

TEST

NATIVE INSTRUMENTS MASCHINE MK III

Di Riccardo Gerbi

MATURITÀ NEL GROOVE



Fin dalla sua prima apparizione nel 2009, Maschine ha fatto breccia nel cuore non solo dei DJ/Producer, ma anche in altre categorie di artisti che ne hanno apprezzato la logica operativa: nella terza versione di questa fortunata serie, i tecnici di Native si sono spinti oltre, trasformando l'hardware di Maschine in un'unità indipendente, in grado di operare ovunque, anche svincolati da mouse e tastiera di un personal computer. In studio o sul palco,

ELEGANTE E ROBUSTA, MASCHINE MK III È UN PRODOTTO A SÉ STANTE E PRESENTA ORIGINALI SOLUZIONI VOLTE A SNELLIRE IL WORKFLOW, DIMENTICANDOSI TASTIERA, MOUSE E ANCHE MONITOR DEL COMPUTER: LA PRODUZIONE MUSICALE A COLPI DI DITA

grazie all'interfaccia audio onboard, le ultime integrazioni nel software, ma soprattutto il protocollo proprietario NKS e la compatibilità totale con altri controller MIDI realizzati dal brand di Berlino, Maschine si tramuta nel centro nevralgico per allestire una DAW valida sia per la composizione musicale, sia in una performance live piuttosto elaborata. Vediamo nel dettaglio le principali novità di questa terza serie.

PRO

Chassis elegante e robusto
Operatività migliorata da pannello
Ottima risposta dei pad

CONTRO

Possibilità di gestire il routing audio dall'hardware
Assenza di fori sul fondo dello chassis per fissaggio su un'asta

SECONDO NOI

Rapporto qualità prezzo

Costruzione

Suono

Facilità d'uso

INFO

MIDI MUSIC

www.midimusic.it

Prezzo: **579⁰⁰** € + IVA

CARATTERISTICHE GENERALI

Native Instruments non lesina mai in termini di

costruzione, e anche Maschine mkIII è racchiuso in un robusto chassis metallico elegante e ben rifinito. La novità più evidente nel controller tedesco è l'interfaccia audio integrata con risoluzione 96 kHz - 24 bit, con un parco connessioni nel pannello posteriore che prevede, dopo il pulsante di accensione, la presa per l'alimentatore di rete (a corredo) e la porta USB, un ingresso per un pedale assegnabile (switch o controllo continuo), porte MIDI I/O, due ingressi Line In L/R, un ingresso microfono con regolazione del Gain, infine una coppia di uscite Line L/R e l'uscita cuffie, entrambe dotate di regolazioni del volume; tutte le connessioni audio sono previste su prese in formato jack TRS da 6,3 mm.

Il pannello controlli è stato rivisto in diversi particolari,

ma senza stravolgerne l'organizzazione studiata dai tecnici Native a partire dalla seconda generazione dei controller Maschine: spiccano i due generosi display a colori ad alta risoluzione posti sopra gli otto potenziometri assegnabili, due schermi utili sia per la navigazione tra i menu, sia per duplicare alcune finestre del software e compiere dell'editing su pattern o timbriche senza staccare gli occhi

Le connessioni poste nel pannello posteriore di Maschine mkIII



“I TECNICI DI NATIVE HANNO CENTRATO IL BERSAGLIO, RENDENDO LA NUOVA MASCHINE UNA VERA E PROPRIA POSTAZIONE INDIPENDENTE”

dal pannello della superficie di controllo. Nel parco controlli posti sulla sinistra del pannello lo switch Note Repeat ora è di generose dimensioni, mentre l'inedito pulsante Lock, posto sotto, farà la felicità del performer incallito: esso consente di bloccare le impostazioni del pannello durante la riproduzione e di intervenire liberamente su parametri quali effetti o filtri assegnati alle tracce in tempo reale. Terminata la performance e disattivando lo switch Lock potete tornare alle impostazioni precedentemente definite nel progetto: comodo, no? Altri miglioramenti apportati sui controlli sono l'introduzione di un encoder/joystick 4-D a supporto della navigazione e per la gestione delle Macro, nonché di una Touch Strip del tutto simile a quanto previsto su altri controller Native di ultima generazione come – per esempio – Maschine Jam, utile per dosare parametri quali Pitch, Modulation, Perform e Notes.

I 16 pad sono ora più generosi come dimensioni e

migliorati in termini di risposta al tocco, inoltre presentano delle serigrafie più resistenti all'usura; la gestione della sezione dal pannello di Maschine mkIII è stata ulteriormente estesa, con l'inserimento di una serie di switch per l'utilizzo diretto dei pad in modalità del software quali Keyboard o Chord, per eseguire degli accordi alla pressione dei pad, oppure il pratico modo Step per inserire direttamente eventi di nota nella traccia selezionata sul sequencer. Lo switch Fixed Velocity consente infine di fissare la risposta dinamica dei pad a un valore predefinito. Il software gratuito Native Controller Editor resta il supporto per allestire dei template

per l'impiego di Maschine mkIII con altre DAW o svincolato dal proprio software, anche per pilotare altri device esterni sfruttando le porte MIDI I/O; a tal proposito, segnalo che sul sito di Native Instruments potete scaricare gratuitamente un pacchetto di template già pronti per una serie di noti sintetizzatori e drum machine in commercio.

MASCHINE 2.7

Un piccolo cenno riguardo alle ultime potenzialità

introdotte nel "cervello" di Maschine, perché con l'ultimo upgrade gratuito rilasciato all'inizio dell'anno, il motore audio di questo software è stato ulteriormente potenziato, con funzionalità che lo pongono alla pari con applicativi concorrenti nel settore come Ableton Live. La novità di rilievo in Maschine 2.7 è rappresentata dalla possibilità di campionare direttamente l'audio esterno attraverso l'interfaccia audio integrata nell'hardware, ma non solo:

L'area di navigazione della superficie di controllo, in basso è visibile la nuova Touch Strip



l'audio acquisito dall'esterno, al pari di loop/groove caricati dalle librerie del computer, si pongono automaticamente in sync con il progetto, adattandosi anche a eventuali cambiamenti di tempo definiti dall'utente nel progetto, grazie all'adozione di un sofisticato algoritmo proprietario di Time Stretching in tempo reale. A supporto del campionamento creativo è stata introdotta inoltre la pratica modalità Gate, che consente di riprodurre melodicamente tramite i pad un loop o anche una singola porzione di quest'ultimo.

Il protocollo proprietario NKS è la base su cui poggia

l'interazione tra i display dell'hardware e il software per la visualizzazione delle informazioni e, tramite il Browser di Maschine mkIII, oggi è possibile selezionare da pannello sia una serie di virtual instrument, ma anche un nutrito parco di plug-in audio che supportano questo protocollo; tra le oltre 75 software house che hanno abbracciato questa filosofia segnalo brand quali Arturia, Pianoteq, AAS, Korg e Best Service tra i virtual instrument e più recentemente l'importante adesione di Waves per quanto concerne l'universo plug-in.

Native Instruments ha recentemente annunciato di aver

abbandonato il supporto per i sistemi operativi a 32 bit e i requisiti di sistema odierni indicano una piattaforma Mac OSX 10.12 o 10.13, oppure Windows 7, 8 o 10 (solo 64 bit), una CPU Intel Core i5 o superiore, 4 GB di RAM, una porta USB 2.0, una connessione internet, una scheda grafica con supporto OpenGL 2.1 o superiore, infine 9 GB di spazio libero nell'hard disk per Maschine e la sua libreria, più altri 18 GB circa per l'installazione della versione Select di Komplete 11, quest'ultima inserita come bundle gratuito. Last but not least, a supporto di software quali Komplete e Maschine, Native Instruments ha rilasciato recentemente anche l'utility software Preview, che consente un preascolto delle timbriche contenute nelle proprie librerie prima di caricarle nel progetto.

IN PROVA

Fin dalla prima versione, Maschine è parte integrante del mio setup dedicato alla composizione musicale, perché una volta compresa l'operatività generale si corre spediti in termini di workflow, ottenendo risultati convincenti in qualsiasi contesto musicale, anche in ambiti particolari come, per esempio, la sonorizzazione di un video: per la cronaca, gran parte di sigle, stacchi e sottofondi musicali delle interviste che trovate nel canale YouTube di Audiofader sono stati realizzati dal sottoscritto con un'istanza del software tenuta aperta durante il montaggio delle immagini. Il brand di Berlino ha sempre lavorato bene anche in termini di espansioni dedicate a Maschine, peraltro proposte a prezzi accessibili anche per piccoli budget: attualmente sono oltre 50 le librerie rilasciate, e se si calcolano anche gli 8 GB forniti a corredo con il software è difficile non trovare in tanta offerta nuova linfa per la propria creatività.

Riguardo all'operatività, devo confessare che con le precedenti versioni ho sempre usato prevalentemente mouse e tastiera per la creazione di song complete, delegando alla superficie di Maschine solo compiti marginali di inserimento eventi sui singoli pattern; viceversa, la versione mkIII si è rivelata una bella sorpresa! Dopo qualche ora di utilizzo mi sono reso conto che non solo stavo operando quasi prevalentemente con pad e controlli dell'hardware, ma anche gli occhi si staccavano raramente dalla coppia di display per osservare la canonica schermata generale del software proposta dal mio monitor; sotto questo punto di vista i tecnici di Native hanno centrato il bersaglio, rendendo la nuova Maschine una vera e propria postazione indipendente: ben fatto. Chi si diletta con il Finger Drumming come il sottoscritto apprezzerà la risposta migliorata nei pad, anche in situazioni di controllo esterno di altri device tramite le porte MIDI I/O: durante il test mi sono ritrovato con la mia

“L'ECOSISTEMA DI PRODUZIONE MUSICALE TEDESCO È OGGI MATURO IN TERMINI DI FUNZIONALITÀ OFFERTE, ANCORA PIÙ SNELLO IN TERMINI DI WORKFLOW, MA SOPRATTUTTO MODULABILE DALL'UTENTE SECONDO IL PROPRIO IMPIEGO (E IL BUDGET)”

band di amici sul palco a sostituire il batterista infortunato e pilotare con i pad di Maschine mkIII le percussioni di uno stompbox come il Singular Sound BeatBuddy è stato particolarmente gratificante (e divertente). L'interfaccia audio integrata nella superficie di controllo consente oggi di allestire una postazione mobile compatta e valida anche per campionare all'esterno con Maschine 2.7 degli effetti ambientali o più semplicemente una parte eseguita da uno o più musicisti in sala prove, aggiungendo un "tocco umano" a una performance elettronica. L'interfaccia lavora bene e personalmente non ho percepito degradazioni evidenti nel flusso audio alimentandola con la sola porta USB: l'assenza di una presa in formato XLR per l'ingresso microfono è giustificabile dalle dimensioni risicate del pannello posteriore, e per l'uso con microfoni a condensatore si può sempre optare per la combinazione di un preamplificatore esterno o un mixer collegati alle prese Line In di Maschine mkIII; viceversa, avrei preferito nel software la possibilità di gestire il routing delle cuffie direttamente dall'hardware. Di default (e in puro stile DJ), ricordate che nel pannello di controllo alla presa cuffie è assegnato un Bus parallelo rispetto al Main Out. Per chi scrive, il vero punto di forza di Maschine è l'ecosistema odierno allestito da Native Instruments: come già

anticipato nel test di Komplete Kontrol S mkII (Audiofader n.12), abbinare quest'ultimo o un altro modello della serie come Maschine Jam, consente di allestire una potente postazione ad hoc per ogni tipologia di impiego, in studio o sul palco.

Nei nuovi Kontrol S mkII trovate duplicata la sezione di controlli Arrange, con switch dedicati per l'accesso diretto ad altre modalità di Maschine come l'Ideas View, mentre sul doppio display potete visualizzare altri menu del software. Il protocollo NKS è la ciliegina sulla torta introdotta in questo ecosistema, per accedere a timbriche e plug-in senza distrazioni, rimanendo sempre concentrati sulla composizione musicale o la propria performance; se per voi il tempo è denaro, questa nuova filosofia studiata da Native Instruments va seriamente considerata. In termini di carico di risorse, segnalo che il sottoscritto ha impiegato

Le schermate proposte dal doppio display selezionando l'Arranger View sulla superficie di controllo



con profitto in sede di test Maschine 2.7 anche su un computer desktop appena acquistato per uso ufficio, basato su piattaforma Windows 10 e dotato dei requisiti di sistema minimi richiesti da Native Instruments, senza rilevare crash o altre problematiche di rilievo; ottimo. Chiudo questo test con un suggerimento ai tecnici di Native: siccome oggi un controller della gamma Maschine si può trovare anche su palchi di noti artisti del pop - Nek in Italia è solo un esempio in tal senso - perché non inserire in futuro sul fondo dello chassis dell'hardware i fori adattatori per il fissaggio su un'asta?

CONCLUSIONI

In Maschine mkIII troviamo cristallizzata e amplificata

la filosofia studiata da Native in quasi un decennio per questa serie: l'ecosistema di produzione musicale tedesco è oggi maturo in termini di funzionalità offerte, ancora più snello in termini di workflow, ma soprattutto modulabile dall'utente secondo il proprio impiego (e il budget). Gli esempi proposti in sede di test dimostrano che Maschine mkIII è un valido supporto per qualsiasi tipologia di musica: il campionamento creativo e la possibilità di elaborare i segnali acquisiti con raffinati plug-in audio mi ha riportato alla gioventù, quando con i primi e costosi campionatori hardware la cattura e l'editing di un loop poteva durare ore e certe possibilità odierne le potevi solo sognare! In conclusione, il prezzo di Maschine mkIII non subisce variazioni di rilievo, nonostante le robuste integrazioni hardware e software: assolutamente da provare.