



Ferdinand Försch en zijn instrumentarium

Lijkt me meer iets dat als demonstratie dient van wat er mogelijk is dan dat je die nou zelf zou gaan gebruiken. Ze zijn nogal erg in de stijl van Ferdinand Försch, die je overigens aan het werk kunt zien in een video op Interface Xtra. In de Engine 2 interface kun je slechts heel beperkt editen aan de klank, maar echt nood is dat ook niet: het is al goed! Toch zou ik graag de bronsamples tot mijn beschikking hebben voor eigen sounddesign.

Besluit

Deze sample-library biedt een totaal nieuw klankspectrum en is zeker de moeite waard voor iedereen die zoekt naar bijzondere en sfeervolle geluiden, zonder nou meteen in ambient-achtige sferen terecht te komen met zijn vaak elektronische bijmaak. Klanghaus klinkt meer als topklasse sounddesign; als instrumenten uit een andere wereld. Beter dan welke sample-cd dan ook. Klanghaus geeft je een subtiel instrument, in plaats van een hapklare sfeer die helemaal is voorgekookt. Wat mij betreft een veel fijner concept. ■



HET OORDEEL	
+	• unieke klanken • goed bespeelbaar
-	• weinig editopties

Arcton een heel groot instrument met lange snaren en een metalen resonator. Het klankverloop is heel kundig vastgelegd. Het is alsof je ernaast staat. Deze afdeling gaat verder met hetzelfde instrument, maar dan op verschillende manieren aangestoken, in plaats van dat er met een stok op de snaren geslagen wordt. Er zijn veel verschillende samples genomen en de druk van de strijkstok op het instrument vertaalt zich in subtiele klankverschillen die erg fraai overkomen. Niet elektronisch, maar levendig en krachtig. Het klinkt ergens als een wilde cello, dus geen getemd exemplaar zoals we die in het klassieke orkest tegenkomen. In

de tweede afdeling, Metal Works, vinden we instrumenten zoals flexibele metalofonen, waterdrums en gong-achtige dingen. Ook weer met verschillende speeltechnieken onder een aantal midnoten links van het keyboard, waardoor je heel 'realistisch' kunt spelen. Onder 'Klanggerausch' nog meer blijkbaar niet duidelijker te definiëren klanken. Van opzwellende sounds die bwoeaaa doen tot lieflijk getingelingeling. Er is nog meer, zoals een aantal drumkits gebaseerd op deze instrumenten (de vijfde afdeling) en als bonus krijg je een aantal voorgeprogrammeerde sequences die je kunt afspelen en combineren door op een toets te drukken.

Klanksculpturen

Interface Xtra
DOWNLOADS
 • audio
 • video
 • demo
 • handleiding

We doen het allemaal, slaan op gebruiksvoorwerpen die geen muziekinstrumenten zijn om te kijken hoe dat klinkt. De sample-library van Klanghaus gaat echter véél verder dan dat...

door Allard Krijger > allard@interface.nl

INFO
 • Prijs incl: € 299,-
 • Distributie: Best Service, +49 89 345026
 • Internet: www.bestservice.de

SPECIFICATIES
 • dvd met 2,6GB sounds
 • werkt alleen met bijgeleverde Engine player
 • formaten: standalone, vst (Windows 32-bit & 64-bit), rtas
 • challenge/response-activering

Een samplecollectie van niet bestaande instrumenten blijkt, ook met samples van potten, pannen, bestek en ander keukengerei, een droom die maar niet lijkt uit te komen. Het blijft vaak een gimmick en het klinkt uiteindelijk allemaal hetzelfde: alsof iemand met een pollepel op een pan slaat. Er komt blijkbaar meer bij kijken om een muzikale klank te maken. De klankkunstenaar Ferdinand Försch heeft dat goed begrepen. Hij bouwt zijn eigen 'muziekinstrumenten' en 'klankinstallaties'. Daarvoor gebruikt hij allerlei materialen, waaronder de spullen die hij vindt op de schroothoop. Tot zover niets nieuws; dat hebben meer mensen gedaan. Maar deze kunstenaar zegt: 'Ieder instrument heeft drie samenhangende dingen: een generator, een versterker en een resonator.' Let wel, hij heeft het hier over akoestische instrumenten!

De geluidsbronnen

Met generator bedoelt hij dat onderdeel van het instrument dat het basisgeluid opwekt. De bron, zou je kunnen zeggen. Dat kan een stuk metaal zijn waar je op slaat, of een lange draad die je met een strijkstok aanstrijkt; dat soort dingen. Dat geluid kan van zichzelf al hard genoeg zijn, maar je kunt het ook luider maken door bij-

voorbeeld een soort klankkast te maken. Dat is dan de versterker. Die klankkast heeft meestal ook weer bepaalde eigenschappen waardoor het geluid gekleurd wordt; dat is dan de resonator. Deze benadering lijkt erg op wat we kennen uit de wereld van de klanksynthese; daar gebruiken we meestal: oscillator, filter, versterker. Terugvertaald: generator, resonator, versterker. Deze conceptuele benadering levert heel andere instrumenten en klanken op dan wat je met gewoon in het wilde weg op metaal, hout en andere materialen slaan voor elkaar zou krijgen. Daarnaast is voor Försch het visuele aspect belangrijk. De relatie tussen wat je ziet en wat je hoort. Daarom zien zijn instrumenten er vaak ook heel spectaculair uit. Ze laten eigenlijk door hun uiterlijk zien hoe ze klinken. Försch heeft met zijn klanksculpturen over de hele wereld performances gedaan, maar nooit muziekstukken opgenomen. Natuurlijk vanwege dat visuele aspect. Fraai als kunstenaars consequent zijn! Maar nu is toch een deel van zijn werk vastgelegd en voor ons als muzikanten toegankelijk gemaakt in de vorm van een sample-library op basis van Engine. De geluiden zijn dus alleen bruikbaar met deze door Yellow Tools ontwikkelde sampleplayer.

De samples

Aangezien Försch verder denkt dan het geluid alleen, zijn de samples ook niet zomaar wat

opnames van willekeurig gemep op de klanksculpturen. Er is echt naar gestreefd om speleerbare muziekinstrumenten in de computer te krijgen. Het basisprobleem van samplen is het bevroren van de klank. Op het moment dat je een opname hebt gemaakt en die terugspeelt gaat er iets verloren aan 'echtheid' omdat we waarnemen dat steeds precies hetzelfde stukje wordt afgespeeld. Dat verklaart waarom een sampleplayer vaak platter klinkt dan een synthesizer. Inmiddels zijn daar wel oplossingen voor, vaak door héél veel samples te maken die automatisch of middels speelhulpen (controllers, keyswitches en dergelijke) worden afgewisseld. Helemaal met metalige klanken valt de starheid snel op, maar bij de Klanghaus-bibliotheek hebben ze dat mooi weten te vermijden. De klanken zijn rijk aan boventonen die zich spannend ontwikkelen, ze reageren subtiel op aanslagsterkte en er zijn vaak enkele variaties die met een midnoot op het linker gedeelte van je keyboard te kiezen zijn. De klanken zijn diep en hebben een akoestische feel.

De presets

Op zich zitten er niet zo ontzettend veel presets in de Klanghaus-library, maar de presets die er zijn, zijn allemaal goed en bruikbaar. Dat is nog wel eens anders bij sample-dvd's! Klanghaus bestaat uit vijf afdelingen, die elk een bepaald soort instrumenten bevatten: l'Arcton, Metal Works, Klanggerausch, Bio Modu en New Percussion. De eerste rubriek, l'Arcton, bestaat uit slechts acht presets, maar deze hebben ieder weer een aantal keyswitches en andere variatiemogelijkheden. De allereerste, l'Arcton Stick, is meteen een geweldig mooi instrument met een diepe, gedragen klank en veel detail. Dit is precies het soort geluid dat je verwacht van vergelijkbare sample-libraries, maar waarin je altijd teleur wordt gesteld. Zo te horen is de

advertentie

I AM EVERYTHING. ULTIMATE. COMPLETE.

En waar kun je al die plug-ins uit KOMplete 8 nu beter uitproberen en aanschaffen dan bij the Future Store?

Maak een afspraak met een van onze audio specialisten en erwaas dat the Future Store de enige Mac winkel is waar je alle hard- en software kunt uitproberen, waar ze antwoord geven op je vragen en waar je ook achteraf support kunt krijgen op je volledige Mac Audio Setup.

the Future Store: nice guys, great support, amazing stuff

in onze showrooms, demonstratiekruis —

Music recording & surround studio
 Apple Logic Studio, Steinberg Nuendo en AVID Pro Tools
 Apollo, TC Electronic, MOTU, RME, Euphonix, AMELIA Live
 Native Instruments, Metric Halo

Audio Plug-ins
 Audio Ease, Waves, Sonnox, Native Instruments, Arturia
 Antares, FXpansion, LAD, Synthogy, Rob Papen, Korg
 EastWest, VSL, Miosaurius, Spectrasonics en veel meer

Native Instruments KOMplete 8 Ultimate, 59 Producten, 20000+ —
 Kontakt 5.6, Kontakt 5, Kontakt 5 Pro, Kontakt 5, Maschine, Maschine ES, Maschine ES Pro, Maschine
 Phonic & Space, TeamWARE MIDI, DAWs, Myriad, 100+ Sample Libraries Pro, Reaktor
 Reaktor Core, Reaktor 6, 7, The Hague The Works, Reaktor 10, Reaktor 11, Reaktor
 REACTOR™ Ableton Live 10, 11 & 12, Modern Drama, Database Camera, Machine Drum
 Solentis, Studio Drummer, Vocal Artist, Kerenok, Starbox Pro, Usland, JoeRMThe Bass
 Jazzy's Keys, Berlin Concert Series, George Duke Soul Treasure, New York Concert Grand
 Starbox Grand Piano WFLA-200, Langlo Piano, Warsaw Concert Grand, Venago Organo

Apple Solution Expert Division
 Apple Authorized Service Provider

the future store