

Di Alessandro Cardinale

Drum machine puramente analogica



IL REVIVAL DELLE BATTERIE ELETTRONICHE ANALOGICHE SEMBRA NON AVERE FINE. AZIENDE COME JOMOX, MFB, ELEKTRON, ACIDLAB, CYCLONE, ROLAND E MOLTE ALTRE CONTINUANO A PRESENTARE MODELLI SEMPRE PIÙ INTRIGANTI. ARTURIA, NON NUOVA ALLA PRODUZIONE DI STRUMENTI MUSICALI ANALOGICI, SI È RECENTEMENTE GETTATA NELLA MISCHIA PRESENTANDO UN PRODOTTO D'INDUBBIO INTERESSE

ESEMPI AUDIO



KICK 1
 KICK 2
 SNARE
 CLAP
 Full Groove 1
 Full Groove 2

Prendendo per la prima volta fra le mani DrumBrute due cose saltano subito all'occhio: la prima è che non ci si trova di fronte ad una dichiarata emulazione (è il caso di prodotti come AcidLab Miami la quale rappresenta, senza mezzi termini, un clone della riverita Roland TR-808): DrumBrute rappresenta una batteria elettronica con un carattere personale che, con estremo garbo, strizza l'occhio a strumenti del passato. La seconda è che si tratta di uno strumento assolutamente comodo da utilizzare: diversamente da altre aziende che hanno puntato tutto sulla portabilità, sacrificando (spesso in modo odioso) la comodità d'utilizzo, Arturia ha creato uno strumento di generose dimensioni, tattilmente piacevole e che invoglia all'operatività.

PRO

Timbro
Sequencer
Interfaccia
Prezzo

CONTRO

Disomogeneità della qualità timbrica

SECONDO NOI



INFO

MIDIWARE

www.midiware.it

Prezzo: **449⁰⁰** € + IVA

GENERAZIONE TIMBRICA

Arturia DrumBrute è in grado di generare la bellezza di 17 diverse timbriche attraverso 16 motori di sintesi dedicati. I motori sono solo 16 poiché Open e Closed Hat ne hanno uno solo in condivisione. È bene subito specificare che la generazione sonora avviene nel puro dominio analogico. Di campioni non vi è traccia. I controlli per la creazione delle varie timbriche percussive risiedono nella metà inferiore dello strumento. Sette elementi percussivi dispongono di controlli indipendenti mentre i restanti dieci condividono, a coppie, uno stesso gruppo di controlli. La selezione del timbro avente controlli condivisi avviene tramite la semplice pressione di un tasto. Il numero di controlli/parametri non è uguale per ogni elemento percussivo. Kick 1, per esempio, dispone di cinque controlli/parametri mentre Kick 2 solo di tre. Stesso discorso per Snare e Clap: cinque contro tre. I parametri per la creazione sonora sono quanto di più classico ci si potrebbe aspettare poiché, oltre al controllo del livello, sono sempre presenti i canonici Pitch e Decay. Per quanto riguarda Kick 1 e Snare il discorso cambia. Il primo di questi elementi è dotato di un parametro/controllo denominato Impact il quale serve a determinare la definizione e l'incisività dell'attacco, fino alle estreme conseguenze (come si direbbe in gergo serve per aggiungere punta). È altresì presente un controllo/parametro denominato Sweep il quale, aggiungendo un repentino glissando dall'acuto al grave, dona al timbro un carattere dannatamente sintetico. Kick 2, benché più essenziale nel numero di parametri, ha una resa più coinvolgente grazie al suo timbro più profondo e corposo.

"LA GENERAZIONE SONORA AVVIENE NEL PURO DOMINIO ANALOGICO. DI CAMPIONI NON VI È TRACCIA"

Volendo trovare a tutti i costi dei corrispettivi si potrebbe dire che Kick 1 può arrivare a ricordare quello della Roland TR-909 mentre il n.2 quello della TR-808. Siamo comunque sempre nell'ambito delle vaghe reminiscenze sonore e non in quello delle dichiarate emulazioni. Snare ha parametri utili a controllare la componente corporea dello strumento e quella rumoristica e, senza ombra di dubbio, quello in questione è l'elemento percussivo più passibile di personalizzazioni. Le restanti timbriche sono assolutamente funzionali pur avendo una personalità meno spiccata. Open e Closed Hat sono accomunati da una timbrica marcatamente metallica e frizzante che può arrivare a risultare acidina, può piacere come no. Tra i suoi fan non vi è il sottoscritto. Una nota di merito, in ultima istanza, va a Cymbal, il quale ha una resa assolutamente luminosa ed appagante. Il diciassettesimo elemento è l'unico a non essere dichiaratamente percussivo essendo esso uno Zap. Sicuramente una timbrica amata dai nostalgici della disco che non mancheranno di farne uso. Avrete notato che non ho parlato del Cowbell. Non ha caso. Non c'è! Non essendo una dichiarata emulazione di una TR-808, il classico Cowbell è stato deliberatamente omissis. Facciamocene una ragione! Ogni timbro dispone di un pad sensibile alla dinamica, posto alla base di ogni gruppo di controlli/parametri, che si illumina ogni volta che riceve un segnale di input/attivazione. Ogni pad, dotato di magistrale gommosità, è sensibile alla dinamica.

ASCOLTO CRITICO

Kick 1: i parametri a disposizione dell'utente sono

cinque, decisamente molti e infatti le personalizzazioni sono virtualmente infinite. Diversamente da quanto si potrebbe pensare questi parametri non vanno a determinare il livello di cattiveria di questo timbro quanto più il suo dettaglio. È infatti versatilità e definizione che si deve ricercare in questo timbro perché dal punto di vista



Le connessioni posteriori di Arturia DrumBrute

della profondità e dell'incisività non può propriamente essere definito insuperabile.

Kick 2: nonostante i soli tre parametri, questa cassa offre ciò che non offre quella precedente ossia potere di sfondamento. È un kick dal suono profondo, intenso e corporeo grazie a una presenza notevolissima che può arrivare a farlo suonare in modo selvaggio.

Snare: similmente a Kick 1 anche questo timbro è prodigo di parametri. I risultati ottenibili sono estremamente vari. Similmente a Kick 1 la ricchezza di parametri non è utile a definire la cattiveria del suono bensì il suo dettaglio. Il suono di questo snare non lo si può di certo definire morbido ma è tutt'altro che prepotentemente snappy, sempre per usare un termine gergale. In qualche modo sembra stato pensato per funzionare bene con Kick 1 e meno con Kick 2 al quale andrebbe accoppiato uno snare con un pizzico in più di incisività.

Clap: eccellenti! Sui generatori di suoni percussivi spesso questo elemento risulta deludente per via di qualcosa che non suona tanto diverso da un rumore grave tendenzialmente gracchiante. Qui la definizione c'è e il suo carattere, anche nei mix, risulta sempre perfettamente percepibile.

Rim/Claves: questi due elementi, in un certo senso secondari, suonano in modo giusto e onesto. Da sempre vengono usati in sovrapposizione ad altri strumenti per

sottolinearne l'attacco e anche da questo punto di vista si rivelano assolutamente funzionali.

Closed/Open Hat: come già menzionato, questi due strumenti condividono lo stesso motore di sintesi e quindi, sostanzialmente, suonano identici. I parametri sono tre e i livelli di personalizzazione relativamente limitati. Similmente ai clap, anche i piatti sintetizzati spesso suonano come rumore bianco filtrato. Qui i livelli di dettaglio sono molto più elevati. Il suono, nella sua dichiarata metallicità, ha un che di croccante che, a mio dire, manca un po' di vividezza. Si tratta comunque di timbriche assolutamente funzionali e che, all'interno di un groove, fanno egregiamente il loro dovere.

Tom/Conga: i tom, curiosamente, sono due invece che tre. Manca il mid, pazienza. Rimangono timbriche di valore che trovano nell'equilibrio il loro punto di forza. Spesso nelle batterie elettroniche del passato i tom tendevano a essere smaccatamente sintetici oppure eccessivamente realistici, tanto da risultare fuori posto in certi contesti dichiaratamente sintetici. Quanto detto per i tom vale anche per i due suoni di conga.

Cymbal/Rev Cymbal: se il timbro degli hat non fa gridare al miracolo, quello dei cymbal lascia invece piacevolmente sorpresi. Il numero di parametri è lo stesso ma il suono risulta decisamente più ricco, dettagliato e presente. Il Reverse Cymbal è un regalo per i nostalgici. Sono tante le produzioni del passato diventate famose anche grazie a questo effetto ed eccolo qui bello e pronto all'utilizzo.

Maracas/Tamb: La parola d'ordine per queste due timbriche, similmente a tom e conga, è nuovamente equilibrio. Si tratta di suoni secondari ma assolutamente ben definiti e che, usati anche come contorno o per

creare un impasto timbrico particolare quando fatti coincidere con altre timbriche primarie, risultano perfettamente funzionali.

Zap: Nuovamente tre parametri per questa timbrica dedicata ai nostalgici. Qui si è più vicini al mondo degli effetti che a quello delle timbriche percussive. Per certo è un suono che si presta a personalizzazioni varie e che può, all'occorrenza, fungere da supplente di altre timbriche. Se fatto operare nella regione grave può arrivare a suonare in modo simile a Kick 1. Diversamente, come già detto, può essere utile alla creazione di vari effetti squisitamente sintetici.

LE ALTERNATIVE

Il mercato delle batterie elettroniche è tutt'altro che povero. Se si considerano anche i generatori di timbriche percussive non dotati di sequencer allora diviene facile rendersi conti di quanto il mercato di macchine per generare groove abbia la sua rilevanza. Per via dell'incredibile rapporto qualità prezzo, DrumBrute non ha reali competitori. Tolti i prodotti entry level tipo Volca Beat e simili, ci sono nella stessa fascia di prezzo, gli strumenti Roland quali TR-8 e TR-09 che però sono digitali e quindi non realmente paragonabili. Ci sono poi le varie emulazioni come le eccellenti Miami e Drumatix (entrambe targate Acidlab), rispettivamente cloni di TR-808 e TR-606. Interessante è la nuova TT-78 della Cyclonic, avente lo stesso prezzo di DrumBrute ma rappresentante un clone di Roland CR-78, con tutti i limiti dell'originale. Sempre in fatto di novità c'è anche Elektron Digitakt che però è digitale. In fascia alta ci sono l'eccellente Tempest di DSI (che non è totalmente analogica ed ha un prezzo che supera i € 2000) e le macchine della Elektron: costose e non propriamente intuitive dal punto di vista dell'utilizzo. L'unica possibile concorrente è rappresentata da Tanzbar della tedesca MFB, uno strumento dall'aspetto austero, capace di generare 16 diverse timbriche percussive e di indirizzarle verso 12 uscite separate. Sono altresì presenti tre uscite CV, due gate, start e sync. Il sequencer è completo, funzionale e, cosa non meno importante, la resa timbrica è superlativa. Rispetto alla DrumBrute ha due aspetti negativi. Il primo riguarda l'operatività. Lo strumento è compatto e per operarvi in comodità bisogna avere mani piccole e dita affusolate. Il secondo riguarda il prezzo... che è doppio.

FILTRO

Non comune all'interno di una batteria elettronica è la presenza di un filtro. Si tratta di un classico Steiner-Parker, noto al grande pubblico per essere stato implementato su MiniBrute e successivamente su MicroBrute e MatrixBrute. È un filtro a 12 dB per ottava che funziona sia in modalità passa basso che passa alto. A pannello vi sono due controlli disponibili relativi a frequenza e risonanza. I filtri dedicati ossia quelli alloggiati all'interno di box grandi come pedalini per chitarra sono usatissimi, in contesti live, in congiunzione con le batterie elettroniche. La presenza di un filtro all'interno della batteria stessa non può che essere benvenuta. Peccato per l'assenza di un envelope follower il quale avrebbe reso lo strumento ancora più flessibile e sfruttabile. Altra mancanza che si fa notare è relativa al BruteFactor a cui gli utenti Arturia sono affezionatissimi.

INGRESSI E USCITE

Il pannello posteriore dello strumento è ricco di connettività. A far bella mostra di sé sono le uscite separate, indispensabili per un uso professionale della macchina. Benché gli elementi percussivi siano 17, le uscite sono solo 11, questo perché alcuni strumenti sono in condivisione sullo stesso canale. Esiste un'uscita dedicata anche per il metronomo. Non manca un'uscita Mix Out dalla quale vengono esclusi gli strumenti che escono sulle uscite singole. Mi spiego meglio: se si fa suonare un pattern con tutti gli strumenti attivi e nulla è collegato alle uscite singole allora tutti gli strumenti risultano udibili attraverso il Mix Out. Nel momento in cui si va a inserire un connettore, per esempio a Kick 1 out, questo verrà escluso dal Mix Out. Orbene... È il momento di parlare di una caratteristica che mi ha lasciato perplesso. Mentre il Mix Out è su jack standard, le uscite singole sono su jack da 3,5 mm. Questo cosa vuol dire? Semplicemente che per

"UNO STRUMENTO SOLIDO, ABILMENTE PROGETTATO E INGEGNERIZZATO, BELLO DA VEDERE NONCHÉ COMODO E PIACEVOLE DA UTILIZZARE"

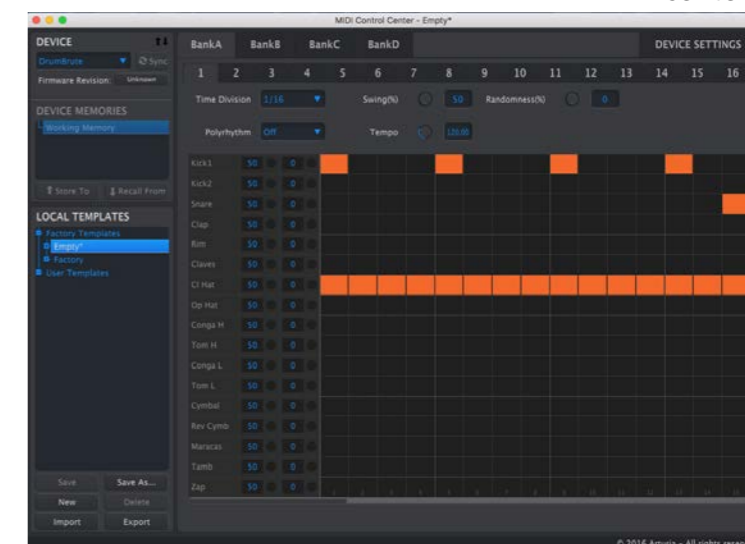
entrare, ad esempio, in un mixer bisognerà utilizzare degli adattatori o dei cavi ad hoc. Il formato potrebbe però rivelarsi utile nel caso si volesse collegare lo strumento a dei moduli di un sistema Eurorack i quali, come è noto, utilizza il formato mini jack. Non credo insomma che questa peculiarità dello strumento debba essere vista in modo negativo quanto più propositivo. Al momento nulla è più in voga dei sistemi modulari e allora perché non utilizzarli per sperimentare con la DrumBrute? Oltre alle già citate uscite sono presenti anche quelle per la cuffia, sia in formato mini jack che jack standard. La porta di Sync In e Out permette di sincronizzare DrumBrute a macchine del passato capaci di gestire i formati 2, 24 o 48 ppqn nonché il formato singolo impulso per singolo step. DrumBrute può funzionare sia come master che come slave e la gestione della modalità di sincronizzazione avviene da pannello attraverso un singolo pulsante denominato, guarda caso, Sync. Completano il corredo due porte MIDI (In e Out) e una porta USB.

SEQUENCER

Forte dell'esperienza maturata grazie all'eccellente BeatStep Pro, Arturia ha integrato un flessibilissimo sequencer all'interno della propria DrumBrute. Questa non è quindi solo un valido generatore di timbriche percussive bensì uno strumento potente e completo per il sequencing ritmico. L'area adibita alla gestione del sequencer occupa la metà superiore del pannello. I modi operativi sono in tutto tre: Song, Bank e Pattern. Una Song è rappresentata dalla concatenazione di quattro banchi

di 16 pattern l'uno, ognuno dei quali può essere costituito da un massimo di 64 step. All'interno dello strumento possono risiedere un massimo di 16 Song. La creazione dei pattern può avvenire sia in tempo reale che differito. Il più divertente è sicuramente il primo di questi che prevede l'inserimento dei vari colpi mentre la sequenza gira. Come già menzionato i pad di DrumBrute sono sensibili alla dinamica. In fase di registrazione in tempo reale quest'ultima viene registrata. Nonostante questo, in fase di playback, solo due livelli di dinamica vengono letti: normale e accentato. A questo punto è bene menzionare il fatto che non è possibile creare automazioni sui parametri di editing delle singole timbriche percussive. In playback è possibile applicare in tempo reale tutte le modifiche che si desiderano ma in registrazione qualsiasi modifica viene ignorata o, per meglio dire, non memorizzata. Vi sono strumenti della concorrenza che permettono di farlo ma si tratta di prodotti appartenenti a fasce di prezzo ben più elevate. Ciò che rende lo strumento veramente unico è la sua capacità di gestire la poliritmia. Cosa significa? Che è possibile assegnare diversi tempi a ogni singola timbrica. Si può quindi avere, tanto per fare un esempio banale, una classica cassa in quattro e un rim in 3/4. Questa peculiarità permette la creazione di ricchi pattern a incastro multiplo. Lo strumento è chiaramente orientato anche a un uso live. È infatti possibile creare variazioni estemporanee tramite una serie di controlli contenuti nella sezione Pattern Effects. Tramite specifico controllo rotativo è possibile determinare l'intensità dello swing e tramite il controllo Randomness si possono applicare variazioni

Arturia
Midi
Control
Center



casuali agli accenti. Entrambe le funzioni possono essere applicate all'intero pattern oppure alle singole tracce. In registrazione è anche possibile applicare la funzione di ripetizione del singolo elemento ritmico fino ai trentaduesimi. In buona sostanza questa funzione permette di creare delle rullate, a prescindere dallo strumento su cui viene applicato. In playback è invece possibile utilizzare il Looper utile a mettere in loop specifiche sezioni del pattern. Non mancano funzioni di solo e mute dei singoli elementi percussivi. Lo strumento è estremamente intuitivo ma per apprendere tutte le peculiarità della programmazione step by step in tempo differito la lettura (per non dire lo studio) del manuale d'istruzioni (tra l'altro ottimamente redatto) è pressoché d'obbligo.

MIDI CONTROL CENTER

Arturia DrumBrute è dotato di una porta USB, utile al fine di utilizzare lo strumento in concomitanza con il software MCC (MIDI Control Center). Attraverso quest'ultimo è possibile creare pattern su computer (invece che su pannello di DrumBrute), salvarli, richiamarne di memorizzati in precedenza, determinare la modalità di concatenazione dei pattern in fase di playback, il comportamento della funzione di randomness, l'operatività di invio e ricezione clock e molto altro ancora. DrumBrute è sì uno strumento indipendente ma l'uso di questo pacchetto ne garantisce un'allargata

sfruttabilità. Grazie a questo pacchetto è anche possibile garantire alla propria DrumBrute di rimanere aggiornata grazie alla sua capacità di gestire i firmware di prossima uscita. Per la cronaca questo software è utilizzabile con tutti i prodotti hardware di Arturia e funziona con Windows 7 e superiori e con Mac OS X 10.8 e superiori.

CONCLUSIONI

La commercializzazione di DrumBrute ha fatto non poco scalpore. Si tratta di uno strumento solido, abilmente progettato e ingegnerizzato, bello da vedere nonché comodo e piacevole da utilizzare. La scelta di creare una batteria elettronica universale e non un clone non si può definire coraggiosa e neanche azzardata quanto più lungimirante. Ad Arturia non è mancata la consapevolezza di non poter realizzare uno strumento assoluto e definitivo poiché per quanto valida possa essere la sua timbrica può anche lasciare interdetti. Per molti utenti non può esistere altro che il suono di una Roland TR-808 o di una TR-909 e DrumBrute è perfettamente in grado di generare timbriche che le ricordano ma non può riprodurle in modo perfetto. Secondo il parere di chi scrive, questo non è un difetto bensì un mirabile pregio: il poter essere liberi di creare timbriche personali (all'interno di certi limiti imposti, s'intende) è un bene prezioso e Arturia, con DrumBrute, sembra voler invogliare l'utente a sperimentare. Anche il sequencer, grazie alla possibilità di gestire la poliritmia, permette di creare linee ritmiche di grande interesse. Non ho ancora menzionato il prezzo: € 449. Come faccia a costare così poco considerando tutto quello che offre è un mistero ma Arturia non è nuova a queste politiche democratiche. Dal puro punto di vista del costo DrumBrute non ha rivali e anche da quello della qualità timbrica e della ricchezza di funzioni ha imposto un nuovo standard. Senza mezzi termini Arturia ha fatto nuovamente centro!

"DAL PURO PUNTO DI VISTA DEL COSTO DRUMBRUTE NON HA RIVALI E ANCHE DA QUELLO DELLA QUALITÀ TIMBRICA E DELLA RICCHEZZA DI FUNZIONI HA IMPOSTO UN NUOVO STANDARD"