



Van Poly naar Multi

Is de Mono/Poly van Korg terug? Nou ja, een heel klein beetje. De Multi/Poly ademt lichtjes de geest van zijn illustere voorganger, maar absoluut niet de opzet. Vergelijk het maar met hoe de Wavestate zich verhoudt tot de Wavestation; hartstikke eenentwintigste eeuw!

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

De analoge Mono/Poly uit 1981 zat ergens tussen monosynth en polysynth in. Zijn vier vco's kon je polyfoon bespelen of laten rouleren. Typend kenmerk was dat de vco's elkaar beïnvloedden. Dankzij de chord-modus kon je akkoorden met

vier noten triggeren en met de sequencer kon je met elke noot een andere oscillator aansturen. Dat laatste zorgde voor unieke patroontjes en klankkleuren.

De Multi/Poly is losjes gebaseerd op een aantal van die typische Mono/Poly-eigenschappen. Korg noemt 't een analog modelling synth en dat is tot op zekere hoogte correct:

gemodelde oscillatoren, filters en vca's. Toch doen ze daarmee enerzijds de Multi/Poly tekort en suggereren ze anderzijds onterecht een directe lijn met de voorganger. Dit is géén remake of digitale emulatie van de Mono/Poly!

De Multi/Poly is multitimbraal en levert maximaal zestig stemmen. Net als bij de Mono/Poly kan elke layer uit

vier stemmen bestaan, maar bij de Multi is elke noot helemaal polyfoon. Dus van de originele parafoonie is geen sprake meer. Sterker nog, er zijn vier layers met vier oscillatoren elk, dus dat biedt veel meer klankopties. Elke oscillator kan drie types klank opwekken. De eerste heet Classic en levert standaard virtueel-analoge golfvormen. Digital staat voor een

wavetable-oscillator met tweehonderd preset-wavetables en de optie om eigen tables via software te importeren. Tot slot is er een waveshaper. Met knoppen op het voorpaneel stuur je de oscillatorparameters.

Bij de bron

Bij de va-oscillatoren hangt het van de gekozen golfvorm af hoeveel parameters je kunt instellen. Bij de basis-golfvormen blijft het beperkt tot toonhoogte en pulsbreedte, maar er zijn ook classic waves met een dubbele golfvorm zoals saw/pulse of square/triangle en dan kun je tussen die twee morphen. Een andere variant is gestapelde golfvormen waarbij je level, detune en phase kunt veranderen.

De afdeling wavetables is verge-

lijkaar met die in Korg's Modwave-wavetable synth. Ook hier kies je een wavetable en regel je de uitleespositie, maar er is ook een wavetable modifier die bepaalt hoe de samples worden afgespeeld, waardoor boventoonstructuur en timbre veranderen. Dan is er nog een optie voor morphing die de golven op allerlei manieren kan stretchen en samendrukken.

Met de waveshaper introduceert Korg hun visie op de wavefolding die kenmerkend is voor wat men West Coast-synthese noemt. Simpel gezegd begin je dan met een eenvoudige golfvorm – sinus of driehoek – die je laat vervormen met een modifier als een tweede complexere golfvorm. Je kunt daarbij gain en offset van de modifier bepalen. De lijst met modifier-golfvormen is behoorlijk lang, van eenvoudig

tot complex. We komen flink wat modifiers tegen uit de 01/W-workstation uit de jaren negentig. Behalve over deze drie oscillatorvariëaties heb je ook een noise generator, een ring-modulator, plus oscillator sync en crossmodulatie.

Op drift

Met zo'n uitgebreid aanbod aan – vaak ongeneerd digitale – klankopwekkingstechnieken is het nogal misleidend om de Multi/Poly een analog modelling synth te noemen. Korg meldt dat er voor elke stem een virtuele 'voice card' is ontwikkeld die allerlei subtiele, typisch analoge karaktervariëaties opwekt in vca, envelopes, lfo, portamento en tuning. De intensiteit van de hiermee nagestreefde simulatie van analoge elektronica kun je als

ER ZIJN NUTTIGE FEATURES DIE AFGELEID ZIJN VAN ANDERE INSTRUMENTEN UIT DE KORG LINE-UP

gebruiker bepalen via het Drift-menu.

Bij het filter is de analoge invloed een stuk duidelijker aanwezig. Voor elk van de layers zijn er twee filters die in serie of parallel te gebruiken zijn. Voor elk van die filter-slots is er keuze uit talloze karakters, waarvan er een hoop gebaseerd zijn op vintage-analoge synths. Uiteraard zit hier ook het prachtige 4-pole low-pass-filter uit de Mono/Poly tussen, maar ook filters gebaseerd op de MS-20 en natuurlijk klassieke Moogs, Sequentials en Oberheims. Verder diverse minder uitgesproken filters en het typische Korg multi-filter dat tussen twee filtervormen kan morphen. Vergelijkbare modelling komen we tegen bij de vca's, ook hier veel bekende vintage-namen.

Modmonster

Net als bij de recente Modwave, Wavestate en Opsix heeft de Multi/Poly een groot assortiment aan modulatiemogelijkheden. Er zijn vier zeshoekige envelopes en vijf lfo's per stem voor elke layer. Die zien we terug in een krachtige mod matrix waar je ook modulatie kunt processen, dus dat een modulatie-routing wordt beïnvloed door een secundaire input. >>

E-motion

Een sequencer mag natuurlijk niet ontbreken en die in de Multi/Poly is gebaseerd op het Motion Sequencing 2.0-systeem dat we kennen uit de Korg Wavestate. De sequencer is multi-track, waarbij je behalve toonhoogtes ook diverse parameters, timing en zelfs lfo-achtige shapers kunt opnemen. Wie in is voor een muzikaal avontuurtje kan 'm zelfs polyritmisch gebruiken en met waarschijnlijkheidsfactoren random sturen. Echt wel een serieuze sequencer dus, maar daardoor leent-ie zich wel minder goed voor spontane invallen. Een wat eenvoudigere uitvoering die meer lijkt op hoe je de Mono/Poly-sequencer kon gebruiken voor Layer Rotate was toch leuk geweest. Zoiets kun je zeker ook voor mekaar krijgen met de beschikbare sequencer, maar dat kost je wel wat programmeerwerk. Om eerlijk te zijn zocht ik mijn heil bij een externe sequencer als ik snel wat wilde sequencen voor de lol.



Er zijn meer nuttige features aanwezig die – net als het ontwerp van de hardware zelf – afgeleid zijn van andere instrumenten uit de Korg line-up. Voorbeelden zijn de overtuigende effectafdeling die je per layer en op de masteroutput kunt gebruiken, de multi-lane motion sequencer (zie kader) en de patch-randomisatie.

Een aantal van die afgeleide voorzieningen zijn het waard om nader te bekijken. Neem bijvoorbeeld de Mod Knobs op het frontpaneel. Dat zijn in essentie macroknoppen, maar in de praktijk zeer effectief, gezien de complexiteit van de synth-engine en de multilayer-structuur. Als je een patch helemaal vanaf nul opzet, is het erg belangrijk om deze knoppen zinvolle functies toe te wijzen. Als je dat doet, kun je relatief eenvoudig muzikaal relevante variaties in de klank aanbrengen. Je kunt trouwens ook iets eenvoudigs, maar onmisbaars doen met die Mod Knobs, want ze regelen ook het volume van de individuele layers.

Van de Modwave kennen we het Kaoss Physics-pad, een aanraakgevoelige x/y-controller waarmee je behalve tussen vier toewijsbare parameters blenden, ook modulaties kunt triggeren. Je doet dat via een geanimeerde bal die in een virtuele ruimte rondstuiter. Toegegeven, het is een

LAYER ROTATE ZORGT VOOR VEEL LOL ÉN BLIJKT ZEER EFFECTIEF

beetje een gimmick, maar wel hartstikke leuk. Het Kaoss-pad is een stuk serieuzer inzetbaar, want door de vier layers en de toewijzing van creatieve modulatie-routings kun je het pad voor een soort moderne vorm van vector-synthese gebruiken.

Roulatie

Misschien wel de meest karakteristieke eigenschap van de Multi/Poly is de Layer Rotate-functie. Met deze functie (duidelijk beïnvloed door de originele Mono/Poly), kun je de klank om en om laten rouleren in je sequence, net als in het round robin-systeem van een sampler. Bij de Multi wordt er echter niet gerouleerd tussen afzonderlijke oscillatoren, maar tussen layers. Je kunt daarbij de richting en de hoeveelheid gebruikte layers per noot bepalen. Best een simpel idee eigenlijk, maar in de praktijk zorgt het voor veel lol én blijkt het zeer effectief, vooral in combinatie met de arpeggiator. Kies

bijvoorbeeld maar eens wat verschillende digitale en analoge klankkleuren voor de layers, of diverse effecten, detunewaarden en dergelijke, en je krijgt razend interessante, karaktervolle resultaten. Maak het af met wat klankvariaties met de zes macroknoppen en het Kaoss-pad en je weet niet wat je meemaakt!

Conclusie

Afgezien misschien van de wat warrige KingKorg Neo, hebben de recente digitale synths van Korg steeds weten te overtuigen en dat geldt ook voor de Multi/Poly. Veel diepgang en enorm flexibel met als resultaat een groot assortiment aan sounds van topkwaliteit.

Een aantal zaken kunnen we echter niet negeren. Dat begint natuurlijk met het feit dat fans van de analoge Mono/Poly teleurgesteld zullen zijn. Zeker, je kunt prima vintage-analoge sounds uit de Multi/Poly-engine halen, maar het is absoluut geen (digitale) re-issue van de Mono/Poly. De Multi kan veel meer dan de Mono en qua feel en klank lijkt-ie nauwelijks op de synth waar zijn naam wel aan refereert.

Toch blijft overeind dat we hier te maken hebben met een complexe en krachtige synthesizer, waaruit je een

heel breed assortiment aan klankkleuren kunt halen. Geen reïncarnatie van de Mono/Poly, maar een synth met veel diepgang waar ook de doorgewinterde synthesizerfreak ruim mee aan zijn trekken komt. ■

INFO • prijs: € 949,-
• Distributie: Voerman
• Internet: korg.com/nl

SPECIFICATIES • analog modeling keyboardsynth • 37 semi-gewogen toetsen met velocity and release-velocity • mod wheel, pitch bend, Kaoss Physics en 4 mod knobs
• 60 stemmen • 4 oscillators per stem
• dubbel filter • insert fx en delay, reverb en eq • uitgebreide modulatie-opties • stereo output (trs-jack)
• midi-in en -out • usb • footswitch input • voeding via meegeleverde adapter • bxdxh: 566 x 319 x 93 mm
• gewicht: 3,5 kg

HET OORDEEL

+ veelzijdige mix van 'analoog' en digitaal
+ inspirerende Layer Rotate en Kaoss Physics
+ diepgaande sequencer, modulatie en effecten
– heeft weinig met Mono/Poly te maken
– sequencer had wat speler gekund

Interface.nl XTRA

video uitgebreide overview
audio • diverse audiodemo's
pdf • handleiding