PO-serie
- + sequencer met midi-out
- editen beperkt
- opties voor arrangeren bescheiden
- punch-in-fx niet te automatiseren

Interface.nl XTRA

- video • lange tutorial
- pdf • online handleidingen

Samplegeheugen en transfer



In de K.O. II is ruimte voor 999 samples, maar met slechts 64MB aan geheugen kan dat passen en meten zijn. Zodra je een zootje loops en langere samples gebruikt, loop je al snel tegen die geheugenlimiet op. Jammer genoeg kun je het interne geheugen niet uitbreiden. Een sd-card slot dan? Vergeet het maar! Dit maakt het gebruik van deze P.O. voor live-toepassingen en samplen onderweg een stuk lastiger. Een kleine pleister op de wond is de browser-gebaseerde transfer tool waarmee je in een handomdraai – drag & drop – samples tussen computer en K.O. kunt uitwisselen. Hiermee kun je dus ook sounds uit de K.O. op je computer opslaan als back-up. In de K.O. II zitten trouwens enkele honderden sounds van goede kwaliteit, waarmee je al een heel eind kunt komen.