

Murmuration — Prise en main

MOTEUR DE RÉVERBÉRATION À ESSAIM • VST3 • AU • AAX • MACOS & WINDOWS

Le concept

Murmuration est une **réverbération à réseau de délais en boucle (FDN) à 64 lignes** dont la queue est sculptée, instant après instant, par une **nuée de boids auto-organisée**.

Chaque ligne de délai est modulée et panoramiquée par l'essaim, si bien que la reverb a **une vie propre** — un modèle de salle détaillé apporte le réalisme, l'essaim lui donne la vie. Sept voicings couvrent l'essentiel, plus un mode **Non-Linear** à porte (gated) pour des sonorités de drum-room amples et abruptes.

Installation et activation

1. Lancez l'installateur (**macOS** `.pkg` / **Windows**). Il installe les formats VST3, AU (mac) et AAX. 2. Ouvrez le plugin dans votre DAW — il est **entièrement fonctionnel pendant 14 jours**. 3. Pour l'activer : cliquez sur l'**icône engrenage** → **Importer la licence...** → sélectionnez le fichier `.license` reçu dans votre e-mail d'achat. Déverrouillage instantané, hors ligne.

L'interface



- **Mode** — le voicing (7, voir plus bas).
- **Space** — Size, Decay, Pre-Delay (avec Tempo Sync).
- **Tone** — Low Cut, High Cut, Bass, Damping.
- **Character** — Diffusion, Early, Modulation, Startle.
- **Output** — Duck, Width, Mix, Input/Output. Deux **thèmes** visuels : *Sunset Sky* et *Sardine Sea*.

Réglages

RÉGLAGE	EFFET
Mode	Le voicing — 7 (voir plus bas).
Size	Taille physique de l'espace — petite cabine ↔ vaste salle.
Decay	Temps de réverbération (durée pendant laquelle la queue résonne).
Pre-Delay	Silence avant le début de la réverbération ; Sync / Sync Div le cale sur le tempo (1/1 ... 1/16).

RÉGLAGE	EFFET
Low Cut / High Cut	Filtrent les graves et les aigus de la réverbe. Sur le signal traité uniquement — votre signal sec reste large bande.
Bass	Décroissance / poids des basses fréquences dans la queue.
Damping	Vitesse à laquelle les aigus s'estompent au fil de la queue — plus sombre à mesure qu'elle décroît.
Diffusion	Densité et douceur de la queue (granuleuse ↔ cristalline).
Early	Balance Early/Late. À gauche = early reflections dominantes (plus petit, plus sec) ; à droite = grande queue late ; au centre = équilibré.
Modulation	Quantité de modulation appliquée par l'essaim sur les lignes de délai — c'est ce qui fait <i>bouger</i> et respirer la queue. Toujours active.
Startle	Un réflexe de fuite transitoire : intensité avec laquelle l'essaim se disperse lorsqu'il perçoit une attaque. Désactivé par défaut (0) et ignore les nappes / sons tenus — il ne se déclenche que sur les frappes.
Duck	Applique un ducking à la réverbe sous le signal entrant pour que la source reste nette.
Width	Largeur stéréo de la réverbe.
Input / Output	Ajustement de gain en entrée / sortie. Pousser Input sollicite davantage le tank → une queue plus chaude et plus dense.
Mix	Dosage sec/traité.

Les 7 voicings

- **Room · Chamber · Hall · Cathedral** — espaces naturels, du petit à l'épique.
- **Plate** — l'éclat brillant classique de la plaque.
- **Ambience** — court et dominé par les early reflections : de « l'air » et de la profondeur sans longue queue.

- **Non-Linear** — à porte (gated) / abrupt. Les réglages sont réinterprétés : **Decay = longueur du mur (≈50–800 ms)**, **Size = densité du mur**, Damping/Diffusion = la couleur du mur. C'est un mur maintenu et plat suivi d'une coupure franche, **déclenché par les transitoires** (il ignore donc la diaphonie des fûts).
-

LFO & modulation

Deux **LFO** assignables vivent dans le tiroir du bord droit (onglet **LFO**).

- **ASSIGN** — cliquez, puis cliquez n'importe quel knob pour y router le LFO

(plusieurs cibles par LFO possibles). **CLEAR** retire le routage ; les anneaux de modulation sur les knobs montrent la profondeur d'un coup d'œil.

- **RATE / DEPTH / PHASE** — vitesse (Hz libre ou divisions synchronisées),

quantité, décalage.

- **SYNC** — verrouille le LFO au **transport de l'hôte** : les cycles tombent

sur les temps pendant la lecture (PHASE décale le temps fort), donc ce que vous entendez est ce qui part au bounce.

- Les routages LFO sont **sauvés avec les presets et les slots A/B**, et remis à

zéro par **DEFAULT SETTINGS**.

Recettes rapides

- **Voix en salle** — Mode *Hall*, Decay médian, Pre-Delay ~40 ms (ou **Sync 1/8**), Duck relevé pour garder la voix en avant, Mix ~25 %.
- **Plaque vivante sur caisse claire** — Mode *Plate*, Modulation relevée, High Cut selon le goût.
- **Batterie gated 80s** — Mode *Non-Linear*, Size grande, **Decay = la longueur du mur** (court à médian) ; se déclenche sur les frappes.

Astuces

- **Modulation** est ce qui la fait *bouger* — une réverbère statique n'en a aucune. Poussez-la un peu pour lui donner vie. (**Startle** n'ajoute qu'une réaction *aux frappes*.)
- Utilisez **Duck** sur les sources chargées (voix, batterie) pour garder le signal sec clair.
- **Synchronisez** le Pre-Delay sur le morceau pour des réflexions rythmiques et calées.
- Vous la voulez plus chaude / plus dense ? Poussez **Input** pour solliciter davantage le tank.

Spécifications et support

VST3 · AU · AAX — macOS & Windows. Essai complet de 14 jours. Des questions ?
Consultez la **page contact** sur harmonicodsp.com.

← MURMURATION

TOUS LES PLUGINS

PDF ↓

HARMONICO DSP · © 2026 · NICOLAS BARREAU (EI)

À PROPOS

CONTACT

CONDITIONS

CONFIDENTIALITÉ

REMBOURSEMENTS