

# OLTRE LA SINTESI E IL CAMPIONAMENTO



LA FRANCESE UVI, GIÀ NOTA PER LE SUE SAMPLE LIBRARY E PER L'APPLICAZIONE UVI ENGINE XT IN MACH FIVE (MOTU), HA RECENTEMENTE RILASCIATO FALCON, DEFINITO CREATIVE HYBRID INSTRUMENT E NON A TORTO

**Falcon rappresenta una perfetta fusione tra campionamento e sintesi, tra innovazione e tradizione, imponendosi nel mercato come un solidissimo prodotto dalle inesauribili risorse: basti pensare, esamineremo poi nel dettaglio ogni aspetto, alla possibilità di mettere in layer quanti campioni e oscillatori desideriamo (tra i 15 a disposizione), senza altro limite se non quello imposto dalla CPU, di caricare librerie di strumenti campionati, di creare, grazie allo script editor, veri e propri event processor o di**

esplorare una banca di oltre 80 effetti. Se a proposito di molti sintetizzatori parlavamo delle infinite potenzialità offerte, ad esempio, dalla possibilità di importare o creare wavetable, ora possiamo, senza dubbio, spingerci oltre. Falcon potrebbe davvero rappresentare una pietra miliare nel campo del sound design, che lo si utilizzi come sampler, come sintetizzatore o semplicemente per i suoi effetti. Falcon è disponibile in formato VST, AU, AAX e Standalone.

## PRO

Moltissimi spunti creativi  
Reparto modulazioni ben progettato

## CONTRO

Costoso  
Pochi preset

## SECONDO NOI



Rapporto qualità prezzo



Suono



Facilità d'uso

## INFO

**SCREEN STUDIO**  
www.screenstudio.it  
Prezzo: **349<sup>00</sup>** €

## ESEMPI AUDIO



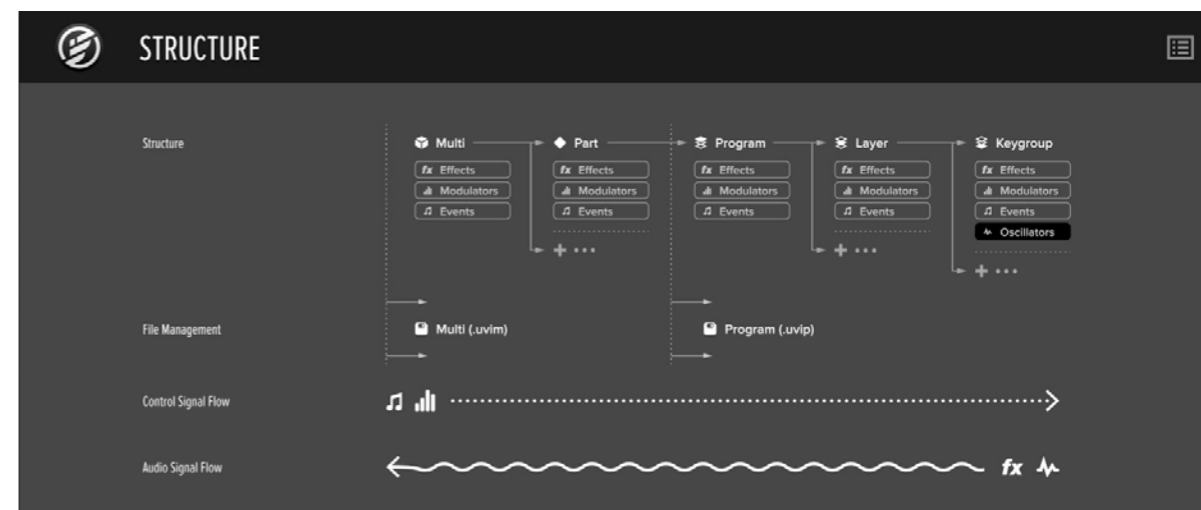
- ▣ Ambient\_Granular
- ▣ False\_Guitar
- ▣ Kick
- ▣ Percussion
- ▣ Pulse\_Choir

**Ciò che colpisce, oltre alla ricchezza della banca di sorgenti sonore, sono le possibilità di intervento e di manipolazione di campioni (il solo parco di effetti è sufficiente a far perdere ore in esperimenti) e il loro utilizzo al fianco di oscillatori, che coprono moltissime tecniche di sintesi differenti. Non solo: la sua complessa struttura permette di creare Multis (familiari per gli utenti di Omnisphere), cioè insiemi di patch, le cui eventuali regolazioni saranno facilitate da un mixer. Questo pantagruelico strumento sfugge a ogni definizione, incorporando sapori di mondi sonori assai diversi, ma che, di sicuro, aprirà le porte a nuove possibilità nel sound design.**

## LA STRUTTURA

**Da grandi strumenti derivano grandi difficoltà. Con questo libero adattamento intendiamo affrontare immediatamente uno dei punti più spinosi: la complessa e, senza esagerare, labirintica struttura dello strumento. L'organizzazione di Falcon è difatti molto contorta e affrontata in maniera abbastanza vaga nel manuale operativo, dove mancano chiare definizioni e, in generale, un quickstart che ci permetta di prendere confidenza con lo strumento. UVI, tuttavia, ha sopperito prontamente con**

**"Falcon rappresenta una perfetta fusione tra campionamento e sintesi, tra innovazione e tradizione, imponendosi nel mercato come un solidissimo prodotto dalle inesauribili risorse"**



## La struttura di Falcon

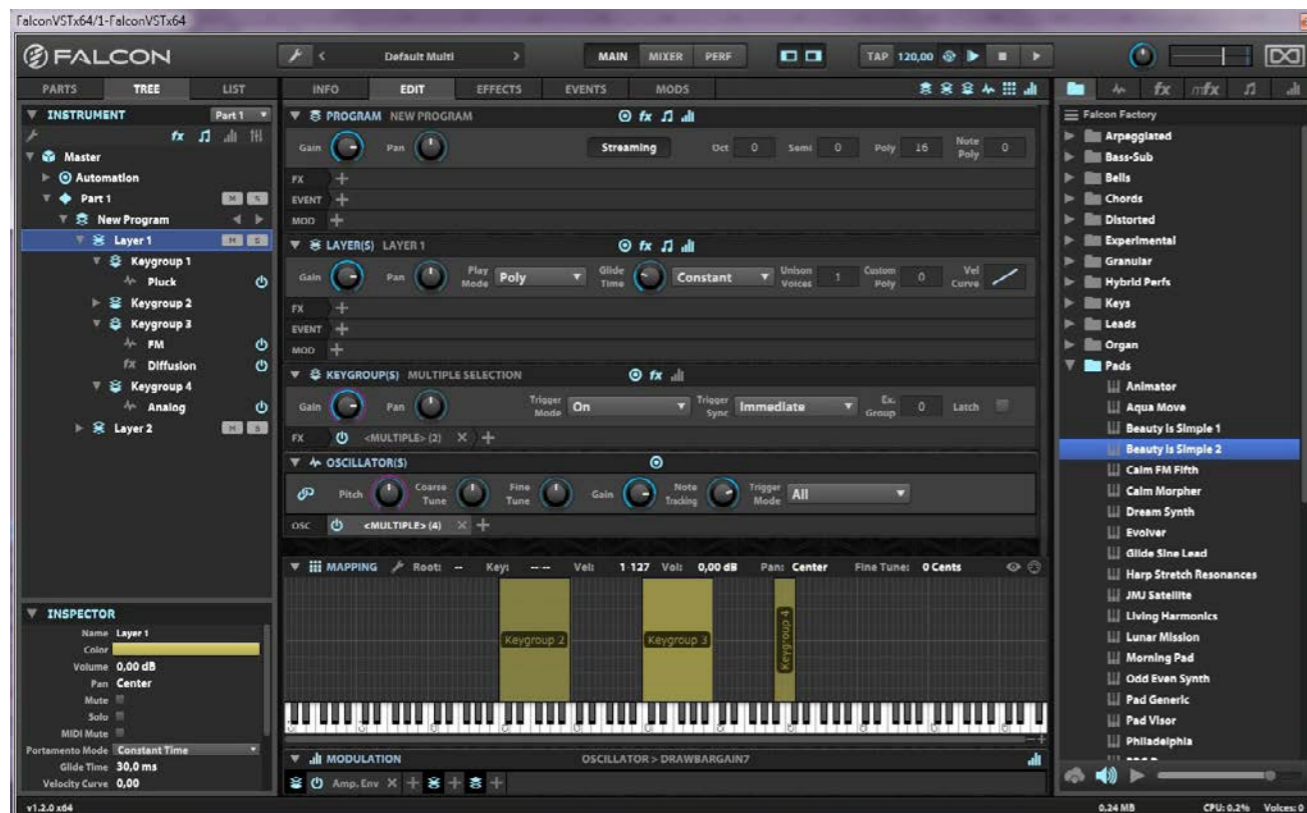
dei video tutorial in cui, finalmente, si getta luce sull'oscura organizzazione gerarchica di Falcon. Esaminiamola, lasciando a un secondo momento le osservazioni sull'interfaccia grafica e sull'accesso a ogni piano della gerarchia. In principio era il keygroup. Il concetto sarà ben noto agli utenti di Kontakt (Native Instruments): in buona sostanza, si assegna un campione audio a una precisa zona del nostro controller MIDI, decidendo così l'estensione desiderata del campione (da un singolo tasto all'intera tastiera). Allo stesso modo, è possibile assegnare campioni anche verticalmente, ossia a precisi valori di velocity. La novità, in Falcon, è che anche gli oscillatori seguiranno questa logica: potremo dunque assegnare oscillatori diversi a singole altezze. Il manuale segnala gli oscillatori come base della piramide gerarchica, cosa concettualmente corretta, ma scomoda nella pratica, dal momento che per sentire qualsiasi suono uscire da Falcon dovremo trascinare un modulo di sorgente sonora sulla tastiera virtuale e, inevitabilmente, scontrarci con il concetto di keygroup.

**Falcon offre anche alcune opzioni avanzate di importazione, tra le quali, particolarmente utile in caso di più file, Note Name, ossia la mappatura dei campioni secondo il nome della nota (che dovrà opportunamente**

essere specificato nel nome del file).

**Ogni singola zona avrà il suo amp envelope dedicato,** oppure, con selezione multipla, potremo agire su più involucri contemporaneamente. Allo stesso modo, a ogni singola zona occupata da una sorgente potrà essere assegnato uno degli effetti senza che questo intervenga, ad esempio, su altri oscillatori. Il livello superiore è costituito dal layer, una sorta di contenitore di keygroup. Più layer con diversi keygroup ciascuno, creeranno, va da sé, impasti sonori ben più complessi, per non parlare dei parametri su cui possiamo intervenire: anzitutto, così come per i keygroup (e, come vedremo, anche per gli altri livelli), troveremo slot per gli effetti, eventi e modulatori (inseriti, qui, su ogni sorgente che compone il layer contemporaneamente, e non per ogni singola voce, come accade invece per il keygroup), per poi continuare con i controlli sulla curva di velocity, la polifonia, ecc.

### L'interfaccia principale di UVI Falcon



**Proseguendo più rapidamente, il programma conterrà** uno o più layer, la parte i programmi, e il multi intere parti.

## LE SORGENTI SONORE

**L'enorme mole di sorgenti, effetti e modulatori,**

unitamente alla struttura non proprio intuitiva, rendono lento, almeno inizialmente, il processo di sound design. Una volta compresa la logica gerarchica, tuttavia, ci si muove con agilità all'interno del software: i keygroup e livelli superiori sono presenti sia nella main window che nello schema ad albero a sinistra, rendendo molto più semplice l'orientamento e la gestione del contenuto. Il browser a destra è estremamente utile e immediato, e, come se non fosse sufficiente, possiamo sempre fare affidamento al buon vecchio drag & drop per importare i nostri campioni direttamente nelle zone della tastiera desiderate. Tra gli oscillatori e le sorgenti, alcuni dei quali piuttosto esotici per un soft synth (come, ad esempio, l'organ), spicca la mancanza della sintesi additiva. Particolarmente interessante, ad ogni modo, risulta il pluck oscillator, un modulo di sintesi per strumenti a corda (nulla di nuovo per i fan di Native Instruments Prism o di Ableton Tension), che agisce sfruttando ben tre sorgenti: un oscillatore, un filtro e un sample. Divertente e forse più semplice dei suoi colleghi appena citati, si distingue proprio per la possibilità di importare il proprio campione. Con un filo di riverbero e delay accade la magia. Tuttavia, la gamma timbrica che riusciremo a ottenere risulterà piuttosto limitata: anche provando molti campioni diversi le sonorità rimangono piuttosto simili. Decisamente soddisfacente se in layer con un pad o con un convolver alla fine della catena di effetti.

**Il drum oscillator, invece, lascia perplessi. Sicuramente** utile, semplice e di rapido utilizzo per creare percussioni, casse e rullanti al volo, ma nulla che non si possa ottenere

modulando pochissimi parametri di un normale oscillatore. I pochi controlli lo rendono sterile e i suoni stereotipati. Il parametro distortion farà risparmiare in termini di CPU, ma con una sezione di 80 effetti ne troveremo sicuramente una più efficace. Uno spunto su cui, comunque, speriamo UVI lavori, magari implementando una sezione in cui importare i propri sample per creare transienti, più controlli sul tono o sul decadimento del pitch (in stile Sonic Academy Kick 2), che renderebbero lo strumento ancora più completo, in grado di generare, in tutta comodità e velocità, anche drum sample di tutto rispetto.

**Assolutamente degni di menzione sono, invece, i Sampling Oscillator.** Accanto ai più tradizionali sample, slice e stretch, troviamo gli oscillatori granulari IRCAM, con i quali è facile perdere delle ore nella creazione di soundscape o di effetti fantascientifici. Consigliatissimi per l'ambient e formidabili in accoppiata con il meraviglioso Sparkverb, il cui freeze trasformerà qualsiasi cosa in pad glaciali e avvolgenti.

**I modulatori e gli event processors (arpeggiatore, microtuner, ecc.)** costituiscono uno dei punti forti del software.

## MODULATORI

**Modulare, in Falcon, è estremamente semplice grazie** alle diverse modalità di assegnazione e di gestione: drag & drop del modulatore direttamente sul parametro oppure selezione tramite menù a tendina. Gli interventi sui vari parametri possono essere gestiti dalla parte più bassa della main window, oppure, in caso di patch molto complesse, dall'apposita tab Mods, che ci mostrerà solamente ciò che ci interessa, escludendo, dunque, effetti e oscillatori. Tra questi, segnaliamo Multi Envelope, di facile gestione ed estremamente utile per pattern ritmici



L'oscillatore Pluck agisce sfruttando un oscillatore un filtro e un campione come sorgenti

e Drunk, generatore di modulazione random ideale per ricreare certi comportamenti imprevedibili o squisitamente imperfetti.

## EFFETTI

**I preset suonano molto bene, nella maggior parte dei** casi si tratta di timbriche solide e convincenti. Qualche esempio in più avrebbe contribuito a mostrare tutto il potenziale dello strumento. Il loro utilizzo rivela un peso non eccessivo sulla CPU, che, però, può essere

completamente consumata se ci si lascia prendere la mano nell'aggiungere layer su layer o, semplicemente, effetti.

**Il comparto effetti comprende più di 80 processori** organizzati in categorie funzionali, tra i quali non manca davvero nulla, dai tool più usuali come equalizzatori, limiter e riverberi, a effetti esoterici come il Thorus, il Robotizer o il Vinyl Simulator. Tra questi compare anche un effect rack, per organizzare in tutta comodità le nostre catene. Insomma, Falcon mette a disposizione tutto ciò di cui potremmo avere bisogno.

**Entrare nel merito di ogni singolo effetto sarebbe** impresa titanica, vogliamo tuttavia segnalare alcuni gioiellini come il già citato Sparkverb e la sua funzione di freeze, tutti i filtri, sui quali è segnalata anche la nota corrispondente alla frequenza di taglio, il Convolver, splendido tool per il sound design (già noto agli utenti di iZotope Trash 2), che consigliamo di provare non solo su pad per ottenere un effetto soundscape, ma anche su

L'oscillatore Drum, per creare elementi percussivi al volo



**"Una vera innovazione nel sound design, che riunisce in un unico strumento moltissimi tool, senza ridursi a un surrogato di quanto già presente sul mercato"**

parti di batteria caricando i propri sample come IR, il Dual Delay, convincente nel suono quanto nell'interfaccia e il Thorus, perfetto per aggiungere corpo e stereofonia alle nostre timbriche.

## CONCLUSIONI

**Falcon rappresenta una vera innovazione nel sound design**, riunendo in un unico strumento moltissimi tool, senza ridursi a un surrogato di quanto già presente sul mercato. Ciò che attira di più è la completezza di questo mostro, che potremmo definire una mini workstation. Passando qualche ora a scolpire suoni ci si rende conto che fermarsi è davvero difficile: in una sola istanza possiamo programmare complessissime patch ibride composte da layer provenienti da mondi estremamente distanti, unire per la prima volta sintesi granulare, FM e campionamento (solo per fare un esempio) in una sola finestra, con la possibilità di modulare qualsiasi parametro desiderato e gestire il bilanciamento con effetti creativi e convincenti, cosa che normalmente richiederebbe istanze di plug-in completamente diversi. Un vero e proprio must per i sound designer: ci aspettiamo succulente novità con i prossimi aggiornamenti, che potrebbero accrescere ulteriormente il prestigio di Falcon.