

TEST

ELEKTRON ANALOG RYTM MKII

Di Vincenzo Bellanova

LA DRUM MACHINE DEFINITIVA?



DRUM MACHINE ANALOGICA,
SAMPLER, SEQUENCER, E
MOLTO ALTRO. ANALOG RYTM MKII
È MOLTO PIÙ DI UN DRUM COMPUTER

Abbiamo provato per voi la seconda versione dell'acclamata drum machine di casa Elektron, ecco le nostre impressioni.

DRUMS E NON SOLO

La svedese Elektron torna a rinnovare uno dei prodotti di punta, Analog Rytm MKII, 8 voice analog drum computer & sampler. Analog Rytm

è un microcosmo in grado di offrire moltissimo, grazie alla profondità della programmazione, del sequencing, grazie alla possibilità di fondere generazione sonora analogica con i propri sample o di campionare. Moltissime opportunità per tutti, sia per chi necessita di sfruttare la sola generazione sonora per drum samples impeccabili, caldi e fat, sia per i live performer che intendono costruire intere catene di pattern pronte per essere lanciate dal vivo.

PRO

Generazione sonora impeccabile, varia, calda e piena
Effetti molto convincenti
Programmazione e sequencing profondissimi

CONTRO

Opzioni di salvataggio e recall talvolta scomodi
Learning curve (molto) ripida

SECONDO NOI



Rapporto qualità prezzo



Costruzione



Suono



Facilità d'uso

INFO

SOUNDWAVE

Info@soundwave.com

Prezzo: **1.555⁰⁰** € inc.IVA

ESEMPI AUDIO



▶ Synth/Bass 1 (Dual VCO)

▶ Synth Bass 2 (Dual VCO)

▶ Basso "808" (BT)

▶ Loop interamente creato con Analog Rytm MKII

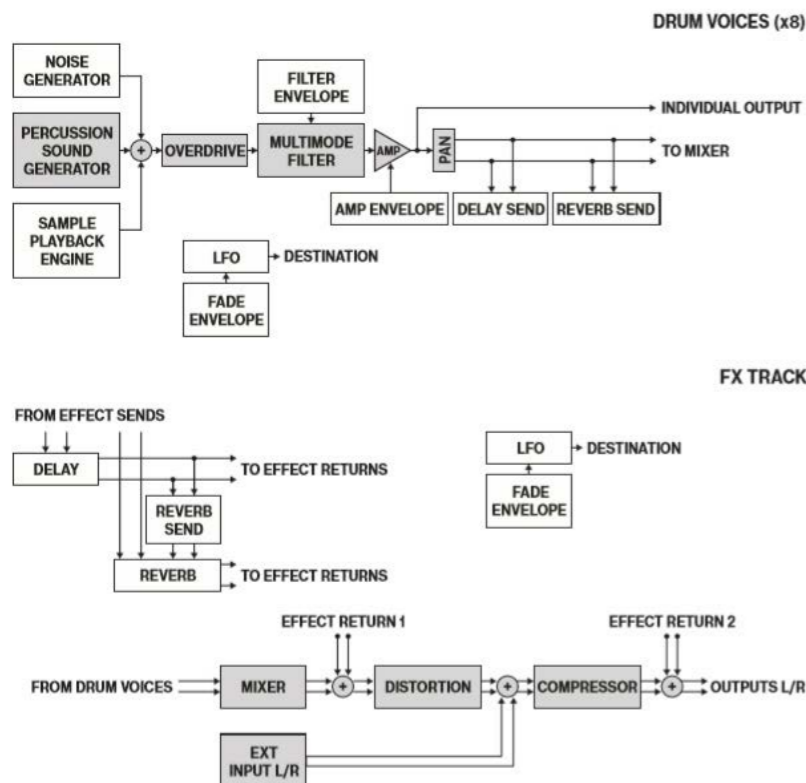
Analog Rytm mette a disposizione ben otto voci

diverse per creare i propri suoni, quattro indipendenti e quattro doppie, ossia condivise da due tracce, legame segnalato graficamente con serigrafie bianche tra i pad che condividono la stessa voce e che chiaramente non potranno suonare insieme.

Finalmente, con Analog Rytm mkII è possibile

campionare, sia sorgenti esterne che la stessa drum machine, in una sorta di circolo di resampling, fattore importantissimo per spingersi oltre il concetto di drum machine e aprire le porte per un nuovo mondo e un nuovo utilizzo del prodotto. Dunque drum machine e sampler, con l'aggiunta del marchio di fabbrica Elektron, ossia la pantagruelica gerarchia di suoni, tracce, kit, pattern, banche, chains, songs e progetti, che permettono di creare singoli suoni, inserirli e salvarli in kit, creare pattern, salvarli in banche diverse, costruire intere strutture e brani ordinando il playback delle sequenze in catena.

L'architettura di Analog Rytm mkII



Tutto ciò ha però un

prezzo, ossia una curva d'apprendimento naturalmente e inevitabilmente piuttosto ripida: gli strumenti Elektron non sono, in genere, di semplicissimo utilizzo data la loro complessità. Ad ogni modo, molte funzioni risultano comunque piuttosto intuitive e le soddisfazioni non tardano ad arrivare (la Quick Start Guide è un fedelissimo

“UNA MACCHINA COMPLETA, ESTREMAMENTE COMPLETA E COMPLESSA”

alleato per cominciare immediatamente ad ascoltare la voce di questa drum machine). Vale davvero la pena armarsi di manuale ed esplorare il regno di Analog Rytm. Descrivere ogni aspetto e ogni funzione dello strumento è impresa titanica ed esula dallo scopo di questo test, ci limiteremo, pertanto, ad illustrare i punti di interesse principali.

PANORAMICA

La grande confezione blu di Analog Rytm MKII, oltre al

prodotto, contiene un magnifico cavo USB per collegare lo strumento al computer, un alimentatore, adesivi e Quick Start Guide. Analog Rytm si presenta molto bene con il suo design estremamente affascinante in puro stile Elektron, che, tuttavia, insieme anche al synth Analog Four, ha subito un restyling nel colore, passando da nero a grigio. Il case in metallo è solidissimo e compatto, i knob rispondono perfettamente alle rotazioni e possono essere premuti per variazioni più rapide dei parametri. Il display è molto compatto, forse troppo, ma chiaro e sufficiente a lavorare con lo strumento senza perdere troppe diottrie.

L'organizzazione dello strumento prevede diverse

modalità come Play, per suonare ognuna delle tracce, Mute per programmarne Mute e Solo all'interno di sequenze, Chromatic per intonare il suono che abbiamo generato e Scene e Performance per memorizzare e richiamare variazioni di interi banchi di parametri da applicare Live per creare interesse durante la

performance. In ognuna di queste modalità d'utilizzo i pad cambieranno colore, così che l'utilizzo e il passaggio da una all'altra risulti più semplice.

Il retro della macchina ospita diverse connessioni:

USB, Main Out, uscite separate per le singole tracce, Ext IN, Audio IN, Exp/CV, Headphones, MIDI IN, MIDI Out e MIDI Thru, e alimentazione 12V DC. Saremo dunque in grado di gestire con la massima flessibilità lo strumento ascoltandone il suono in cuffia, campionando, utilizzando controller per l'Expression, gestendone le tracce separate, operazione assai utile in moltissime occasioni, e di creare la nostra catena di strumenti connessi via cavo pentapolare per un eventuale sistema DAWless (o quasi). Altri prodotti come Octatrack, Digitakt e Digitone potranno senza alcun problema comunicare con Analog Rytm MKII e integrarsi alla perfezione.

Low Tom (LT). Queste voci sono indipendenti. Gli altri otto pad (quattro voci condivise da due pad) sono, in coppie: Rimshot (RS) e Clap (CP), Mid Tom (MT) e High Tom (HT), Closed Hat (CH) e Open Hat (OH), Cymbal (CY) e Cowbell (CB). Le voci condivise sono, chiaramente, mutualmente esclusive, ad esempio, se un suoniamo un Open Hat e, prima che il suono sia terminato, anche Closed Hat (pad legato a OH), il primo subirà un choke, ossia sarà bruscamente interrotto, liberando la voce per far suonare il secondo.

Tutti i pad sono Velocity-Sensitive e garantiscono la massima espressività, sebbene li abbiamo trovati un po' più rigidi di quanto ci aspettassimo. La dimensione non è proibitiva per il finger drumming, anche se pad un poco più grandi avrebbero decisamente reso più agevole suonare Analog Rytm.

L'interfaccia dello strumento è apparentemente complicata ma tutti i controlli sono facilmente gestibili

PAD E TRACCE

I dodici pad, in condizioni normali, corrispondono a tracce e a meccanismi di generazione sonora diversa. Partendo dall'angolo in basso a sinistra troviamo Kick (BD) e alla sua destra Snare (SD). Sopra di loro Bass Tom (BT) e

GERARCHIE

Il sistema Elektron si avvale di una gerarchia piuttosto complessa e che richiede tempo per essere metabolizzata. I progetti sono le unità più grandi. La memoria di Analog Rytm MKII, il +Drive, è in grado di contenerne 128. All'interno di un progetto possiamo avere 128 kit, 128 pattern e sedici songs. È importante tener presente che lavoreremo sempre all'interno di un progetto, e che sempre all'interno di questo salveremo i nostri suoni, pattern, kit, ecc. Il kit, invece, contiene dodici suoni diversi, uno per ogni traccia. I suoni, poi, sono il risultato del tweaking sui parametri di sintesi. Analog Rytm ha già dei kit pronti all'utilizzo e una nutritissima banca di suoni. Se lo desideriamo, all'interno del nostro kit possiamo caricare con molta semplicità un suono già pronto. Dunque i suoni sono contenuti all'interno di kit, i kit all'interno dei progetti. Possiamo ora ai pattern ossia le nostre sequenze. Una volta caricato un kit, sarà semplice inserire manualmente



i Trig per la singola traccia in uno dei sedici slot (che corrispondono a sedicesimi), fino a creare un complesso drum loop. Possiamo estendere la durata del loop sino a quattro battute, ossia quattro pagine da sedici. La sequenza occuperà sempre una posizione in una delle otto banche a disposizione (A, B, ..., H), ognuna delle quali contiene, indovinate un po', fino a sedici pattern diversi!

Confusi? È normale, questa è certamente una delle asperità di cui si parlava, memorizzare il sistema di organizzazione non è immediato. Senza contare che possiamo salvare ognuno dei singoli gradini della gerarchia, il singolo suono, il kit, il pattern, il progetto, e ognuno tramite una scorciatoia diversa. La complessità di Analog RytM risiede specialmente in questo.

SINTESI

La sintesi è affidata a quelle che vengono definite

Machines, ossia particolari configurazioni di oscillatori e parametri che permetteranno la creazione di diverse tipologie di suoni. Ad esempio, la sola traccia BD (Kick) è in grado di sfruttare BD Plastic, BD Sharp, BD Hard, BD Classic, BD FM e BD Silky, lo Snare ha quattro configurazioni possibili, Cymbal e Closed Hat tre, Rimshot e Open Hat due, una Maschine per il Clap, BT, LT, MT, HT e Cowbell. Ce ne sono poi alcune volanti, Noise, Impulse e il meraviglioso Dual VCO, che non rispettano le sigle assegnate di default ai pad, ma potremo in pochissimi istanti richiamarle su di una traccia che magari non utilizziamo. Ognuna di queste offre differenti parametri per scolpire il suono e dunque ha una sua propria, unica voce. Particolarmente interessanti la variante Plastic e Hard per il BD e la Machine Classic per i suoni di rullante. Discorso a parte merita il Dual VCO, due oscillatori estremamente potenti in grado di essere intonati separatamente, bilanciati e fatti interagire in

“CHE SI UTILIZZI ANALOG RYTM LIVE, PER CREARE SUONI O INTERI LOOP DA ESPORTARE, NESSUNO RIMARRÀ DELUSO”

Ring Modulation, FM Lineare oppure le due (FM ed RM) insieme. La selezione delle forme d'onda prevede un'onda Sine e una Sinesaw per il primo oscillatore, mentre ben cinque waveform per il secondo. Il suono può diventare aggressivo con una semplicità disarmante, offrendo, di fatto, la possibilità di creare bassi distorti, effetti, lead e di suonarli comodamente in Chromatic Mode. Gli otto knob alla destra del display ci permetteranno di modificare i parametri di sintesi che appaiono sul display, nel medesimo ordine, così come i controlli che compariranno anche nelle altre pagine, relative a Sample, FX, Filtri, Involuppo ed LFO.

SCOLPIRE IL SUONO: SAMPLE, FILTRI ED LFO

Il set di pulsanti sotto gli otto Knob ci permette di accedere ad ulteriori pagine di programmazione del suono: Sample, Filter, Amp ed LFO. Nella sezione di filtraggio possiamo selezionare il comportamento del filtro tra Lowpass, Hipass, Band Reject, Band Pass e Peak. Il tutto corredato di involuppo a quattro segmenti. Nella sezione Amp, invece, troviamo il Volume, Pan, Involuppo generale e l'amount degli effetti (fatta eccezione per la compressione). Ogni controllo nelle varie pagine è disponibile per ognuna delle tracce. La sezione di maggior interesse, tanto da rappresentare (almeno per chi scrive) uno dei massimi punti di attenzione dello strumento, è la pagina Sample. In aggiunta alla generazione

completamente analogica del suono, possiamo caricare un campione da layerare direttamente sulla voce. Questo moltiplica esponenzialmente le potenzialità di Analog Rytm, dal momento che la voce sintetica può essere arricchita da un contorno diverso, magari organico, per creare, potenzialmente, qualsiasi tipo di suono. Perché non utilizzare un sample di vera cassa di batteria insieme a un Kick sintetico? Un sample di percussione insieme ad uno Snare? Se la sola sintesi potrebbe risultare limitante, la sezione sample abbatte con decisione questa barriera. Analog Rytm ha già dei campioni al suo interno, ma tramite il software Elektron Transfer portare all'interno i nostri file preferiti sarà un gioco da ragazzi. I campioni finiranno sul +Drive, dovremo poi selezionarli dal menu Global Settings > Samples per caricarli nella Ram e renderli disponibili, fino ad un massimo di 127, per le nostre creazioni.

EFFETTI

La generazione del suono sarebbe assai meno

interessante senza la possibilità di modificarne le qualità con ben quattro effetti, due in mandata, Riverbero e Delay, e due Master, Distorsione e Compressione. Il

Le connessioni sul retro dello strumento



riverbero suona molto bene ed è in grado di creare texture molto dense se il tempo di decadimento è spinto oltre una certa soglia. Distorsione e compressione, in una drum machine analogica, sono una vera e propria manna dal cielo, specie la prima, di cui non si potrà davvero fare a meno. Su suoni di Snare e Kick, in particolar modo, la distorsione di Analog Rytm è in grado di fare la differenza, trasformando il suono o dando coesione ai layer che compongono il suono finale.

SEQUENCER

Creare sequenze, registrando Live oppure

pazientemente inserendo ogni Trig nel sequencer (Live Recording e Grid Recording), è estremamente semplice e divertente. Una volta creati i suoni e i Kit (o caricati), si è pronti per partire. Nel caso suonassimo dal vivo i nostri pattern, l'opzione di quantizzazione ci verrà in aiuto, assieme al metronomo. Per ognuno dei singoli Trig, ossia dei punti specifici in cui vogliamo che la traccia in questione attivi il suono, possiamo modificare il tempo tramite Micro Timing, creando Offset più o meno evidenti, per ottenere ritmiche più interessanti e meno prevedibili.

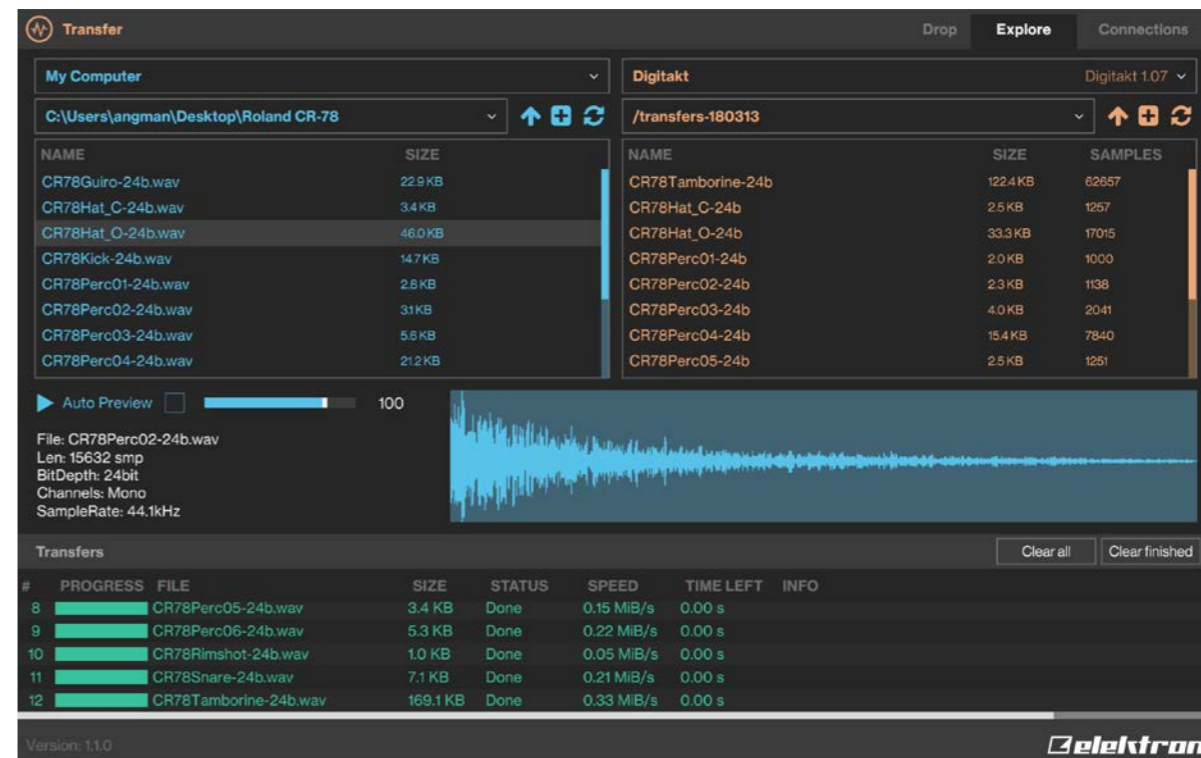
Tramite scorciatoie, accorciare, allungare, copiare e

incollare i pattern, sarà semplice, sebbene richieda, come dicevamo, un po' di pratica con lo strumento. Il meglio, però deve ancora venire, infatti Analog Rytm mette a disposizione altre mostruose operazioni di Trig che ci faranno dimenticare di qualsiasi limite e apriranno le porte a infinite sperimentazioni: Conditional Trig, Parameter Lock e Sound Lock. Con il Sound Lock saremo in grado di far suonare un suono specifico della nostra Sound Pool (preparata in precedenza) in uno dei sedici slot, suono che, quindi, è diverso da quello della traccia corrente. Ad esempio, sulla traccia BD potremmo attivare un suono completamente diverso solamente in un punto specifico

del pattern. Con il Parameter Lock possiamo invece modificare un parametro esclusivamente per uno step della sequenza. Il Conditional Trig, Invece, attiverà il suono soltanto a condizioni specifiche (ad esempio, solamente se il pattern è suonato per la prima volta).

IN PROVA

Prendere confidenza con il sistema +Drive, con le gerarchie e, specialmente, con le numerose combinazioni di tasti, non è immediato, e una attenta lettura del manuale è assolutamente necessaria. Tuttavia, al di là della gestione di progetti, Kit, sequenze e tracce, la generazione sonora e le impostazioni dei pattern sono assai semplici e intuitive. Cambiare meccanismo di sintesi, passare da una traccia all'altra e aggiungere filtri ed effetti diventa quasi un automatismo dopo pochissimo tempo, in cui, la macchina, regala immense soddisfazioni. La pienezza del suono e la possibilità di renderlo molto più vivo grazie agli effetti fanno sì mantenere ad Analog Rytm un autentico suono analogico, caldo, pieno e avvolgente, ma allo stesso tempo si scrolla di dosso l'accezione meno piacevole di sintetico come meno organico. Questa impressione è evidente e preponderante durante il test. I suoni di Kick sono meravigliosi, con un tocco di distorsione, poi, sono in grado di emergere notevolmente (non a caso, Analog Rytm è una delle drum machine più gettonate nella Techno). L'aggiunta di Sample alle voci analogiche è, come dicevamo, altro vanto dello strumento, che in questo modo estende la sua palette sonora all'infinito, rendendosi un preziosissimo alleato per i sound designer che intendono creare rapidamente suoni di batteria originali e spaventosamente potenti. Non dimentichiamo la possibilità di campionare, sia internamente che esternamente e di utilizzare anche materiale tonale all'interno della macchina, rendendo così il confine con un vero e proprio sampler molto labile.



Analog Rytm ha già dei campioni al suo interno, ma tramite il software Elektron Transfer se ne possono importare fino a 127

Le potenzialità del Sequencer con tutti i tipi di Trig, la Performance Mode e la Scene Mode, infine, animano Analog Rytm mkII, macchina in cui la ripetitività sembra essere un concetto molto lontano. Che si utilizzi Analog Rytm Live, per creare suoni o interi loop da esportare, nessuno rimarrà deluso.

CONCLUSIONI

Una macchina completa, estremamente completa e complessa. Il suono non scende a nessun compromesso con le sue otto voci analogiche, le possibilità infinite rappresentate dal campionamento, dagli effetti o dal layering di sample faranno di sicuro parlare di Analog Rytm. L'interfacciamento con il PC via USB tramite Overbridge ed Elektron Transfer rende lo strumento ancora più versatile e immediato. Un vero e proprio must, sia dal punto di vista della performance, che per il sound design.