

AUDIO VIDEO & MUSIC

10/09 aprile 2009

www.audiovideomusic.it



CON-TEST!
TASCAM DR-1

CONCORSO
VINCI UN
FANTASTICO
TASCAM
DR-1!



VIDEO PRATICO
VSL 1 + VST EXPRESSION



musikmesse

In questo numero

- ➔ News + **SPECIALE MUSIKMESSE**
- ➔ **TASCAM DR-1 - Con-Test!**
- ➔ **CUBASE 5 - Megatest (parte 1)**
- ➔ **Pianeta VSL: come usare VST Expression**
- ➔ **Home Rec (batteria - 3)**
- ➔ **Project Studio (rock band)**
- ➔ **Noise: GleetchLab**
- ➔ **Sibelius School**
- ➔ **Audio pillola**
- ➔ **The Virgin Hall: omaggio al 1969**

MEGATEST



NEW YORK - MADISON SQUARE GARDEN - CIRQUE DU SOLEIL
110 DATE - 3 SPETTACOLI AL GIORNO - 14 ORE CONTINUE

POWERED BY PROJECTLEAD

Ciao cari,

dopo un viaggio di quasi 28 ore per la neve, sono di nuovo a Genova. Abbiamo finito le 110 date in perfetto orario e, cosa molto importante, senza un solo crash... nemmeno uno piccolo piccolo. Il mio tecnico tastiere si è annoiato a morte! Non aveva nient'altro da fare che caricare al mattino e spegnere alla sera. Quindi vi devo un grosso ringraziamento per le possibili preoccupazioni che l'iRack mi ha levato di torno.

Comunque che esperienza favolosa, ragazzi. New York è veramente elettrizzante! Spero proprio di poterci tornare presto.

Per ora un grande abbraccio e ci sentiamo presto,
Paolo



PROJECTLEAD
PROFESSIONE D.A.W.

www.projectlead.it - info@projectlead.it - Projectlead +39 0341701349



AUDIO VIDEO & MUSIC



10/09

Al posto del consueto editoriale, questo mese pubblichiamo volentieri l'annuncio pervenutoci dall'associazione DISMAMUSICA.

Audio Video & Music sostiene l'iniziativa.

Audio Video & Music

www.audiovideomusic.it
via Sorgente Moia 41
24020 Cerete BG
P.I. 02459330276

Anno II
Numero 10 - Aprile 2009

Autorizzazione del Tribunale di
Bergamo n. 11/08 del 4 aprile 2008

Direttore responsabile

Pier Calderan

Caporedattore

Patrick Djivas
patrick.djivas@audiovideomusic.it

Redazione

Giovanna Battistuzzi

Collaboratori di questo numero

Simone Pippi
Salvatore Livecchi
Paolo Tonelli
Louis Viviers
Fabio Fracas
Francesco Mulassano
Virginio B. Sala

Contatti

Email info@audiovideomusic.it
Tel. 0346 63567
Skype ID audiovideomusic

Inserzionisti

Projectlead	p. 2
MidiWare	p. 13-15
Terratec	p. 27-29
Backline	p. 7-23
Midi Music	p. 9-11-25

Terremoto in Abruzzo

Solidarietà dal mondo imprenditoriale

A seguito della catastrofe verificatasi in Abruzzo, il Sistema Confcommercio si è prontamente attivato, in stretto coordinamento con le proprie strutture abruzzesi, per organizzare una raccolta di fondi da destinare all'opera di ricostruzione e di aiuto alle popolazioni ed alle attività imprenditoriali locali.

Raccolta fondi: le Associazioni e le singole imprese potranno effettuare un bonifico bancario sul conto corrente intestato alla Fondazione Giuseppe Orlando, Codice IBAN IT17Y 08327 03247 000000048619 - Banca di Credito Cooperativo di Roma - Ag. 132 - Piazza Belli, 2 - 00153 ROMA.

Le somme così raccolte, unitamente al contributo disposto direttamente da Confcommercio, saranno utilizzate per garantire assistenza immediata alla popolazione, anche con riferimento alle famiglie di imprenditori in particolare difficoltà per i danni subiti.

Ringraziamo per la solidarietà che anche le nostre imprese sapranno manifestare in queste tragiche circostanze e porgiamo i migliori saluti.

Segreteria DISMAMUSICA

Corso Venezia 49
20121 Milano
Tel.: 02 7750254/255
Fax: 02 76013825

Nota

I testi e le immagini contenuti nella rivista, il materiale allegato alla rivista (audio, video, MIDI, musica ecc.) sono frutto dell'ingegno degli autori che li hanno prodotti e quindi protetti dal copyright internazionale. È consentito l'uso e la fruizione a titolo personale, esclusa la copia, la cessione, la vendita, la distribuzione per scopi commerciali. Siti e strutture commerciali che intendono utilizzare in tutto o in parte i contenuti della rivista e degli allegati sono gentilmente pregati di richiederne l'autorizzazione.

News+ Musikmesse 2009

Audio, Video, Musica e Spettacolo

TASCAM DR-1 CON-TEST!

Grazie a Exhibo (www.exhibo.it), distributore italiano del marchio TASCAM, questo mese Audio Video & Music mette in palio un fantastico registratore da campo TASCAM DR-1 (vedi test nelle pagine interne).

Per partecipare al TASCAM DR-1 Con-Test basta inviare 10 risposte tramite il questionario raggiungibile al seguente indirizzo: www.audiovideomusic.it/avm/contest.asp



Istruzioni e regolamento

- La partecipazione è libera, completamente gratuita e rivolta indistintamente a tutti gli appassionati di musica, dilettanti o professionisti.
- La partecipazione al concorso implica l'accettazione del giudizio insindacabile della giuria di esperti che nel pieno diritto delle sue funzioni e in rispetto alla massima obiettività, giudicherà meritevole il concorrente che invierà le risposte esatte e che redigerà la recensione migliore.
- Il concorso scade il 15 maggio 2009.
- Rispondere alle semplici domande sul sito scegliendo una delle tre risposte possibili dal rispettivo menu a discesa.
- Compilare con il proprio nome e cognome (obbligatorio) e indirizzo email (obbligatorio) e inviare.
- Fra tutti i partecipanti verrà scelto un vincitore che verrà premiato con un registratore portatile TASCAM DR-1. La consegna del premio avverrà entro il 1 giugno 2009.

AUDIO VIDEO & MUSIC

La più bella rivista gratuita in PDF!

DISMA

Home Riviste Info Contatti Video Tutorial Allegati Newsletter Contest Libri Siti Download

TASCAM DR-1 CONTEST

(valido fino al 15 maggio)

INVIA LE TUE RISPOSTE E VINCI UN FANTASTICO TASCAM DR-1!



La partecipazione al concorso implica l'accettazione del regolamento disponibile qui.

Nome e cognome (obbligatorio)

Email (obbligatorio)

SCEGLI LA RISPOSTA GIUSTA DAI MENU A DISCESA.

TASCAM DR-1 è un...

TASCAM DR-1 registra a...

TASCAM DR-1 ha la funzione...

TASCAM DR-1 legge file...

TASCAM DR-1 registra...

TASCAM DR-1 possiede...?

TASCAM DR-1 si collega...

Dopo aver letto il test del TASCAM DR-1 nella rivista n.10, scrivi una TUA breve recensione su questo prodotto (max 250 caratteri).

Invia

Trattamento dei dati personali

AUDIO VIDEO & MUSIC

Buon TASCAM CON-TEST a tutti!

NATIVE INSTRUMENTS TRAKTOR SCRATCH DUO

TRAKTOR SCRATCH DUO è la soluzione completa (hardware e software) creata per gli aspiranti Dj, un sistema che permetterà di mixare i file digitali con un feeling analogico.

È fornito con il software TRAKTOR DUO, versione semplificata del potente Traktor PRO, l'interfaccia AUDIO 4 Dj e CD e Vinili con il codice di sincronizzazione, il tutto ad un prezzo molto conveniente.

Il software fornito in dotazione è il TRAKTOR DUO, si presenta con un'interfaccia molto intuitiva con due player deck.

Ha la possibilità di effettuare loop, molteplici cue point e di avere tre effetti per ogni canale.

TRAKTOR SCRATCH DUO unisce la facilità d'uso all'affidabilità derivata dall'esperienza di Native Instruments del digital Djing.



AUDIO 4 DJ

Inclusa nel pacchetto TRAKTOR SCRATCH DUO trovate la scheda, alimentata via USB, AUDIO 4 DJ, un'interfaccia audio di alta qualità, specificatamente progettata per l'utilizzo Djing. L'interfaccia utilizza convertitori 24-bit/96 kHz Cirrus Logic per una qualità sonora incredibilmente trasparente - esattamente come quella offerta dalla ammiraglia AUDIO 8 DJ. Quattro ingressi e quattro potenti uscite (9.7 dBu) permettono di collegare CD o piatti e mixer in pochi secondi.

TRACCE DIGITALI SU VINILE

TRAKTOR SCRATCH DUO permette di unire il Djing analogico con quello digitale. Il segnale di controllo a 2 kHz all'interno dei vinili e dei CD in dotazione, ha una risoluzione doppia rispetto a qualunque altro prodotto. Questo si traduce in un'estrema reattività e in un controllo totale. Ogni singolo file digitale sembrerà "sculpto" nel vinile.

EASY SETUP

TRAKTOR SCRATCH DUO è progettato per essere utilizzato in pochi istanti e per questo viene fornito di cavi di alta qualità multicore. In pochi secondi, si collega l'AUDIO 4 DJ ai piatti/CD player e al mixer. E grazie al software incluso TRAKTOR DUO è possibile utilizzare il mixer e gli effetti integrati senza bisogno di altro.



Ulteriori info: www.midimusic.it

NOVITÀ MIDI MUSIC

NUOVA DISTRIBUZIONE NEXTBEAT

Al momento vi basti sapere che:

- non è il solito aggeggio per DJ.
- è uno strumento musicale per lo spettacolo live.
- rompe gli schemi del DJ fisso alla console.
- la performance diventa più eccitante.

Maggiori e più dettagliate informazioni su questo oggetto del mistero, prossimamente su queste pagine.

Ulteriori info: www.midimusic.it



STYLUS RMX 1.7

Nuova versione di STYLUS RMX con ancora più controllo sui groove audio. Spectrasonics ha rilasciato Stylus RMX versione 1.7 che integra una nuovissima funzione denominata 'Time Designer' che trasforma in modo intelligente i loop audio di RMX nel tempo metronomico desiderato e che permette ad ogni groove di adattarsi e sincronizzarsi a qualunque altro groove_ tutto in tempo reale.

Time Designer inoltre permette di creare variazioni immediate di qualunque pattern e di semplificare qualunque groove in modo molto musicale. Inoltre la versione 1.7 è il primo software Spectrasonics nativo a 64 bit, include tutti i nuovi effetti utilizzati in Omnisphere e altre utility come Suite Editing ed Host Transport Sync.



La nuova versione è completamente gratuita per tutti gli utenti registrati di Stylus RMX ed è scaricabile dalla sezione "Updates" del sito Spectrasonics.

Ulteriori info: www.midimusic.it

ADAM SERIE SX TUTTA NUOVA

S3A ADAM è uno dei modelli più famosi e si ritrova in molti dei più prestigiosi studi di registrazione. Il successore di questo mondo è il nuovo modello S3X-H.

A differenza del predecessore S3A, il nuovo modello X incorpora un HexaCone midrange da 4" per migliorare ulteriormente la parte più importante dei medi. Questo nuovo progetto prevede una migliore diffusione coerente del suono.

Per produrre bassi profondi e stretti, i woofer ora lavorano all'interno della stessa gamma di frequenza e irradiano simmetricamente. Ciò consente un'installazione senza problemi in qualsiasi applicazione multi-canale.

Tutti i modelli SX (ad eccezione di S1X) possono



essere adattati, opzionalmente, con un convertitore D/A 24 bit/192 kHz con ingressi AES/EBU (XLR) e SPDIF (RCA), nonché uno switch R/L/Mono.

Ulteriori info: www.midimusic.it

>>>

TRAVELER_{mk3}

portable bus-powered audio interface
with on-board effects and mixing



Installa la mk3 in un rack standard o rimuovi le alette, mettila in borsa ed utilizzala dove vuoi.



Alimentata attraverso il bus firewire o tramite una batteria opzionale, per tutte gli utilizzi stand-alone con mixer digitale.

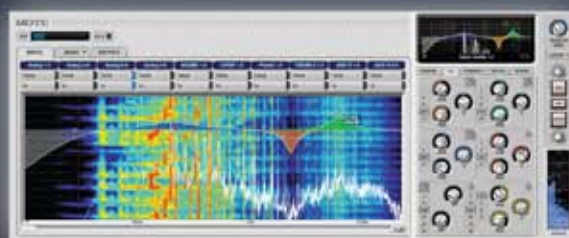
- Versatile — ideale sia per in studio che sul palco, con o senza computer.
- 4 ingressi microfonici, 8 input e 8 output a 24 bit 192kHz di altissima qualità
- digital mixer 28 x 16 con effetti vintage — Inclusi reverbero con send, EQ & compressione su tutti gli in e out.
- Digital I/O versatile — AES/EBU, S/PDIF e I/O ottiche configurabili: 16 canali ADAT su fibra ottica, 8 canali su SMUX (96 kHz) o 2 stereo TOSLink (mix/match formats).
- MIDI I/O sample accurate — per connettere un MIDI controller e/o un modulo sonoro non serve nulla.
- SMPTE Time Code Sync
- Tutte le funzioni anche in stand-alone, display LCD
- Compatibile MacOSX e WinXP-Vista: ASIO-WDM-CoreAudio



Il software CueMix FX permette di controllare tutte le funzioni di mix ed effettistica della mk3.



Compression modeled after the legendary LA-2A leveling amplifier.



Spettroscopio FFT e "waterfall" x avere in tempo-reale un feedback sulle modifiche agli EQ filters.

EQ parametrico a 7-bande su modello dei British analog console EQs.

>>>

NOVITÀ ESOUND

CREAZIONE DI SUPER AUDIO CD CON KORG MR E AUDIOGATE 2

Korg realizza la grande svolta con la Audiogate 2.0 in grado di leggere e creare i dischi DSD. L'Audio Gate 2.0 è in grado di caricare e creare i dischi DSD.

Ciò significa che ciò che è stato registrato con il registratore della serie MR con tecnologia 1 bit, a 2.8 MHz può essere direttamente masterizzato in un DVD come DSD disc.

Il DSD disc può essere riprodotto da lettori come il Sony SCD-XA5400ES Super Audio CD/CD player o la PLAYSTATION®3.

Ulteriori info: www.ekomusicgroup.com



BATTERY 3 A METÀ PREZZO

Non perdere l'occasione di acquistare BATTERY 3 ad un prezzo straordinario. Solo ad aprile e maggio 2009 Native Instruments Battery 3 viene offerto al 50% del suo prezzo. Non perdere l'occasione di acquistare Battery 3 con la sua ricca libreria di batterie acustiche ed elettroniche.

Caratteristiche di Battery 3

- Completo e potente drum sampler basato su una nuova generazione di sample engine
- Nuova libreria di 12 GB: oltre 100 drum kits con più di 23.000 campioni singoli e 2.600 "drum cell" catalogate per coprire tutti gli stili musicali
- Interfaccia migliorata per un più facile e veloce utilizzo. Tutti i parametri hanno un accesso intuitivo. Video tutorial incluso, suddiviso in 8 capitoli progressivi
- "Cell Matrix" completamente programmabile: definizione libera del numero di righe e colonne fino ad un massimo di 128 "sample cell"
- Migliorata la sezione cell effect e nuova sezione Master effect
- Possibilità di articolazioni: roll, Flam, buzz, mano destra, etc.
- Beat synchronisation con importazione Apple Loop, REX, Acid Wav e Beat Creator
- Time stretching, per un editing creativo del campione
- Visualizzazione ed editing grafico della forma d'onda
- Sample Purge per ottimizzare l'utilizzo al minimo della RAM
- Import e compatibilità: Battery 1 & 2, Recycle I/II, AKAI S-1000, Apple Loops, EXS24, Wav/Aiff/Snd, GigaStudio, Kontakt 1.x, HALion 1 & 2, Kompakt/Intakt, LM4 mk1 & mk2, Reaktor MAP
- Interfaccia: Core Audio, Core MIDI, DirectSound Stand-alone, Audio Units, VST, RTAS, DXi, ASIO

BATTERY 3



Ulteriori info: www.midimusic.it

GET LOST IN THE FLOW.

MASCHINE è la prima groove box che si integra perfettamente con il vostro computer semplificando al massimo il flusso di lavoro. Create groove o intere canzoni direttamente con l'hardware di MASCHINE, usando i vostri sample o gli oltre 14.000 suoni già inclusi. MASCHINE offre il meglio dei due mondi hardware e software: un controllo tattile unito ad un feeling superiore a qualsiasi classica drum machine, con l'aggiunta di numerose nuove caratteristiche ed una completa integrazione con il vostro studio software. Ma attenzione: iniziando ad usare MASCHINE sarete affascinati da un nuovo modo di creare la vostra musica e colti dalla frenetica voglia di suonare continuamente, senza sosta... MASCHINE crea dipendenza!

Distribuito in Italia da:

www.midimusic.it

info@midimusic.it



NI NATIVE INSTRUMENTS

THE FUTURE OF SOUND

ARTURIA @MUSIKMESSE 2009

Dopo l'anteprima al Namm di Los Angeles, Arturia annuncia a Francoforte la prossima disponibilità di minimoog V 2.0 (uscita prevista per maggio), così come un prossimo importante update per il suo emulatore di fiati Brass e due aggiornamenti previsti nei prossimi mesi per il suo unico e straordinario sintetizzatore hardware Origin. La fedele riproduzione del modello più famoso dei synth Moog arriva alla versione 2.0 con novità di tutto rispetto che estendono le potenzialità e le sonorità dello storico universo sonoro del Minimoog. Ecco quali:

- Modalità di automazione avanzata
- Nuovo sistema di navigazione dei preset SoundMap
- Nuovo effetto basato sull'analisi della formante Vocal Filter
- Varie migliorie alla struttura dei suoni
- Nuovi preset
- Bug fixes
- L'aggiornamento è gratuito per tutti gli utenti registrati della precedente versione.

Dopo una serie di recensioni entusiastiche pubblicate sulle principali riviste di settore, Origin è diventato il progetto di punta di Arturia che annuncia al Musikmesse la prossima uscita di due 'major update' gratuite che ben testimoniano l'interesse per uno sviluppo costante e continuo di questo synth hardware modulare assolutamente rivoluzionario.

La versione 1.1, prevista per il mese di giugno, include:

- Nuovo Oscillatore ToneWheel B3: in combinazione con l'effetto Leslie o con altri moduli e effetti di Origin, il B3 ToneWheel è un oscillatore di grande impatto che aggiungerà nuove sonorità di alto livello.
- Nuovo effetto Leslie: il Leslie potrà essere usato con il ToneWheel per avere il caratteristico suono del classico organo Hammond, ma può essere molto interessante anche in altri contesti, in particolare se abbinato ad un ingresso audio



(come una chitarra).

- Nuovo involuppo CS-80: modellato dopo il particolare involuppo impostato sul filtro del CS-80.
- Nuovi Effetti: Bit Crusher, Compressor, Equalizer, Ring Mod, Parametric EQ.
- Nuove funzionalità MIDI: Origin potrà essere usato come controller MIDI e potrà essere automatizzato via Sysex.
- Miglioramenti per il Sequencer: GUI perfezionata e nuova modalità 'performance'
- Miglioramenti per il Keyboard Module
- Miglioramenti per la GUI: i valori dei parametri vengono ora visualizzati interamente.

La versione 1.5, prevista per la fine del 2009, avrà come nuove funzionalità preliminari:

- Template del CS-80
- Template di Jupiter 8

Ulteriori info: www.midiware.it

Alto livello di uscita
Capsula anti-feedback
Corpo in solido metallo
Connettori XLR
placati ORO
Filtro ant-pop interno
Anti-shock interno

100%
ROCK 'N' ROLL!



M1

Live Performance Dynamic Microphone

Solido e robusto come una roccia, l'M1 può subire e sopportare qualsiasi tipo di maltrattamento sia da parte tua che del tuo rodie, senza mostrare segni di usura o malfunzionamento. Praticamente indistruttibile!

L'incredibile affidabilità dell'M1 ti garantirà prestazioni e performance di alta qualità, giorno dopo giorno, concerto dopo concerto.

Per maggiori informazioni sul RØDE M1 visita il sito www.midimusic.it



Distribuito da
 **midimusic**



RME @MUSIKMESSE 2009

RME come di consueto si è presentata in grande stile alla Musikmesse 2009 offrendo nuovi prodotti davvero interessanti: la nuova Fireface UC e la linea di convertitori della serie M. La Fireface UC (USB Compact) non è altro che la Fireface 400 con interfaccia USB 2.0 e nuove prestazioni garantite dal protocollo ad alta velocità. I due convertitori della serie M, sono due moduli a 16 e 32 canali che garantiscono una conversione hi class AD da MADI a ADAT.

Fireface 400 UC

La nuova Fireface 400 UC (USB Compact) garantisce nuove prestazioni ottimizzate su piattaforme Windows e Mac OS. Basata sul nuovo motore RME Hammerfall, la Fireface UC consente tempi di latenza ridotti anche per configurazioni multi-canale, con nuovi metodi di trasferimento che riescono a bypassare le attuali limitazioni del protocollo USB. I tempi di latenza (sempre correlati anche alle prestazioni del PC/Mac in uso) possono contare su buffer minimi di 48 sample con Windows Vista e di addirittura 14 sample con Mac OS X, prestazioni in linea con le interfacce PCI Express.

La nuova interfaccia a 36 canali Fireface UC, così come la Fireface 400, è l'unico dispositivo nella sua classe a garantire la soppressione attiva del jitter, modalità stand-alone e controllo totale tramite il pannello frontale, I/O flessibili e un router a matrice unico da 648 canali con frequenze di campionamento fino a 192 kHz.

Caratteristiche principali

- 18 ingressi / 18 uscite
- 8 x I/O analogici
- 1 x ADAT I/O o 1 x SPDIF I/O (ottico)
- 1 x SPDIF I/O (coassiale)
- 2 x MIDI I/O
- Frequenze di campionamento fino a 192 kHz su tutti gli I/O
- Due pre microfoni high-end controllati digitalmente
- Due input bilanciati universali per ingressi di linea o strumenti
- SteadyClock(TM) per la massima soppressione del jitter e clock refresh
- Modalità stand-alone
- TotalMix: mixer a 648 canali con risoluzione interna a 42-bit



A Francoforte RME ha presentato anche la nuova linea di convertitori serie M a 16 e 32 canali, ideali per ogni applicazione audio professionale in studio, live e broadcast. RME M-32 AD è un convertitore AD a 32 canali high-end che implementa lo SteadyClock RME, limiter analogici, tre riferimenti hardware di livello fino a +24 dB, MADI e ADAT I/O fino a 192 kHz, ingressi 6.3 mm TRS e D-sub e remote control via MIDI e MIDI over MADI, tutto in uno spazio di sole 2 unità rack. Il limiter in modo particolare è il fiore all'occhiello di questo dispositivo, con caratteristiche di tutto rispetto, essendo in grado di limitare un overload in ingresso fino a 17 dB senza distorsione (max. input level + 30 dBu).

Caratteristiche principali:

- Convertitore AD 32 canali 116 dBA
- 1 x MADI I/O, 32 canali @ 96 kHz, 16 canali @ 192 kHz
- 4 x ADAT Out, 16 canali @ 96 kHz, 8 canali @ 192 kHz
- Zero Delay MADI I/O
- 32* LED level meters
- SteadyClock(TM)
- SyncCheck®
- Controllabile in remoto via MIDI
- Il modello M-16 AD è perfettamente identico a M-32 AD, tranne queste tre eccezioni:
- 16 Canali di conversione
- Nessuna ventola
- Consumo inferiore, 40 Watt.



Ulteriori info: www.midiware.it

FOCUS.



Mettere a fuoco una cosa, una cosa sola, per raggiungere l'obiettivo. E' da sempre la filosofia KRK. Non ci interessa realizzare PA gear, mixer o motociclette. Il nostro focus è sempre stato quello di realizzare studio monitor perfetti per ogni fascia di prezzo.

Quando utilizzate un monitor della serie VXT, potete esser certi che avrete la più fedele riproduzione del vostro mix. Il design del cabinet con linee arrotondate, le nuove porte scanalate che consentono l'attenuazione pressoché totale di ogni eventuale vibrazione e il classico woofer giallo in Kevlar che contraddistingue da sempre i monitor KRK, sono i punti di forza della nuova serie VXT. Se ascoltate la vostra musica da una coppia di monitor VXT 4, 6 o 8", capirete la nostra passione, il nostro obiettivo, il nostro focus e ... il vostro mix.

VXT



Our Focus, Your Mix.

Per ulteriori informazioni www.krksys.com - www.midiware.com



©2009 KRK Systems, LLC.
All Rights Reserved.

MAGIX @MUSIKMESSE 2009

“One louder, one better” è lo slogan scelto da Magix per presentare alla Musikmesse di Francoforte le nuove versioni 11 di Samplitude e Sequoia, nati dalla stretta collaborazione fra sviluppatori e utenti: ogni singolo passo della produzione musicale è stato analizzato a fondo per ottimizzare la sinergia fra qualità, stabilità e flessibilità. La nuova versione di Samplitude sarà inoltre localizzata in italiano.

Con la versione 11 Magix ha voluto sviluppare in primo luogo i punti di forza della filosofia di Samplitude: l'ottimo rapporto latenza/risorse offerte dall'Hybrid Audio Engine, l'alta qualità del processamento digitale e l'object-oriented editing che permette di risparmiare risorse e numero di tracce. Samplitude 11 presenta poi alcune interessanti novità.

Nell'ambito dell'editing spiccano le novità nell'ambito della quantizzazione MIDI e audio: ad esempio le funzioni di Groove Extract permettono di salvare un template contenente l'analisi ritmica di un'esecuzione audio o MIDI e di utilizzarlo in seguito come griglia di quantizzazione.

Il parco degli effetti propone poi tre novità importanti. La prima è un “upward compressor” in cui la riduzione dinamica avviene alzando la parte di segnale che si trova sotto la soglia di compressione piuttosto che comprimendo quella che supera la soglia, come invece avviene nella compressione “classica”. Troviamo poi un equalizzatore parametrico a sei bande che permette di scegliere un algoritmo di tipo “minimum phase” o “linear phase”.

Sicuramente la novità più interessante fra gli effetti di Samplitude 11 è Vandal, una simulazione per modelli fisici dell'amplificazione per chitarra in tutte le sue componenti, dagli effetti a pedale fino a quelli a rack passando per testate, casse e microfoni. Niente distorsioni fredde e “digitali”: l'oversampling a 4x garantisce il massimo della qualità audio. Vandal è un plug-in per chitarra che va dritto al punto senza troppi fronzoli: percorso del segnale intuitivo e pratico, mangianastri, basi, loop mode, metronomi



o altro. Piuttosto gli sviluppatori hanno preferito dedicare molti sforzi all'aspetto più importante per un chitarrista quando si tratta di amplificazione: la sensibilità al tocco.

Infine Samplitude 11 si presenta con una veste grafica rinnovata e pratica, senza abbandonare tuttavia la possibilità scegliere la skin preferita fra quelle disponibili nel programma o scaricabili in rete. La finestra Manager ha un nuovo look più moderno e funzionale, e grazie alla nuova funzione di docking può facilmente essere integrata o separata rispetto alla finestra principale del progetto.

Caratteristiche principali di Samplitude 11

- Nuove funzioni di quantizzazione audio e MIDI
- Nuovi upwards compressor ed EQ con selezione “minimum phase” o “linear phase”
- Vandal: simulazione per modelli fisici di amplificatore ed effetti per chitarra
- Veste grafica e manager con funzione docking

Tutte le nuove funzionalità di Samplitude saranno implementate anche in Sequoia 11 che prevede inoltre come nuove feature:

- Supporto per i formati AAF/OMF
- Video Export
- Nuova funzione MuSyC per la visualizzazione sincronizzata delle forme d'onda in fase di editing
- Advanced User Administration per una migliore gestione di configurazioni network



Ulteriori info: www.midiware.it

ROLAND TOUR 2009

Roland ha organizzato un tour di presentazione dei nuovi prodotti 2009 a marchio Roland, Boss ed Ediol. Il tour sarà l'occasione per vedere, toccare e provare tutte le novità presentate dal gruppo Roland nel 2009 alle principali fiere di settore, NAMM e Francoforte.

Sul palco si alterneranno demo dei prodotti principali che poi nelle varie postazioni sarà possibile provare direttamente con l'ausilio del personale specializzato Roland.

In particolare sarà presentato il V-Piano, il cui arrivo sul mercato italiano è previsto proprio in contemporanea con il tour. A Milano e a Roma sarà un musicista inglese, John Maul, a presentare questo innovativo prodotto destinato a cambiare la storia del pianoforte.

Oltre al V-Piano sul palco verranno proposti la AX-Synth, prodotto attesissimo dal mercato, la VP-770, la nuova arranger Prelude e naturalmente i prodotti per chitarra con la ME-70 ed i nuovi sistemi di Virtual guitar oltre naturalmente alle nuove V-Drums.

Tutto questo e tutti gli altri prodotti nuovi, comprese le V-Accordion, potranno ovviamente essere provati anche nelle varie postazioni. Il tour toccherà quattro tra le principali città



d'Italia secondo questo calendario:

- 23 aprile Milano presso La Salumeria della musica - via Pasinetti, 4
- 25 aprile - Roma presso Auditorium Parco della Musica - viale Pietro de Coubertin, 30
- 26 aprile Napoli presso Cabaret Portalba - via Portalba, 30
- 28 aprile Reggio Calabria presso Grand Hotel Excelsior - via Vittorio Veneto, 66

Un'opportunità unica per vedere in anteprima tutti i prodotti che arriveranno in Italia nel corso di quest'anno. Evento realizzato in collaborazione con SISME spa - HK Audio

Roland Italy spa
www.roland.it

moogfooger® FreqBox™

VCO DRIVE ENV. AMOUNT

FREQ. OUTPUT LEVEL FM AMOUNT

SYNC OFF ON WAVEFORM LEVEL MIX

moog

ZERO SEPARATION

La distanza tra un'idea e la sua espressione musicale può essere colmata sempre da un pedale Moogfooger. Con la semplice rotazione di un potenziometro, potrete esplorare nuovi spazi sonori con un controllo totale. Avrete 'separazione zero' tra le vostre sensazioni e quello che scaturirà dalla vostra sei corde. Nessun altro pedale vi può garantire questo tipo di libertà e di modulazioni. Collegatevi direttamente a Moog!

moog™
 ANOTHER DIMENSION™
MIDIWARE

moogmusic.com

EUPHONIX @MUSIKMESSE 2009

Dopo MC Mix e MC Control, Euphonix ha presentato alla Musikmesse il terzo prodotto della linea Artist Series: MC Transport. Con jog wheel e shuttle ring ad alta risoluzione, una completa ed ergonomica sezione di controlli per il trasporto, tasti programmabili con keypad integrato, MC Transport garantisce l'accesso a tutte le principali funzioni di editing di un'applicazione DAW.

Con MC Transport è possibile passare da un'applicazione all'altra attraverso il semplice tocco di un pulsante: l'unità è in grado di rilevare automaticamente l'applicazione in primo piano mettendo a disposizione tutti i controlli necessari. MC Transport è stato realizzato dopo una lunga collaborazione tra gli ingegneri Euphonix e gli sviluppatori di software di marchi come Apple e Steinberg, che hanno potuto in questo modo implementare il supporto nativo del protocollo Eucon nelle loro applicazioni per avere un accelerare e migliorare tutte le operazioni di controllo in fase di editing.

Caratteristiche principali

- Jog Wheel e Shuttle Ring a codifica ottica
- 7 tasti per la navigazione e il trasporto ergonomici con LED di stato multicolore
- 6 Soft Keys programmabili
- 16 tasti numerici per la navigazione su marker e



codici tempo

- Connessione possibile ad un MC Transport, quattro MC Mix e/o un MC Control
- Controllo di applicazioni multiple & workstations via Ethernet
- 250 volte più veloce e con una risoluzione di 8 volte superiore del MIDI
- Supporto per i protocolli HUI e Mackie Control

Ulteriori info: www.midiware.it

HERCULES @MUSIKMESSE 2009

Tra le novità più interessanti presentate alla Musikmesse di Francoforte c'è da segnalare anche la nuova interfaccia audio firmata Hercules: Hercules DeeJay Trim 4&6. Per la prima volta il marchio francese specializzato nella realizzazione di console per DJ realizza un'interfaccia audio dalle caratteristiche di tutto rispetto appositamente concepita per i DJ digitali.

Per una più facile integrazione con altri dispositivi per DJ, i 4 ingressi Phono di linea della periferica possono essere collegati a lettori CD o MP3 (ingresso Linea) o piatti (ingresso Phono), per poi essere mixati con i file musicali presenti nel computer. Inoltre gli ingressi sono preamplificati con regolazione del guadagno in ingresso.

L'interfaccia audio Hercules è dotata di 4 canali audio in uscita: due uscite da +4dBu con jack da 1/4" per periferiche PA e quattro uscite RCA da -10dBv per mixare banchi e amplificatori convenzionali. La modalità a 6 uscite consente agli utenti di trasferire ad un mixer esterno 2 tracce stereo separatamente, aggiungendo, allo stesso tempo, una terza traccia per campionamenti, loop ed effetti.

Completano la ricca dotazione della scheda, un



connettore per microfono con funzione talk-over, un connettore per cuffie con controllo del volume e un selettore del canale (canali 3 e 4 per monitoring e canali 1 e 2 per il mixaggio).

Caratteristiche principali

- 4 ingressi pre-amplificati, ognuno dei quali dotato di indicatore LED
- Due modalità: 4 ingressi/4 uscite e 2 ingressi/6 uscite
- Hub USB 2.0 integrato, con 3 porte disponibili
- Alimentatore esterno
- Chassis in metallo

Ulteriori info: www.midiware.it

VICOUSTIC @MUSIKMESSE 2009

Vicoustic ha presentato a Francoforte Vari Panel, un nuovo sistema modulare estremamente innovativo che consente di garantire soluzioni di acustica variabile con dei costi finora inimmaginabili. Vari Panel combina il pluripremiato Flexi Panel A50 con un pannello in legno che può essere applicato o rimosso in pochi secondi.

Molte delle più note sale da concerti sono state progettate con sistemi di acustica variabile, una soluzione decisamente molto costosa per trattare acusticamente un ambiente. Con il nuovo Vari Panel Vicoustic diventa possibile adattare la propria sala a qualsiasi tipo di necessità, ottenendo il miglior risultato possibile a livello di ascolto.

Spesso si tende ad utilizzare la stessa sala per registrare strumenti e voci con caratteristiche diverse tra loro. Pur essendo trattata acusticamente, una sala avrà come caratteristiche quelle di diffondere o assorbire le determinate frequenze per le quali è stata progettata.

Per esempio, una sala che è stata progettata per registrare voci con una bassa incidenza ambientale, non sarà adatta per effettuare riprese microfoniche di chitarre acustiche che generalmente hanno bisogno di spazi riverberanti. La modifica acustica di una sala a secondo delle necessità è stato fino ad oggi una procedura estremamente complessa e costosa.

Vari Panel è il nuovo sistema rivoluzionario targato Vicoustic che combina il Flexi Panel A50 con una

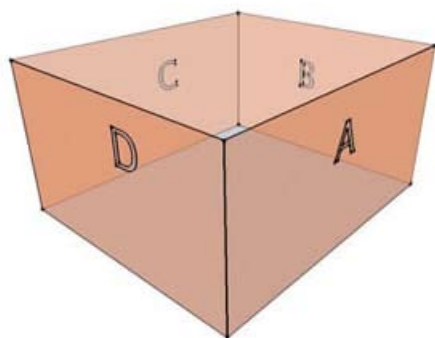


Table 1: 30% coverage

Frequency	1K	2K	4K
Δ^1	7%	41%	50%

¹ Represents the percentage of RT increase due to the application of the wood attachment.

Table 2: 40% coverage

Frequency	1K	2K	4K
Δ	8%	50%	66%

Table 3: 50% coverage

Frequency	1K	2K	4K
Δ	9%	55%	75%



placca in legno che può essere applicata o rimossa in pochi secondi, senza la necessità di una colla o qualsiasi altro tipo di adesivo.

Con questo sistema rivoluzionario, Vicoustic offre la possibilità di creare un tipo di ambiente a seconda delle necessità e ad un prezzo accessibile. Basato sulla stessa ricerca ARCS utilizzata per i Wave Panel, il design innovativo studiato per Vari Panel è attualmente la soluzione migliore per una sala progettata per registrazioni di vari tipi di voci e strumenti.

Ulteriori info: www.midiware.it

SOLID STATE LOGIC @MUSIKMESSE 2009

Molte le novità presentate da SSL alla Musikmesse: Duende V3, il nuovo plug-in X-Verb, la scheda MX4 e Pro-Convert disponibile ora anche su piattaforma Mac. Duende V3 raddoppia la potenza con un aggiornamento che offre un netto miglioramento del motore audio. Il nuovo motore Hybrid Core Processing combina tutti i vantaggi del DSP dedicato con la possibilità di processare i plug-in direttamente attraverso la CPU.

Hybrid è uno dei primi motori audio professionali in grado di sfruttare pienamente l'ultima generazione di processori Intel, per offrire stabilità e prestazioni senza precedenti. Duende V3 per essere eseguito correttamente ha bisogno di macchine con processori Intel Core2 per quello che riguarda gli utenti Windows e Mac Intel di ultima generazione per gli utenti Apple. E' possibile effettuare il download gratuito di Duende V3 (incluso il nuovo plug-in X-Verb in versione demo), mentre l'aggiornamento dei canali (a pagamento) sarà disponibile attraverso il sito Solid State Logic. Con Duende V3 è possibile aggiornare Duende Mini a 64 canali e Duende PCIe a 128 canali!

Il nuovo plug-in X-Verb restituisce il calore, la densità e la profondità di riverberi hardware di alto livello. La potenza e il livello di qualità associati a X-Verb hanno una spiegazione semplice. X-Verb non fa parte dei semplici plug-in di riverbero per convoluzione, è semplicemente un generatore di riverbero che lavora con un algoritmo proprio sviluppato da SSL. Al primo ascolto X-Verb studiato da SSL sorprende per la qualità, la latenza quasi inesistente e la possibilità di regolare tutti i parametri fondamentali di un riverbero in modo semplice ed immediato.

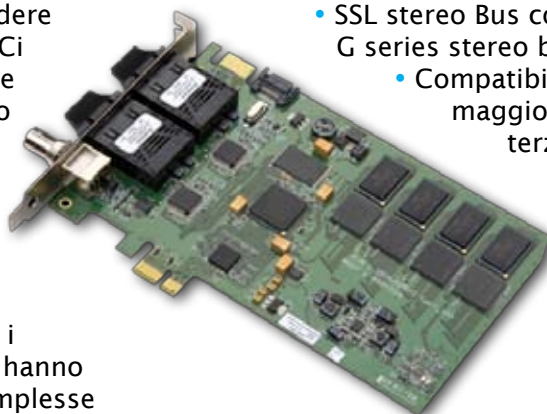
SSL ha presentato a Francoforte anche MX4, una nuova interfaccia PCIe 128 canali MADI I/O con un potente mixer software e DSP integrato. MX4 offre prestazioni eccezionali per clienti esigenti che non amano scendere a compromessi sulla qualità. Ci sono 3 elementi essenziali che combinati danno vita a questo tipo di sistema: canali audio di alta qualità, un mixer software estremamente versatile, DSP e plug-in che forniscono all'utente il leggendario suono SSL. MX4 è la soluzione ideale per i professionisti del settore che hanno bisogno di configurazioni complesse per il mixaggio e può essere associata ai convertitori Alpha-Link SSL o collegata



direttamente ad una console digitale. La scheda con la sua flessibile architettura consente di monitorare e processare in tempo reale più segnali attraverso submix, il tutto con tempi di latenza impercettibili.

Caratteristiche principali:

- 128 canali MADI I/O su fibra ottica
- Compatibile Mac e PC
- Driver MultiClient, con la possibilità di monitorizzare molteplici I/O con più applicazioni audio
- 2 porte con 64 canali MADI I/O ognuna
- Connettore WC controllato tramite software
- Near Zero Latency
- Compensazione della latenza per i plug-in VST e processori di segnale esterni
- Combinata con i convertitori Alpha-Link si ottiene un sistema completo di I/O
- Mixer Software
- Ambiente ad architettura aperta con possibilità di creare e ridefinire I/O mono, stereo o 5.1 con routing interno e bus
- Routing flessibile per creare feed, monitoring cuffie o multi DAW per applicazioni broadcast
- DSP in grado di ricreare la potenza sonora delle mitiche console Solid State Logic
- SSL channel EQ plug-in a 4 bande per ciascun canale caratteristico delle console serie E & G
- SSL channel dynamics plug-in, un compressore expander/gate completamente trasparente
- SSL stereo Bus compressor plug in, il leggendario G series stereo bus compressor
 - Compatibile VST 2.0 per il supporto della maggior parte dei plug-in prodotti da terze parti
 - Include SSL Soundscape audio tool box plug-in bundle con: EQ 4 bande, filter, dynamics, chorus/flanger, MS decoder & dither
 - Supporto per plug-in SSL Soundscape DSP.



Ulteriori info: www.midiware.it

CAKEWALK @MUSIKMESSE 2009

Cakewalk annuncia SONAR V-Studio 100

Ecco il secondo prodotto della linea V-Studio – un registratore completo, ma anche mixer, interfaccia e controller per le DAW ...

SONAR V-Studio 100 nasce dagli sforzi combinati di Roland e Cakewalk e costituisce in sé un intero studio di produzione musicale in cui hardware e software sono perfettamente integrati. Piccolo (più piccolo di un comune computer portatile), compatto eppure ricchissimo di "feature", il nuovo SONAR V-Studio 100 consente ai musicisti di tutti i livelli di creare, registrare e produrre la propria musica con o senza l'ausilio di un computer. SONAR V-Studio 100 integra al suo interno un'interfaccia audio a 24-bit/96kHz ad alta velocità su USB 2.0, un controller per workstation digitali DAW, un mixer digitale, un registratore digitale su SD, e anche la suite di produzione VS Production Pack – un potente set di strumenti software d'alta qualità ed effetti per Mac e PC. Per i clienti PC alle prime esperienze nella registrazione digitale, SONAR V-Studio 100 include anche la workstation audio digitale SONAR VS.

Principali caratteristiche di SONAR V-Studio 100: Interfaccia ad alta velocità USB 2.0, che prevede:

- 8 ingressi + mix / 6 uscite con risoluzione fino a 24-bit/96kHz
- 2 preamplificatori microfonici con alimentazione phantom, ingresso per chitarra; ingressi/uscite MIDI
- Supporto Core Audio, driver ASIO, WDM, WASAPI
- Compatibile con stazioni digitali come SONAR, Logic, Live, Cubase, e Digital Performer

Controller universale per DAW

Supporta tutti i software digitali diffusi in area recording per Mac e PC su protocollo Mackie, compresi Logic, Live, Cubase, e Digital Performer. In più, il V-Studio 100 prevede estese capacità di controllo su SONAR grazie all'implementazione della tecnologia a controllo attivo di Cakewalk (ACT). Il controller prevede:

- Fader da 100mm motorizzato, di tipo touch-sensitive
- 5 controlli rotativi, 11 pulsanti e controllo della barra di trasporto
- Impiego con qualsiasi DAW mediante protocollo Mackie Control
- Controllo avanzato del software SONAR mediante tecnologia Active Controller Technology

Un Personal Mixer Digitale

SONAR V-Studio 100 è anche un mixer digitale personale per piccoli gruppi, i performer solisti, i DJ, MC, e qualsiasi musicista in area elettronica che voglia mixare molteplici sorgenti sonore. Tutti

gli utenti possono anche migliorare il proprio sound dal vivo grazie all'effettistica interna di qualità Pro che prevede routing semplice e accessibile.

- Ideale per il mix di piccole band, musicisti solisti, DJ, applicazioni home studio
- 8 ingressi, 6 uscite (più cuffie)
- 4 tipi di riverbero e 6 canali di EQ e compressione

Registratore Portatile su SD e Live Player:

Ottimo per catturare l'attimo creativo e fissare l'ispirazione, SONAR V-Studio 100 permette di effettuare registrazioni digitali di alta qualità che possono essere riutilizzate anche senza esser connessi a un computer. Registra direttamente sulle schede SD per catturare idee musicali, prove e performance dal vivo. Permette di creare tracce di accompagnamento sulla tua DAW preferita e trasferirle su scheda SD per il playback durante le performance dal vivo – persino durante una registrazione. Allo stesso modo, le performance registrate possono essere facilmente trasferite dalla scheda di memoria SD del VS-100 per un ulteriore montaggio.

- Registra anche senza il computer
- Registrazione e playback in formato Wave su due canali
- Cattura le prove e le performance dal vivo
- Play e registrazione di tracce di accompagnamento
- Metronomo interno
- Marker per gli insert durante registrazione e playback
- Loop di una porzione per pratica
- Facile trasferimento di audio da e verso qualsiasi computer via USB

Production Pack (Win/Mac):

SONAR V-Studio 100 è completo di una suite di strumenti software ed effetti, che comprendono:

- VX-64 Vocal Strip – un processore a sette stadi che permette di modellare suoni incredibili sulla voce.
- Dimension LE — una versione semplificata dell'acclamato strumento Dimension Pro di Cakewalk.
- Rapture LE — una versione speciale del premiato sintetizzatore Rapture.
- Cakewalk Studio Instruments — una collezione di quattro strumenti virtuali
- SONAR VS software per registrazioni digitali (solo PC) — una DAW speciale, di tipo "entry-level" però basata sul potente motore audio SONAR 8 ma con un'interfaccia utente semplificata.

Disponibilità

V-Studio 100 sarà disponibile a giugno 2009.

Ulteriori info: www.edirol.it

Musikmesse 2009

Francoforte 1-4 aprile



Si è appena conclusa l'edizione 2009 della MusikMesse di Francoforte. Centinaia di espositori e quasi 90.000 visitatori, si sono dati appuntamento sulla splendida città tedesca affacciata sulle rive della Mena per una quattro giorni intensa e coinvolgente, interamente dedicata alla musica. Audio Video & Music c'era e quella che state per leggere è la cronaca di come abbiamo vissuto, in prima persona, la "nostra" MusikMesse.

Numeri...

Anche se sono i più impersonali chiariscono perfettamente la dimensione dell'evento: stiamo parlando, naturalmente, dei numeri. 88.491 visitatori accreditati, dei quali quasi un terzo provenienti dall'Europa e dal mondo, e 1.560 aziende presenti costituiscono un record difficilmente superabile. Sono cifre enormi eppure, da sole, non bastano. Dentro quei dati, infatti, si nascondono alcune realtà difficilmente valutabili per chi non era fisicamente presente alla fiera.

Passeggiata fra gli stand

La sensazione generale, recepita "dal vivo" camminando fra gli stand, era data non solo dal continuo e incessante flusso di persone ma dal loro coinvolgimento emotivo e spaziale. In alcuni momenti si faceva fatica a districarsi fra la gente mentre, in altri, i suoni provenienti dagli strumenti in esposizione o dai tanti dj all'opera, costituivano una specie di muro musicale difficilmente attraversabile. La sensazione generale, dicevamo, è stata quindi di un immenso e colorato, anche timbricamente, circo sonoro. Un circo all'interno del quale, dal nostro punto di vista, è valsa davvero la pena perdersi.

Raccontare momento dopo momento, stand dopo stand, tutta la Frankfurt MusikMesse 2009 è un'impresa destinata



L'imponente ingresso della MusikMesse 2009 di Francoforte. Da questo spazio, enorme e arioso, si accede direttamente ai padiglioni 1.1 e 1.2, dedicati ai pianoforti, alla liuteria classica e agli strumenti a fiato.



L'intero padiglione FORUM della fiera è tradizionalmente occupato dalla Yamaha e dalle sue mille produzioni. Il livello di affollamento, in alcuni momenti, era tale da rendere difficoltoso anche il solo entrarvi.



all'insuccesso. Quello che è possibile fare, all'interno degli spazi di questa rivista, è cercare di farvi rivivere alcune emozioni guidandovi virtualmente alla scoperta di sensazioni, strumenti ed espositori. Il tutto, naturalmente, in un ordine quanto più casuale possibile. Partiamo allora proprio dalle emozioni: quelle vere. La prima e più intensa è legata al termine "bellezza". E non parlo solo dell'apparenza degli strumenti esposti o della qualità dei materiali e dei software, presentati. Mi riferisco al senso classico della parola, quello espresso da Marsilio Ficino nel suo trattato "De Amore": "La bellezza è una certa grazia, o armonia, la quale massimamente e il più delle volte nasce dalla corrispondenza di più cose".

Ficino scriveva queste parole in un periodo di tempo compreso fra il 1491 e il 1492, eppure la loro validità, oggi nel 2009, è ancora intatta.

Dentro la fiera c'era e si sentiva, la corrispondenza di più cose. Non solo: si percepiva chiaramente la grazia e l'armonia che le permeavano. Compositori e composizioni, anche molto differenti fra loro, convivevano fianco a fianco offrendo distinti ma complementari, spaccati di realtà, musicale e non solo. Tecnologie futuristiche e strumenti antichi condividevano lo stesso palco e godevano delle stesse attenzioni. In una sola parola, dunque, "bellezza".

L'unione fra il "bello" del passato e le potenzialità offerte dal futuro si potrebbe racchiudere nel termine "Vingard", dall'unione delle due espressioni "Vintage" e "Vanguard". Come dire: il meglio dell'oggi e del domani. E il V-Piano, presentato alla stampa durante la fiera, è proprio la concretizzazione di questa speciale filosofia. Non si tratta di un semplice strumento virtuale quanto di un oggetto musicale completamente configurabile e modellabile in base alle esigenze di chi lo utilizza. Grazie alla



Lo stand Korg

Vedere un militare, in divisa, suonare con trasporto un pianoforte, presso lo stand Bundeswehr, può essere un po' spiazzante. Eppure anche questo è un segno, forte, della "bellezza" che si respirava fra gli stand della fiera.



Il nuovo V-Piano Roland è un misto fra bellezza classica e potenzialità futuristiche. Le possibilità espressive sono enormi e la sua configurabilità, grazie a una connessione esterna a un PC, è senza limiti.



Durante la presentazione riservata ai giornalisti, Roland ha sfoggiato i migliori campioni. Fra i musicisti che si sono alternati sul palco cerano Ludovic Beier, V-Accordion; Julien Tritsh, C-230 Classic Keyboard; John Maul, V-Piano e i V-Topia: David Ahlund, alle tastiere Juno G e VP770, e Michael Shack, nella foto, alla V-Drums TD4K.



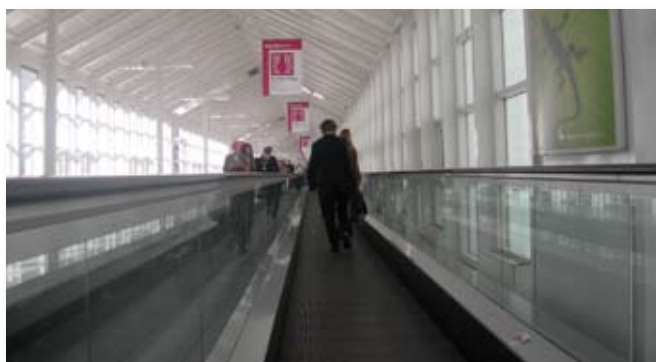
connessione a un computer, è possibile plasmare a proprio piacimento ogni singolo aspetto dello strumento: la dimensione e il numero delle corde, il materiale del quale sono fatte, l'accordatura e così via. Il tutto in modo semplice e intuitivo.

Anche una buona voce è un elemento di bellezza e un ottimo microfono non può far altro che esaltarla. Fra le tante proposte di TC Electronic che abbiamo potuto vedere in fiera, c'erano anche microfoni di grande qualità (vedi foto a qui lato), di cui ha preso la nuova distribuzione in Italia, con caratteristiche per ogni tipo di registrazione in studio o di evento live. "Baby Bottle", "Blueberry", "Mouse" e "Snowball" sono solo alcuni nomi dei tanti modelli in esposizione. Un piacere per gli occhi, oltre che per le orecchie. Un plauso ad Antonello Saviozzi, che ha saputo ritagliare un po' del proprio tempo per Audio Video & Music sia per spiegarci tutte le ultime novità disponibili in fiera sia per regalarci alcuni curiosi e interessanti aneddoti sui microfoni.

Parentesi: quella della disponibilità, comunque, è stata una piacevole costante delle tante chiacchierate fatte nei giorni della Frankfurt MusikMesse con i vari espositori. Un ringraziamento, di cuore, a tutti!

L'S5 Fusion di Euphonix, visto dal vivo, è ancora più impressionante di quanto non appaia nei depliant ufficiali. Impressionante per la linea, semplice e compatta; per la scalabilità, può gestire fino a 56 canali grazie all'innesto di moduli aggiuntivi da 8; per la gestione software, che avviene tramite i pannelli laterali e per la capacità di controllare tutti i principali programmi musicali: Pro Tools, Nuendo, Pyramix e non solo.

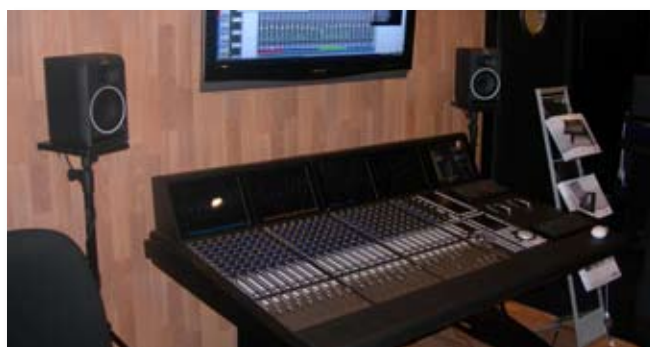
Perdersi nei meandri della fiera è impossibile ma spostarsi continuamente da un padiglione all'altro può diventarlo: le distanze sono enormi e i corridoi sembrano interminabili. Per fortuna sono stati installati una serie di comodi tapis roulant che permettono di velocizzare i movimenti e di riposarsi per qualche secondo fra la visita a uno stand e quella al successivo.



Microfoni Blue, nuova distribuzione TC Electronic.



Sempre presso lo stand di TC Electronic, che organizzava anche un ottimo spettacolo live di presentazione del nuovo Rebelhead (ampli per basso) erano disponibili gli ultimi modelli di casse Tannoy (visibili nella teca in vetro), di cui TC Electronic ha preso la nuova distribuzione in Italia.



S5 Fusion di Euphonix

Fra le altre parole d'ordine di questa nuova edizione della MusikMesse di Francoforte c'era anche "personalizzazione". A ciascuno di noi piace dare un tocco "esclusivo" al proprio lavoro ma per chi desidera qualche cosa di più, quel pizzico di personalità è possibile darlo anche agli strumenti che vengono quotidianamente adoperati: ai microfoni e alle cuffie, per esempio.



OUT NOW

Ableton Suite 8 e Ableton Live 8

www.backline.it/ableton



>>>

BeyerDinamic, presente con una grande esposizione, ha fatto della personalizzazione il proprio cavallo di battaglia riuscendo a creare una linea di prodotti dove di standard c'è solo il nome. Ogni microfono e ogni cuffia, infatti, possono essere "costruite" sulle differenti esigenze di ciascun acquirente. E non ci riferiamo solo alla componentistica interna o alla tipologia di funzionamento: stiamo parlando anche di colori, finiture e materiali. Ce n'è da sbizzarrirsi!

Personalizzazione, quindi, e tanta bellezza. Bellezza che si respirava anche all'interno degli stessi stand e che era anche, ma non solo, rappresentata dalle molte signorine che vi stazionavano con l'evidente funzione di Public Relations Woman. Certo, c'erano anche alcuni uomini con analoga mansione disseminati all'interno della fiera ma il loro rapporto e il loro successo, era di gran lunga inferiore a quello delle intraprendenti colleghe. Pier Calderan, fotografato presso lo stand Sennheiser, si è sacrificato per tutti i lettori di Audio Video & Music pur di farci scoprire anche questo interessante aspetto della MusikMesse.

Nei vari momenti delle giornate fieristiche poteva capitare di camminare per gli spazi espositivi senza una meta precisa, semplicemente ascoltando le differenti melodie che permeavano gli stand. A volte, in mezzo ai vari suoni, poteva anche capitare di sentire qualche arrangiamento particolare o qualche brano suonato con particolare bravura. Una di quelle volte, presso il padiglione Korg, alle tastiere c'era Steve McNally. Potevamo forse lasciarcelo scappare? Non vi confondete, però, Steve è quello sulla destra nella foto piccola!

I ragazzi di globalmusicinput.com, nella foto ne vedete le ragazze, definiscono il proprio lavoro come "un nuovo e visionario modo di creare musica che consente ai musicisti, ai produttori e ai dj di presentare e condividere idee e i suoni". Un approccio particolare che vede musica e relazioni pubbliche a fianco l'una all'altra. Nella foto, potete vedere il sacrificio di Pier Calderan impegnato nel consueto compito di public relation!

Lo so che non è una bella ragazza ma per chi, come me, si è formato musicalmente fra la fine degli anni '70 e l'inizio degli anni '80 del secolo scorso, il nome Moog ha comunque un fascino irresistibile.

In fiera, all'interno dell'immenso spazio espositivo, c'era un'impressionante varietà di sintetizzatori e di altri strumenti elettronici liberamente utilizzabili: un'occasione



Cuffie BeyerDinamic... e qui a destra lo stand Sennheiser, molto biondo!

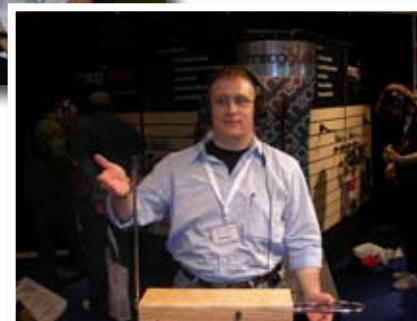


Steve McNally, dimostratore Korg



I "ragazzi" esperti di Global Music Input

irrinunciabile per rimettersi alla prova e configurare nei modi più disparati, oscillatori, filtri e forme d'onda.



Fabio Fracas al Theremin (Moog)



DJ'S ARE SO OVERRATED. LISTEN TO PRO.

Sono arrivati i nuovissimi **TRAKTOR SCRATCH PRO** e **TRAKTOR PRO**. Goditi i filmati sul portale listentopro.com con Richie Hawtin e Grandmaster Flash mentre parlano di Traktor e delle loro esperienze... e nel frattempo dai un'occhiata al nuovo **TRAKTOR SCRATCH PRO**, che combina il digital DJing con un timing senza precedenti insieme ad un vero vinyl feel. Oggi più che mai **TRAKTOR PRO** stabilisce lo standard professionale per quanto riguarda il digital DJing. Sia che utilizzi giradischi, CD player o controller, i prodotti **TRAKTOR** rappresentano la tua arma definitiva.

Non aspettare, visita subito listentopro.com.

www.midimusic.it

 **midimusic**



www.grandmasterflash.com  www.m-nus.com

 **NATIVE INSTRUMENTS**

THE FUTURE OF SOUND



>>>

Sempre presso lo stand Moog, a intervalli di tempo regolari, venivano realizzate delle presentazioni strumentali di alta qualità. Oltre alle tastiere e alle chitarre, anche il Theremin, ha avuto i suoi momenti di gloria soprattutto grazie alla bravura della concertista che potete vedere nella fotografia. Un'esecuzione, quella a cui ho assistito, veramente impeccabile. Una curiosità: era la prima volta che vedevo suonare in Theremin in modalità "mancina". Il pannello dei reostati, che appare frontalmente nell'immagine, risulta praticamente irraggiungibile da chi sta suonando.

Eric Persing, sulla sinistra assieme a Pier Calderan, è una figura mitica per chi utilizza i tanti VST partoriti dalla sua mente geniale. Fondatore e attuale CEO, di Spectrasonics, Persing ha cominciato a sviluppare strumenti virtuali nel 1994. Fra i suoi prodotti più noti ci sono Atmosphere, Omnisphere, Stylus RMX e Trilogy. In fiera, oltre a elargire simpaticamente la propria esperienza, ci ha voluto dedicare un po' del proprio tempo per parlarci dei prodotti Spectrasonics e in particolare di Trilian: il nuovo Bass VST completamente integrabile in Omnisphere.

Sony, con i suoi tanti prodotti musicali, è stata una delle principali presenze, assieme a Klemm Music



Allo stand Moog, oltre ai classici synth, c'erano le demo del Theremin e della nuova strepitosa chitarra Moog



Allo stand Spectrasonics, si poteva scoltare il nuovo Trillian integrabile in Omnisphere. A destra, il grande Eric Persing fa "pendant" con il buon Pier...



Technology, del padiglione 5.1 della MusikMesse. Fra gli oggetti più interessanti, ma si potrebbe scrivere per giorni, c'era il PCM-D1 che potete vedere nella foto. Il registratore PCM lineare con doppio microfono e gestione a ghiera rotante, è equipaggiato con un pannello frontale di comando e con 4 GB interni di spazio disponibile per le registrazioni. Ottimo per tutte le registrazioni professionali.

Anche la qualità del design italiano ha trovato spazio alla MusikMesse di Francoforte. Gli artigiani di Zaor (vedi foto qui a destra),





realizzano Recording Studio Desktop in completo Italian Style e con materiali e finiture di qualità. L'azienda, che ha la propria sede principale a Dragoni, in provincia di Caserta, è distribuita su tutto il territorio nazionale.

Com'è logico, le tastiere elettroniche erano presenti in grande quantità e in forme e configurazioni completamente differenti fra loro. Oltre alle pure tastiere MIDI, c'erano complesse workstation integrate, come la NekoEX5 nella foto, o la microbica OP-1 realizzata da Teenage Engineering, nell'altra foto. Pensate che quest'ultimo prodotto, interamente realizzato in alluminio satinato è grande poco più di 20 cm e funziona tramite un classico collegamento USB su PC. Molto valida è la scelta di abbinare i colori dello sfondo del display al colore dell'encoder selezionato. Quattro colori presenti (blu, verde, bianco e rosso) e quindi, quattro encoder disponibili.



>>>

TERRATEC®

AX 50 USB



- Convertitore MIDI per basso e chitarra
- Connessione al PC/MAC via USB
- MIDI IN/OUT/THRU
- Editor software Win/MAC
- Accordatore incorporato
- Supporto per Split fino a 12 zone
- Include WAVE XTABLE VI per Win/MAC OS

Ulteriori informazioni: www.terratec.it



Altra tastiera che bisogna assolutamente segnalare è la Numa Nano esposta nello stand Fatar: solo 10 Kg di peso per un concentrato di tecnologia. Numa Nano, nella prima foto, è una master pesata dotata di meccanica TP100. Audio Video & Music l'ha provata per voi e bisogna riconoscere che la sensazione che si ha sotto le dita è veramente piacevole. D'altro canto, basta osservare con attenzione la seconda foto per capire che la Numa Nano non ha nulla da nascondere!



Fra le novità presentate alla fiera c'era anche il nuovo convertitore multicanale M-32 AD, nella foto, prodotto da MADI / AES Technology di RME. Questo eccellente prodotto offre 32 canali di conversione AD da MADI ad ADAT e grazie a circuito analogico simmetrico, riesce a raggiungere un rapporto segnale/rumore di 116 dB. Non solo, l'M-32 AD lavora a una frequenza di ben 192 KHz. Cosa si può desiderare di più? Sapere quanto cosa, per esempio? Be', per quello bisogna ancora aspettare: la distribuzione nei negozi, infatti, comincerà solo il prossimo mese di maggio.



Altra novità fieristica, anche se presentata ufficialmente il 25 febbraio scorso, è stata l'Audya di Ketron. Nella foto qui sotto, Sandro Fontanella presenta il nuovo arranger dotato di Live drums, Live guitars e Voicetron, integrati. Audya, inoltre, è dotata di un multiplayer professionale in grado di riprodurre fino a sei tracce audio simultaneamente: due file WAV, due MP3 e due MIDI. Naturalmente non potevano mancare la libreria sonora, con 360 MB di materiale disponibile, e la possibilità di utilizzare una RAM da 64 MB per inserire i propri suoni personalizzati.





Personalizzazione, quindi, assieme a disponibilità e bellezza. Queste sono state le chiavi, non solo musicali, della nostra Frankfurt MusikMesse.

Tre parole magiche che fanno ben sperare in un futuro prossimo nel quale la musica possa sempre maggiormente trionfare e nel quale, anche in Italia, si sappia approfittare del momento per riuscire a creare proposte e strumenti di qualità.

È vero che, rispetto alla precedente edizione, c'è stata una flessione dell'8 per cento del numero degli espositori, ma è anche vero che 1.560 aziende c'erano e hanno saputo dimostrare che la crisi, anche se innegabile, può essere minimizzata e superata. Con un po' di impegno da parte di tutti.

E di impegno, e si vede, ne ha grande esperienza la PR di BVD, nella foto con l'inossidabile Pier Calderan. Non c'è sicuramente modo migliore per salutarsi e per darsi appuntamento alla prossima MusikMesse che si terrà, sempre a Francoforte, dal 24 al 27 marzo 2010.

Non so voi, ma Audio Video & Music, naturalmente, ci sarà... di sicuro! **av&m**



TERRATEC®



PU 100



- Pickup esafonico
- Tecnologia e design Seymour Duncan
- 3 led di stato
- Selettore segnale Guitar-Mix-Synth
- Presa uscita a 13 pin
- presa di ingresso chitarra jack 6,3 mm
- Tasti up e down
- Controllo volume
- Peso 70 gr
- Compatibile con AXON o altri dispositivi MIDI 13-pin

Ulteriori informazioni: www.terratec.it

TASCAM DR-1

**PARTECIPA AL
DR-1 CONTEST!
VINCI UN FANTASTICO
TASCAM DR-1!**

di Pier Calderan



Field Recorder con funzioni speciali di riproduzione e molto altro!

Gli odierni field-recorder sono registratori digitali da campo sviluppati secondo la naturale evoluzione dei registratori portatili a cassette. Solo che, al posto del vecchio rumoroso nastro analogico, c'è una comoda memoria allo stato solido che immagazzina audio con la qualità di uno studio di registrazione. Il musicista di oggi è sempre attratto dalle novità tecnologiche, ma la registrazione da campo non è solo uno sfizio in più.

In certe occasioni, soprattutto quando si è distanti dal proprio studio, può diventare lo strumento più utile per registrare idee "al volo". I registratori da campo incorporano un mini-studio portatile, completo di microfoni, prese Input/Output, schermo LCD, pile a lunga durata e tanta qualità audio. Sicuramente un registratore portatile di qualità è utile non solo per registrare eventi musicali live, ma spesso diventa il compagno insostituibile per il musicista che vuole immortalare il momento. Per non parlare delle mille possibilità di utilizzo che vanno dalla registrazione di lezioni, alle prove con il gruppo, dalle interviste alle esercitazioni e via dicendo. E quando si desidera qualcosa in più, ecco che il TASCAM DR-1 appare all'orizzonte...

Il DR-1 in breve

Il Tascam DR-1 è un registratore digitale che sta in un palmo della mano con i suoi 7 x 13 centimetri circa. È davvero molto compatto e leggero.

Il DR-1 può registrare ore di audio sia in formato lineare (WAV) o compresso (MP3), giacché i file audio vengono salvati su una comoda memory card SD da 2 GB in dotazione.

Grazie a una coppia di microfoni a condensatore molto sensibili, il cui angolo di ripresa può essere regolato a piacere, è possibile realizzare registrazioni di qualità in qualsiasi situazione. Il DR-1 è dotato di due ingressi per collegare due microfoni esterni, oppure un segnale di linea stereo. Per le registrazioni più ostiche sono disponibili anche funzioni per il controllo automatico del guadagno, un limiter analogico per la limitazione dei picchi e un filtro passa-alto inseribile nel caso si abbia bisogno di tagliare le frequenze più basse o per eliminare eventuali rumori di fondo.

Per chi canta o suona uno strumento sono disponibili anche 11 effetti interni per rendere la propria registrazione più creativa. Inoltre, è prevista la funzione di sovraincisione aggiungendo facilmente una traccia audio al materiale registrato.

Altre funzioni utili sono la modifica della velocità in



riproduzione, il controllo dell'intonazione, la cancellazione della parte vocale, un accordatore e un metronomo.

Il tutto alimentato da una pila ricaricabile agli ioni di litio che permette diverse ore di registrazione.

Il DR-1 in dettaglio

Vediamo di analizzare, seppure in modo succinto, tutte le funzioni di questo gioiellino giapponese, iniziando dalle caratteristiche e dalle funzioni principali di riproduzione e di registrazione.

- Registrazione e riproduzione di file nei formati MP3 e WAV

- Formato di registrazione WAV non compresso selezionabile a 16 o 24 bit
- Risoluzione di registrazione WAV a 48 kHz o 44,1 kHz
- Formato di registrazione compresso MP3 selezionabile fra 32, 64, 96, 128, 192, 256 o 320 KBit/s
- Microfono stereo integrato di alta qualità a condensatore
- Angolazione variabile del microfono in configurazione A/B
- Filtro Low-Cut inseribile (80 Hz o 120 Hz)
- Controllo analogico di guadagno automatico
- Limiter analogico che previene il clipping
- Effetti applicabili al segnale di ingresso (11 preset e due parametri variabili)
- Funzione di sovraincisione (Overdub) che consente di aggiungere un commento audio, un cantato o un nuovo strumento alla registrazione
- Ingresso microfonico per riprese di segnali esterni in stereo su mini jack
- Ingresso mono per collegamento di un microfono



- ①-② Microfono stereo incorporato a condensatore electret con angolazione regolabile.
- ③ Tasto STOP/HOME: ferma la registrazione e la riproduzione.
- ④ Tasto MENU: apre la schermata Menu.
- ⑤ Tasto LOOP e tasto I/O: attiva/disattiva la riproduzione ciclica fra due punti I/O.
- ⑥ Tasti SKIP: questi tasti servono per tornare all'inizio di una traccia che sta suonando o per la ricerca all'indietro o in avanti.
- ⑦ Tasto PB CONTROL: questo tasto apre la schermata Playback Control. Quando la schermata Playback Control è aperta si possono attivare o disattivare il controllo di velocità e la funzione VSA.
- ⑧ Display LCD retroilluminato.
- ⑨ Indicatore PEAK e indicatore della carica della batteria a ioni di litio.
- ⑩ Tasto REC/PAUSE: quando la riproduzione è ferma, premere questo tasto per mettere l'unità in standby di registrazione. Quando è in standby, questo tasto lampeggia. Se è acceso MONITOR nella schermata Input Setting, appare il pop-up Overdubbing ON/OFF.
- ⑪ Tasto PLAY/PAUSE: avvia o mette in pausa la riproduzione.
- ⑫ Ruota: serve per cambiare l'impostazione della voce selezionata. Se è aperta la schermata principale, usare la ruota per regolare la posizione di riproduzione del file.
- ⑬ Tasto FX: questo tasto attiva o disattiva la funzione Effect. Tenendo premuto questo tasto si può aprire direttamente la schermata Effect Setting per selezionare impostare gli effetti.
- ⑭ Presa MIC 2 IN: questa presa mono standard serve per collegare un microfono con jack da 1/4".

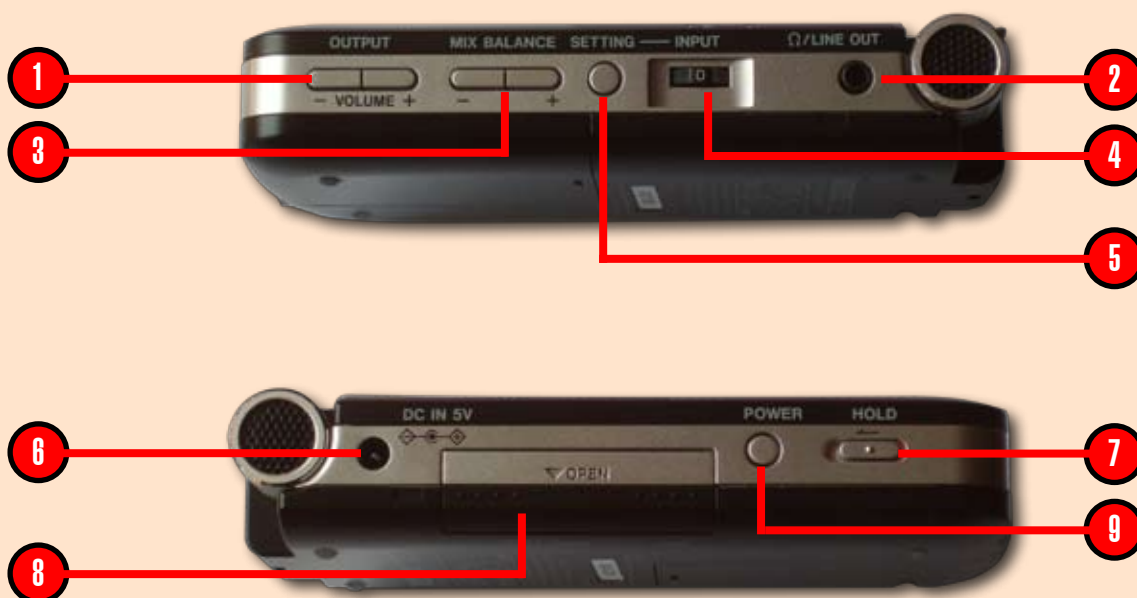
monofonico esterno su jack standard da standard 6,3 mm

- Ingresso Linea stereo per altre sorgenti da registrare su mini jack
- Uscita cuffia/linea su mini jack stereo
- Funzioni durante il playback: Loop, Repeat e Single, lettura di file all'interno di una cartella o di una playlist personalizzata
- Visualizzazione dei tag ID3 dei file MP3 fino alla versione 2.4
- Possibilità di ridurre la parte vocale/strumentale impostando il range
- Controllo dell'intonazione da -50% a +16 %
- Funzione VSA per il controllo del tempo senza modificare l'intonazione
- Controllo della tonalità per intonare la riproduzione da 1 a 6 semitoni
- Accordatore cromatico e oscillatore calibrabile

- Metronomo
- Scheda di memoria SD da 2 Gigabyte in dotazione
- Connessione USB 2.0 per il trasferimento di file da e verso un computer e per caricare la pila interna.

Il DR-1 utilizza una card SD come supporto di registrazione. La card in dotazione è da 2 GB ma possono essere usate card SD anche in formato High Capacity (SDHC) fino a 32 GB (sul sito ufficiale www.tascam.com è disponibile la lista di card testate con il DR-1).

La registrazione avviene tramite un microfono incorporato o un microfono collegato o tramite collegamento di linea dall'uscita di un CD player, di uno strumento o di qualsiasi dispositivo audio. Supporta la registrazione nei formati audio MP3 (32 kbps-320 kbps, 44.1 kHz o 48 kHz) o WAV (16 bit o 24 bit, 44.1 kHz o 48 kHz) ed è possibile effettuare



- ① Tasti OUTPUT VOLUME (+, -) per regolare il segnale in uscita dalla presa Ω /LINE OUT. Il livello del volume appare sul display durante la regolazione.
- ② Presa /LINE OUT per collegare una cuffia o un amplificatore. A seconda dell'impostazione MONITOR e dello stato del registratore, questa presa fornisce il segnale in ingresso, la riproduzione del segnale o il mix di entrambi.
- ③ Tasti MIX BALANCE (-, +): quando la voce MONITOR nella schermata Input Setting è impostata su ON, questi tasti regolano il volume del segnale che è mixato insieme al segnale in ingresso. Il volume appare sul display durante la regolazione. Quando MONITOR è su OFF, appare sullo schermo "MONITOR OFF" e questi tasti non hanno effetto.
- ④ Volume INPUT per regolare il segnale in ingresso del microfono incorporato, la presa MIC 1 IN e la presa MIC 2 IN. Non ha effetto sul segnale in ingresso della presa LINE IN.
- ⑤ Tasto SETTING per aprire la schermata Input Setting in cui si può selezionare l'ingresso, impostare INT/MIC1 IN e attivare/disattivare MONITOR.
- ⑥ Presa DC IN 5V per collegare un alimentatore AC TASCAM PS-P520 (acquistato separatamente)
- ⑦ Sportellino che chiude l'apertura per la card SD e la presa USB.
- ⑧ Tasto POWER per spegnere e accendere il DR-1.
- ⑨ Interruttore HOLD: far scorrere questo interruttore verso sinistra per attivare la funzione Hold. Quando è attiva la funzione Hold tutti i tasti non sono più operativi.

il mix e la registrazione del segnale d'ingresso con una traccia in riproduzione, ovvero effettuare una sovraincisione.

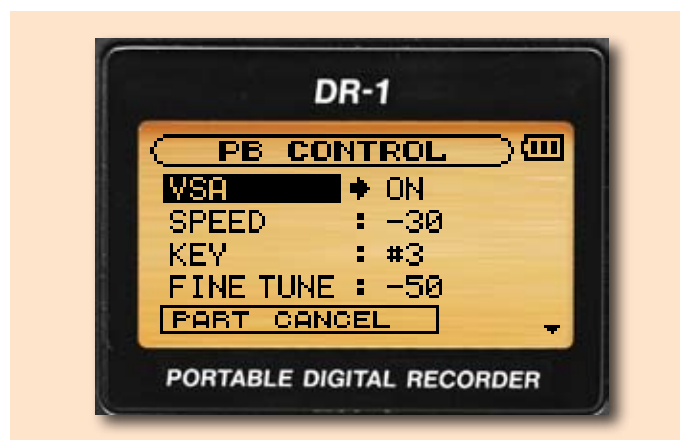
Per la riproduzione sono disponibili alcune speciali funzioni per il cambiamento di velocità senza alterare l'intonazione e la riduzione di parti vocali o di strumenti solisti durante la riproduzione. Inoltre, gli effetti incorporati possono essere applicati al segnale di ingresso.

Riproduzione ciclica

Oltre alle già citate funzioni di riproduzione (singola, repeat, playlist ecc.) il DR-1 offre la comoda funzione di Loop Playback, con cui è possibile ripetere in continuazione la riproduzione di una porzione di traccia registrata. Utile quando si devono imparare le lezioni o un passaggio difficile di Jimi Hendrix.

Funzioni speciali di riproduzione

Se l'assolo è proprio difficile, si può usare il DR-1 non solo per cambiare il tempo di una traccia in riproduzione, ma farlo anche senza cambiare l'intonazione. Si può anche cambiare l'intonazione della riproduzione di una traccia senza alterare il tempo. Ancora, si può ridurre (quasi cancellare) la parte cantata o suonata da uno strumento solista.



Dalla schermata Playback Control del DR-1 si impostano facilmente tutte le funzioni di controllo della riproduzione che appaiono nella parte superiore della schermata principale. Le icone per le funzioni di controllo della riproduzione che sono attive, appaiono evidenziate in negativo.

Variazione della velocità

Per impostare la velocità della riproduzione si può usare la voce SPEED. Quando si attiva o si disattiva il tasto PB Control, si può facilmente passare da una velocità a un'altra e, visto che la regolazione va da -50% fino a +16%, a passi di 1%, la velocità più bassa corrisponde a metà della velocità originale.

Variazione della velocità senza cambiare l'intonazione

Se si attiva la funzione Variable Speed Audition (VSA) si può mantenere l'intonazione invariata quando si cambia il tempo.

Variazione dell'intonazione senza cambiare la velocità

Se si usa il menu KEY, si può impostare la tonalità del brano in su o in giù da 1 a 6 semitoni (♯6 - ♭6). Si può usare la voce FINE del menu per regolare in maniera fine l'intonazione in su o in giù in cents (100 cents = 1 semitono).

Riduzione della parte vocale

Grazie alla funzione Part Cancel si può ridurre il livello di parti vocali e/o strumenti solisti.



Anche se la dicitura Part Cancel presuppone una cancellazione, il risultato di cancellazione può dipendere molto dal tipo di brano e dal genere musicale. Per cercare di ottenere il migliore risultato sono presenti due opzioni:

- RANGE: si può selezionare MIDDLE o ALL per la riduzione selettiva della gamma di frequenza. Il valore di default è MIDDLE.
- PART: regolando questo parametro è possibile individuare la posizione stereo del suono di cui si vuole ridurre il volume. I parametri vanno da LEFT 10 a RIGHT 10. Il valore di default è CENTER.

Registrazione

La prima operazione da fare prima di eseguire una registrazione è quella di selezionare la sorgente di ingresso. Tramite la schermata Input Setting si seleziona la sorgente di ingresso che si vuole usare. Tramite la cuffia o l'impianto di monitor è possibile ascoltare il suono della sorgente. Le impostazioni della schermata Input sono le seguenti.

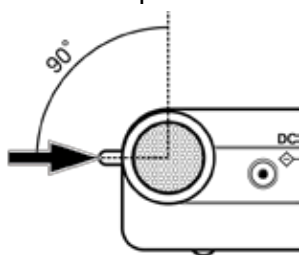
- INT/MIC1: imposta il microfono incorporato come sorgente di ingresso quando nessun microfono è collegato alla presa MIC 1 IN (mini-jack). Quando un microfono è collegato alla presa MIC 1 IN, l'ingresso microfono diventa la sorgente di ingresso.
- MIC2: imposta l'ingresso microfono come sorgente di ingresso attraverso la presa MIC 2 IN (presa mono standard) sul pannello frontale. I canali sinistro e destro sono sommati in un unico segnale.
- LINE: imposta l'ingresso di linea come sorgente di ingresso (-10 dBV) della presa LINE IN sul pannello posteriore (mini-jack).

A questo punto, premendo il tasto REC appare la schermata Record del DR-1 nella quale appaiono alcune icone per mostrare lo stato delle varie impostazioni.

- **GAIN:** imposta la sensibilità dell'ingresso sui valori HIGH, MID o LOW. Il valore di default è MID e si può impostare su HIGH se il livello dell'ingresso è troppo basso.
- **TYPE:** seleziona STEREO o MONO in base al tipo di microfono collegato. Il valore di default è STEREO. Se si seleziona MONO, i canali sinistro e destro sono sommati in un unico segnale.
- **POWER:** utile se si collega un microfono che richiede l'alimentazione Phantom.
- **LOW CUT:** il valore di default del filtro taglia bassi è OFF, ma si può inserire il filtro a 80 Hz o 120 Hz come frequenza di taglio. Utile quando si registra all'esterno o in un altro luogo dove bisogna sopprimere, per esempio, il rumore del vento.
- **LEVEL CTRL:** questo controllo imposta la funzione di controllo automatico del livello del segnale in ingresso. Suoni forti e deboli sono regolati tutti in modo da ottenere un livello lineare in ingresso. Specie quando si registrano performance dal vivo e situazioni in cui il suono è molto forte, la funzione Limiter evita i "clipping" in ingresso e si è tranquilli di registrare senza distorcere il suono.
- **LR SWAP:** utile funzione per invertire la posizione stereo del microfono incorporato (canali sinistro e destro).

Angolazione del microfono

Per adattare meglio la ripresa della sorgente sonora durante la registrazione è possibile regolare l'angolo del microfono incorporato in un arco di 90°.



Sovraincisione

Con il DR-1, oltre alla normale registrazione del segnale in ingresso o dai microfoni incorporati, si può mixare e registrare in sovraincisione assieme a un file audio in riproduzione, ovvero effettuare l'operazione che in gergo si chiama **Overdubbing**.

Overdubbing OFF

Così viene eseguita la normale registrazione del segnale in ingresso e la creazione automatica di un nuovo file.

Overdubbing ON

Quando la sovraincisione è attiva, si può mandare in play un file audio della card e mixarlo assieme a una nuova registrazione. Per esempio, si può cantare o suonare uno strumento su una traccia preregistrata. Anche quando si sovraincide viene creato un nuovo

file automaticamente e, ovviamente, il file audio in riproduzione non viene sovrascritto. Effettuando ripetutamente la registrazione in modalità OVERDUB, si può usare il DR-1 come un semplice, ma efficace registratore per sovraincidere parti multiple.

Effetti

Il DR-1 è dotato di effetti incorporati che possono essere applicati al segnale in ingresso durante la registrazione o durante le esercitazioni con lo strumento. Gli effetti possono venire applicati anche al segnale in uscita durante la riproduzione. Premendo il tasto EFFECT si attivano o disattivano gli effetti. Quando è su ON, l'effetto impostato per ultimo nella schermata Effect diventa attivo e l'icona appare in basso a destra nella schermata principale. L'impostazione di default è RevHall.



Impostare l'effetto

Se si tiene premuto il tasto FX, si apre la schermata Effect. Da questa schermata si accede a quattro impostazioni. Tramite la ruota si può selezionare la voce desiderata e premere il tasto Play per accedere alle impostazioni della voce selezionata. Sempre tramite la ruota si impostano i valori desiderati.

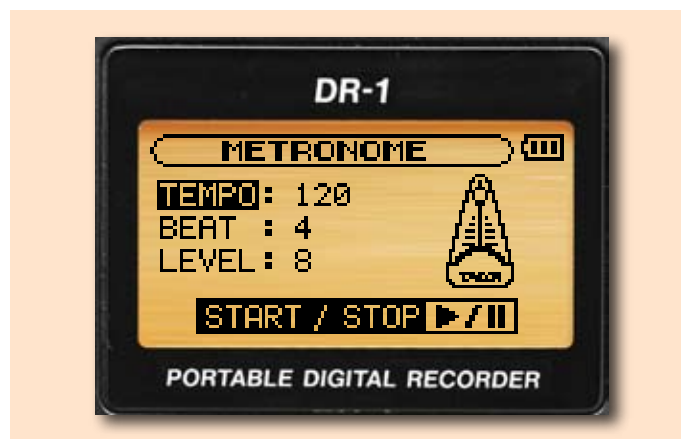
- **PRESET:** seleziona un effetto dall'elenco degli (vedi tabella dei preset degli effetti)
- **LEVEL:** è un potenziometro virtuale per cambiare il livello di uscita dell'effetto selezionato. Il livello può essere impostato fra 0 e 100.
- **DEPTH:** serve a regolare il carattere o profondità del preset selezionato.
- **SOURCE:** applica l'effetto al segnale di ingresso (INPUT) o al segnale in riproduzione (PLAY).

Tabella effetti del DR-1

Nome	Effetto
RevHall	Aggiunge un lungo riverbero per creare il suono di un ambiente molto ampio.
RevRoom	Aggiunge un riverbero corto per creare il suono di una stanza.
RevLive	Aggiunge un riverbero per creare un senso di distanza.
RevStudio	Aggiunge un riverbero corto per creare il suono di uno studio.
RevCho	Aggiunge un riverbero con un senso di suono raddoppiato.
RevPit	Aggiunge un riverbero con un senso di cambiamento dell'intonazione.
RevEnh	Aggiunge un riverbero con un senso di brillantezza.
Emphasis	Enfatizza le alte frequenze e rende i suoni più taglienti.
Detune	Crea un effetto simile al coro attraverso una leggera stonatura.
AutoPan	Sposta il suono a sinistra e a destra automaticamente nel campo stereo.
Lo-Fi	Riduce la fedeltà del suono.

Metronomo

Durante le esercitazioni è utile usare il metronomo. Dalla schermata Menu si può selezionare la voce METRONOME e premere il tasto Play per attivarlo e accedere alle impostazioni di base.



- TEMPO: imposta la velocità con valori compresi fra 20 e 250 Beat Per Minute (BPM).
- BEAT: imposta la frequenza dell'accento fra 0 e 9. Non c'è nessun accento quando il valore è a 0. Per esempio, il valore 4 imposta una divisione in 4/4.
- LEVEL: imposta il volume del metronomo.

Accordatore

Anche l'accordatore è un strumento utilissimo, specie se ci si trova in situazioni di gruppo e manca una nota di riferimento. Il DR-1 è dotato di un accordatore che usa un microfono per riprendere uno strumento o un oscillatore incorporato.



Accordatore cromatico

Questa è la modalità di default. Si può usare il meter nella schermata del DR-1 per accordare lo strumento. Il meter e il segnale in ingresso appaiono sullo schermo. Impostando correttamente la sorgente di ingresso si immette il suono dello strumento attraverso il microfono selezionato o l'ingresso di linea. Il valore dell'intonazione più vicina appare nella parte superiore del meter mentre una barra appare sulla sinistra se l'accordatura è troppo bassa e sulla destra se è troppo alta.

Oscillatore

Può emettere un'onda sinusoidale su tre ottave da C4 e B6 attraverso le prese LINE OUT. La modalità oscillatore offre le seguenti tre opzioni di impostazione:

- NOTE: imposta la nota per l'intonazione (C4-B6).
- OUT: imposta l'emissione del suono dell'oscillatore (ON o OFF). Quando è su ON, appare l'immagine di un diapason in vibrazione sulla sinistra dello schermo.
- LEVEL: imposta il livello del segnale in uscita con valori compresi fra 0 e 10.

Collegamento a un computer

Collegando il DR-1 a un computer, si possono copiare, eliminare file WAV e MP3 e gestire le cartelle della card SD. Per il collegamento a un computer, sotto il coperchio laterale c'è la presa USB da collegare tramite il cavo USB (incluso) alla porta USB del computer. Quando l'apparecchio è collegato, appare "USB connected" sullo schermo del DR-1, mentre nella finestra del computer appare come un drive esterno con il nome "DR-1". Notare che si può caricare la batteria interna collegando il DR-1 al computer via USB.

Conclusioni

Il DR-1 è un piccolo studio di registrazione portatile, lo abbiamo visto... ma grazie alle sue numerose funzioni per le esercitazioni e lo studio, può essere considerato anche un ottimo tutor. La qualità di TASCAM in questa fascia di prodotti destinati al grande pubblico non si discute e il prezzo è sicuramente allineato alle prestazioni. Se poi vogliamo che faccia anche il caffè... **av&m**

TASCAM DR-1 - SPECIFICHE TECNICHE

Ingresso MIC 2 IN

- Presa 1/4", mono, sbilanciata
- Impedenza di ingresso 10 kΩ o più
- Livello nominale di ingresso -50 dBV
- Livello massimo di ingresso -34 dBV

Ingresso MIC 1 IN

- Presa 3,5 mm stereo (con alimentazione)
- Impedenza di ingresso 30 kΩ
- Livello nominale di ingresso -64 dBV (GAIN impostato su HIGH) -48 dBV (GAIN impostato su MID) -32 dBV (GAIN impostato su LOW)
- Livello massimo di ingresso -48 dBV (GAIN impostato su HIGH) -32 dBV (GAIN impostato su MID) -16 dBV (GAIN impostato su LOW)

Ingresso LINE IN

- Presa 3,5 mm (stereo)
- Impedenza di ingresso 23 kΩ
- Livello nominale di ingresso -10 dBV
- Livello massimo di ingresso +6 dBV

Uscita /LINE OUT

- Presa 3,5 mm (stereo)
- Uscita di linea nominale -14 dBV
- Uscita di linea massima +2 dBV
- Uscita cuffia massima 15 mW + 15 mW (con cuffia a 32 Ω di impedenza)
- Risposta in frequenza (LINE IN > /LINE OUT) 20 Hz-20 kHz, +1/-3 dB
- Distorsione (LINE IN > /LINE OUT) 0,03% o meno
- Rapporto S/N (LINE IN > /LINE OUT) 90 dB o più

Compatibilità dei file audio

- File MP3 32-320 kbps
- Frequenza di campionamento MP3 44,1/48 kHz
- VBR MP3 (in riproduzione soltanto)
- Supporto ID3 tag fino alla Ver 2.4 per file MP3
- File WAV Frequenza di campionamento 44,1/48 kHz
- File WAV risoluzione 16/24 bit
- Supporto di registrazione Card SD (64 MB-2 GB) o SD HC card (4-32 GB)
- File System FAT16/32

- Batteria a ioni di litio 3,7 V, 1800 mAh
- Durata della batteria Circa 7 ore durante la registrazione in formato MP3 e microfono incorporato (varia a seconda delle condizioni operative)
- Consumo 1 W (durante la riproduzione MP3)
- Dimensioni 70 (W) x 27 (H) x 135,3 (D) (mm)
2,8 (W) x 1,1 (H) x 5,3 (D) (pollici)
- Peso 208 g (inclusa la batteria)

Distributore

- Exhibo - www.exhibo.it

Prezzo al pubblico (prezzo medio in circolazione)

- 285 euro IVA inclusa

Audio pillola 08

di Paolo Tonelli



Ovvero riflessioni su acustica e tecnologie dell'audio digitale...

Per eseguire la conversione audio-to-MIDI in Celemony Melodyne, la procedura, descritta in maniera sintetica, è la seguente:

1. Selezionate una traccia audio monofonica nella Arrange Window o nella Editor Window.
2. Dal mixer seguite il percorso *Configure > Instrument Tracks > Add Instrument Track*.
3. Dal pulsantino posto sotto le mandate ausiliare (AX) nella traccia Instrument così creata aprite il menù VST e scegliete un virtual instrument (**Figura 1**) per la riproduzione in tempo reale dei dati MIDI che saranno estratti dal file audio, e caricate un suono.
4. Dal menù MIDI, oppure dal menù View, selezionate *Show Audio-to-MIDI Parameters* (**Figura 2**).
5. Se volete che siano generati anche messaggi di pitch bend per seguire le variazioni di intonazione dei blob fate clic nella casella *Pitch Bend*, scegliendo una delle tre opzioni disponibili, e stabilite l'intervallo di +/- X semitoni nella casella sottostante. Allo stesso modo fate clic sulla casella *Envelope* se volete che siano seguite anche le variazioni di volume con generazione di MIDI Control Change 11 Expression, rimappabile su qualunque altro CC, per esempio il CC7 - Main Volume, tramite la casella sottostante.
6. Fate clic sulla casella *Realtime Midi Send*, impostando correttamente il canale MIDI e la porta MIDI.

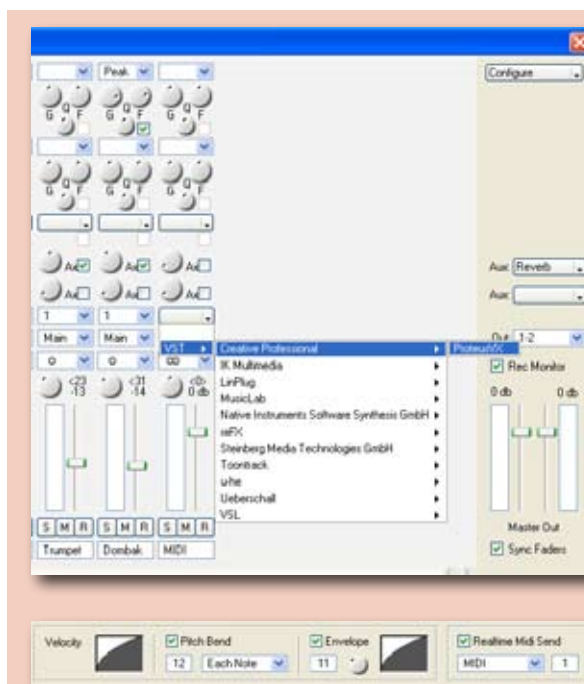


Fig. 1 - Scelta dello strumento virtuale VST nel mixer.

Fig. 2 - Finestra Show Audio-to-MIDI Parameters.

7. Mettete in riproduzione la traccia audio e avrete la conversione audio-to-MIDI in tempo reale.
8. Salvate i dati MIDI generati per mezzo della pagina *File > Save Audio to MIDI*.

Due consigli: primo, ascoltate la traccia audio contemporaneamente a quella dello strumento virtuale MIDI, per verificare la loro corretta corrispondenza, mettendo in Mute le altre tracce presenti nell'arrangiamento, se ce ne sono. Secondo: per ascoltare meglio la corrispondenza, usate per lo strumento virtuale un suono contrastante rispetto alla traccia audio, non uno simile; cambierete il timbro in seguito. **av&m**

Paolo Tonelli

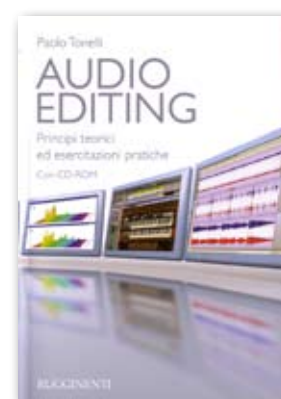
Dopo gli studi di Organo e composizione organistica al Conservatorio di La Spezia (mentre di nascosto dal suo insegnante suonava prima i sintetizzatori e il rock col proprio gruppo di amici, e poi il gospel&spiritual come pianista accompagnatore di formazioni corali) e la laurea in Farmacia all'Università di Pisa, si dedica all'informatica musicale, in particolare agli strumenti virtuali e alla programmazione di basi Midi professionali, diventando collaboratore fisso delle più importanti riviste italiane del settore, sempre con una attenzione speciale per l'aspetto didattico della materia.

È autore del libro **Audio Editing Principi teorici ed esercitazioni pratiche** con CD-ROM

- pp. XXII+696
- formato 17x24 (2007)
- € 60,00 ISBN 978-88-7665-544-9
- Steinberg WaveLab in versione demo incluso

RUGGINENTI EDITORE

- Milano tel. 02.89501283
- www.rugginenti.it



STEINBERG CUBASE 5

**GLI STRUMENTI VIRTUALI
DI CUBASE 5**

SCARICA
GLI ESEMPI
AUDIO

di Paolo Tonelli

Advanced Music Production System



Cubase 5, lanciato in occasione del venticinquesimo compleanno di casa Steinberg, fondata nel 1984, presenta molte novità davvero importanti e attraenti sia per gli utenti delle versioni precedenti, sia per quelli che ci si avvicinano per la prima volta, e anche per quanti usano altri audio/MIDI sequencer.

Tali novità saranno esaminate in dettaglio nel corso di più articoli; qui presentiamo uno speciale interamente dedicato agli strumenti virtuali vecchi e nuovi integrati nel software. Non dimenticate di scaricare i numerosi esempi audio di accompagnamento all'articolo dal sito della rivista!



Al giorno d'oggi esistono tonnellate di strumenti virtuali per tutti i gusti, gratuiti e a pagamento, adatti per tutti gli usi oppure specializzati verso stili musicali particolari. Ogni musicista ha i suoi preferiti, secondo i propri gusti e il genere di musica cui si dedica (nel mio caso potrei citare IK Multimedia Sample Moog, Zero-G Nostalgia, Albino di Rob Papen, la suite AAS Modeling Collection, Vienna Sound Library Special Edition et similia).

Ma può anche capitare che, presi nel vortice delle allettanti proposte che il mercato offre con cadenza quasi quotidiana, ci sfuggano le potenzialità di quello che magari ci ritroviamo già tra le mani senza neppure saperlo, oppure di non prenderlo seriamente in considerazione, cercando sempre qualcosa d'altro, qualcosa che proviene dall'esterno del nostro software professionale di audio/MIDI sequencing. E invece questi programmi sono ora forniti di una congrua schiera di virtual instrument "interni" in grado di coprire buona parte delle esigenze produttive di una larga schiera di utenti, i quali in questo modo non hanno più necessità

di ricorrere a strumenti virtuali aggiuntivi di terze parti. È vero che siamo tutti quanti "sound addict", cioè smodatamente smaniosi di suoni (come ci sono i cocainomani, così ci sono i "suonomani"!); e dunque più soft synth abbiamo e più siamo contenti e appagati, ma i bisogni basilari, e anche parecchio di più, sono ormai davvero coperti, e bene, dalla strumentazione presente di serie nei nostri audio/MIDI sequencer.

Cubase è da sempre all'avanguardia a questo riguardo, grazie soprattutto allo sviluppo della tecnologia VST, nata proprio in casa Steinberg e felice responsabile della enorme diffusione degli strumenti virtuali, giunta alla versione 3 (vedi riquadro dedicato). In tempi recenti, a dire il vero, esso si era ritrovato leggermente indietro rispetto alla concorrenza, specialmente nella manipolazione dei loop, ed ecco che prontamente la nuova versione 5, uscita in Italia il mese scorso (ora con manuale in italiano), si riscatta ampliando la quantità e la qualità degli strumenti virtuali a disposizione, tornando così saldamente in vetta alla classifica dei sequencer più performanti

anche nel reparto suoni e affini.

In questo articolo passeremo in rassegna l'arsenale sonoro che Cubase 5 ci mette a disposizione sia con i "vecchi" virtual instrument, talvolta a torto sottovalutati, sia con i nuovi. L'elenco alfabetico dei nove VST Instruments di Cubase 5 è il seguente:

- Embracer
- Groove Agent One
- Halion One
- Halion Symphonic Orchestra (in prova per 90 giorni - codice di attivazione solo € 99,00 IVA inclusa)
- Loop Mash
- Monologue
- Mystic
- Prologue
- Spector

Li trovate tutti in **Figura 1** nell'elenco che appare aprendo la finestra *Devices > VST Instruments* (scorciatoia da tastiera: tasto F11); quelli pienamente conformi allo standard VST3 sono segnalati da 3 barrette (///) accanto al loro nome.

Le tre aggiunte rispetto alla precedente versione di Cubase sono Groove Agent One, Halion Symphonic Orchestra e Loop

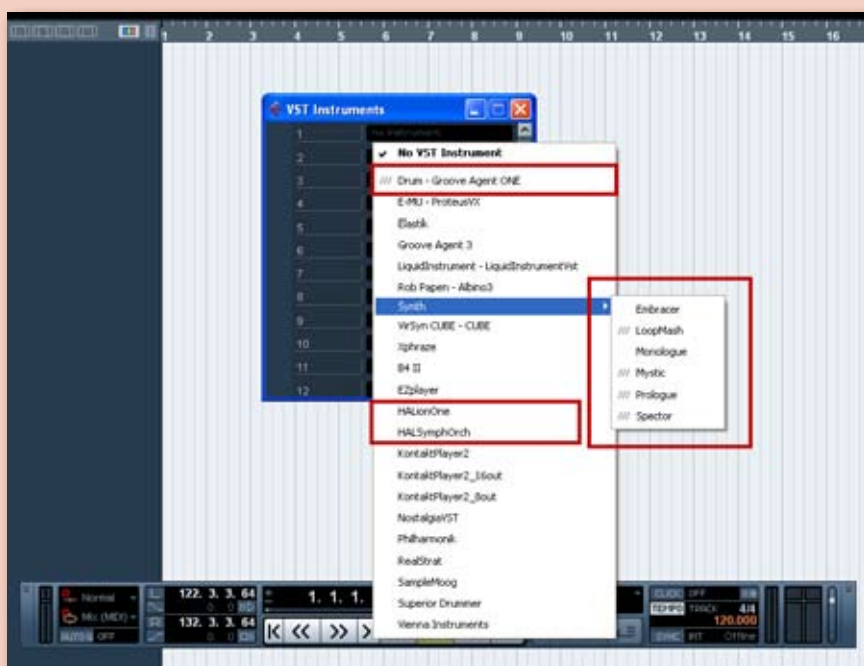
Mash, più una espansione del parco suoni di Halion One, il che non è poco, dato che i sei virtual instrument della versione precedente già avevano tante di quelle sonorità da richiedere diverse giornate per ascoltarli tutti come si deve. Adesso ce ne vogliono ancora di più, ma con grande spirito di sacrificio mi sono cimentato per voi in questa piacevole fatica.

IL SISTEMA VST SOUND

Tenere in ordine il proprio parco suoni, ossia la capacità di organizzarli e ritrovarli velocemente, è da sempre un problema che affligge i suonatori fin dall'era dei primi sintetizzatori e poi dei campionatori hardware, e si è ingigantito a dismisura con l'arrivo degli strumenti e campionatori virtuali, ossia in forma di software, data l'enormità quantità di preset che essi solitamente portano con sé. Per rimediare a questo inconveniente, qualche tempo fa la Native Instruments ha escogitato il sistema degli "attributi", che non hanno a che fare con l'anatomia mascolina, ma sono aggettivi che descrivono per quanto possibile le caratteristiche dei suoni contenuti nelle proprie librerie, permettendone così una catalogazione efficace e una veloce consultazione. Tale sistema, detto *Kore Sound* poiché ha fatto la sua prima comparsa all'interno della piattaforma Kore, ha avuto un tale successo che anche Steinberg ha dovuto attrezzarsi in questo senso: la sua risposta al sistema Kore Sound per la gestione dei suoni degli strumenti virtuali in standard VST3 non poteva che chiamarsi *VST Sound*, introdotto a partire da Cubase versione 4.5, ed è a sua volta un sottosistema del più vasto *Media Management System*, sul quale trovate qualche informazione in più nel riquadro dedicato.

Il sistema VST Sound (Figura 2) suddivide i suoni per:

- *Category*: corrispondono quasi



01 – I nove VST Instruments presenti di serie in Cubase 5.

LO STANDARD VST3

Tra le varie migliorie offerte dal nuovo standard VST3 introdotto a partire da Cubase versione 4, quella che ci interessa più da vicino in questo articolo è la gestione dei suoni che fanno parte del sistema VST Sound (vedi il testo): essi sono in formato *.vstpreset*, formato che sostituisce i precedenti *.fxp* (FX program) e *.fxb* (FX bank) del VST2. Resta tuttavia la piena compatibilità all'indietro. Inoltre, tutti i preset *.fxp/.fxb* VST2 possono essere convertiti in *.vstpreset* VST3.



02 – La suddivisione dei suoni secondo il sistema VST Sound.

esattamente alle famiglie previste dal venerando General Midi (manca il gruppo degli Ensemble, ma i relativi suoni, tra cui per esempio arpa e hit orchestrali, ci sono tutti, disseminati in varie categorie), con qualche aggiunta: Accordion, Bass, Brass, Chromatic Percussion, Drum & Percussion, Ethnic, Guitar/Plucked, Keyboard, Musical FX, Organ, Piano, Sound FX, Strings, Synth Comp, Synth Lead, Synth Pad, Vocal e Woodwinds;

- **Subcategory:** tra le tante sottocategorie vi sono Analog, Bell, Digital, Synth Bass, Synth Choir eccetera. C'è qualche doppione con le categorie, come Accordion e Bass, ma poco importa;
- **Style:** lo stile musicale per il quale quel suono è particolarmente adatto: Alternative/Indie, Ambient/Chillout, Blues, Classical, Country, Electronica/Dance, Experimental, Jazz, None, (cioè nessuno stile particolare - ?!?), Pop, Rock/Metal, Urban (Hip-Hop/R&B) e World/Ethnic;
- **Character:** i vari aggettivi descrittivi delle caratteristiche sonore del preset, quali Acoustic, Bright, Dark, Dissonant, Ensemble, Processed, Soft eccetera. A un singolo preset possono essere assegnati anche più caratteri contemporaneamente, per esempio Dark, Dissonant, Processed;
- **Instrument:** elenco degli strumenti virtuali che adottano il sistema VST Sound. In figura si nota al primo posto la presenza di *Cube*, che non fa parte della dotazione di serie di Cubase 5, ma è un interessantissimo virtual instrument di terze parti, Virsyn. È stata una grande sorpresa ritrovarlo nell'elenco, in quanto la versione in mio possesso è un po' vecchiotta e non mi aspettavo proprio che i suoi suoni venissero visti come .vstpreset, ma tanto meglio!

I numeri che appaiono sulla sinistra delle varie categorie,

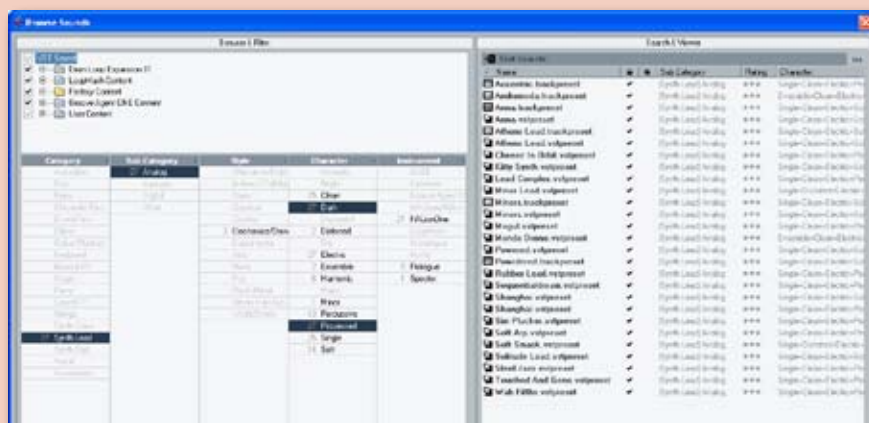


Fig. 3 – Esempio di ricerca rapida con il sistema VST Sound di tutti i Synth Lead Analog Dark e Processed; i preset corrispondenti agli aggettivi ricercati compaiono nella parte destra del sound browser.

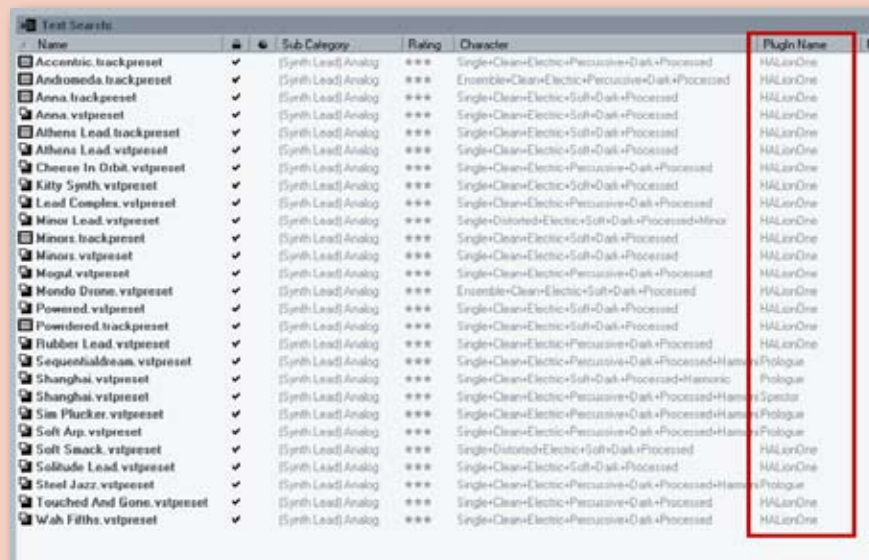


Fig. 4 – Il sistema VST Sound ci dice quali sono gli strumenti virtuali contenenti suoni con le caratteristiche da noi desiderate (colonna Plugin Name).

sottocategorie eccetera indicano la quantità di preset disponibili; se date un'occhiata alla colonna Instruments e fate due conti togliendo Cube, salta fuori che i suoni a bordo di Cubase 5 sono qualcosa come duemila circa. È un numero approssimativo, poiché i suoni di Halion Symphonic Orchestra sono in realtà molti di più dei ventiquattro indicati, mentre Embracer in verità ne ha un po' meno dei centoottantaquattro dichiarati, epperò dovremmo aggiungere anche che i vari kit di batteria e percussioni, considerati singoli preset, sono formati ciascuno da tantissimi suoni singoli; in più, alcuni preset sono loop. Approssimazioni o no, è un

vero diluvio...

Ed ecco i tre punti forti del *sound browsing* (vedi riquadro dedicato) nel sistema VST Sound:

- **ricerca veloce del suono che ci interessa:** incrociando categoria, sottocategoria, stile e caratteri si possono eseguire rapide ricerche mirate, per esempio tutti i Synth Lead Analog Dark e Processed (Figura 3). I preset corrispondenti agli aggettivi ricercati compaiono nella parte destra del sound browser, una ventina nel nostro esempio (vi sono anche alcuni .trackpreset, che sono altra cosa, vedi il riquadro sul Media Management System). Tenete presente che non tutte le combinazioni, ovviamente, sono

possibili (cercate un Acoustic Piano Electric Analog Digital Bright Dark Dry Processed? Mah, sarà un po' difficile trovarlo...), pertanto se non si ottiene alcun risultato provate a deselezionare una o più etichette;

- **preascolto dei suoni senza doverli caricare:** basta fare un singolo clic sul suono desiderato e suonare via master keyboard MIDI, o nel peggiore dei casi dalla nuova *Virtual Keyboard* (vedi riquadro) per sentire "che suono che fa". Un doppio clic invece caricherà il suono desiderato all'interno del relativo strumento virtuale, con contestuale apertura di una nuova traccia Instrument nel caso che questa non sia stata ancora aggiunta al progetto;
- **ricerca e preascolto indipendente dalla preselezione del VST Instrument:** quando eseguiamo la nostra ricerca, tutti i suoni che presentano quelle determinate qualità sono evidenziati nella parte destra del sound browser insieme al nome degli strumenti virtuali nei quali essi si trovano: per restare al nostro esempio, la ventina di suoni Synth Lead Analog Dark e Processed che il sistema VST Sound ha trovato per noi è distribuito tra Halion One (la maggior parte), Prologue e Spector (uno soltanto), come si vede in **Figura 4** nella colonna *Plugin Name* evidenziata. Pertanto non dobbiamo preoccuparci di prevedere quale sarà mai lo strumento virtuale che possiede il suono da noi desiderato: è il sistema stesso che ce lo dice e, come si annotava sopra, si incarica di aprire lo strumento quando facciamo doppio clic sul suono che ci soddisfa.

Vediamoli allora più da vicino, questi virtual instrument cubasiani. Mi intratterrò in particolare sugli ultimi arrivati, anche se non starò a esplorare i dettagli di ogni loro parametro, altrimenti il giorno del solstizio d'estate, e forse anche dell'equinozio d'autunno,

IL MEDIA MANAGEMENT SYSTEM DI CUBASE

Il *Media Management System* di Cubase è il suo sistema complessivo di gestione, archiviazione, navigazione (*browsing*), ricerca ed etichettatura (*tagging*) dei file digitali multimediali di qualunque tipo presenti sul computer, nei loro più diversi formati. In particolare esso gestisce:

- file audio: *.wav*, *.aiff*, *.rex*, *.mp3*, *.wma* eccetera;
- file MIDI;
- file video: *.avi*, *.mov*, *.wmv* eccetera;
- file Track Presets: hanno estensione *.trackpreset* e sono impostazioni predefinite per tracce Audio, tracce MIDI e tracce Instrument;
- file VST Presets: hanno estensione *.vstpreset* e sono impostazioni predefinite dei parametri dei plug-in VST, i quali si dividono in processori di effetti (VST Effect) e strumenti virtuali (VST Instrument);
- file Pattern Banks; hanno estensione *.patternbank* e sono pattern di batteria realizzati con il nuovo plug-in MIDI Beat Designer (vedi avanti);
- file Projects: sono i file progetto di Cubase, Nuendo Sequel, con estensioni *.cpr*, *.npr* e *.steinberg-project*.

In pratica il Media Management System è l'equivalente di Windows Explorer, conosciuto in italiano come "Esplora risorse", e Finder Mac applicati al settore audio-video e con accesso diretto dall'interno di Cubase.

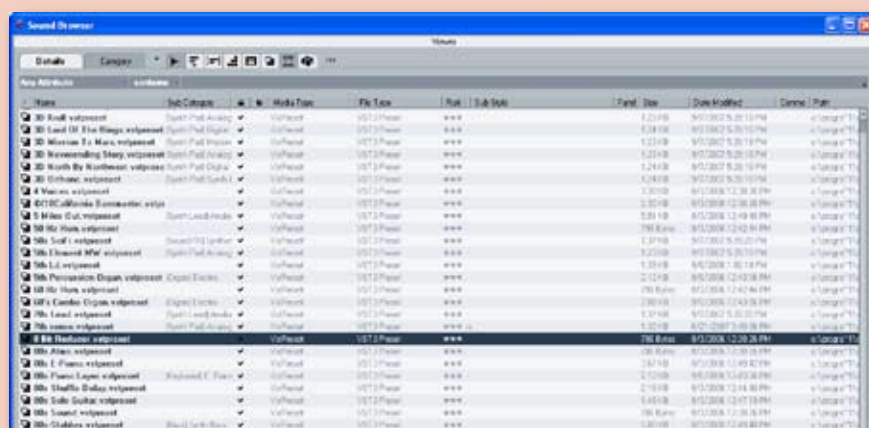


Fig. 5 – Il Sound browser aperto da Media > Open Sound Browser.

sarei ancora qui a scrivere (la loro descrizione completa si trova nel documento in .pdf *Plug-In Reference* nella cartella Documentation di Cubase 5); cercherò piuttosto di darvi un'idea delle loro caratteristiche sonore principali, integrandole ovviamente con esempi audio, tanti, tantissimi esempi audio scaricabili dal sito della rivista, perché non avrebbe senso dirvi "lo strumento X suona così e così" e poi lasciarvi a orecchie asciutte. Tratterò prima gli strumenti

melodico/armonici e poi quelli che si occupano di parti percussive; rispettando rigorosamente l'ordine alfabetico iniziamo dunque da Embracer.

SOUND BROWSER NEL SISTEMA VST SOUND

Il Media Management System è apribile sotto forma di tre diverse finestre:

- **MediaBay**, la finestra più completa, che mostra tutti i tipi di file;

- **Loop Browser**, mirata sui loop;
- **Sound Browser**, mirata sui Track Presets e i VST Presets. Il suo aspetto e le informazioni in essa presenti differiscono leggermente secondo i diversi modi usati per aprirla, che sono:
- **Media > Open Sound Browser** (Figura 5), dà la visione più completa;
- **Project > Add Track > Browse Sounds** (Figura 6);
- **Campo Programs** nell'Inspector di traccia (Figura 7, numero 1);
- **Campo Apply Track Preset** nell'Inspector di traccia (Figura 7, numero 2);
- **Campo Preset nel VST Instruments** (Figura 7, numero 3);

VIRTUAL KEYBOARD

Se siete momentaneamente sprovvisti di master keyboard MIDI e avete ugualmente assoluto bisogno di registrare uno strumento virtuale (oppure anche soltanto di preascoltarlo), l'alternativa all'armeggiare con la matita disegnando note nel Key Editor adesso c'è, e si chiama Virtual Keyboard (Figura 8). Essa compare nella parte sinistra del Transport Panel da **Devices > Virtual Keyboard**, scorciatoia da tastiera Alt (Option) + K sotto forma di un'ottava in stile tastierina Qwerty, estesa alle lettere U e I e con i numeri 2, 3, 5, 6 e 7 al posto dei tasti neri. Se però riuscite a scoprire dov'è un certo pulsantino semi-invisibile potrete trasformarla in una più tradizionale, all'aspetto, tastierina da tre ottave (Figura 9) a velocity fissa; il valore della velocity è regolabile dal piccolo cursore a freccia sulla destra (ma quale sia il suo preciso valore numerico purtroppo non viene indicato), mentre una barra di scorrimento sottostante serve per la trasposizione di ottava. Se siete dei super-virtuosi potrete perfino suonarla polifonicamente, cioè ad accordi, e ci sono addirittura dei mini-cursori sulla sinistra come equivalenti delle rotelle di modulazione e pitch-bend, da manovrare con il mouse

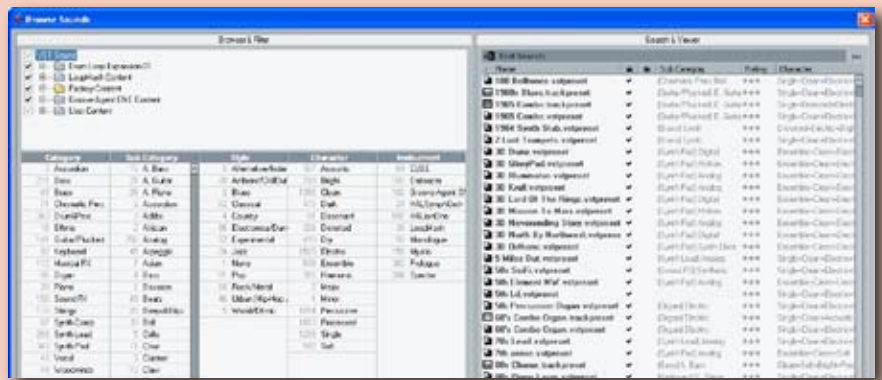


Fig. 6 – Il Sound browser aperto da Project > Add Track > Browse Sounds.



Fig. 7 – I campi Programs (1), Apply Track Preset (2) e Preset nel VST Instrument (3), dai quali si può aprire il Sound Browser in alternativa ai percorsi precedenti.



Fig. 8 – La Virtual Keyboard sotto forma di tastierina Qwerty a una ottava.



Fig. 9 – La Virtual Keyboard sotto forma di tastierina musicale a tre ottave.

(oppure tenete premuto con il mouse un tasto della Virtual Keyboard finché il puntatore diventa una croce: trascinate ora verso l'alto o il basso e otterrete della modulazione, verso destra o sinistra e avrete del pitch-bend). Nell'insieme non

sarà una grande meraviglia, non avendo ottantotto tasti pesati, né sensibilità all'aftertouch, però è sempre meglio che un dito in un occhio, e può occasionalmente avere una qualche utilità pratica. Attenzione: quando è aperta la Virtual Keyboard le scorciatoie da

tastiera, a parte poche eccezioni, diventano inutilizzabili, poiché i tasti della tastiera del computer si trovano ora a comandare non più le funzioni del software, ma la tastierina virtuale.

EMBRACER

Si presenta come in **Figura 10**. Se aprite la lista dei suoni dal suo campo Preset, la prima cosa che vi verrà da dire su questo soft synth sarà “ma come, sono così pochi!?”, trentadue per l'esattezza; se però fate clic su *Load Preset...* dal microscopico segno del mitico rombo a destra del campo Preset si aprirà il suo Sound Browser, che ve ne mostrerà parecchi di più, in tutto circa centotrenta, un bel guadagno! E per la maggior parte sono suoni bellissimi, tant'è che Embracer è uno dei miei VSTI preferiti, il primo a cui mi rivolgo quando cerco dei pad morbidi come Coccolino, ve lo ricordate il soffice orsetto dell'ammorbidente? Embracer infatti l'hanno forse chiamato così perché i suoi suoni abbracciano le nostre orecchie avvolgendole in centotrenta piani di morbidezza; nel gergo tecnico, un synth così lo chiameremmo un grande “venditore di tappeti”, di quelli persiani più vellutati e setosi, e in effetti lo è, ascoltate gli esempi audio e vi troverete d'accordo con il sottoscritto.

Va però sottolineato, per correttezza, che le famiglie sonore presenti in Embracer sono limitate, vedi in **Figura 11** le dodici forme d'onda fornite dai due oscillatori, pertanto i vari preset non sono altro che variazioni su pochi temi di fondo (organi, archi sintetici, cori, bells...). Ci sono però due punti importanti:

- la qualità di queste forme d'onda di base è eccellente;
- i parametri essenziali, quelli cui più spesso si ricorre per modificare suoni del genere, sono tutti presenti: miscelazione del volume dei due oscillatori (*Level*), attacco, rilascio (*Release*, nella



Fig. 10 – Embracer.

Fig. 11 – Le dodici forme d'onda fornite dai due oscillatori di Embracer.

- OFF
- ✓ Carpet
- Digi Pad
- Choir
- Ensemble
- Metal Phase
- Phase Strings
- Sing Sing
- Soft Wave
- Spit Strynx
- Step Floor
- Submerged
- Wave Bellz

EMBRACER: ESEMPI AUDIO (area download della rivista)

- 01 - EMBRACER - 3D ILLUMINATUS.mp3: classico synth string avvolgente
- 02 - EMBRACER - 3D ORTHANC.mp3: largo al coro!
- 03 - EMBRACER - ANGEL BREEZE.mp3: a metà strada tra archi e warm pad metallico
- 04 - EMBRACER - BLAIR WITCH PROJECT.mp3: un bel basso soft e misterioso, con accordo finale in tessitura medio-acuta
- 05 - EMBRACER - CONTACT.mp3: altro coro, assai simile al precedente
- 06 - EMBRACER - DIAMONDS.mp3: un accenno di campanellosità, sempre con gli archi in sottofondo
- 07 - EMBRACER - GREGORIAN.mp3: bella combinazione di organo e coro
- 08 - EMBRACER - HOLLYWOOD STRINGS.mp3: questo preset è tra gli archi sintetici più belli che abbia mai sentito, e non ho resistito a farne un piccolo omaggio alla Regina...
- 09 - EMBRACER - PALM BELLS.mp3: altre graziose campane, un pochetto petulanti negli acuti
- 10 - EMBRACER - PHANTOM OF THE OPERA.mp3: questo sembra proprio un pipe organ bachiano...
- 11 - EMBRACER - RED SPRITES.mp3: ennesima sontuosa variante di choral-string pad, alla Enya, con parecchio soffio. Bravo Embracer!

sezione *Master*), filtro (*Tone*), detune dell'intonazione di un oscillatore rispetto all'altro (*Coarse* e *Fine*).

Certo, non c'è un arpeggiatore, non ci sono LFO, né una matrice di modulazione, non c'è un editor grafico per gli inviluppi eccetera, ma per arricchire la timbrica di questo virtual instrument e dare ai suoi preset una impronta personale e più movimentata è pur sempre possibile l'automazione MIDI dei diversi parametri e il trattamento dell'uscita audio di Embracer con plug-in di effetti audio; per esempio, se volete delle sweepate dovrete per forza usare l'automazione MIDI sulla manopola *Tone*, mentre plug-in audio quali *StepFilter*, *Chopper* o *Tranceformer* in sync con il tempo metronomico del progetto toglieranno staticità alla linea armonica.

Per di più, la definizione ufficiale di Embracer è *Surround Pad Synthesizer*, e questa è la vera ragione del suo nome, poiché è già predisposto per lavorare in surround, con splendido effetto. Negli esempi audio ho preferito lasciare i suoni al naturale, senza l'aggiunta di alcun plug-in di effetto, per farveli ascoltare così come sono usciti dal soft synth, senza la minima modifica, contraddistinti quasi sempre da lunghi tempi di rilascio (modificabili, come detto sopra). In definitiva, se avete bisogno di quei magici suoni che tenendo giù due tasti ininterrottamente per cinque minuti vi fanno un brano da soli evolvendo nei modi più impensati, allora rivolgetevi altrove, perché qui non ne troverete neppure uno; se invece cercate suoni di partenza non particolarmente elaborati, però cremosi e burrosi per fare da dolce tessitura armonica in solitario o sotto una linea melodica solista, facilmente modificabili con pochi tocchi di mouse, allora fermatevi, siete arrivati: Embracer è perfetto per questo scopo, e vi ritroverete a usarlo spessissimo con grande soddisfazione.



Fig. 12 – HALion ONE.

HALION ONE

In principio fu il Roland Sound Canvas SC-55, strumento al quale chi, come il sottoscritto, per anni ha programmato basi MIDI commerciali resta visceralmente attaccato, essendo stato l'*expander* (modulo sonoro) di riferimento da cui tutto è cominciato. Ma c'è n'è stato un altro, sempre di Roland, che negli anni '90 del secolo scorso, insieme alle pile di campionatori hardware Akai serie S, faceva immancabilmente mostra di sé in qualunque studio professionale, e c'è chi lo usa ancora!: il JV-1080, poi rimpiazzato dal fratello maggiore JV-2080 e poi dalla serie XV. Non era certamente l'unico expander di qualità sul mercato; c'era per esempio anche la linea Yamaha MU, con la quale la casa oggi proprietaria di Cubase introdusse lo standard XG in risposta al GS di Roland, e poi Korg, la nostra italianissima e validissima GEM, ma insomma quando si pensava a un modulo sonoro tuttofare, capace di esprimersi ugualmente bene in qualsiasi genere musicale, il Roland JV-1080 era il primo a venire in mente, la pietra di paragone.

Adesso siamo nel regno del software, dunque dei virtual instrument, che hanno portato a un drastico ridimensionamento dell'attrezzatura hardware di molti studi, e anche qui non mancano gli esempi di strumenti da fatica versatili e utili in ogni

circostanza, per esempio Sample Tank di IK Multimedia, tanto per restare su ottimi prodotti italiani. In Cubase il ruolo di coltellino svizzero musicale è ricoperto già da tempo da HALion ONE (Figura 12), secondo la grafia steinberghiana, basato su suoni della serie Yamaha Motif e ora ulteriormente potenziato dall'apporto di Sonic Reality, il che spiega subito i motivi della sua alta qualità.

Halion One ha circa settecento preset ed è ben equipaggiato in tutti i settori, con una settantina di suoni nelle categorie Bass, Synth Lead e Synth Pad, una cinquantina nelle chitarre, una quarantina circa negli archi e così avanti; è un *sample player* (riproduttore di campioni) monotimbrico (lo One sta a significare proprio questo particolare), dotato di pochi e facili comandi fondamentali, i cui parametri modificabili possono variare leggermente secondo il suono caricato, ma in linea di massima sono i classici *cutoff* (frequenza di taglio) e *resonance* (risonanza) del filtro, inviluppo ADSR dell'ampiezza (DCA), inviluppo del filtro (DCF) e poco altro. A questi vanno aggiunti gli effetti, tipicamente riverbero e/o delay e/o chorus, con controllo del rapporto *dry/wet* (suono non effettato/suono effettato); essi possono essere anche bypassati, cioè esclusi in blocco, con un clic del mouse sulla scritta *effect*. Per un editing più consistente dei suoni bisogna ricorrere alla versione superiore, ben più

potente e multitimbrica, HALion, un completo *soft sampler* (campionatore virtuale) attualmente alla versione 3 e non incluso in Cubase 5.

Come anticipato sopra, in generale la qualità dei suoni di Halion One è molto buona, sebbene, proprio come accadeva negli strumenti hardware di cui si è detto all'inizio, nessun suono preso singolarmente faccia restare a bocca aperta, poiché non ci sono effetti sorprendenti. E d'altra parte non è questo lo scopo di Halion One, che vuole invece essere un semplice, ma prezioso attrezzo multiuso, un vero mulo da soma, nel senso migliore del termine; quello che conta in uno strumento del genere, infatti, è l'insieme, ciò che si ottiene quando si aprono più Halion One e si mescolano timbri diversi: come si suol dire, anche in una pubblicità proprio di Cubase, la somma è maggiore dell'insieme delle singole parti, e qui ne abbiamo la conferma.

Per raccontarvi qualche impressione in più, che poi in parte ritroverete negli esempi audio, vi dirò che ci sono Brass sia squillanti, sia delicati, solisti o in sezione, acustici (attenzione che vanno ben oltre l'estensione dello strumento reale) o sintetici di buona resa; la sezione Chromatic Percussion è piuttosto ricca e ben fatta, mentre tra le tantissime percussioni presenti i drumkit sono un po' discontinui, per esempio il set GM funziona su cassa, rullante, tom e hi-hat, ma è brutto sui ride e sulle code dei piatti, tagliate parecchio. Piuttosto deludente la sezione Ethnic, buone invece le chitarre e, con l'eccezione dell'orribile clavicembalo, le Keyboard, che sono quasi tutti piani elettrici più qualche clavinet. Strano che il piano honky-tonky sia così poco honky (la versione dello stesso strumento con gli strings insieme invece funziona bene), mentre il grand piano classico, fiore all'occhiello di Halion One e derivato dallo Yamaha S90ES, è un signor suono; gradevoli gli Strings in ensemble (ma il tremolo del preset omonimo è quasi inavvertibile!), meno interessanti i solisti.

Buona la varietà dei Synth Lead, quasi tutti anche polifonici, adatti per gli stili più disparati; parecchi sono accompagnati da forti dosi dell'immane delay, e ve ne sono con e senza portamento, parametro che purtroppo non è possibile editare. Altra stranezza: il preset Fuzzy Logic suona soltanto nelle ottave superiori.

I Synth Pad sono molto interessanti, alcuni sono anche ottimi lead, peccato anche qui per le possibilità di editing un po' limitate; nonostante la categoria Ethnic sia di qualità inferiore al resto, ci sono dei Synth Pad a sfondo world music assai riusciti, sweepanti ed evoluti, soffici e frizzanti, sensibili a velocity e aftertouch. Dei sei preset Vocal sono validi i cori in ah, in oh e il vocal synth; i legni (Woodwind) sono nella norma, con buon sax contralto e corno inglese che suona solo nell'acuto (forse si crede un ottavino!).

Halion One ha un asso nella manica che lo renderà

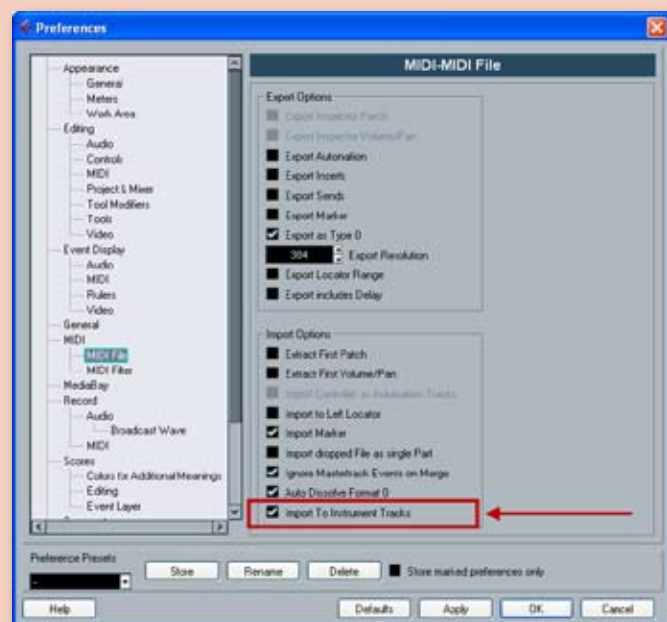


Fig. 13 – Se nella pagina Preferences > MIDI > MIDI File l'opzione Import to Instrument Tracks è attiva, all'apertura in Cubase di un file MIDI in formato uno...



Fig. 14 – ... il programma assegnerà automaticamente un Halion One per ogni canale con il suono giusto.

graditissimo a chi lavora con le basi MIDI: un set di suoni conformi allo standard GM. Così se nella pagina Preferences > MIDI > MIDI File l'opzione Import to Instrument Tracks è attiva (Figura 13), all'apertura in Cubase di un file MIDI in formato uno (multitraccia; se il file è in formato zero basta selezionare l'opzione Auto Dissolve Format 0, che è subito sopra) il programma assegnerà automaticamente un Halion One per ogni canale con il suono giusto (Figura 14); al caricamento del file occorre pazientare almeno un minuto, anche su computer potenti, ma poi il risultato è veramente appagante. Esistono infatti diversi MIDI file player, ossia lettori di basi MIDI, di buona qualità, in

forma software, plug-in e stand-alone, per esempio il *Roland Virtual Sound Canvas*, versione software riveduta e aggiornata del capostipite hardware SC-55 già menzionato, oppure *Bandstand* di Native Instruments, ma la riproduzione di una base per mezzo di una squadra formata da diversi Halion One offre una resa decisamente superiore; peccato che questo virtual instrument non riconosca i Program Change nel mezzo di una traccia e che non abbia un set di percussioni orchestrali secondo lo standard GS (banco di suoni corrispondente al Program Change 49 sul canale 10 dell'SC-55), cosa che provoca qualche fastidio durante la riproduzione di basi di musica classica, a causa dell'errata interpretazione degli strumenti.

Ma non è tutto. Halion One contiene ora anche alcuni suoni, quattordici per la precisione tra bassi, chitarre acustiche ed elettriche, fiati e archi, che sfruttano compiutamente il nuovo, magistrale VST Expression, a cui si accenna nel riquadro dedicato; tali suoni, che incorporano diverse articolazioni richiamabili con i key switch, sono contraddistinti dalla estensione *VX.vstpreset* e si caricano dal MediaBay Sound Browser, cartella *Halion One* > *Expression Set* (Figura 15). L'ultimo degli esempi audio allegati relativi ad Halion One dà una breve dimostrazione delle potenzialità di questi speciali preset che si spera diventino sempre più numerosi.

HALION SYMPHONIC ORCHESTRA

C'è stato un periodo, circa tre o quattro anni fa, in cui il mercato delle librerie di campioni è stato improvvisamente invaso da una abbondanza senza precedenti di orchestre, spuntate su come funghi: senza stare a seguire esattamente l'ordine cronologico di uscita, né facendone una classifica qualitativa, ma nominandole alla rinfusa, citeremo la East West/Quantum

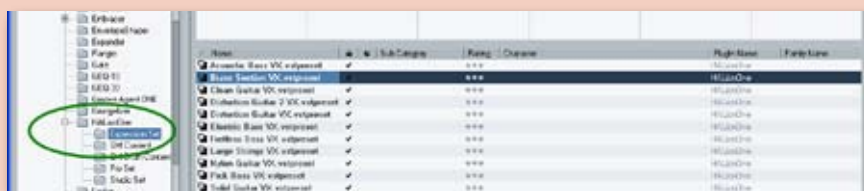


Fig. 15 – Dalla cartella Halion One > Expression Set del MediaBay Sound Browser si caricano i suoni che sfruttano la nuova funzione VST Expression, contraddistinti dalla estensione *VX.vstpreset*.

HALION ONE: ESEMPI AUDIO (area download della rivista)

- 01-HALION ONE - BIG BAND SAX SECTION.mp3: sezione dei sax in azione
- 02-HALION ONE - LYRICAL FLUGELHORN.mp3: strumento solista molto delicato
- 03-HALION ONE - NICE CHORUS BELLS.mp3: percussioni cromatiche natalizie, molto carine, anche se decisamente fuori stagione!
- 04-HALION ONE - SR PREMIUM AC GTR2.mp3: bell'esempio di chitarra acustica pulita
- 05-HALION ONE - TEXAS BOOGIE.mp3: qui si va sull'elettrico un po' saturo
- 06-HALION ONE - FM BELLS.mp3: classico piano elettrico in FM dolcemente scampanellante
- 07-HALION ONE - SUBTERRANEAN PAD.mp3: simpatico preset della categoria Musical FX
- 08-HALION ONE - SWEET NIRVANA.mp3: altro Musical FX
- 09-HALION ONE - PALE WHITE ORGAN.mp3: esempio di Hammond
- 10-HALION ONE - PIANO AND PAD.mp3: pad caldo e pianoforte, una accoppiata che funziona sempre
- 11-HALION ONE - YAMAHA S90ES PIANO.mp3: un arpeggiatore con il piano dell'S90ES
- 12-HALION ONE - BACKING SECTION.mp3: archi da sottofondo, da impreziosire magari con l'aggiunta di un buon riverbero
- 13-HALION ONE - SILK STRINGS.mp3: altri archi morbidi, ma adatti anche a passaggi rapidi
- 14-HALION ONE - BAND PASS MOOD.mp3: un Synth Comp interessante, con attacco frizzantino
- 15-HALION ONE - ALBEDO.mp3: Synth Lead condito da mezza tonnellata di delay
- 16-HALION ONE - DIGIT.mp3: altro Synth Lead di natura tendenzialmente percussiva
- 17-HALION ONE - HARD SYNC SOLO.mp3: ancora Synth Lead, questa volta di stampo chitarristico distorto
- 18-HALION ONE - CELESTIAL HARMONY.mp3: Synth Pad decisamente gradevole, caldo e scampanellante
- 19-HALION ONE - EVOLVING GALAXIES.mp3: Synth Pad con bella mescolanza ancora di campanelli e vocal sound
- 20-HALION ONE - IONOSPHERE.mp3: altro Synth Pad, categoria abbondante e riuscita.
- 21-HALION ONE - LARGE STRINGS VX.mp3: preset appartenente all'Expression Set, comprendente pertanto diverse articolazioni richiamabili tramite key switch. L'esempio è stato suonato in tempo reale, con qualche ritocco nel Key Editor relativo a velocity e aggiunta della seconda linea melodica una sesta sotto. Questi archi di Halion One derivano chiaramente da Halion Symphonic Orchestra (vedi il testo dell'articolo), mentre il riverbero impiegato nell'esempio è di Reverence (vedi testo), un New York City Church leggermente modificato.

Leap Symphonic Orchestra, nota con l'impossibile acronimo di EWQLSO, la Vienna Sound Library (VSL), che è la più gigantesca che c'è, la riedizione, da parte di IK Multimedia con nome Philharmonik, della sublime Miroslav Vitous, in assoluto la prima libreria orchestrale completa mai apparsa sul globo terrestre, e ancora la sua eterna rivale Siedlaczek riveduta e ampliata da Best Service, la compatta Garritan Personal Orchestra, la Symphonic Instrument di Motu, la Symphonic Collection di Sonivox (ex Sonic Implants), più i titoli per il Tascam Gigasampler/Gigastudio, il primo, favoloso, campionatore software che ha aperto la strada delle mega-librerie....

Questo diluvio ha fatto naturalmente felici in particolare i produttori di colonne sonore, ma anche quelli di jingle e in generale tutti coloro che desideravano una pennellata di archi di classe qua, una macchia di colore di fiati sopraffini di là. In questa corsa alla filarmonica, anche Steinberg a un certo punto ha voluto dire la sua e, forte del suo soft sampler Halion, ha impacchettato una signora orchestra dentro quell'interfaccia già familiare a molti utenti, adattata e ottimizzata allo scopo.

Il risultato è stata la *Halion Symphonic Orchestra*, in breve HSO (Figura 16) che, a parte la tastiera virtuale per l'audizione dei campioni e la verifica della mappatura, risulta suddivisa in un riquadro superiore dove sono presenti i sedici slot per il caricamento dei suoni (HSO è multitimbrica a 16 parti) e in un pannello sottostante dove sono radunate varie manopole, dette *Q controls* (Figura 17). Al centro del pannello comandi si nota il mega-bottone *Options*, che apre una finestra supplementare *Player Options* (Figura 18) per l'impostazione di alcune funzionalità accessorie, come l'assegnazione delle manopole a una superficie di controllo MIDI e l'ottimizzazione della libreria secondo la disponibilità di risorse



Fig. 16 – L'interfaccia di Halion Symphonic Orchestra.



Fig. 17 – Il pannello dei Q controls.

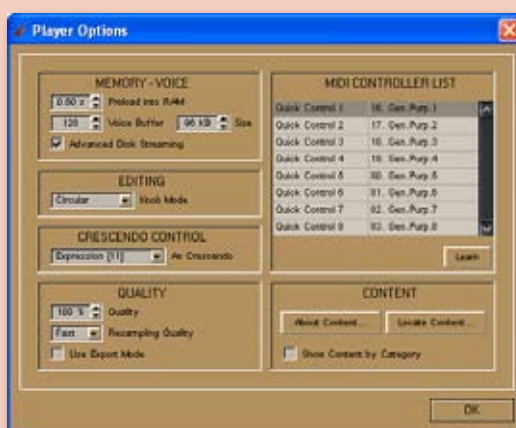


Fig. 18 – La finestra Player Options.

Fig. 19 – Le numerose articolazioni disponibili in Halion Symphonic Orchestra.

Alt	One octave lower than written
Acc	Accents
cross ctrl	Crossfade Controller
comp	Combinations: Programs with multiple articulations
comp KS	Articulations selected via Key Switch
comp Keys	Articulations in different octaves on keyboard
comp notes	Crossfade filtered by duration notes
exp/notes	More intense natural attack
fast	Fast attack
legato	Legato
long	Long decay, legato
short	Single notes, unlegato
leg 6 trim	Crossfade from normal legato to trim
ctrl	Control
gtr	Release
gtr/gtr/ctrl	Release
gtr/ctrl	Release (short notes)
ctrl	Release (short notes)
tr	Trills
HT trl	Half Note Trills
WT trl	Whole Note Trills
HT trs	Half Note tremolos
WT trs	Whole Note tremolos
acc	Accents
up	Up bow
dn	Down bow
alternating	Alternating between multiple samples or different bowing (up+down)
ALT 1	Multiple articulations of all variations, no change via Velocity or Cross Ctrl
ALT 2	Simple alternation between up and down bows, variations changes via Velocity or Cross Ctrl

di calcolo del computer. Le manopole *Q controls* riportano le loro specifiche funzioni nelle etichette soprastanti, che possono variare con il suono caricato, anche se i parametri fondamentali sono poi sempre quelli: risposta alla velocity, attacco e parametri del riverbero integrato, volume e intonazione generale. La HSO suona decisamente bene; ha aree in cui è un pochino debole, come le campane tubolari e qualche strumento solista, e

altre in cui risalta pienamente, come nei fiati, davvero potenti e hollywoodiani, ma anche la sezione degli archi è gradevole e ben bilanciata. Completano la dotazione alcune combinazioni strumentali di pronto impiego, sempre utili per stesure veloci. Se le quattro sezioni orchestrali di archi, fiati, ottoni e percussioni sono ben rappresentate, c'è da rilevare la totale assenza di arpa, organo, pianoforte, clavicembalo, sassofoni, chitarra e cori, strumenti per i quali

occorre tornare ad Halion One. Le articolazioni, attivabili con il consolidato sistema dei key switch, sono assai numerose (Figura 19) e coprono tutte le necessità per orchestrazioni elaborate, dallo stile barocco a generi musicali contemporanei. Buone le gradazioni dinamiche dei campioni, mentre non ci sono sottigliezze come diversi tipi di microfonatura, dettaglio fine presente in altre librerie, ma di cui si può fare anche a meno. In conclusione, Halion Symphonic Orchestra è un prodotto di qualità professionale capace di ottimi risultati, a patto però di sapere come si scrive e si arrangia per un'orchestra vera, cosa che vale naturalmente per qualunque libreria di questo tipo e di questo livello. È stata l'ultima a presentarsi sul mercato, e si è pertanto trovata a dover fare i conti con la forte concorrenza dei titoli di cui si diceva all'inizio, ma ha saputo conquistarsi un buon seguito di appassionati. Essa può sfruttare appieno due ulteriori importanti novità di Cubase 5: il sistema VST Expression per la gestione delle articolazioni (vedi riquadro) e lo splendido riverbero a convoluzione (finalmente anche Cubase ne ha uno di serie!) Reverence (Figura 20), che può ottimamente sostituire quello, pur buono, integrato a bordo dell'HSO. Reverence non è adatto per l'uso in tempo reale, causa la elevata latenza che introduce nel sistema (46 millisecondi dichiarati), ma in tempo differito è in grado di immergere qualunque suono, e quelli della HSO in particolare, all'interno di magnifiche sale da concerto. La versione di Halion Symphonic Orchestra inclusa Cubase 5 è una Special Edition sprovvista di manuale cartaceo, che è necessario leggere se si vuole ricavare il meglio dalla HSO e che si può comunque scaricare gratuitamente in .pdf dal sito di Steinberg. Questa edizione speciale comprende, su due DVD, l'intera libreria in formato 16 bit (la HSO originale contiene anche i campioni a 24 bit, ma non c'è una



Fig. 20 – Il riverbero a convoluzione presente in Cubase 5: Reverence.

HALION SYMPHONIC ORCHESTRA: ESEMPI AUDIO (area download della rivista)

- 01 - HSO - ENSEMBLE WOODWINDS.mp3: combinazione di fiati nelle diverse ottave, con leggera ambienta da Reverence (preset LA Studio modificato)
- 02 - HSO - ENSEMBLE TRB+TRP.mp3: trombe e tromboni insieme, con riverbero da Reverence (preset French Stone Chapel modificato)
- 03 - HSO - HORN 4.mp3: insieme di quattro magnifici corni francesi, con riverbero da RoomWorks (preset Cathedral modificato)
- 04 - HSO - TRB 3.mp3: i tromboni del giudizio!, con riverbero da RoomWorks (preset Cathedral modificato)
- 05 - HSO - ENSEMBLE ARCHI LEGATO.mp3: gli archi in azione in combinazione strumentale pronta all'uso, con riverbero da RoomWorks (preset Cathedral modificato)

grandissima differenza con quelli a 16 bit e non sono strettamente indispensabili, se non in contesti iper-esigenti), ed è una *trial version*, cioè una versione in prova, con tutte le funzionalità complete e liberamente usabile per novanta giorni, dopo di che può essere resa permanente richiedendo la licenza online a un prezzo che è all'incirca un quarto del costo dell'originale, il che è veramente un affare e non mancherà di attirare verso Cubase 5 altri potenziali utenti.

VST EXPRESSION

Il VST Expression è un sistema "flessibile ed elegante", come giustamente afferma con soddisfazione un lancio d'agenzia stampa della casa nippono-tedesca,

che semplifica la gestione delle grandi librerie sonore fondate su una molteplicità di articolazioni. Il nostro sempre tecnologicamente aggiornato e celeberrimo caporedattore Patrick Djivas se ne occuperà a fondo in un prossimo articolo speciale, ma sintetizzando in poche righe si tratta di un insieme di funzioni, facenti capo a quella che è stata chiamata *Expression Map* (Figura 21), che permettono di aggiungere, indifferentemente nel Key Editor oppure nello Score Editor, indicazioni relative all'articolazione desiderata per ogni singola nota, con ripercussioni dirette sull'esecuzione; in Figura 22A, relativa all'esempio audio 21-HALION ONE - LARGE STRINGS VX.mp3, è visibile l'apposita

corsia dedicata nel Key Editor, detta *Articulation Lane*.

L'attivazione delle diverse articolazioni è inoltre seguibile in ogni momento nell'Inspector di traccia (Figura 22B nel riquadro in alto a sinistra; in basso a destra è evidenziata ancora la Articulation Lane aperta per mezzo dell'Edit in Place).

Il VST Expression è un vero colpo di genio, una trovata che fa strafelici i compositori e gli arrangiatori che lavorano con librerie complesse, in particolare quelle orchestrali, a partire dalla Halion Symphonic Orchestra, ma anche di qualunque altro tipo, poiché le Expression Map sono liberamente configurabili. Alcune delle più importanti case di produzione, quali Garritan, VSL e Sonic Reality, e tante altre certamente seguiranno, hanno immediatamente assicurato il loro supporto a questo nuovo sistema destinato a diventare l'ennesimo standard firmato Steinberg.

MONOLOGUE

Monologue (Figura 23) è un sintetizzatore monofonico a emulazione analogica in physical modelling. La sua struttura è piuttosto semplice: due oscillatori con le classiche forme d'onda di base (dente di sega, quadra, triangolare) più generatore di rumore bianco, due filtri (un passa-alto e uno multimodo, vale a dire selezionabile a scelta tra passa-alto, passa-basso e passa-banda con pendenze variabili da 6 a 24 dB), una sezione LFO a cinque forme d'onda, *random* (casuale) compresa, sincronizzabile al tempo del progetto corrente, due curve di inviluppo ADSR, una per l'ampiezza e una come sorgente di modulazione assegnabile, e una sezione effetti con chorus, flanger e phaser, selezionabili uno per volta, più delay, anch'esso ovviamente sincronizzabile, e overdrive. Interessante inoltre la presenza di un controllo PWM (*pulse width modulation*) per agire sull'onda quadra, la possibilità di

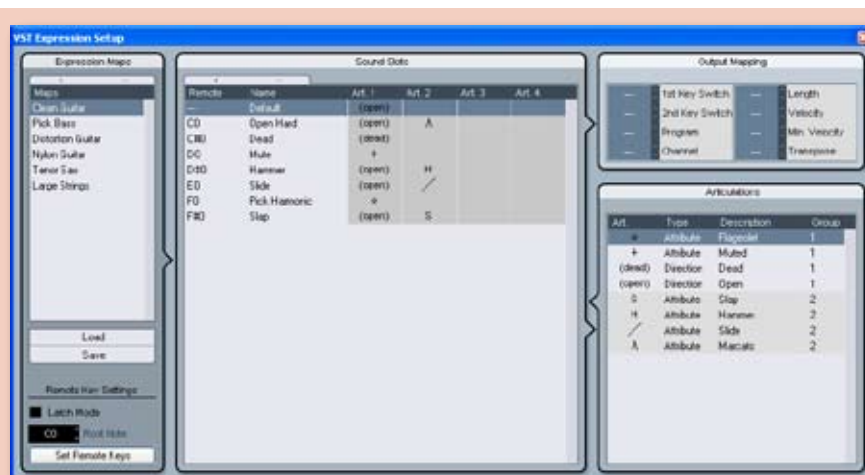


Fig. 21 – Il pannello per la configurazione della Expression Map, l'elemento sul quale è incentrato il sistema VST Expression.

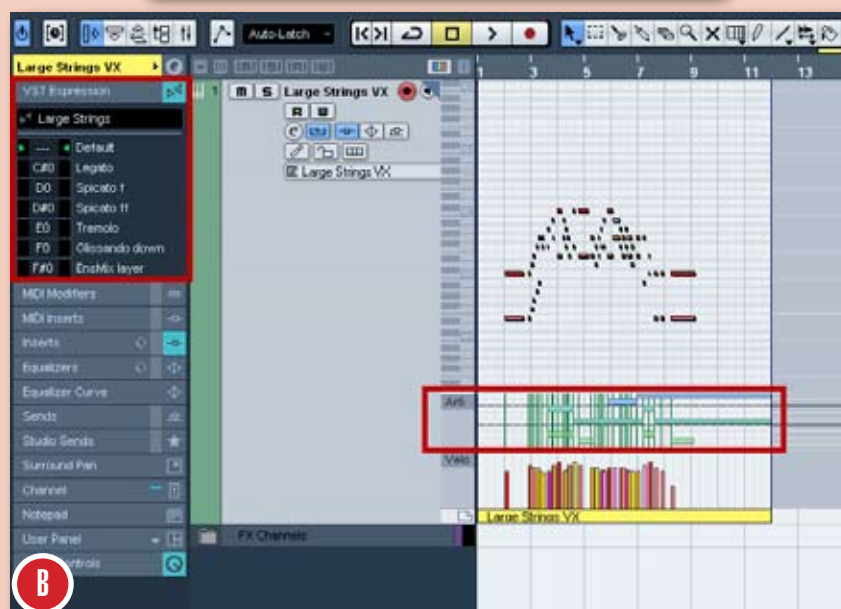
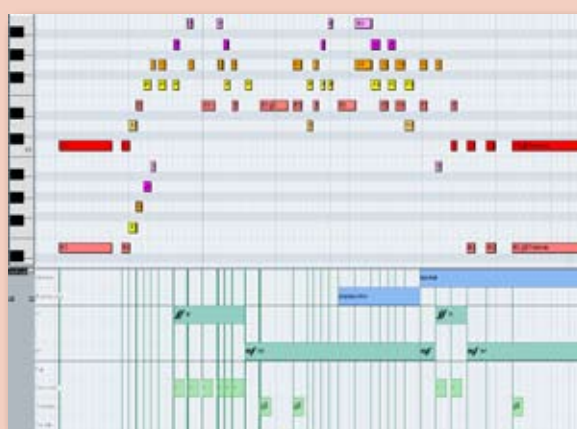


Fig. 22A – Esempio di gestione delle articolazioni con il VST Expression nella Articulation Lane del Key Editor, relativa all'esempio audio 21-HALION ONE - LARGE STRINGS VX.mp3.

Fig. 22B – Nel VST Expression l'attivazione delle diverse articolazioni è seguibile in ogni momento nell'Inspector di traccia (in alto a sinistra; in basso a destra è evidenziata di nuovo la Articulation Lane aperta per mezzo dell'Edit in Place).

sincronizzare l'intonazione degli oscillatori e il pad X-Y (Figura 24) quale sorgente di modulazione di due qualsiasi dei numerosi parametri (Figura 25) del synth in contemporanea, editabile graficamente con il mouse in tempo reale. Non mancano infine, nella sezione Master, i controlli del *glide* per effetti di portamento, dell'escursione del pitch-bend (il suo valore corrente, così come il valore di qualsiasi altro parametro, lo si può leggere nella finestrella *Info* posta sotto il pad X-Y), della modalità di innesco degli involucri, della priorità delle note nel caso se ne suonino più di una per volta, l'intonazione generale a salti d'ottava (da -4 a +4 ottave) e il volume d'uscita. Il pulsantino Keyboard fa comparire una tastierina, coprendo però alcuni controlli Master.

Insomma, siamo di fronte a un bel tipino, all'apparenza innocuo, ma capace di suoni discreti, peccato che i preset siano pochini, soltanto una sessantina, e non molto rappresentativi delle potenzialità dello strumento; fortunatamente, come in qualunque altro plugin VST, è possibile crearne e salvarne quanti si vuole, e le possibilità di editing, piuttosto ampie, invogliano a farlo. I suoni presenti sono suddivisi in quattro categorie, Bass, Lead, Seqs ed EFX; ci sono discontinuità qualitative tra un preset e l'altro, ma alcuni suoni delle sezioni Bass e Lead sono di buon impatto e suonabilità. Meno interessante Seqs, che tra l'altro non contiene quel che ci si aspetterebbe (sequenze ritmiche svolazzanti e arpeggiate), ma suoni "fermi", abbastanza mosci e poco significativi, fatta eccezione per il preset usato nell'esempio audio allegato; gli EFX sono soltanto cinque e poco interessanti, ma si distingue l'effetto vento, molto ben riuscito.

Nella categoria dei sintetizzatori virtuali a emulazione analogica c'è in giro di molto, ma molto meglio, tuttavia Monologue fa il suo onesto dovere e con qualche smanettamento modulante in



Fig. 23 – Monologue.

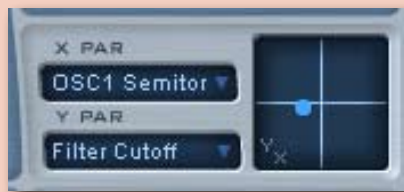


Fig. 24 – Il pad X-Y di Monologue.

Fig. 25 – I numerosi parametri di Monologue, modulabili due per volta in contemporanea tramite il pad X-Y.

Master Out	Filter Mod Depth B
Octave	High-Pass Filter
Pitch Bend Range	LFO Waveform
Random Pitch	LFO Tempo Sync
Glide Mode	LFO Rate
Glide Time	LFO Mod Source
Env Re-Trigger	LFO Mod Depth
Note Priority	Mod Env Attack
OSC1 Waveform	Mod Env Decay
✓ OSC1 Semitones	Mod Env Sustain
OSC1 Cents	Mod Env Release
OSC1 Mod Src	Mod Source
OSC1 Mod Dep	Mod Depth
OSC2 Waveform	Amp Env Attack
OSC2 Sync	Amp Env Decay
OSC2 Pulse Width	Amp Env Sustain
OSC2 Semitones	Amp Env Release
OSC2 Cents	Amp Mod Source
OSC2 Mod Src	Mod Depth
OSC2 Mod Dep	Overdrive
OSC1 Mix Level	FX Mode
OSC2 Mix Level	FX Mod Rate
Noise Mix Level	FX Mod Depth
Filter Mode	FX Feedback
Filter Cutoff	FX Wet/Dry Mix
Filter Resonance	Delay Time
Filter Keytrack	Delay L/R Spread
Filter Mod Src A	Delay Feedback
Filter Mod Depth A	Delay Tone
Filter Mod Src B	Delay Wet/Dry Mix

MONOLOGUE: ESEMPI AUDIO (area download della rivista)

- 01 - MONOLOGUE - DEEP RISING.mp3: un buon suono di basso synth con sweep
- 02 - MONOLOGUE - EPILOG.mp3: altro esempio di basso synth
- 03 - MONOLOGUE - 70S LEAD.mp3: un classico synth lead ronzante anni '70
- 04 - MONOLOGUE - LEAD SINGER.mp3: un lead più asciutto
- 05 - MONOLOGUE - OCTAVE LEAD.mp3: lead ottavante
- 06 - MONOLOGUE - SIMPLICITY.mp3: lead trasparente e delicato
- 07 - MONOLOGUE - VANGELISSIMO.mp3: il nome del preset parla, anzi, suona da solo...
- 08 - MONOLOGUE - QUASARPEGGIO.mp3: l'unico suono Seqs con del movimento incorporato

tempo reale si riesce a tirargli fuori una manciata di suoni usabili.

MYSTIC

Mystic (Figura 26) ha una architettura di sintesi formata da tre filtri a pettine in parallelo, con *feedback*, cioè con ritorno del segnale all'ingresso dei filtri, regolabile. Il punto di partenza è un impulso, ovvero un suono con un rapido decadimento, selezionabile dal piccolo riquadro centrale delimitato dai controlli *Coarse* e *Raster* (Figura 27); prima di essere inviato ai filtri a pettine, lo spettro armonico dell'impulso è modificato da due filtri A e B detti non a caso *Spectrum Filter*, la cui curva, ossia la cui risposta in frequenza, è selezionabile tra diversi profili predefiniti oppure disegnabile liberamente con il mouse nelle finestre grafiche, dette *Spectrum Display* (Figura 28). Di default i due filtri sono speculari, nel senso che non appena si seleziona o si disegna la curva di un filtro, la curva dell'altro risulta automaticamente l'esatto inverso, come si nota bene in Figura 29, ma tenendo premuto il tasto Shift sulla tastiera del computer è possibile disegnare profili indipendenti per i due filtri.

Cut è analogo a un tradizionale controllo Cutoff e agisce sugli *Spectrum Filter* e *Morph* a un controllo Mix del volume del segnale in uscita dai due filtri; *Coarse* modifica l'intonazione dell'impulso di partenza e *Raster* rimuove le sue componenti armoniche.

I parametri della sezione dei filtri a pettine (Figura 29), tipologia di filtri caratterizzata da una curva di risposta in frequenza con picchi (*peak* o *spike*) e valli (*notch*, propriamente "intagli a V") regolarmente distanziati che le conferiscono un andamento che ricorda i denti di un pettine, sono:

- *Damping*: controlla un passa-basso a pendenza 6 dB per ottava che agisce sul segnale di feedback;



Fig. 26 – Mystic.



Fig. 27 – Il riquadro per la selezione degli impulsi di partenza in Mystic.



Fig. 28 – La sezione degli spectrum filter A e B, con le finestre grafiche per il disegno della loro curva.



Fig. 29 – La sezione dei filtri a pettine di Mystic.



Fig. 30 – La finestra LFO.

- **Level:** controlla il volume dell'impulso in entrata ai filtri a pettine, ed è modulato dalla curva Envelope 2;
- **Crackle:** è un generatore di rumore;
- **Feedback:** controlla il volume del segnale in feedback;
- **Detune:** modifica le frequenze *notch*.

Vi sono poi controlli master quali *Pitch* e *Fine* per regolare l'intonazione del suono finale, *Key Tracking*, *Portamento*, *Volume*, controllato di default dalla curva Envelope 1, e *Pan*. Il pannello inferiore di Mystic è in comune con gli altri due virtual synth dal look simile e per questo facilmente confondibili tra loro a prima vista, Prologue e Spector (vedi avanti); esso comprende quattro pagine separate per la modulazione e il controllo MIDI dei vari parametri della catena di sintesi (che variano nei tre sintetizzatori), apribili una per volta con i pulsanti corrispondenti e sulle quali non c'è molto da dire, essendo facilmente comprensibili per chi ha un minimo di dimestichezza con queste faccende:

- **LFO** per la sezione omonima (Figura 30);
- **Envelope** per le curve di inviluppo (Figura 31);
- **Event** per le assegnazioni dei controller MIDI (Figura 32);
- **EFX** per effetti di distorsione, delay e phaser/flanger/chorus (Figura 33).

Quadratini semi-nascosti per impostare l'escursione del pitch bend (*Pitch Range* in alto a sinistra) e tenere sotto controllo la polifonia (*Max Voices* in alto a destra) completano il quadro strumentale.

Passando ai risultati timbrici, anche questo tipo di sintesi, che non capita di incontrare molto frequentemente negli strumenti virtuali, consente di generare un'ampia varietà di suoni, in questo caso tutti di natura chiaramente sintetica, anche nella categoria Guitar/Plucked, senza alcuna simulazione di strumenti acustici, per i quali



Fig. 31 – La finestra Envelope.



Fig. 32 – La finestra Event.



Fig. 33 – La finestra EFX.

MYSTIC: ESEMPI AUDIO (area download della rivista)

- 01 - MYSTIC - ASTROID.mp3: esempio di Sound FX
- 02 - MYSTIC - AT THE MOVIES.mp3: un giro armonico molto semplice diventa interessante e movimentato grazie a questo preset della categoria Synth Pad, sottocategoria Motion
- 03 - MYSTIC - CON SEQUENCE.mp3: sembra una chitarra effettata, ma è un Synth Lead
- 04 - MYSTIC - DEEP UNDER.mp3: un altro Synth Pad Motion, con uso della Modulation Wheel per un effetto tremolante
- 05 - MYSTIC - DOPPLER.mp3: Sound FX di natura mista melodico-rumorosa
- 06 - MYSTIC - FAIRYTALE.mp3: ancora un Synth Lead finta chitarra, ma allora è un vizio!
- 07 - MYSTIC - GRANULARTOR.mp3: bel Sound FX sfrigolante come olio di semi di girasole a bollitura in una padella sul fuoco, condito da aromi di sintesi granulare e accenno di subarmoniche profonde, accompagnato da uso della Modulation Wheel
- 08 - MYSTIC - PHALANX.mp3: Musical FX (che differenza ci sarà con i Sound FX, boh?) del sottogenere Motion
- 09 - MYSTIC - STORM.mp3: Synth Pad da tempesta tropico-boreal-equatoriale, con giochi sulla Modulation Wheel per evidenziare l'azione dei filtri; la coda, quasi infinita nel suono originale, è stata accorciata senza pietà
- 10 - MYSTIC - VISIONARY.mp3: altro gradevole Synth Pad, di base morbida, ma con velature risonanti e coda di nuovo accorciata

c'è Halion One. A dispetto del suo nome, di cui non riesco a comprendere l'origine, nei circa centosessanta preset di Mystic non ci sono sonorità "mistiche", di quelle che inducono a chiudere gli occhi e a rilassarsi pensando a massaggi con fanghi del Mar Rosso, pietre preziose e fiori di loto accompagnate da inalazioni di essenza di mughetto, per non dire di altre sostanze più o meno inebrianti, sonorità che si trovano semmai in Embracer. Qui si punta piuttosto verso direzioni sperimentali, con situazioni timbriche impossibili da descrivere a parole e diversi suoni molto interessanti, ma che bisogna andarseli a cercare in mezzo a parecchi altri non memorabili, per non dire trascurabili, tra cui svariate tendenze rumorose inclassificabili; attenzione alla Modulation Wheel, spesso assegnata al pitch, con risultanti modulanti non sempre gradevoli, per lo meno secondo i canoni melodici tradizionali, ma utile per effetti speciali strazianti. Se con Halion One potete essere sicuri anche a occhi chiusi che riuscirete sempre a infilarlo da qualche parte dentro i vostri progetti, Mystic è uno strumento da passare in rassegna accuratamente per poter valutare appieno se e quando potrà essere impiegato con profitto in qualche vostra produzione musicale. Da non dimenticare che le possibilità di intervento sui suoni predefiniti sono notevoli, grazie ai diversi parametri e alle quattro pagine supplementari sopra menzionate, che includono matrici di modulazione generose.

PROLOGUE

Nonostante le apparenze techno-androidi, Prologue (Figura 35) è un classico sintetizzatore polifonico in sintesi sottrattiva, e dato che questa è la tipologia di sintetizzatore più conosciuta e diffusa al mondo e già l'abbiamo vista in Monologue, sulla sua catena di sintesi non mi ci dilungo sopra neanche lo spazio di mezza riga, sebbene occorra



Fig. 35 – Prologue.

PROLOGUE: ESEMPI AUDIO (area download della rivista)

- 01 - PROLOGUE - APPLE FIELDS.mp3: Synth Lead Analog, di genere flautato delicato (sinusoidale), con un pizzico di riverbero aggiunto preso da RoomWorks
- 02 - PROLOGUE - BLACK LOTUS.mp3: categoria Keyboard, sottocategoria Other, come dire tastiere varie ed eventuali, su base di organo con intervallo di quinta in sweep
- 03 - PROLOGUE - CHEMICAL WASTE.mp3: esempio di Synth Lead Digital
- 04 - PROLOGUE - CUT IN HALF.mp3: Synth Comp del tipo classico tappetino analogico, sul quale si potrebbe giocare con cutoff e resonance del filtro quanto si vuole
- 05 - PROLOGUE - ECHO STRINGS.mp3: esempio di Strings, con modifiche della Brightness via Modulation Wheel
- 06 - PROLOGUE - FANFARE.mp3: un Synth Pad Digital dalla coda più lunga della cometa di Halley, qui accorciata
- 07 - PROLOGUE - FRACTALS.mp3: Synth Pad Motion a frattali (o frattaglie?), moderatamente evolvente con gradevoli scampanellate e coda come l'esempio precedente
- 08 - PROLOGUE - JOY REVISION.mp3: altro esempio di Keyboard Other, inclassificabile, né carne, né pesce, né piano elettrico, né organo, né....
- 09 - PROLOGUE - LITTLE LUCK.mp3: Synth Lead Analog con base metallica, ma raddolcibile fino a trasformarlo in suono legnoso percussivo giocando sul filtro; aggiunta una goccia di riverbero esterno
- 10 - PROLOGUE - MARS RADIO.mp3: un Sound FX melodico, ma con sottofondo rumoroso e con coda a forma di delay, tagliata per sfinimento
- 11 - PROLOGUE - POLY 80.mp3: Synth Lead Analog del tempo che fu, e del tempo che ancora è, essendo un suono classico intramontabile, qui con trastulli sul filtro e scimmiettamento del tema per chi non se lo ricorda...
- 12 - PROLOGUE - PEACE PIANO.mp3: questa Keyboard invece è ben riconoscibile: un bel piano elettrico scampanellante in stile FM
- 13 - PROLOGUE - PROTECTOR.mp3: Synth Comp Digital con tendenze risonanti al quale è stata staccata la spina del delay e aggiunto del riverbero da RoomWorks

aggiungere che tra Monologue e Prologue, nonostante le assonanze nei loro nomi, non c'è la minima parentela, essendo nati da progetti totalmente diversi. Oltre alla sottrattiva a tre oscillatori, ciascuno con numerose forme d'onda in aggiunta alle quattro tradizionali (sinusoidale, dente di sega, quadra e triangolare), più generatore di rumore, con Wave Modulation e sincronizzazione e i filtri del rotellone centrale, Prologue è capace anche di sintesi FM e modulazione ad anello (Ring Modulation), cosa che rende possibile la creazione di sonorità assai diverse tra loro, con una naturale predisposizione verso timbriche dal gusto metallico e risonante, ma capace anche di tinte soft.

Le quattro pagine LFO, Envelope, Event ed EFX, in comune con Mystic, espandono ancor più la sua controllabilità modulante in tempo reale e il suo corredo sonoro, che comunque parte già adeguatamente fornito con i suoi trecento e passa preset, tra i quali si trova un po' di tutto, compresa qualche simulazione di strumenti acustici e una grande abbondanza di bassi, tappeti, lead suonabili quasi tutti anche polifonicamente ed effetti vari. La maggior parte suonano evidentemente digitali, anche nella sottocategoria "Analog"; a volte sono un po' sottili e hi-tech, a volte pernacciosi, a volte morbidi e pastosi, con ampie sweepate attivabili via Aftertouch o Modulation Wheel. Alcuni preset della sottocategoria Motion in realtà si "muovono" poco o niente, ma non sono male, mentre altri acquistano maggiore appetibilità se trattati con un filo di riverbero, poiché il delay da solo non sempre basta, e per dirla tutta, talvolta addirittura stufa.

Nell'insieme Prologue è molto più versatile e vario di Mystic, e può trovare buon impiego in produzioni di diverso genere, specialmente in quelle tendenti verso atmosfere elettroniche, sia abbastanza cariche, sia più tranquille e distese.

- 14 - PROLOGUE - STRINGED ARP.mp3: altro Strings a note lunghe tenute per evidenziare i soliti giochi di sweep possibili sul filtro
- 15 - PROLOGUE -THE 5TH DIMENSION.mp3: interessante Synth Comp Analog con giochini tremolanti via Modulation Wheel
- 16 - PROLOGUE -TOMORROW.mp3: altro Synth Lead Analog storico, con cutoff regolabile a piacere sul liscio o sul frizzante

SPECTOR

Ultimo della triade è Spector (Figura 36), il cui nome deriva dal fatto che la sua catena di sintesi è basata intorno a due Spectrum Filter che abbiamo già visto come componente di Mystic. Il suono di partenza è dato da una batteria di oscillatori, fino a sei, che possono lavorare secondo diverse configurazioni (Figura 37), la cui spiegazione dettagliata

la riporto direttamente dal documento Plug-in_Reference.pdf di Cubase 5 (Figura 38), poiché anche se è in inglese mi sembra abbastanza comprensibile. Ciascuno degli oscillatori produce due forme d'onda, A e B, che sono esattamente gli stessi impulsi base di Mystic. La grossa differenza è che là l'oscillatore originante l'impulso era uno soltanto, mentre in Spector alla



Fig. 36 – Spector.



37 – Il menù a scomparsa con le diverse configurazioni possibili dei sei oscillatori di Spector.

Option	Description
6 Osc	6 oscillators with the same pitch.
6 Osc 1:2	3 oscillators with base pitch and 3 pitched one octave down.
6 Osc 1:2:3	Three groups of two oscillators with the pitch ratio 1:2:3 (2 oscillators with base pitch, 2 oscillators at half the frequency of the base pitch and 2 oscillators at a third of the frequency).
6 Osc 1:2:3:4:5:6	6 oscillators tuned with the pitch ratio 1:2:3:4:5:6 (known as the "subharmonic series").
4 Osc 1:2	2 oscillators with base pitch and 2 pitched one octave down.
3 Osc	3 oscillators with the same pitch.
2 Osc	2 oscillators with the same pitch.
2 Osc 1:2	One oscillator with base pitch and one pitched one octave down.
1 Osc	A single oscillator. In this mode, the Detune and Cut II parameters are not active.

38 – La spiegazione dettagliata delle diverse configurazioni dei sei oscillatori, come riportata nel documento Plug-in_Reference.pdf di Cubase 5.

fine sono dodici, poiché come appena scritto sopra, ognuno dei sei emette due impulsi selezionabili indipendentemente. Il suono in uscita dagli oscillatori configurati a scelta è trattato, come in Mystic, dai due filtri spettrali, che condividono gli stessi preset relativi al disegno della loro risposta in frequenza; altra differenza però è che in Spector non vi è una funzione automatica per renderli speculari, cosicché l'unico modo per farlo è disegnare con il mouse due curve di andamento opposto nei loro Spectrum Display.

Inoltre ciò che esce dagli Spectrum Filter è il risultato finale dell'elaborazione sonora, a parte le ulteriori modulazioni ed effetti introducibili con le consuete pagine LFO, Env, Event ed EFX, non essendoci il passaggio successivo attraverso i filtri a pettine. Controlli particolari come Cut, Morph e Raster sono già stati descritti a proposito di Mystic, e quel che resta sono i soliti controlli master di Portamento, Pan e Volume.

Il risultato sonoro di tutta questa storia è che Spector sa produrre una ampia quantità di categorie timbriche, distribuite su circa duecento preset, con esiti altalenanti, ma non privi di spunti efficaci: se è vero che le Chromatic Percussion sono così così, le Keyboard sono piani elettrici con processing, ma niente di che, gli Organ bruttini, a parte inaspettatamente un paio di organi da chiesa e gli Strings, dichiaratamente sintetici, non lasciano il segno, alcuni Bass e Lead si lasciano ascoltare con piacere, anche se non sono molto incisivi e appaiono quindi adatti più per atmosfere soft che hard. Buono il corredo di Musical FX e Sound FX, a volte tendenti al melodico con una punta rumorosa strana e indescrivibile, e ben rappresentati i Synth Pad, la famiglia timbrica migliore di Spector, categoria i cui suoni, ricorrendo ai giochi di Modulation Wheel e Aftertouch preasettati, e ancora di più confezionandone su misura sfruttando la consistente matrice di modulazione, possono

SPECTOR: ESEMPI AUDIO (area download della rivista)

- 01 - SPECTOR - ANTI CHILL.mp3: primo esempio di Synth Pad, questo senza evoluzioni particolari
- 02 - SPECTOR - ASYLUM.mp3: Synth Pad dal suono più "hollow", vuoto, del precedente, con tremolii simil-granulari via Modulation Wheel
- 03 - SPECTOR - CATHEDRAL.mp3: un esempio di Chromatic Percussion
- 04 - SPECTOR - CHAINSAW LEAD.mp3: Synth Lead moderatamente arrabbiato
- 05 - SPECTOR - CRUSADER.mp3: Synth Pad, ovviamente!, con interventi sul filtro
- 06 - SPECTOR - DAY AFTER.mp3: Musical FX del gruppo degli sweeps, su base di organo, con interventi di Aftertouch e Modulation Wheel
- 07 - SPECTOR - DAYLIGHT.mp3: Synth Lead con base Chromatic Percussion
- 08 - SPECTOR - DIVATRON.mp3: buon Synth Lead in stile Theremin, con la Modulation Wheel a comandare l'espressione
- 09 - SPECTOR - DRIVIN MAD.mp3: Sound FX d'atmosfera darkeggiante
- 10 - SPECTOR - MODWHEEL CHURCH.mp3: un organo da chiesa in Spector, mah, eppure suona bene!, a parte la qualità orribile della coda riverberante (delay). La Modulation Wheel comanda un cambio totale di sonorità, non impiegato nell'esempio
- 11 - SPECTOR - PULSATOR.mp3: Musical FX con uso dei soliti Aftertouch e Modulation Wheel
- 12 - SPECTOR - SAKAMOTO SEQUENCE.mp3: altro Synth Pad e altro ennesimo uso smodato del delay
- 13 - SPECTOR - STARLANCER.mp3: Strings colorati di vernice metallizzata

sostenere un brano senza bisogno di molto altro se non qualche loop percussivo (da confezionare con Loop Mash, naturalmente, lo vedrete tra poco!) accompagnato da assoli nei punti giusti. Spector può perciò essere considerato un buon complemento di Embracer per quanto riguarda i tappeti moderatamente evoluti, impiegabile quindi con profitto ovunque siano richiesti *soundscapes*, cioè "paesaggi sonori", come ambient, new age, alcuni generi electro e simili.

GROOVE AGENT ONE

Visti i sette virtual synth di Cubase 5 che si occupano di generare suoni melodici, armonici ed effetti speciali vari passiamo a uno strumento specializzato nei suoni percussivi, che sono fondamentali in gran parte della musica contemporanea, poiché ne costituiscono l'indispensabile

ossatura ritmica. Sì, c'era già Halion One con tutta la sua dotazione di drumkit, ma Steinberg ha voluto fare un grosso salto in avanti e ha dotato Cubase di una virtual drum machine dichiaratamente ispirata niente meno che alla serie MPC (Music Production Center) di Akai, vale a dire il riferimento mondiale a livello hardware per la produzione musicale tutto-in-uno, dotata com'è di una grande facilità di generazione di pattern ritmici ed estese funzioni di campionamento e sequencing. Il nome dato dai programmatori Steinberg al loro formidabile aggeggio software è Groove Agent ONE (Figura 39), ma è un nome che porta fuori strada, poiché non ha niente a che fare, né nell'aspetto, né nelle funzioni, con Groove Agent, attualmente alla versione 3, della stessa casa. Quest'ultimo infatti è un generatore automatico di groove MIDI e audio preconfezionati

di ottima fattura e liberamente editabili (quelli MIDI; quelli audio no, per lo meno non direttamente), in molti stili musicali, e lasciatemi dire di passaggio che è un bellissimo e utilissimo prodotto, nonostante la versione 3 abbia avuto un esordio problematico a causa di alcuni gravi difetti tecnici, ora in buona parte risolti. Groove Agent One invece ha anch'esso tanti drumkit di batteria, una quarantina, ma nessun pattern già pronto, e dunque bisogna tirarsi su le maniche e darsi da fare in proprio; ha però otto banchi (al momento negli MPC Akai sono "appena" quattro) da sedici pad ciascuno, per un totale di 128 pad, con routing dei pad liberamente configurabile su sedici uscite stereo.

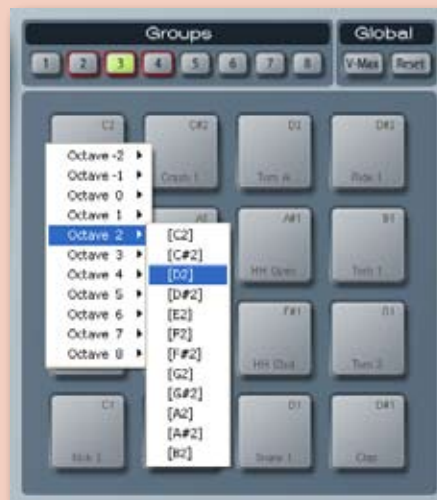
A ogni pad è assegnato, in alto a destra, un numero di nota MIDI per la sua attivazione via master keyboard, sebbene queste assegnazioni siano modificabili come si vuole: un clic destro di mouse sulla nota riportata sul pad e si aprirà un menù per la selezione di qualunque altra nota si desideri (Figura 40). Anche il nome del pad è modificabile: clic destro su di esso e digitazione del nuovo nome sulla tastiera del computer.

Sono inoltre sensibili alla velocity della master keyboard, e anche alla posizione del mouse su di essi, utile in fase di preascolto rapido: velocity bassa se si fa clic sul bordo inferiore, alta sul bordo superiore.

Ai diversi banchi si accede premendo i pulsanti *Groups* 1-8; i banchi che contengono campioni già caricati appaiono con una bordatura rossa, mentre quello attualmente selezionato è illuminato in verde. Premendo il tasto *Global* > *V-Max* la velocity di ogni pad è forzata sul valore massimo di 127, mentre l'altro comando *Global* > *Reset* elimina tutti i campioni dai pad. Data la sua pericolosità, esso è bloccato; per sbloccarlo occorre premerlo insieme al tasto Shift della tastiera del computer, e si bloccherà di nuovo automaticamente entro i



39 – Groove Agent One.



40 – Un clic destro di mouse sulla nota riportata su un pad e si apre un menù per modificare la sua assegnazione.



41 – Un clic tenendo premuto Shift e il pad è messo in Mute, con tanto di cartello di divieto!

successivi cinque secondi. Il colore dei pad cambia secondo il loro stato: giallino durante il playback, verde quando, come vedremo tra poco, si passa a editare il campione caricato nel pad selezionato; un clic tenendo premuto Shift mette il pad in Mute, con tanto di vistoso cartello di divieto (Figura 41)! Groove Agent One ha delle funzioni di caricamento rapido dei campioni ben congegnate, tra le quali:

- l'assegnazione fino a otto diversi campioni audio simultaneamente per ogni pad tramite *drag and*

drop (trascinamento) con il mouse direttamente dal MediaBay, che significa in pratica da qualunque cartella presente nel computer. L'innesco dei diversi campioni è comandato via *velocity switch*, cioè da intervalli di velocity specifici per ciascun campione, per la cui impostazione si dirà in seguito;

- il trascinamento di campioni da un pad all'altro;
- il trascinamento di campioni da un banco all'altro;
- la mappatura automatica di una serie di campioni a più pad successivi. Quest'ultima

funzione permette di distribuire le *slice* di un groove audio, cioè i singoli colpi isolati uno per uno tramite taglio del groove in corrispondenza dei transienti d'attacco, in modo da poterli comodamente rieseguire via MIDI nel loro ordine originale o in ordine diverso.

Per eseguire l'operazione affettate un loop nel *Sample Editor*, apritelo nell'*Audio Part Editor*, selezionate tutte le slices, trascinatele su un pad libero di *Groove Agent One* (Figura 42), premete Shift e lasciate libero il topo: le diverse slice saranno così mappate automaticamente su pad successivi, pronte per essere suonate a piacere (Figura 43; sono stati occupati i banchi 3, 4, 5 e 6).

Non è finita. A questo punto si illumina, in modo poco visibile, il pulsante *Exchange > MIDI Export*, indicato soltanto da una altrettanto poco visibile doppia freccia (Figura 44), per avvisarvi che la drum machine ha preparato anche il file MIDI con tutte le informazioni del caso: agguantando il pulsante *MIDI Export* con il mouse e trascinandolo nella finestra del progetto si aprirà una nuova traccia (naturalmente potete anche trascinarlo su una traccia MIDI già aperta in precedenza) in cui comparirà il file MIDI del groove audio affettato (Figura 45), pronto per essere innescato tal quale o stravolto da capo a piedi per mezzo dell'editing degli eventi MIDI, per esempio quantizzandolo diversamente. In due parole, è come avere il pluripremiato meccanismo dei file .Rex di Propellerhead ReCycle integrato in Cubase in modo completo dalla A alla Z: semplicemente magnifico! Chi ancora non avesse idea di cosa si può realizzare "riciclando" le slice audio via MIDI, come alludeva giustissimamente il nome di quel benemerito software apristrada di un nuovo modo di produrre groove, ascoltate gli esempi audio che ho appositamente preparato.

E passiamo alle funzioni di editing dei campioni caricati



42 – Trascinate le slices dall'Audio Part Editor su un pad libero di Groove Agent One...



43 – ... premete Shift e lasciate il mouse: le diverse slice saranno mappate automaticamente su pad successivi.



44 – Il pulsante Exchange > MIDI Export, indicato da una poco visibile doppia freccia.



45 – Il file MIDI del groove audio affettato, risultante dalla procedura descritta nel testo.

nei pad, cui si accede nella parte sinistra del pannello di Groove Agent One (Figura 46), dove troviamo uno schermo LCD con tanto di pomellino per il contrasto di luminosità regolabile e diverse manopole per impostare i parametri che compaiono quando si richiamano le pagine *Pad Edit* > *Play*, *Voice*, *Filter* e *Amplifier*. Senza stare a descrivere tutto quanto, poiché molte parti sono immediatamente comprensibili, ci sono tra le altre cose, nell'una o nell'altra pagina, o anche in più pagine diverse:

- l'icona *Trash* (cestino) sulla quale trascinare dai pad i campioni che si vogliono eliminare;
- la barra dei *Layer*, che è una bella trovata, poiché oltre a indicare quanti campioni sono mappati su un pad, su di essa possono essere trascinati direttamente i campioni per assegnarli, e prenderli per eliminarli, e le sue singole sezioni (*Layer 1*, *Layer 2* eccetera, vedi sempre Figura 46), di cui quella illuminata è quella correntemente attiva, sono ridimensionabili orizzontalmente con il mouse per modificare i valori di *velocity switch*;
- i vari campi dello schermo LCD, modificabili con un clic del mouse e l'immissione dei valori da tastiera del computer;
- la manopola *Forward*, che può essere ruotata a *Reverse* per ottenere la riproduzione del campione da fondo a cima;
- *Output*, per l'indirizzamento dei singoli pad alle sedici uscite stereo;
- *Mute Gr.*, per assegnare un pad a uno degli otto gruppi *mute*. I pad appartenenti a questi gruppi non possono essere riprodotti contemporaneamente; ciò serve per evitare la sovrapposizione di suoni che in condizioni normali si escludono a vicenda, per esempio un hi-hat aperto e chiuso;
- *Tr. Mode*, per stabilire se un campione deve essere riprodotto dall'inizio alla fine una volta azionato un pad



46 – La parte del pannello di Groove Agent One dedicata all'editing dei campioni.

GROOVE AGENT ONE: ESEMPI AUDIO (area download della rivista)

Premessa: per darvi una rassegna dei suoni presenti in Groove Agent One ho preso la parte ritmica di un file MIDI sforbiciandola qua e là e lasciandola invariata per ogni drumkit usato. A voler essere rigorosi, ciò evidentemente non ha molto senso, dal momento che ogni kit è destinato a un genere musicale più o meno specifico e dunque abbisognerebbe di un groove fatto su misura, oltre al fatto che parecchi suoni particolari di ciascun drumkit sono assegnati a pad raramente chiamati in azione da un pattern normale pensato per un kit standard in General Midi, e tuttavia anche in questo modo lo scopo dimostrativo generale di questi esempi audio è ugualmente raggiunto.

La *velocity* dei colpi dell'originale è stata lasciata sempre invariata, e non sono stati aggiunti effetti.

- 01 - GROOVE AGENT ONE - BIG BEAT.mp3: esempio di drumkit moderatamente elettronico
- 02 - GROOVE AGENT ONE - BRUSHKIT + GM.mp3: un bel kit acustico che dovrebbe usare le spazzole, finite nella trasmissione televisiva "Chi le ha viste o sentite?" (no, no, ci sono, ma mappate su una nota MIDI non usata nel groove) e caratterizzato da un charleston molto realistico e vibrante a lungo, anche troppo, ma lo si può sempre accorciare agendo su *Pad Edit* > *Amplifier* > *Release*
- 03 - GROOVE AGENT ONE - CHARTBREAKER.mp3: altro kit elettronico, con piatto reverse molto presente
- 04 - GROOVE AGENT ONE - DOG HOP KIT.mp3: drumkit elettronico, con suoni distorti nei pad acuti, non richiamati dal groove
- 05 - GROOVE AGENT ONE - FUNKY TECHNO KIT.mp3: kit electro clean, con buon handclap e piatto reverse
- 06 - GROOVE AGENT ONE - HARD ROCK KIT.mp3: hard rock muscoloso, adatto a bicipiti palestrati
- 07 - GROOVE AGENT ONE - HARDSTYLE TECHNO.mp3: e dopo il

rock, vai con la techno...

- 08 - GROOVE AGENT ONE - MAPLE KIT.mp3: il buon vecchio legno d'acero (maple) è sempre il migliore! Ampia apertura stereofonica del kit (ascoltatelo in cuffia)
- 09 - GROOVE AGENT ONE - SHOCK KIT.mp3: mai nome fu più sbagliato: questo kit elettronico è trattato con processing, tranquillo come pochi, non spaventa proprio nessuno!
- 10 - GROOVE AGENT ONE - STANDARD HYBRID.mp3: classico kit da impiegare per ritmiche tradizionali in General MIDI
- 11 - GROOVE AGENT ONE - VINYL KIT.mp3: poteva mancare un tocco di vinile? Certo che no!

GROOVE AGENT ONE: ESEMPI AUDIO

Gli esempi seguenti dimostrano le possibilità derivanti dalla trasformazione di un groove audio tramite il suo taglio a fette (*slicing*) e la sua modifica in riproduzione in seguito all'editing dei dati MIDI corrispondenti così generati, secondo il meccanismo dei file .Rex inventati da Propellerhead con il software ReCycle.

I suoni non sono di Groove Agent One, ma provengono dal groove audio originale, che contiene del riverbero; i groove audio ideali per lo slicing sono però quelli totalmente privi di effetti. In questo caso l'unione di slice contenenti porzioni di riverbero produrrà, durante il loro riarrangiamento via MIDI, un effetto di gated reverb.

I groove audio-MIDI derivati da quello di partenza sono stati suonati con Groove Agent One via master keyboard in tempo reale e senza clic metronomico di riferimento, sfruttando l'assegnazione automatica delle diverse slice a pad successivi come descritto nel testo; in fase di editing dei nuovi pattern MIDI così generati è stata apportata soltanto qualche modifica alla velocity, senza però introdurre alcuna quantizzazione, per lasciare un feeling "umano", rinunciando a una quadratura perfetta al millesimo di secondo, ma più meccanica.

- 12 - GROOVE AGENT ONE - GROOVE AUDIO DI PARTENZA.mp3: il groove audio originale, in 4/4, molto semplice
- 13 - GROOVE AGENT ONE - GROOVE AUDIO-MIDI 1.mp3: il groove audio di partenza è stato subito modificato completamente, anche nel tempo, sensibilmente accelerato, senza alcuna perdita di qualità dei campioni
- 14 - GROOVE AGENT ONE - GROOVE AUDIO-MIDI 2.mp3: come sopra, ma con accelerazione di tempo più contenuta e segnatura metrica irregolare (3+3+2 ottavi in tempo veloce, con ultima battuta in 9/8)
- 15 - GROOVE AGENT ONE - GROOVE AUDIO-MIDI 3.mp3: un po' di swing si ascolta sempre volentieri!
- 16 - GROOVE AGENT ONE - GROOVE AUDIO-MIDI 4.mp3: altra trasformazione totale, con segnatura metrica nuovamente irregolare: giocare con le slice è un vero divertimento!

l'influenza della velocity sull'impostazione di Attack.

Nonostante sia visibile, non c'è modo di manipolare graficamente la forma d'onda nel display LCD, che non risulta modificata neppure in seguito all'azione sui parametri Attack e Release, che invece a livello sonoro la modifica la apportano

Forse è stata una piccola dimenticanza dei programmatori del software, e sarebbe bello vedere aggiunta questa piccola, ma elegante funzione in un aggiornamento futuro.

Completano il pannello il cursore master del volume e il pulsante *Exchange > Import* per caricare file in formato .pgm, che è il formato di scambio degli Akai MPC.

Groove Agent One importa però soltanto i dati relativi alle mappature dei pad, senza altre informazioni aggiuntive, quali per esempio le impostazioni degli effetti, dato che non li ha. Per finire, l'intera configurazione corrente di questa agguerrita virtual drum machine, con tutte le sue impostazioni, può essere salvata come .vstpreset.

Se dopo questa lunga, sebbene incompleta, presentazione considerate che i campioni importabili e riproducibili in Groove Agent One, magari dopo il loro taglio a fette e la creazione del file MIDI corrispondente, possono essere non soltanto frammenti percussivi, ma anche intere parti strumentali, per esempio sequenze arpeggiate più o meno lunghe e progressioni armoniche, capite l'importanza capitale di questo nuovo strumento virtuale di Cubase 5, già di per sé ricchissimo di suoni percussivi di qualità adatti per tutti i generi, dal pop più classico alla dance più spinta, di cui i pur numerosi esempi audio possono darvi soltanto un minimo assaggio.

Il compagno ideale di Groove Agent One è uno dei nuovi, e sorprendenti, effetti MIDI: *Beat Designer*, per il quale vi rimando brevemente al riquadro dedicato.

(*One Shot*) oppure soltanto finché il pad stesso è tenuto premuto dal mouse, o dal tasto corrispondente sulla master keyboard, o dal comando MIDI di Nota On (*Key Hold*);

- *Type*, per la selezione di filtri passa-basso, passa-alto, passa-banda;

- *Cutoff* e *Q*, per la regolazione di frequenza di taglio e risonanza del filtro;
- *Mod*, per regolare l'influenza della velocity sul cutoff del filtro;
- *Attack* e *Release*, per modificare la riproduzione del campione;
- *Attack Mod*, per regolare

BEAT DESIGNER

Beat Designer (Figura 47), uno dei nuovi plug-in MIDI di Cubase 5, è un pattern sequencer, cioè un sequencer specializzato nella veloce produzione di tessiture ritmiche, formato alla sua prima apertura da otto corsie, ampliabili a un numero illimitato, una per ciascuno strumento prescelto, con pulsante per il preascolto dei suoni selezionabili da una drum map. Ogni corsia, dotata di pulsanti Solo e Mute, è suddivisibile in step, fino a sessantaquattro, con risoluzione variabile da 1/2 a 1/128, tempi terzinati compresi.

La creazione dei pattern con il mouse è immediata e veramente intuitiva, con un codice colore dal rosso al giallo per la velocity dei singoli colpi, regolabile con varie opzioni che richiamano quelle possibili nel Key Editor, per esempio la creazione di crescendo o decrescendo. Vi sono diverse funzioni di semplice esecuzione per facilitare la realizzazione di parti ritmiche efficaci e anche insolite, tra le quali Reverse, Swing, Flams, Offset, Copy and Paste (anche da un Beat Designer all'altro).

Per ogni Beat Designer possono essere salvati quarantotto pattern, che nel loro insieme formano un file con estensione .patternbank, formato da quattro sottobanchi da dodici pattern ciascuno, richiamabili istantaneamente dalla tastierina posta nella parte inferiore del pannello, così da poter introdurre variazioni e fill quando e come si vuole. Essendo formato da eventi MIDI, ogni pattern creato con Beat Designer può ovviamente essere inserito in una traccia MIDI nel progetto corrente e ulteriormente lavorato nel Key o nel Drum Editor.

Usato insieme a Groove Agent One questo plug-in MIDI, che si porta in dote una ventina di .patternbank ciascuno con dodici ritmiche già confezionate per vari stili musicali, si rivela uno strumento molto potente e utile soprattutto per gli amanti di generi musicali danzerecci.

LOOP MASH

Vi piacerebbe poter prendere fino a otto loop di tempo e tonalità differente, indifferentemente percussivi e/o melodico-armonici, e mescolarli tra loro nei modi più strani, ma in parte controllabili, per tirarne fuori infiniti altri? Sì? E allora aprite Loop Mash e fatelo!

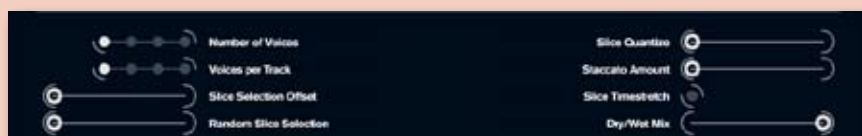
Il rimescolamento di loop, infatti, è lo scopo di questo attrezzo unico nel suo genere che produce in un minuto quello che una volta un essere umano riusciva faticosamente a mettere insieme in un giorno a forza di taglia, copia e incolla in un audio editor, come notava, impressionato



47 – Beat Designer.



48 – Loop Mash, con i suoi colori arcobaleno che risaltano sullo sfondo nero.



49 – I parametri della pagina Edit.

e ammirato insieme, l'amico e grande produttore di loop ai tempi del glorioso Cubase Magazine Ian Maio, in occasione della presentazione ufficiale di Cubase 5 tenutasi a Milano i primi di marzo con sponsor la nostra rivista (un vero peccato se ve la siete persa!).

In pratica Loop Mash (Figura 48) taglia a fette fino a otto diversi loop e ne ricombina gli slice secondo modalità regolabili tramite cursori, con risultati che vanno dal semplice all'incredibilmente complesso e imprevedibile, un vero purè (uno dei significati dell'inglese *mash* , che significa anche frantumare) sonoro.

Nonostante anche Loop Mash lavori con un meccanismo a slice, vedi avanti, a differenza di Groove Agent One qui non c'è la possibilità di generare file MIDI per l'innesco del groove finale; tutto si svolge soltanto in campo audio e in tempo reale, ma si può sempre registrare in Cubase il risultato finale e, come ai vecchi tempi, tagliare il file audio così ottenuto in un audio editor per eliminare le combinazioni meno interessanti e fare più copie di quelle meglio riuscite, o addirittura sottoporle a slicing nel Sample Editor e importarle in Groove Agent One come descritto nel paragrafo precedente, cosicché la storia può ripartire ed essere mescolata e modificata all'infinito!

Quanto ai loop, Cubase 5 ve ne mette a disposizione circa duecentocinquanta in formato .wav, di buona qualità media e di vario genere, gentilmente offerti da Big Fish Audio; per aprirli basta un drag and drop dal MediaBay, o dal Loop Browser, o dal progetto corrente direttamente su una traccia di Loop Mash. In caso di ripensamenti, per eliminare un loop caricato fate clic destro sulla sua traccia e date il comando *Remove from track*.

Il loop caricato in una traccia di Loop Mash, come si accennava prima, è automaticamente scomposto in slice, preascoltabili

individualmente con un clic del mouse; il loop selezionato tramite il pulsante rotondo a sinistra della traccia, che può essere uno qualunque degli otto caricabili, fa da loop master, ossia impone il proprio ritmo al purè risultante. Ancora più a sinistra, per ogni traccia ci sono cursori detti *Similarity Gain Slider*: più li si sposta verso destra, maggiore sarà il contributo dato dal relativo loop al risultato finale, non però secondo un criterio di volume, ma di somiglianza (vedi avanti). Loop Mash, infatti, analizza ogni loop importato ricavandone informazioni di tempo, ritmo e spettro, suddividendolo poi in segmenti/slice di uguale durata, per un numero massimo di trentadue segmenti (il numero di quelli da usare può essere modificato con l'editing grafico diretto di quella specie di parentesi quadra bianca posta al di sopra della prima traccia). Importando più loop, il software riconosce, dalle informazioni ricavate dall'analisi, le affinità tra le diverse slice dei vari loop nei confronti di quelle del loop master nella stessa locazione temporale e cerca di originare un loop ritmicamente simile a questo, ma combinando slice degli altri loop secondo criteri di somiglianza temporale, ritmica o spettrale, tenendo conto della posizione dei cursori *Similarity Gain Slider*.

Avete capito? Neanch'io, o forse sì, ma bisogna provare di persona per rendersi esattamente conto di cosa ne può risultare, poiché le parole non possono esprimere appieno l'idea.

Ogni loop può essere sottoposto a pitch-shifting (trasposizione) fino a +/-12 semitoni con il pulsantino posto a destra di ogni traccia, che apre il relativo menù, mentre nella parte inferiore del pannello, accanto ai comandi di trasporto con possibilità di sincronizzazione del risultato finale al tempo del progetto, si può accedere alla pagina Edit (Figura 49), contenente diversi parametri che influenzano il processo di rimescolamento

loopeggiante:

- *Number of Voices*: numero di slice, da 1 a 4, che possono essere usate simultaneamente per rimpiazzare la slice del loop master. All'aumentare del numero, aumenta il carico sulla CPU;
- *Voices per Track*: numero di slice, da 1 a 4, che possono essere prelevate da un traccia per contribuire al loop risultante. Più basso è il numero, maggiore sarà la varietà del risultato finale;
- *Slice Selection Offset*: più si muove questo cursore verso destra, più diminuisce il fattore di somiglianza richiesto per la sostituzione delle slice del loop master (lo so, è una spiegazione un po' criptica, ma così è!);
- *Random Slice Selection*: più si muove questo cursore verso destra, più aumenta la casualità delle sostituzioni;
- *Slice Quantize*: se è a sinistra le slice seguono il pattern ritmico del loop master, se a destra sono allineate a una griglia a ottavi;
- *Staccato Amount*: più si muove questo cursore verso destra, più diminuisce la lunghezza degli slice, con un effetto staccato;
- *Slice Timestretch*: applica del time-stretching alle slice, e si consiglia di usarlo in combinazione con il pitch-shifting o quando si usano insieme loop di tempi metronomici differenti. Aumenta il carico della CPU, poiché il time-stretching è eseguito in tempo reale;
- *Dry/Wet Mix*: potreste ragionevolmente pensare che c'entrino gli effetti, e invece no! Questo cursore controlla l'equilibrio tra volume del loop master e volume delle slice delle altre tracce.

Se invece del pulsante Edit è attivo *Perform*, come in Figura 48, sotto il campo delle tracce compaiono dodici pad che sono in realtà degli *snapshot*, ossia servono per salvare, richiamare all'istante e cancellare la configurazione corrente,

detta *scene*, con tutte le sue impostazioni per ogni parametro; i pad si attivano con il pulsantino rotondo e cambiano colore secondo il loro stato, mentre il pulsante con la x serve per la cancellazione della scena. Si possono perciò salvare fino a novantasei loop per ogni Loop Mash aperto: otto tracce moltiplicate per i dodici pad, tanta roba.

Infine, dal pulsantino che in Figura 48 porta la scritta 1/8 si apre il menù *Jump*, che determina il momento in cui può avvenire un cambio di scena, per esempio non appena si seleziona un nuovo pad (*Now*), oppure sul battito successivo rispetto al momento della selezione (*Next Beat*), o alla successiva mezza battuta (*Next half bar*) eccetera. Le scene possono essere cambiate anche via MIDI, poiché i pad sono mappati sulle note da Do a Si, e sono sempre disponibili su qualunque ottava della master keyboard, dato che essendo dodici ripartono esattamente all'ottava sopra, più comodo di così!

Riassumendo, Loop Mash è una turbina tritatutto universale superconduttrice a reazione atomica sotto pressione, con affettatrice magnetica a propulsione nucleare incorporata ed emissione fotonica allo stato solido-liquido-gassoso; insomma, voi ci mettete dentro quello che volete e lui vi tira fuori l'indescrivibile, che può essere qualcosa di sensato se lo rimpinzate di loop tutti percussivi tra loro più o meno compatibili, come dimostra l'unico esempio audio realizzato apposta per voi (Figura 50; la quarta traccia è stata in seguito eliminata), uno soltanto perché ormai ero arrivato al limite temporale di consegna della recensione, oppure il più folle e disgustoso beverage grooveggiante che si possa immaginare se gli fate invece ingozzare misture di loop senza la minima relazione melodico-armonico-ritmico-temporale tra loro.

Comunque vada, sarà un successo, poiché è uno strumento



50 – Loop Mash al lavoro durante la registrazione dell'esempio audio allegato.

LOOP MASH: ESEMPI AUDIO

01 - LOOP MASH - LOOP PERCUSSIVI.mp3: il solo loop master, formato da un groove strumentale percussivo completo, seguito da un loop di sola cassa e poi di solo shaker, dopo di che entra in azione Loop Mash che rimescola i tre loop in vari modi secondo la posizione dei cursori, variamente modificata durante la registrazione, con ripresa finale del loop master.

davvero affascinante e ipnotico, anche grazie al suo aspetto arcobalenesco. Con Loop Mash c'è da passarci insieme una vita intera, sperimentando, sperimentando e ancora sperimentando.

CONCLUSIONI

Cubase 5 è davvero un aggiornamento importante, poiché ha introdotto tante novità di grande peso, come riferito altrove su questo e su numeri futuri della rivista, alcune lungamente attese, altre inaspettate, ma tutte benvenute, che danno a ogni vecchio utente uno o più motivi per essere molto soddisfatto e non mancheranno di attrarne di nuovi.

Per quanto riguarda più specificamente il parco suoni, oggetto del presente articolo, ora Cubase 5 ha veramente tutto il necessario per affrontare qualunque ambito di produzione

musicale: i tappeti statici li mette Embracer, quelli moderatamente movimentati Spector; Mystic e Prologue fanno da battitori liberi in generi più sullo sperimentale, Monologue copre il simil-analogico, l'unico campo che però a mio parere resta ancora un po' carente e da migliorare, Halion One, già strumento tuttofare, è stato irrobustito. Mancavano i suoni orchestrali di qualità, e ce li hanno messi, anche se soltanto per novanta giorni, poi occorre sborsare qualcosa, ma se non avete già altre librerie dedicate ne vale la pena; a far loro ottima compagnia c'è l'ingegnosissimo sistema VST Expression, nuovo potenziale standard, e la sontuosità del riverbero a convoluzione di gran classe Reverence. E poi ancora: mancavano potenti capacità di creazione di groove e manipolazione dei loop, e adesso ci sono anche loro con due pezzi da novanta come la virtual drum

machine in stile MPC, Groove Agent One, e lo spettacolare Loop Mash, che quando si comincia a usarli non si riesce più a smettere, più il MIDI plug-in Beat Designer per il quale vale lo stesso discorso...

Non tutte le centinaia di preset meritano il massimo dei voti, espressi dalle tre stelle riportate ovunque e troppo generosamente dal Sound Browser, e naturalmente in futuro ne chiederemo ancora di più, perché la fame fonica e la sete sonora di noi suonometri non ha limiti, ma possiamo davvero essere contenti della corposa attrezzatura strumentale fornitaci dal programma, che oltre tutto

si rivela abbastanza leggera sulle risorse di sistema, fatta eccezione per la HSO quando la si usa a fondo, e che ci consente adesso di lavorare su qualunque genere musicale senza dover più ricorrere a strumentazione esterna, per lo meno se non si hanno esigenze davvero particolari, cosicché gran parte dei progetti possono essere portati a compimento senza mai dover mettere il naso fuori da Cubase 5.

Ripeto, un grande aggiornamento che festeggia davvero degnamente il venticinquesimo di casa Steinberg; lo dice uno che abitualmente rinnova il proprio parco software senza alcuna

fretta (leggi: dopo tanti mesi dall'uscita delle nuove versioni) e che questa volta invece è stato un *early adopter*, ossia uno di quelli che si mettono in fila di notte davanti ai negozi non appena viene annunciata la disponibilità del prodotto.

La fila l'ho fatta soltanto virtuale, su Internet, ma appena ho letto nei lanci di stampa cosa offriva Cubase 5 non ho resistito, mi sono comprato l'aggiornamento reale in scatola di cartone e DVD il giorno dopo la sua uscita sul mercato e a distanza di quasi due mesi ancora non ho smaltito la carica di euforia che mi ha travolto e che spero di essere riuscito a comunicarvi... **AV&M**

Caratteristiche principali della versione 5

- Loop Mash - virtual instrument
- Groove Agent ONE - groove machine
- Beat Designer - plug-in per la creazione di beat
- VariAudio - editing del pitch per note singole
- Pitch Correct - plug-in VST3 per il controllo automatico dell'intonazione di parti monofoniche
- REVerence - riverbero a convoluzione VST3, in stereo o surround con oltre 70 response inclusi
- Nuova gestione dell'automazione - nuovo pannello di controllo e nuove funzioni di automazione
- VST Expression - nuovo sistema per operare su librerie di suoni che includono articolazioni, ideale per Vienna Instruments
- HALion Symphonic Orchestra 16-bit Edition TRIAL - versione di prova (90 giorni) per la libreria di suoni Steinberg HALion ONE Extended, ideale per VST Expression
- Supporto X64 - supporto nativo a 64 bit per Microsoft Windows Vista 64 con estensione della RAM indirizzabile a 1 Terabyte.
- Latenza ridotta anche per schede audio on-board
- Total export - Nuovo Channel Batch Export per l'esportazione di file audio
- MediaBay ottimizzato - Prestazioni e interfaccia migliorate

Compatibilità

- Windows XP, Vista, Mac OS X

Ulteriori informazioni e prezzi

- www.steinberg.net

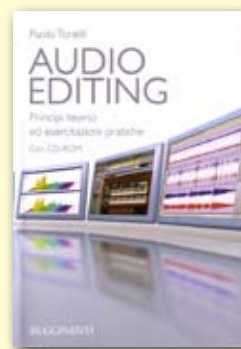
L'autore: Paolo Tonelli

Classe 1965, appassionato tanto di greco classico quanto di chimica, si laurea in Farmacia presso l'Università di Pisa mentre studia teoria e solfeggio, storia della musica, pianoforte complementare, organo e composizione organistica al Conservatorio di La Spezia. Folgorato dai progressi fatti nel frattempo dalle tastiere elettroniche e imbattutosi per caso in un negozio di musica nel numero 20 della rivista Midi Songs, si butta sui sintetizzatori facendosi mandare tutti gli arretrati di MS e qualche tempo dopo (1998) vince un concorso di programmazione di basi MIDI, momento che segna il suo passaggio da lettore della rivista a collaboratore fisso.

Da quel giorno segue l'evoluzione della computer music scrivendo rubriche didattiche e recensioni per tutte le riviste italiane di settore (Midi Songs, Cubase Magazine, CM2, Strumenti Musicali, Now Making Music, Computer Music & Project Studio), specializzandosi in particolare nel campo degli strumenti virtuali.

Autore SIAE più volte premiato in concorsi e arrangiatore (ha seguito, tra gli altri, seminari con i Maestri Renato Serio e Peppe Vessicchio), amante sia del rock, che di swing e di tanti altri generi musicali, ha suonato per anni come pianista in tre formazioni corali gospel, partecipando a decine di concerti live e alla registrazione di due CD, per poi dedicarsi di recente a studi privati di direzione d'orchestra. Per Rugginenti ha edito un monumentale testo teorico-pratico di divulgazione sulla manipolazione dei segnali audio digitali.

- Titolo: Audio Editing. Principi teorici e esercitazioni pratiche. Con CD-ROM
- Autore: Paolo Tonelli
- Anno: 2007
- Pagine: 695
- Editore: Rugginenti
- www.rugginenti.it



VSL e VST Expression di Cubase 5 (prima parte)

SCARICA
IL VIDEO
PRATICO

di Patrick Djivas



Pianeta VSL: come usare Vienna Instruments e VST Expression (1)

Cubase 5 VST Expression e VSL Vienna Instrument

Oggi sono proprio felice. Malgrado ormai decenni passati davanti a un computer a fare musica, dalla preistoria con Atari, Sound Tools (antenato di Pro Tools) e sequencer che stavano abbondantemente su un floppy di 400 Kb, fino ai super sofisticati sistemi di oggi in grado di fare sembrare chiunque (si fa per dire) un music maker eccelso, mi rendo conto che sono ancora in grado di emozionarmi. Perché l'emozione arriva quando ti trovi davanti a qualcosa che ti dà la sensazione, che devi cambiare modo di pensare, che ti fa intravedere che certe cose che hai sempre avuto in mente si possono finalmente realizzare, che hai davanti una prateria di creatività che ti sta chiamando. Eccolo direte, quando Djivas fa il poeta meglio stare alla larga... chissà cosa avrà fumato... No amici! Sono più lucido che mai e ve lo dico chiaro e tondo: **VST Expression di Cubase 5** sta per cambiare la mia e la vostra vita di music maker. Possiamo finalmente gestire le tante articolazioni dei software di oggi senza dovere diventare matti con Key Switch, pedali, canali MIDI e chi più ne ha più ne metta.

In due e due quattro...

Selezioni la nota e gli dici direttamente come deve suonare, punto e basta. Ma vi rendete conto? Non solo, ma con la solita intuizione che permette di intravedere dietro a una



Fig. 1 - Una Expression Map.

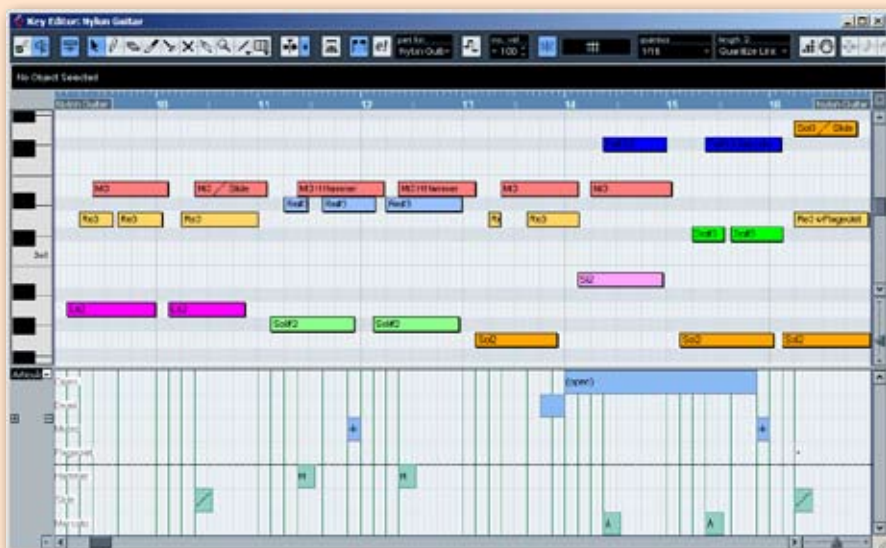


Fig. 2 - VST Expression nella finestra di editing.



Fig. 3 - VST Expression nella partitura.

funzionalità i lati nascosti che permettono di usarla al di là del suo compito primario, scopri che VST Expression ti permetterà di andare oltre, sperimentare, e risolvere agevolmente un sacco di grattacapi virtuali.

Non ho avuto ancora il tempo di studiare a fondo questa nuova tecnologia, ma non ho resistito alla tentazione di giocarci un po'.

Ho messo su un'istanza di **Vienna Instruments** con un paio di patch e, senza neanche leggere il manuale di Cubase 5, ho fatto qualche tentativo tanto per vedere cosa veniva fuori. Ovviamente ho voluto farvi partecipi di questo mio giochino facendo un filmato, certo niente di molto ortodosso, chi conosce bene VST Expression noterà senz'altro che il mio approccio è tutt'altro che accademico, ma fa niente, è solo entusiasmo e ve lo voglio comunicare.

Però faccio una promessa: almeno quattro o cinque filmati didattici per illustrare a fondo questa formidabile tecnologia, passo dopo passo, cercando di capire come funziona e come sfruttarla al massimo. Questo è il trucco, capire come funziona e non è così facile, entrare nell'essenza della funzionalità, comprendere come ragiona, imparare la sua lingua per farle fare quello che vogliamo.

Un coppia di assi!

Qual è il partner ideale per questa esperienza? Senza dubbio Vienna Instruments di VSL. Una libreria superlativa, con un player che permette di tentare l'impossibile. In questo modo prenderemo 2 piccioni con una fava, anzi più che 2 piccioni direi che si tratta di 2 aquile reali, VST Expression e VSL Vienna Instruments.

Certo ci vorrà un po' di tempo prima che si costruiscano tutte le mappe di base per VST Expression, ma la community è potente e sono sicuro che in pochi mesi troveremo in rete un sacco di materiale oltre a quello che costruiremo e che metteremo ovviamente a disposizione di tutti. Sto già pregustando il cambiamento con software potentissimi come Prominy SC e tanti altri, strumenti formidabili, ma alla fine poco utilizzati perché troppo macchinosi da gestire.

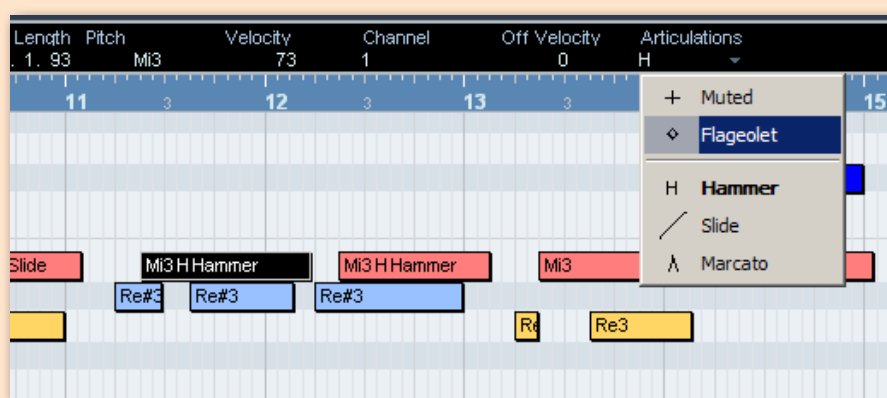


Fig. 4 - VST Expression nella barra delle Info.



Fig. 5 - Le Articolazioni...



Fig. 6 - Matrice di Vienna Instruments.



Fig. 7 - I controlli per la selezione dell'articolazione in Vienna Instruments.



Fig. 8 - L'interfaccia completa di Vienna Instruments.

Insomma, questa volta Steinberg ha fatto centro, anche se come al solito, bisogna dire che Cubase 5 è ancora alle prime armi, con alcuni bug, ma devo dire molto stabile. La sensazione è che stanno cercando di fare il salto di qualità, anche con l'uscita dell'hardware dedicato MR 816csx del quale parleremo a breve. Diciamo pure, la presenza del gigante Yamaha si fa sentire, i ragazzi fanno sul serio e i risultati arriveranno di sicuro. L'unica cosa che manca a Cubase 5 è un sistema tipo il Beat Detective di Pro Tools e non è una mancanza da poco, ma le mie spie dicono che stanno lavorando a novità eccezionali, speriamo bene... Intanto una novità eccezionale l'hanno già azzeccata e si chiama VST Expression! **AV&M**

Registrare la batteria (3)

di Simone Pippi

**Ultimo appuntamento dedicato alla batteria.
Posizionamento e registrazione con i microfoni panoramici.**

SCARICA I FILE
DI ESEMPIO

Premessa

In questa terza puntata ci dedicheremo al posizionamento e alla registrazione dei microfoni panoramici che, a confronto dei singoli componenti della batteria, richiedono qualche attenzione in più. I microfoni panoramici vengono posizionati e direzionati

in prossimità della batteria in modo da riprendere il suono diretto e anche quello riflesso della stanza in cui si diffonde. Gli esempi audio che seguono sono stati eseguiti con l'aggiunta di un microfono dedicato alla cassa e un altro per il rullante.

Microfoni utilizzati

- Electro Voice N/D 868 (cassa)
- Shure SM 57 (rullante)
- Shure SM 81
- Shure 16A
- AKG C 1000 S
- AKG C 4000 B
- Neumann TLM103 ni

Esempio n. 1

In questo primo esempio è stata utilizzata una coppia di microfoni a condensatore, il modello SM81 della Shure. I microfoni sono stati entrambi posizionati a 130 cm dal centro del rullante, fuori asse rispetto ai piatti, ovvero dalla campana. Con questa tecnica potremo ottenere una divisione più netta dei canali audio (sinistro/destro) dovuta dalla ristretta distanza dei microfoni dalla batteria.

Ascoltate il file:

- 01_Panoramici_SM81_130.mp3



NOTA

È buona regola posizionare in maniera equidistante i microfoni panoramici prendendo come punto di riferimento il centro del rullante al fine di evitare un indesiderato sbilanciamento del campo stereofonico.

Esempio n. 2

Seguendo la nota riportata nel primo esempio, proviamo a posizionare i due microfoni panoramici a distanze differenti: quello dal lato dell'hi-hat a 110 cm, mentre quello dal lato del ride a 160 cm. I microfoni panoramici utilizzati sono AKG C1000 S. Nell'ascolto potremo notare quanto abbondi di presenza il rullante sulla parte sinistra del campo stereofonico.

Ascoltate il file:

- 02_Panoramici_No_Equid_C1000_110_160.mp3



Esempio n. 3

In alternativa al primo esempio, i microfoni panoramici possono essere posizionati sopra la testa del batterista. Non a caso questa tecnica, nel gergo anglo-americano, viene denominata "overhead". Per questa tecnica sono stati utilizzati due microfoni a condensatore AKG C1000 S e sono stati posizionati rispettivamente a 150 cm dal centro del rullante.

Ascoltate il file:

- 03_Panoramici_C1000_150.mp3



Esempio n. 4

Adesso proviamo a utilizzare due coppie di microfoni panoramici. Per la ripresa sono stati posizionati due microfoni a condensatore AKG C1000 S dietro il batterista ad un'altezza di 150 cm, e una coppia di Shure SM81 posizionati sulla parte frontale della batteria ad una distanza di 130 cm, sempre in riferimento al centro del rullante. In questo modo il suono ottenuto sarà più ambientale e la presenza di rullante e tom sarà più accentuata rispetto ad una sola coppia di microfoni panoramici.

Ascoltate il file:

- 04_Panoramici_Due_Coppie_C1000_150_SM81_130.mp3

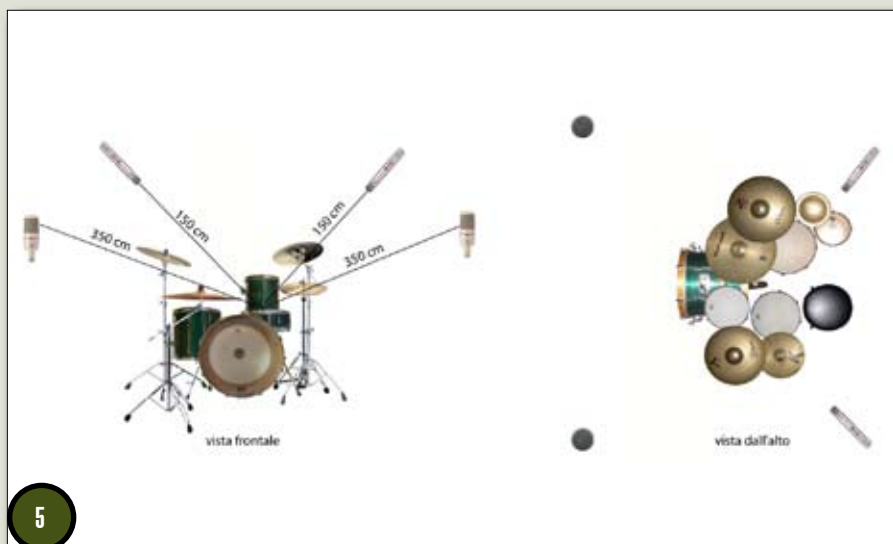


Esempio n. 5

Anche in questo esempio sono stati utilizzati due coppie di microfoni: l'AKG C1000 S posizionati sopra il batterista ad una distanza di 150 cm dal centro del rullante, e una coppia di AKG C4000 B in modalità omnidirezionale ad una distanza di 350 cm dalla batteria. Con questa tecnica gli AKG C4000 B agiscono da Room Mic, ovvero da microfoni dedicati esclusivamente alla ripresa del riverbero naturale ambientale.

Ascoltate il file:

- 05_Panoramici_Due_Coppie_C1000_150_C4000_350.mp3



Esempio n. 6

In questo esempio, oltre all'applicazione dei microfoni panoramici, aggiungiamo un terzo microfono a condensatore dedicato alla ripresa dell'Hi-Hat in modo da enfatizzare la presenza di questo essenziale elemento ritmico. Il microfono utilizzato è un Neumann TLM103ni ed è stato posizionato a 20 cm in direzione del centro dell'hi hat. La coppia di microfoni panoramici utilizzati sono gli AKG C1000 S, posizionati sopra il batterista equidistanti dal centro del rullante a 140 cm.



Ascoltate il file:

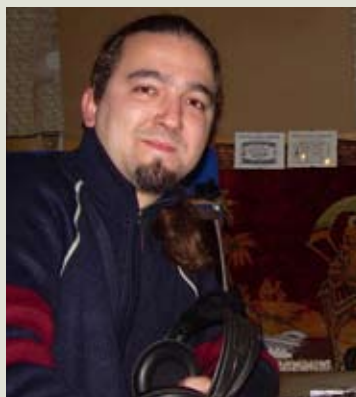
- 06_Panoramici_&Hi-Hat_C1000_140_TLM103_20.mp3

Esempio n. 7

In alternativa al precedente esempio, potremmo sempre applicare due microfoni panoramici AKG C1000 S sopra al batterista ad una distanza di 140 cm dal centro del rullante, e uno Shure 16A posizionato sotto la campana del ride ad una distanza di 10 cm.

Ascoltate il file:

- 07_Panoramici_&Ride_C1000_140_16A_10.mp3

**L'autore: Simone Pippi**

All'età di 12 anni inizia a suonare la batteria frequentando corsi privati e portando avanti il suo interesse musicale nel corso dell'età adolescenziale. Grande amante della musica Metal, nel 1994 forma con altri amici un gruppo Trash, di cui farà parte per i successivi 10 anni. Nel 1995 entra al conservatorio "L. Cherubini" di Firenze, dove approfondisce gli studi sugli strumenti a percussioni e impara a suonare il pianoforte. In questo periodo, comincia anche ad interessarsi alla registrazione multitraccia. Nel 1998 crea un suo studio di registrazione, in cui sviluppa le varie conoscenze relative alle tecniche di registrazione e missaggio apprese da autodidatta. Nel 2005 i suoi gusti musicali cambiano ed entra a far parte di un gruppo Pop/Rock, con il quale tuttora suona il piano elettrico e produce album/demo a livello amatoriale all'interno del proprio studio. Attualmente lavora in una ditta d'informatica, occupandosi del settore tecnico e commerciale.

MICROFONI USATI NELLA SESSIONE DI REGISTRAZIONE

NEUMANN TLM103NI



ELECTRO VOICE N/D 868



SHURE SM 57



SHURE SM 81



SHURE 16A



AKG C 1000 S



AKG C 4000 B



Le schede tecniche dei microfoni sono disponibili dal database microfoni online sul sito www.audiovideomusic.it.

AUDIO VIDEO & MUSIC
Le più belle riviste online in PDF

DATABASE MICROFONI (458 prodotti in costante aggiornamento)
(1° lista d'attesa dei prodotti)

Marca	NEUMANN
Modello	TLM 103
Tipo	Condensatore
Polarità	+- (Bilanciata)
Tipo di capsule	Capsula larga, con rete ultraleggera
Risposta in frequenza	20Hz - 20kHz
Sensibilità	20mV/Pa
SPL max	120dB (a 0,5Pa/1kHz)
Rumore equivalente	17 dBS
Impedenza	300
Carico raccomandato	1kΩ
Alimentazione	Phantom 48V, max 10mA
Alimentazione Alt.	9V/100mA
Interfaccia Pad	
Interfaccia Line-out	
Selettore Polarità	ON/OFF
Connessioni	XLR-3pin
Colore	Argento
Peso (g)	200
Lunghezza (mm)	100
Larghezza max (mm)	30
Accessori	Custodia in legno, stativino per 300g
Varie	Indicatore per auto-PAD, per il cavo XLR, max 100m, max 100V
Sito produttore	www.neumann.com
Sito distributore	www.audio.it
Prezzo medio (euro)	350



Risposta in frequenza

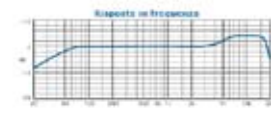
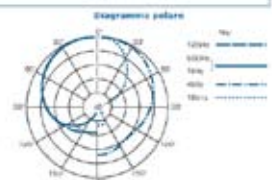


Diagramma polare



(dati forniti da microphone-database by Rycote & Co. (edizioni) e dalla azienda produttrice)
Copyright © 2000 Audio Video & Music.

Registrare una band

di Louis Viviers

 SCARICA I FILE
DI ESEMPIO

Registrazione di una giovane pop-rock band.

Stoitiel 20.03.2009

Mi sono capitati in studio un gruppo di rockettari che devono registrare dei brani per produrre il proprio CD e, dopo aver loro spiegato che mi sarebbe stato utile usare alcuni spezzoni del loro materiale per fare un articolo su AV&M, si sono gasati e hanno detto...

DA!

Adesso il mio problema sarà far entrare tutto nell'articolo che per ovvi motivi di spazio non dovrebbe superare gli 8000 caratteri. Proviamoci... Allora gli strumenti da riprendere sono: batteria, basso, chitarre elettriche.

Per la batteria userò un set di microfoni Superlux che riprenderanno cassa, rullante, HH, tre tom e due overhead per i piatti e il suono generale dello strumento.

Cominciamo dunque a montare la batteria e verificare che non ci siano rumori eccessivi di meccanica, quindi evitare hi-hat che cigolano, supporti per i tom che vibrano, il pedale della cassa in ordine e silenzioso, possibilmente con battente in legno per avere un attacco più deciso. Accordare la batteria è indispensabile ai fini di un buon equilibrio tonale in "tinta" con il genere che si andrà a registrare.

Cassa (Microfono dinamico) Cardiode

Il microfono va posto all'interno. Rivolgetelo con la capsula verso il battente leggermente fuori asse per avere un attacco più incisivo, distanza di 15 cm, poi variate ascoltando il risultato nei monitor per ottenere il suono che cercate. Mettete anche del materiale fonoassorbente sul fondo, anche una coperta va bene, per attenuare il tipico "boom". Si può comprimere leggermente e usare un noise gate se si vuole un suono più stretto ed esente da rientri.

Rullante (Microfono dinamico) Cardiode

Il rullante va microfonato con la capsula rivolta verso il punto di battuta della bacchetta tenendolo vicino al bordo sinistro a pochi centimetri dalla pelle in modo che guardi il centro. Per ridurre rientri dello hi-hat, separatelo con degli schermi di gomma piuma (autocostruiti). La distanza sarà di circa 3-6 cm e anche qui vale la regola di variare la posizione fino al raggiungimento del suono voluto.



Il gruppo Angel.



La regia.



L'ampli microfonato.

Hi-hat (microfono condensatore diaframma piccolo) Cardioidi

Microfonatelo all'estrema sinistra il più lontano possibile dal rullante evitando di riprendere gli sbuffi d'aria dei piatti quando si aprono e chiudono, i quali provocherebbero indesiderati pop nella ripresa. Con un filtro passa alto potete tagliare la parte bassa dello spettro e riprendere solo le frequenze del pezzo.

Tom (microfono dinamico) Cardioidi

Solitamente sono tre, ma potreste trovarvi anche con una batteria che ne ha solo due. Poco importa... la tecnica rimane identica. In questo caso, abbiamo usato dei supporti da attaccare direttamente sui bordi della pelle superiore, ovviamente sulla parte alta e posizionando a 3 cm dalla pelle ed inclinato di 45°.

Se doveste riscontrare all'ascolto in monitor un eccessivo sustain, usate dei pezzettini di stoffa o feltro "scocciandoli" sulla pelle, ma lasciando libero un bordo. Cercate di non eliminarlo troppo altrimenti verrà fuori un suono tipo scatola vuota. Un'alternativa è quella di togliere la pelle inferiore e imbucare dentro il microfono. Avrete più timbro ma un po' meno attacco ed eviterete anche qualche bacchettata dell'esecutore.

Piatti (due microfoni a condensatore) Cardioidi

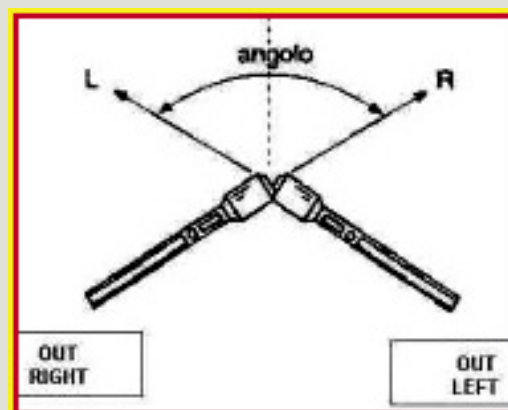
Stavamo dicendo? Ah sì... i piatti. Come li microfoniamo? Direi con due belle aste robuste e pesanti e soprattutto due bei mic da attaccare sopra, altrimenti da sole servono ben poco. Qui bisogna catturare tutte le componenti frizzanti dei piatti (ding, dong, splash, crash...). Li mettiamo sopra i bordi distanti da 60 a 90 cm e dovranno riprendere anche il suono generale che in fase di mix permetterà di dare più vita al tutto. Avete fatto caso che tutti i nuovi plug-in di batterie reali contengono i campioni overhead e room? Sapete perché? Non certo per attirare di più la nostra attenzione, ma unicamente per avere le stesse condizioni ed il controllo che si ha in una registrazione che usa appunto la tecnica descritta qui.

Registrazione

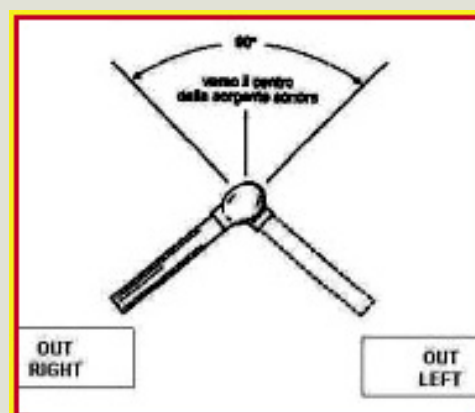
Registrate su due tracce mono, panpottate left e right e regolate il gain facendo eseguire degli splash forti al batterista, i piatti devono sentirsi in primo piano e il resto del kit sotto.

Vanno sospesi a 60-90 cm in tecnica spaziata sopra i bordi perché più vicino riprenderemmo il suono delle basse in alternativa montate le capsule insieme (in questo caso consiglio dei mic a diaframma piccolo più facili da gestire) coincidenti ma ricordate rivolti verso i bordi dei piatti.

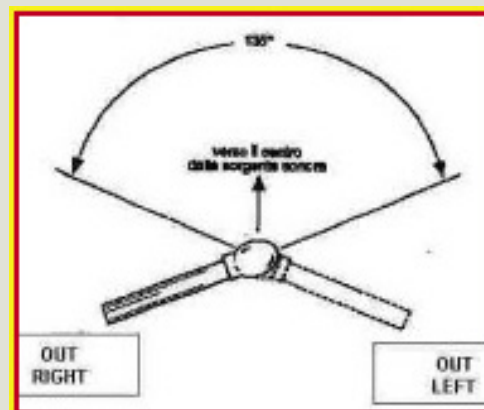
Bene questa è una delle tante tecniche possibili per questo strumento e per ragioni di spazio ci fermiamo qui, in futuro riprenderò l'argomento e ne esamineremo altre.

Tecniche di microfonaggio

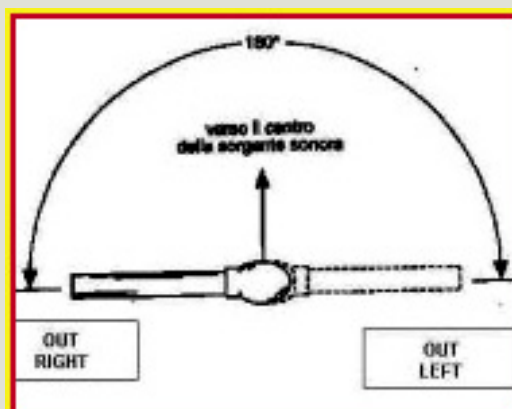
Microfoni coincidenti.



Microfoni angolati a 90°.



Microfoni angolati a 135°.



Microfoni angolati a 180°.

Basso Elettrico

Va ripreso con DI BOX oppure ingresso Hi-z della scheda audio (Yamaha i88x).

Inizierei col darvi dei consigli pratici. In ambito project studio, a meno di avere spazio adeguato, meglio andare in diretta evitando l'ampli esterno specie se il bassista deve suonare insieme alla batteria e non in overdubbing.

La ragione penso sia facilmente comprensibile: nessun rientro nella track del basso e totale controllo del suono. Nel caso lo si usasse perché il produttore o il bassista hanno in mente quel suono che esce dai coni e vuole suonare col batterista per avere più tiro e feeling, usate dei pannelli fonoassorbenti da piazzare intorno o davanti all'ampli. Il livello di registrazione deve essere il più costante possibile intorno ai 6 dB se vogliamo che sia udibile durante tutto il pezzo.

Molto dipenderà dallo strumento usato e dall'esecutore e forse saremo costretti a comprimere per aiutarlo.

Nel caso specifico, ci siamo limitati ad usare una Directbox della Behringer, suonando in overdubbing con la batteria premixata in cuffia.

Il nostro bassista ha voluto suonare alcuni brani in regia perché l'ascolto gli sembrava più adatto a entrare nell'atmosfera live, giovando alla sua ispirazione esecutiva.

La chitarra elettrica (Condensatore Samson C01)

Generalmente il chitarrista in fatto di suoni ne vuol sapere sempre una più del diavolo (ovvero il fonico) e dunque, prima di procedere, ascolto con calma i suoi consigli e il suono che vuole riprendere, dopodiché, sempre con calma procederò nella stesura del patto di alleanza per il raggiungimento del fine comune: un bel suono!

Per tutti i brani è stato usato un ampli della Vox privo di valvole, una Fender Strato Mexico e nuvole e scatolame di fabbricazione Russa con una piccola valvola all'interno per "scaldare" un po' il suono e aggiungere punch (Yerasof).

Il microfono è stato piazzato a 3-4 cm dal cono e fuori asse. Per le regolazioni di chitarra ampli ed effetto pedale ha tirato fuori il telefonino e le ha copiate pari pari alle foto che aveva scattato hai potenziometri. Ho usato un microfono a condensatore con diagramma polare cardioide perché dopo un po' di prove fatte con un Audix e Shure Beta 58 (SM57 non era disponibile) è risultato vincente per la nostra catena audio, chitarra, effetto, ampli.

Non ho usato effetti in fase di ripresa sul mixer. Abbiamo fatto tutto in overdubbing con diversi take di ritmiche, riff e solo. Per l'ascolto in cuffia ha usato una AKG K141 monitor sparate a manetta.

Fine della ripresa

Ok ribiatta. penso che sia tutto. Mi è venuta fame e vado a farmi una bella pizza da Giuseppe! Allego tabella frequenze e file MP3 che potrete rimescolare a vostro piacimento. Ci vediamo la prossima. Pacà. Dasvidania. **av&m**

Tabella Frequenze e Armonici

Strumento	Fondamentali (Hz)	Armoniche(kHz)
Cassa	30-147	1-6
Rullante	100-200	1-20
Piatti	300-587	1-15
Tom	350-700	5-8
Basso Elettrico	41-300	1-7
Chit. Elettrica (Con Amplificatore)	82-1318	1-3,5
Chitarra in diretta	82-318	1-15

L'autore: Louis Viviers



Nasce in Africa nello stato della Rhodesia (attuale Zimbabwe) cresce nella cittadina Ligure di "Arma di Taggia" (San Remo). Artisticamente si forma a Milano, frequentando scuole private di musica Jazz, Rock, Pop, Etnica. Suona il basso elettrico e canta (allievo del M° Mino Fabiano). Nel 1974 fonda un gruppo di jazz rock gli "Aton Ra" col quale vince il primo premio al festival "Incontri Alternativi". Partecipano al festival non stop a Milano "Concertone del SIM" al Velodromo Vigorelli. Nel 1978 partecipa assieme agli amici musicisti Lorenzo Pergolato e Angelo Lettini all'incisione del primo disco dell'artista Faust'o a fianco di Alberto Radius e Franco Graniero. Negli anni 1978-79 partecipa come bassista alla tournée di Alberto Camerini. Nel 1979 collabora con Nicola Calgari sassofonista di Ramazzotti, Treves Blues Band, A. Camerini negli studi della Bips Eecords, come turnista e consulente editoriale. Nel 1998 esce il disco Louis Viviers "Canzoni da Mille

e una Notte" con composizioni del musicista arrangiatore Gino Puglisi.

Nel 2000 riceve l'incarico di collaboratore artistico della Idyllium Records di Mogavero Sabino, chitarrista di Toto Cutugno. Dal 2005 diventa direttore artistico per la Russia sempre per conto della Idyllium e produce due dischi di band locali, la White Jazz Band e l'ecclettico pianista Armeno Tigran Grigoryan. Attualmente gestisce il Project Studio "Margarita" nel quale svolge la sua attività di fonico, senza disdegnare esibizioni Live con gruppi di genere vario, ensemble di flamenco, Big Band e Rock.

ASSOCIAZIONE CULTURALE DI MASSA E COZZILE

IN COLLABORAZIONE CON

WAVE & SOUND



PRESENTA

SOUND REC CLINIC

presso CIRCOLO ARCI di Margine Coperta

18-19 APRILE 2009

**SOLO
EURO 25!**

con la partecipazione di Pier Calderan

PROGRAMMA DELLA CLINIC

-  Home recording e Project Studio
-  Tecniche di registrazione
-  Dimostrazioni in tempo reale
-  Applicazioni DAW per l'audio
-  Registrazione e editing audio
-  Missaggio & Mastering

Orario: Mattina ore 10:00 - 13:00 Pomeriggio ore 15:00 - 18:00

PER INFORMAZIONI E ISCRIZIONI:

331 5992251 Marcello Rossi

349 3257274 Simone Pippi

simonepippi@virgilio.it

Sibelius School

Le puntate precedenti su Sibelius sono disponibili gratuitamente nella sezione Arretrati del sito www.audiovideomusic.it

di Salvatore Livecchi

Continua la nostra passeggiata alla scoperta dei Plug-in di Sibelius, che come vedremo sono davvero numerosi e risolvono molto rapidamente piccoli e grandi problemi della notazione.

Riassunto

Nelle due precedenti puntate sui plug-in ci siamo soffermati sui quelli più utilizzati e su quelli dedicati alla gestione delle alterazioni.

Vediamo in questo appuntamento quelli dedicati all'analisi musicale.

Analisi automatizzata

La musica è sicuramente sentimento, ma una parte della sua natura è anche matematica e logica, anche nella musica dei secoli scorsi. Dunque l'automazione portata dall'informatica entra in gioco molto agevolmente ed ecco infatti diversi procedimenti pensati ad esempio per l'armonia e l'analisi di una composizione.

"Aggiungi scala gradi Schenker"

- Dopo aver analizzato la partitura, il plug-in aggiunge i gradi della scala Schenker sopra o sotto il rigo. Per richiamare il plug-in occorre selezionare una frase in una singola tonalità (cioè privo di cambi tonalità) o l'intera partitura (se ha una sola tonalità) e scegliere Plug-in > Analisi > Aggiungi scala gradi Schenker. Si aprirà una nuova finestra di dialogo (fig. 2), in cui possiamo effettuare alcune scelte per personalizzare il funzionamento del plug-in:
- Fila Verticale: imposta se i simboli "Λ" o "v" vengono inseriti sopra il grado della scala (quando l'opzione è attiva) oppure a sinistra del grado della scala (quando l'opzione non è attiva).

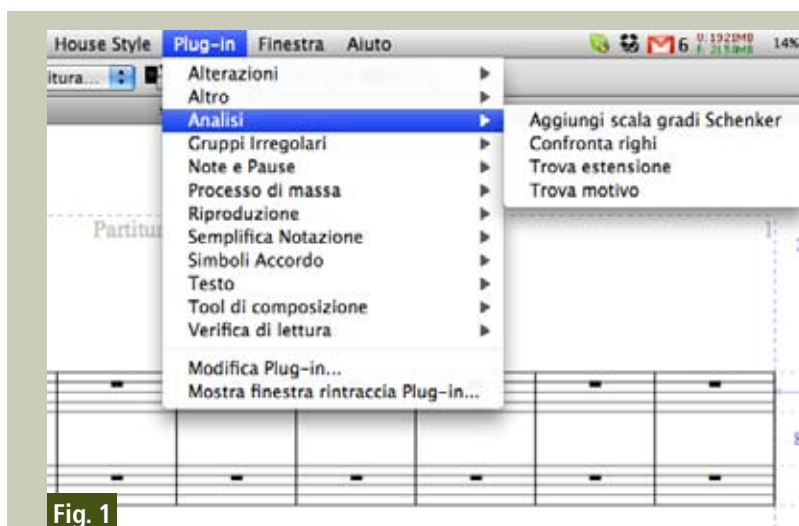


Fig. 1

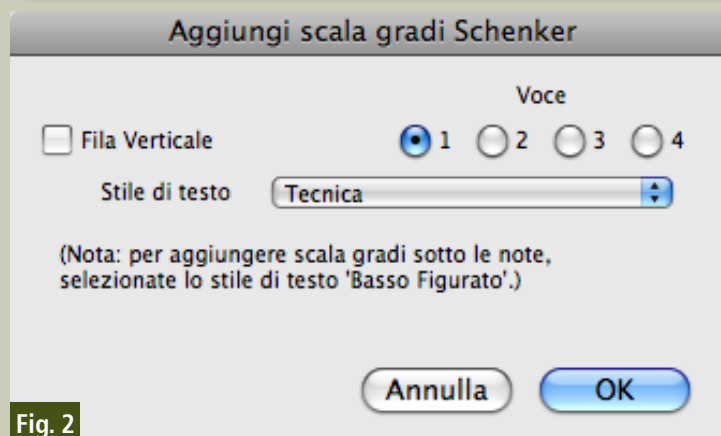


Fig. 2



Fig. 3

- Voce: consente di impostare quale voce vogliamo far analizzare;
- Stile di testo: determina come verranno visualizzati graficamente i gradi della scala e dove saranno scritti. NB: tutti gli stili, tranne Figured bass - che li colloca sopra - collocano il testo sopra il rigo;
- Aggiungi a passaggio selezionato/intera partitura: permette infine di impostare l'azione del plug-in, occorre infatti scegliere l'opzione per la partitura intera solo se non ha cambi di tonalità.

Al nostro "OK" i gradi della scala saranno analizzati e scritti nella partitura secondo le opzioni definite.

"Confronta Righi"

Questo plug-in analizza coppie di pentagrammi (all'interno dello stesso file) e ne evidenzia le differenze. Dal menu Plug-in selezioniamo la voce Analisi e poi Confronta righi, si aprirà la finestra di dialogo (fig. 3) con diversi parametri da impostare, vediamo.

- Note e Pause: attiva l'analisi tra le differenze di note e di pause (per esempio tipo di nota e tipo di pausa, numero di voce, intonazione ecc.)
- Linee: attiva l'analisi tra le

differenze dei tipi di linea, la loro lunghezza etc. (Nota bene: funziona solo per le linee del rigo e non per quelle di sistema)

- Chiavi: attiva l'analisi tra le chiavi dei due pentagrammi
- Testo: attiva l'analisi tra le differenze degli oggetti testo (Nota bene: non indica però la differenza tra stili diversi e loro dimensione - funziona solo sui testi del rigo e non su quelli di sistema).
- Differenza Colori in: permette di far evidenziare i testi solo nel rigo in alto, solo nel rigo in basso o in entrambi.
- Passaggio selezionato e Tutto lo spartito: imposta il plug-in solo nel passaggio che abbiamo evidenziato (prima di attivare il plug-in) o in tutta la partitura realizzata.

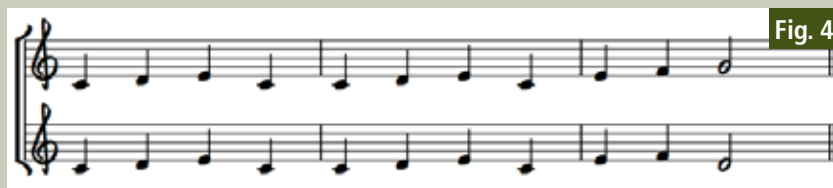


Fig. 4

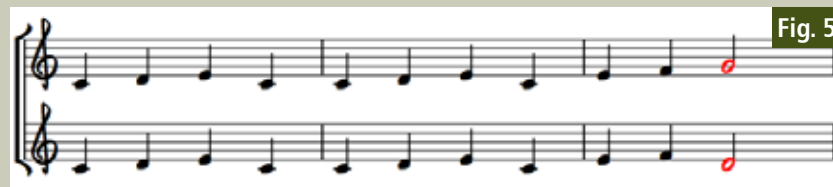


Fig. 5

Per fare un esempio potete vedere fig. 4 (la partitura da analizzare) e fig. 5 (la partitura analizzata, in cui Sibelius ha evidenziato automaticamente le due note differenti nei due pentagrammi).

Saluti

Anche per questo mese la puntata è giunta al termine. Se qualcosa non fosse stato chiaro o se aveste semplicemente delle domande da porre, l'appuntamento per gli approfondimenti è sempre sul primo forum italiano di Sibelius. Più di 350 iscritti di tutta Italia e molte discussioni vi aspettano! L'indirizzo è sempre lo stesso www.sibelius.forumup.it. Noi ci diamo appuntamento al prossimo numero di "Audio Video & Music". Buona musica a tutti! **av&m**

L'autore: Salvatore Livecchi



Salvatore Livecchi è nato ad Aosta nel 1978. Parallelamente agli studi di chitarra classica presso il conservatorio di Aosta (sotto la guida del M° Roberto Milani), si è laureato a pieni voti con Andrea Valle presso il MultiDams, Facoltà di Scienze della Formazione di Torino. Ha poi ottenuto un Master in "Web Community Manager" presso la e-Learnig ONE di Cassino (Fr) per poi perfezionarsi a Roma in orchestrazione virtuale con il M° Antonio Genovino (docente presso l'IITM - Istituto Italiano per le Tecnologie Musicali) e con il M° Maurizio Gabrieli (Cattedra di Composizione e di Tecnologie del Conservatorio

"Santa Cecilia" di Roma).

È docente certificato Steinberg per i software Steinberg e Sibelius dal 2006. Svolge attività di docenza (orchestrazione virtuale, informatica musicale e notazione assistita) presso l'Alta Formazione Artistico Musicale di Aosta, presso corsi del Fondo Sociale Europeo, presso il CMA (Centre Musique Aoste) e diversi corsi estivi di perfezionamento musicale.

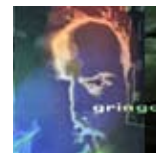
È direttore di MultiMediaVda, studio di giovani creativi del web, dell'audio, della grafica e del video. Scrive la rubrica "Sibelius School" per la rivista Audio Video & Music, diretta da Pier Calderan. Ha scritto e orchestrato musiche per televisione (Rai 3), pubblicità (Italia 7 e diverse TV del digitale terrestre), teatro e documentari (Extra Campus Tv). È autore del libro "Una vera orchestra virtuale" (MultiMediaVda www.multimediovda.com).



Synapse Audio Pericolo in Rete



di Alessandro Camanini



Introduzione

Orion Platinum "complete virtual studio software", cavallo di battaglia della teutonica Synapse Audio, raggiunge ora i 64 bit con la vs. 7.62, i minimi requisiti necessitano specifiche hardware superiori (P4/1.4GHz, istruzioni SSE2, Ram 512 MB). Software di produzione musicale dalle caratteristiche originali ed una versatile architettura WYSIWYG (quello che vedi è ciò che ottieni), acronimo semplificante ma non riduttivo a livello di qualità intrinseca del prodotto. Nonostante l'approccio user-friendly della GUI e ad un prezzo decisamente competitivo, rimane un pianeta... anzi pianeti distanti, come la stellare costellazione Orion!

Si è fatto conoscere progressivamente in Internet dalla release 3.0 (2001 circa), sono reperibili editoriali e tutorial a riguardo. Spesso sottovalutato, forse incompreso come progetto, si ripresenta ora con armi più affilate rispetto al passato. Grazie agli importanti aggiornamenti di sistema, estetica e codice dalla 7.0 in poi, allineandosi ai processori multicore di ultima generazione, si è progredito raggiungendo una maturità ed una personalità, quest'ultima sempre più difficile da identificare. Rivelatosi mezzo trasversale e dinamico, non pare adagiato agli ingrandimenti strutturali ed orpelli ridondanti, ma calibrato per una compilazione di sintesi, accorpando moduli sonori nativi di sintesi FM, Analogue, Wavetable e Sampler di qualità ed un notevole assetto di effettistica (MultiFXDelay/Echo/Dynamics/Filter/Chorus, Distortion/Flanger ecc in particolare la convolution di Impulse Response Processor) Attualmente la release ufficiale è giunta alla 7.62, pare in arrivo la nuova vs. 8.0 prevedendo altri passi importanti. Versioni persino "costruite" da segnalazioni collettive (patches, debug, beta vs. ecc.), suggerite dai cosiddetti orionauts sparsi nel globo, immersi nei forum dello stesso dominio synapse-audio.com e nel sito aggiuntivo di supporto www.orion-reloaded.com (presets, soundbanks, tutorials, skins ecc...). Spazi web attornati all'utenza e dalla stessa traducendosi elementi pratici ed intelligenti in contesti progettuali del genere.

Editing e Arrangiamento...

Orion Platinum può essere difatti considerato autentico strumento di produzione. Utilizza in prima battuta la modalità PATTERN subito avviata



Caratteristiche principali

- Sezione 4 Bus e Master Section
- Mixer a 64 canali audio/MIDI
- Due mandate effetti per canale
- Equalizzatore parametrico a 4 bande per ogni canale
- Pattern-sequencer con Piano Roll e Step Sequencer
- Multi-FX interna assegnabile (delay, reverb, distortion, filtering, vocoder, phaser, flanger e chorus)
- 11 Virtual synths (Ultran, Tomcat, Sampler, Wasp, Drums, Monobass, XR-909, Wavefusion, Screamer, Plucked String 4, MIDI Out, Toxic II, Toxic III, Sampler)
- Supporto dei protocolli ASIO, MME, Rewire 2, VST/VSTi/DX/DXi.
- Libreria con oltre 800 presets con oltre 1Gb di libreria sonora.
- Streaming del master a 32bit/192 Khz (formato Wav, Ogg, Mp3)

Aggiornamenti dalla 7.5 in poi (fino alla 7.62)

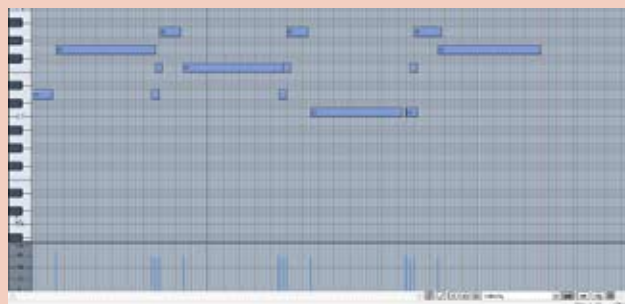
- Nuovo motore con supporto multiprocessore e performance superiore a qualsiasi PPQ
- Implementate istruzioni SSE2/SSE3
- Auto-Tracking EQs migliorato
- Nuovo effetto: Platinum Limiter (modellato su base 1176LN)
- Nuovo arpeggiatore con opzioni aggiuntive
- VU Meters migliorati con opzione peak-hold
- Ultima sessione automaticamente ripristinabile (hold SHIFT on startup to bypass)
- Presets dei Plug-ins (MultiFX, BandFX) possono essere memorizzati, compresi quelli interni.
- Supporto Sostenuto e Soft Pedal
- Piena compatibilità protocollo VST2.4, gestione migliorata dei preset
- Stream To File supporta il mastering diretto MP3 e OGG
- Numerosi Skin personalizzabili
- Windows Vista compatibile (come administrator)

dalla relativa finestra di gestione (per l'appunto Pattern-Window) la quale ospita il generatore sonoro selezionato; accorpa dirette funzioni come la griglia "binaria" alfanumerica A-1/H-8 dei patterns effettuati, la selezione e salvataggio dei Presets, durata (length), canali MIDI e la polifonia e Genetics, add-on proprietario di autogenesi per presets/sounds. Gli altri dettagli verranno descritti nei passi successivi.

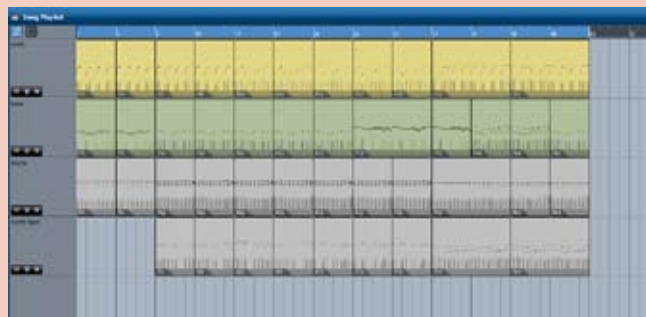
Questa diretta simbiosi fra i vari elementi dimostra un esclusivo Modus Operandi. Passando successivamente attraverso la modalità SONG appare la pagina principale per la disposizione multitraccia dei pattern stessi, denominata Playlist. Funzionale e quantizzabile a piacimento, tuttavia un attimo spartana e migliorabile. In questa finestra è possibile introdurre i files Audiotracks (formato wav/aiff), in preciso timestretch sincronizzato al BPM della multipla Playlist. Per questi eventi, si suggerisce l'appoggio di un Sound Editor (SoundForge, WaveLab ecc), alternativamente assegnarli via Rewire, pienamente supportato. L'arrangiamento dei pattern e delle sequenze avviene principalmente con l'antico e indomabile Piano Roll, dotato delle funzioni fondamentali (decisamente migliorato l'assetto delle beats/durata e la configurazione di velocity, sustain, comandi, ecc) correlato ad un Event Editor della Playlist stessa e un Tempo Editor "variabile" durante il percorso. Molto accurato e personalizzato il Cut/Copy/Paste di patterns, selezioni e controlli. Altri tools sono dei piccoli gioielli algoritmici, come l'avanzato Arpeggiatore, programmabile sia in tempo reale che "renderizzato", i Groove Template, Pluck Template e operazioni di Randomize adattabili per customizzazioni particolari di stili e generi musicali. Completa il quadro un modulo MIDI out per eventuali dispositivi esterni ed il supporto microtonale, grazie al protocollo SCALA *.scl applicato ormai da parecchi software e tastiere.

Interfaccia Virtuale e Controlli...

Quella diretta simbiosi rivelata nel paragrafo precedente è distinguibile da un linguaggio univoco in quasi tutte le sue parti, apprestando una gestione ottimale pressoché identica per i nativi Virtual e plug-ins VST, davvero integrati nella medesima intellaiatura. Totalmente parametrabili tramite mappature proprietarie con la veloce feature del MidiLearn, oppure universali (VST/CC a scelta), entrambi e comunque automatizzabili. Sotto questo aspetto, il management di questi materiali risulta più compatto e meno dispersivo ad altre soluzioni, le quali tendono a differenziare. Orion Platinum rimane più affine alla concezione di "Sintetizzatore" rispetto allo schema del sequencer tradizionale, grazie alla duttile interfaccia di collegamento, la Pattern-Window già menzionata. Difatti non necessita di operazioni



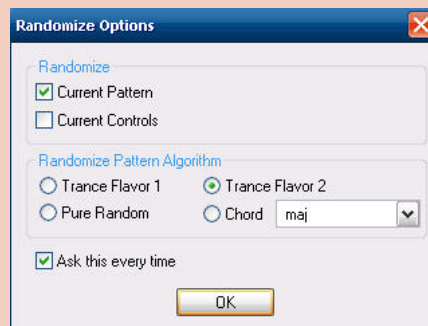
Piano Roll e barra di controllo



La Playlist principale



Arpeggiatore attivo



Randomizzazione degli eventi

"autocampionanti" convertendo il Virtual in tracce audio. Può rivelarsi pure comodo, ma dequalificherebbe soltanto la progettualità di Synapse Audio, vicina alla quintessenza Kernel e sottostante esclusivamente dal potere CPU. Inoltre un pannello di controllo dedicato ai settaggi di VST/

VSTi installati tramite eseguibili o in singole librerie *.dll, può risultare a volte scomodo da manovrare, spesso in confusionarie cartelle. Orion Platinum gestisce agilmente le multi-directory identificabili, con possibilità di immediato rescans al riavvio.

Mixer e Master...

Tutto il materiale realizzato od il flusso sonoro passa attraverso i banchi delle sezioni audio Mixing Console e la Master Section sincronizzate con i parametri della schede audio, preferendo quelle provviste di drivers low-latency ASIO. Clonazione pressoché "fisica" dei banchi, dai VU-meter agli slider, in stile "vintage" analogico, provvedendo tutto l'occorrente per effettuare missaggio e finalizzazione.

La Mixing Console è il principale gestore audio, estensibile per canali a seconda dei moduli/plugin inseriti, comprende una attrezzatura di una strip EQ parametrica, PanPot, Mute e Solo, ogni canale supporta due insert a livello seriale e quattro mandate MultiFX indirizzabili.

La Master Section utilizza lo stesso schema, somministrando i valori di mastering fra cui EQ finale, quattro bus per l'effettistica post-FX e quattro bus di Submix, i quali possono essere inviati ad uscite ASIO multiple, se supportate dal relativo hardware. Ogni operazione automatizzabile e per qualunque controller Midi/Usb, attraverso il rapido MidiLearn. La fase di mixdown è la Stream to File (sino a 32bit/192Khz) in particolare accurato slow process del rendering dei campionamenti e streaming separato degli eventi.

Utilizzo e Prestazioni...

Synapse Audio non pone restrizioni sotto questo aspetto, la scelta di aver mantenuto dai sequencer di prima generazione parecchie funzionalità a campo "aperto", corredate però dalle necessarie specifiche standard fra linguaggi e aggiornati protocolli, all'interno di una moderna, leggera infrastruttura.

Caratteristiche che si rivelano vantaggiose ricettive circostanze I/O ibride e taglienti nel formato "Host" (p.es. Steinberg V-Stack...), grazie alla confortevoli Mixing Console e Master Section, oltre alla notevole predisposizione per i plug-in. Orion Platinum si presta da "environment" per qualunque sperimentazione, un terreno fertile per contesti di pre-produzione più improvvisata, dai forum molti musicisti ne segnalano l'impiego per un real-time processing, eccellente rievocazione di una "psichedelia elettronica" non stagnante.

Riguardo il groove creativo fra tutti l'integrato Sampler dotato di keymap e multilayer, slice e multilayer, vagamente simile alla tecnologia di Propellerheads Recycle, supporta i formati SoundFont, Kurzweil, AKAI e REX).



Pattern-Window



Settaggi e parametri del plug-in VST



Regolazione di input ASIO e numerica di latency fra MIDI e convertitori



Le console Mixer e Master

Cyberconclusioni...

Se dovessimo pensare un Orion Platinum come “mezzo di comunicazione”, risulta dispositivo immediato e di facile assimilazione (polifunzionale strumento, sintetizzatore, sequencer, host ecc.), troppo facile.

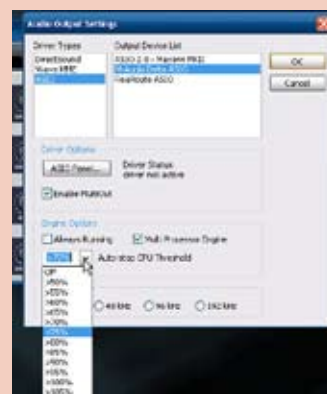
Non c'è quindi da sorprendersi se trova porte chiuse da un cortocircuito affiliato ad una sfera globale autodistruttiva, da mercati canalizzati ormai giunti ad una commerciale paresi ideologica, ostentando asfissianti digitali ripetizioni.

Ed essendo “svincolato” dalle limitazioni convenzionali di schematici proforma settoriali (a volte anche quello musicale...).

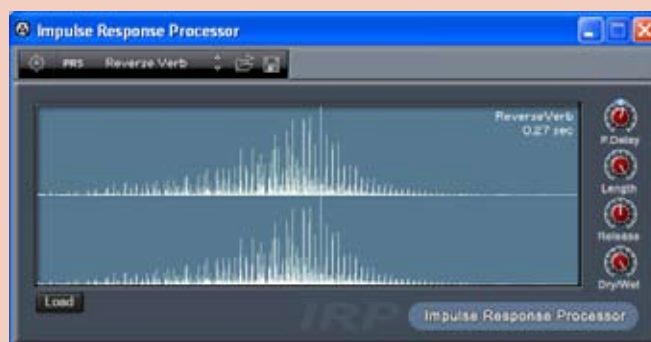
L'orda plagiaria massificante di un'elettronica ormai schiavizzata depaupera il resto, compreso il diffuso pensiero terzista e lobbista. Si può dunque ribadire di questi tempi cosa significa “personalità”. Ma era drammaticamente inevitabile, potrebbe bastare guardarsi e sentirsi attorno, se funzionassero ancora le Sinapsi (ovvero Synapse...). Il pulsante neuronale reagisce, la trasmissione si converte in fonte d'ispirazione, per l'assiomatico coinvolgente anfiteatro...

Orion Platinum nei suoi 30 mega di codice, appare quasi una piccola Connection Machine in versione audio... (citando una delle primissime macchine da intelligenza artificiale, la leggendaria CM1 di Thinking Machine).

È innegabile perciò che il progetto Synapse Audio propenda per la diffusione della cultura elettronica, dall'altra parte gli stessi compilatori come il geniale CEO Richard Hoffman e relativo indotto di adepti, conducendo il medesimo incipit. Da un paio d'anni circa aderisce alla strategia distributiva “politica” del pacchetto, abbassando considerevolmente il retail price a 79€/99\$. Il segnale di adesione alla rete, assieme ad una filosofia independentista, allacciandosi ad un universale e-commerce e slegato dai circuiti. Il pericolo è in Rete! **av&m**



Settaggio della scheda audio e regolazione dell'Engine/CPU



IR Convolution Reverb



Toxix III, eccezionale synth analogico 6 OSC

L'autore: Alessandro Camanini



Alessandro Camanini aka Gringo, nato a Brescia il 22/11/1967. Ha seminalmente creduto all'informatica multimediale, allora in fase embrionale. Ideologico e sostenitore visionario futurista, manipolatore di media, tecnocratico e sperimentatore... a partire dal Commodore 64 verso la metà

degli anni 80 e successivamente con l'indimenticato e rivoluzionario Atari ST1040. Era il 1988, a ventun anni si accorse che i volumi universitari raccoglievano sempre più polvere, decise allora di connettersi definitivamente a mouse e tastiere. Immerso nell'ignoto del monitor neurale, da quel momento non è più riuscito ad uscirne.

Inquadrare la biografia oggettiva è piuttosto difficile; artefice e promotore da quegli anni, fondatore di iniziative primigenie (tra le altre il progetto Cyberwest "Q.x.C. IsoMetric Subtractive" attraverso il quale cerca di fondere i progressi post-punk cibernetico con le atmosfere soundtrack western e B-Movies da sempre adorato, una instantanea di avanti-indietro... Da qui la terminologia ed acronimo "CyberWest", compressione sonora ed interpretazione dalla letteratura "archeofuturista", aziende pionieristiche come Onetime tech srl (1996-2006), due colonne sonore experimental ("Il Giorno del Falco" produttore Ermanno Olmi, regia Rodolfo Bisatti Biennale di Venezia 2004, il documentario "Iconostasi" regia Rodolfo Bisatti 2007). Numerose collaborazioni con Teatri (Cremona Brescia Parma ecc), soundediting, post-produzioni, ecc. Occasionale freelance-writer presso riviste e siti web mediatici del settore come CM2, Xelenio, AudioVideo&Music ecc www.qoob.tv/cyberwest

GLEETCHLAB 3

di Francesco Mulassano
(Urbanspaceman - Noisecollective.net)



Synth software per Mac!

GL3

Il software realizzato da Giorgio Sancristoforo è finalmente realtà. Gleetchlab3 (GL3) è stato infatti rilasciato il 6 marzo 2009 ed è disponibile per il download dal sito ufficiale di Giorgio www.gleetchplug.com.

La versione Demo prelevabile dal sito consente di testare tutte le funzionalità messe a disposizione e soprattutto di verificare che il nostro Mac sia adatto allo scopo. Infatti il software è ottimizzato per sistemi Mac Intel, gli utenti con vecchi G4 e G5 devono assolutamente verificare il funzionamento sulle loro macchine prima di acquistare la versione completa. Come per le vecchie versioni, al momento non esiste un porting per sistemi Windows.

A proposito di 'acquistare', uno dei punti forti di questa suite sta proprio nel prezzo che ci permette di avere al costo di un paio di cocktail, uno dei software più innovativi degli ultimi tempi.

Le funzioni in dettaglio

Ma scendiamo nel dettaglio e vediamo cosa ci offre. La lista delle funzioni disponibili nel programma è, come ci si aspettava, lunga e ricca di colpi di scena. Affiancati ai tradizionali effetti e modus operandi troviamo delle 'chicche algoritmiche' impressionanti per intuizione e resa sonora, di seguito vi fornirò una panoramica ampia sul pacchetto ma non esaustiva per la quale vi invito a scaricare e leggere il dettagliato manuale (al momento disponibile solo in inglese).

Chi ha già sperimentato in passato le precedenti versioni di GL, troverà un'interfaccia rinnovata ma non completamente nuova e potrà quindi mettersi subito all'opera.

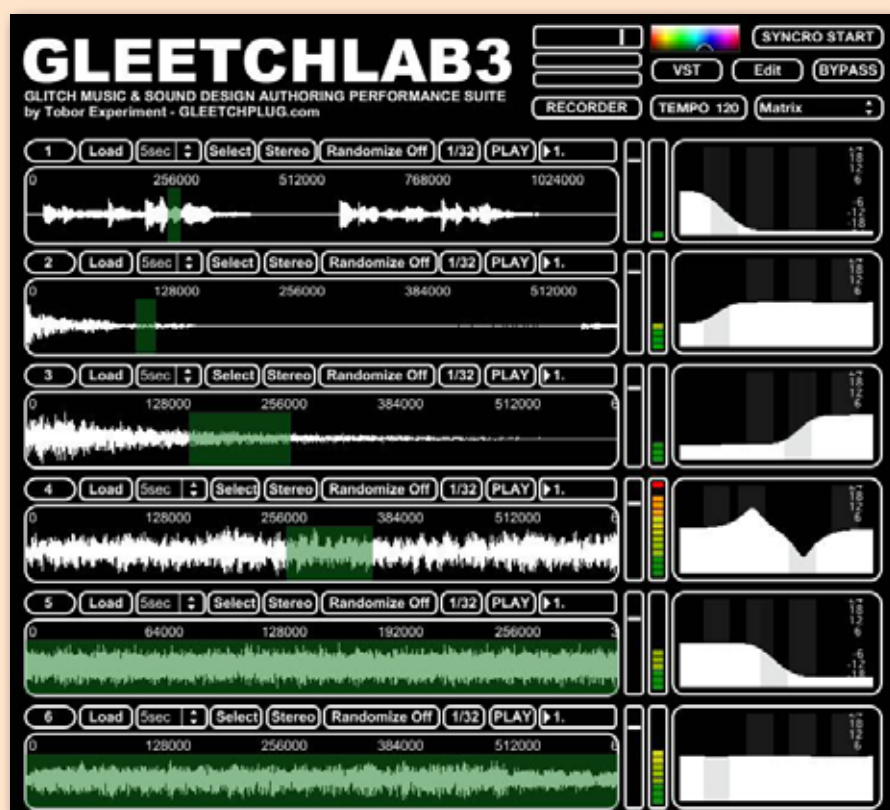


Fig. 1 - Interfaccia principale di GLEETCHLAB 3.

Interfaccia

La finestra principale presenta (analogamente a quanto avveniva nella vecchia versione) sei LOOP PLAYER, ognuno dei quali ha un proprio equalizzatore e un pool di opzioni da far invidia ai più blasonati software. Basti pensare che ogni singolo loop può essere trasformato con pochi click, rallentato o velocizzato fino a 500 volte!, mandato in reverse o riprodotto in random creando un gradevole effetto Glitch o addirittura possiamo ridisegnare la waveform con l'apposita matita presente nei tool e tutto questo in tempo reale con un carico CPU decisamente basso.

Nella parte superiore di questa finestra troviamo i controlli principali grazie ai quali potremo interagire con tutti gli aspetti del software. Potremo cambiare colore di fondo a tutte le finestre del nostro GL3 in un attimo, controllare il volume master, far partire la registrazione, variare il master tempo e

soprattutto accedere al menù a tendina che è il vero fulcro dell'applicazione. Da qui infatti possiamo richiamare tutte le 'sotto applicazioni' con le quali andremo a modificare il nostro suono e non solo.

Una volta impostata la scheda audio dal pannello DSP e fatto un breve 'Test-signal' con l'apposita utility, possiamo iniziare a curiosare e provare le singole applicazioni.

MATRIX

La prima in assoluto da aprire è la MATRICE (matrix) che sarà il nostro centro di routing di tutti i segnali, un po' come avveniva nei vecchi (pardon... Vintage) sintetizzatori.

Come si vede dalla figura, gli Output sono posizionati nella parte alta della matrice mentre gli ingressi sono sulla sinistra, quindi se volessimo mandare l'uscita del LOOPER1 all'ingresso 1-2 (stereo) del MIXER, sarà sufficiente con un click posizionare una 'freccetta' all'incrocio dei due. Attenzione ad una cosa però, non sentirete nulla finché l'uscita del mixer (in questo caso) non sia mandata al MASTER OUT oppure al QUADRA MIX di cui parleremo più avanti.

MIXER

Procedendo dall'alto verso il basso sulla colonna di sinistra troviamo come prime 5 voci, gli ingressi stereofonici del MIXER. L'interfaccia del mixer semplice e lineare, è del tutto simile ad una tradizionale consolle con qualche funzione in più.

Ogni canale ha sullo strip un controllo per il panning del segnale che possiamo azionare manualmente o far andare in automatico; un doppio controllo Fade-in Fade-out presente anche sul master, ci consente di creare in automatico ed in modo preciso effetti di sfumatura del segnale con un tempo di risposta selezionabile. Immaginate un crescendo che parta pianissimo e si sviluppi fino al suo apice in un tempo impostato di 60 o più secondi. A chiudere la Channel strip, un comodo insert per effetti e strumenti VST.

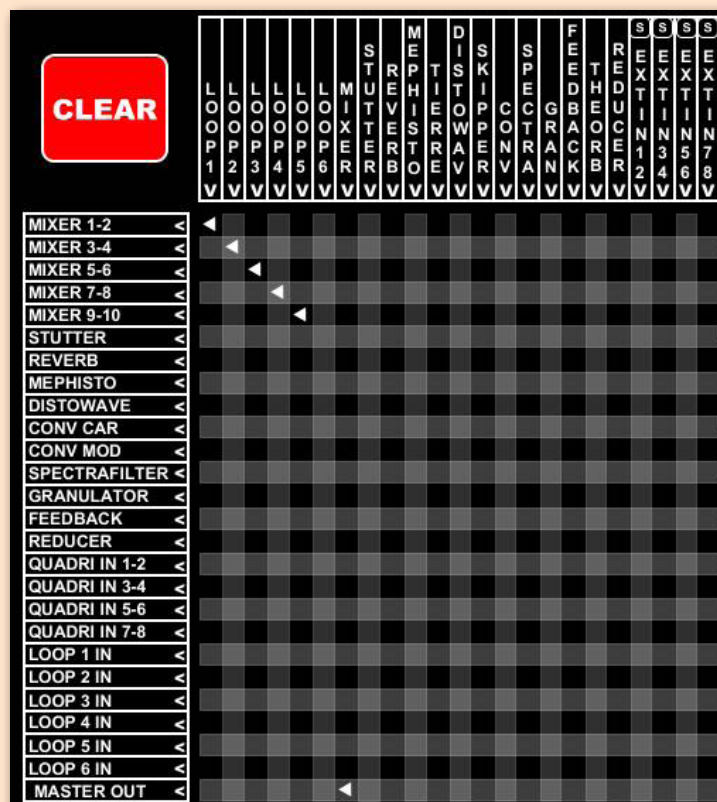


Fig. 2 - La matrix di GLEETCHLAB 3.

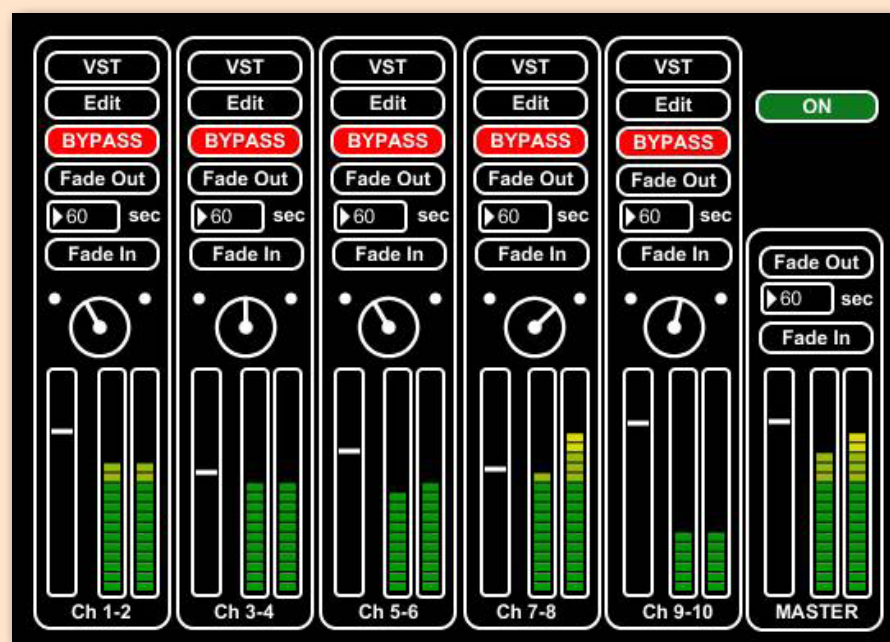


Fig. 3 - Il mixer di GLEETCHLAB 3.

EFFETTI

Terminata la parte del Mixer iniziamo ad incontrare lungo la nostra matrice la sezione effetti, tralascio gli effetti base quali riverbero (REVERB), distorsione (DISTOWAVE), bit reducer (REDUCER), vocoder (CONVOLUTION), cd skipper (SKIPPER) per i quali trovate una esaustiva spiegazione sul manuale, per concentrarmi maggiormente su quelli che sono gli

effetti più particolari ed inusuali. La prima curiosa utility è lo STUTTER, un'unità che causa la ripetizione più o meno randomica del segnale dato in ingresso, un effetto molto usato nelle composizioni gleeitch con in più la possibilità di ridurre il sample rate del suono ed operare dei tagli di frequenza (HPF), ovviamente potremo dosare la quantità di DRY e WET per raggiungere il risultato voluto. MEPHISTO un delay 'step-sequenced' utile per creare parti 'ritmiche' partendo da suoni complessi come pad o voci. Per ogni step è possibile definire feedback, delay e downgrade del sample, molto utile la funzione randomize che varia tutti i parametri ad ogni ciclo di step. La velocità di scansione è regolabile in BPM dalla finestra principale del programma. Un altro DSP che sfrutta la regolazione della velocità in BPM è TIERRE, questa volta non è un effetto ma una semplice ed efficace drummachine a 16 step con la possibilità di caricare al massimo 6 differenti campioni.

SPECTRAFILTER

Continuando la discesa lungo la matrice troviamo SPECTRAFILTER, un equalizzatore grafico a 128 bande che ci consente di rifinire nel dettaglio lo spettro del nostro suono, a corredo vengono date alcune impostazioni d'esempio che ci aiuteranno a prendere confidenza con questo processore.

Se nelle precedenti versioni avete avuto modo di apprezzare il DSP COSMO, sappiate che da questa versione il processore prende il nome di GRANULATOR, cambio di nome che porta con se un'architettura migliorata e un algoritmo che da solo vale il costo del programma. Provate a prendere un frammento audio e a darlo in pasto a questo effetto, resterete piacevolmente stupiti dalla pasta sonora generata! Utile per dei pad inusuali.

QUADRIMIX

QUADRIMIX è forse l'utility più innovativa di GL3, disponendo di una scheda audio con più output

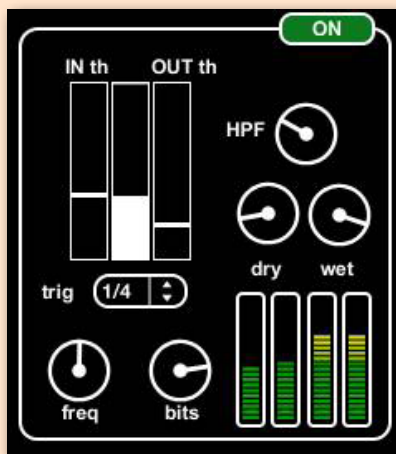


Fig. 4 - STUTTER.

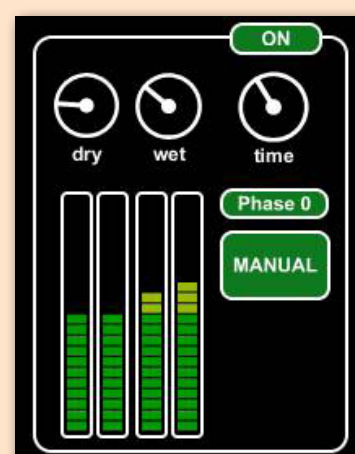


Fig. 5 - REVERB.

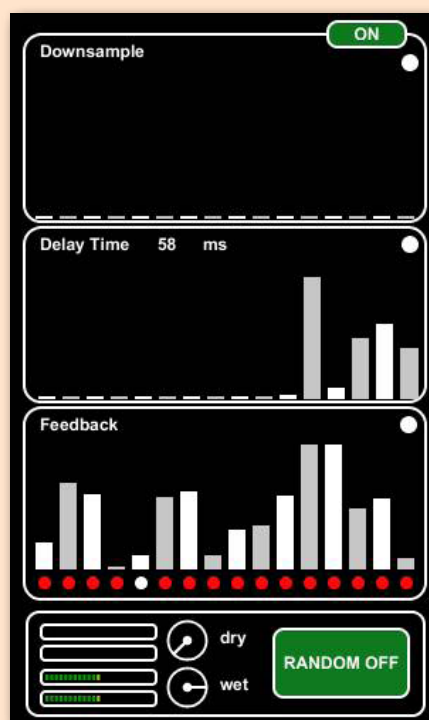


Fig. 6 - MEPHISTO.

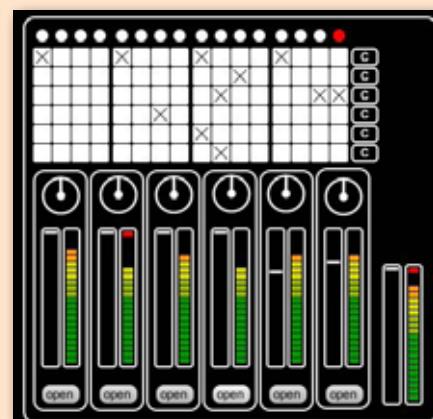


Fig. 7 - TIERRE.

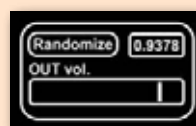


Fig. 8 - SKIPPER.



Fig. 9 - DISTOWAVE.

possiamo instradare il segnale a 4 differenti uscite, questo ci permette di lavorare sulla spazializzazione del suono creando un effetto quadrifonico. Il Quadrimix incorpora inoltre un comodo registratore in grado di catturare le 4 tracce separatamente (L-R-Ls-Rs) che possiamo poi montare in un secondo momento con un programma di authoring per dvd e riascoltare su un impianto 5.1... non male direi! In alternativa le due uscite aggiuntive possono essere usate per monitorare i vari segnali prima di mandarli al master.

FEEDBACK STATION è l'alter ego software del JOMOX T-Resonator, il segnale passa attraverso questo processore stereo per uscirne arricchito di feedback e di armoniche, semplicemente devastante! Attenti alle orecchie.

Chiudono la lista il DSP WOW e ORB. WOW può essere applicato ai singoli looper per produrre un leggero effetto di degradazione del suono (WOW appunto), un po' come quando i vecchi nastri usurati e le piastre non perfette rallentavano leggermente le nostre audio cassette. ORB invece aggiunge due sample player diversi dai looper della main window, infatti i sample qui vengono letti direttamente dall'hard disk e non vanno ad occupare memoria inutilmente, in più montano di serie anche un delay, utile se vogliamo mandare in background suoni molto lunghi.

Varie...

Fin qui abbiamo passato in rassegna i vari DSP che stanno alla base di GL3, ma non è ancora finita!

Infatti rimangono da citare almeno tre componenti fondamentali, il primo è l'immane registratore, fatto partire dalla finestra principale ci consentirà di riascoltare e magari ridistribuire il nostro lavoro o la nostra performance. Come nelle precedenti versioni, anche in questa Giorgio non ha implementato la possibilità di salvare il nostro lavoro in un file, condizione voluta per riprendere un po' la filosofia dei vecchi synth in cui le patch che si costruivano venivano trascritte su carta perché era l'unico modo di memorizzarle e in questo modo l'utente è 'obbligato' a sperimentare sempre combinazioni nuove. Tuttavia una delle nuove funzioni di questa versione ci viene in aiuto con una memorizzazione temporanea dei parametri.

RECALL infatti ci consente di memorizzare per ogni DSP 10 scenari diversi, di fatto è come se avessimo 10 GL3 aperti con il carico CPU ridotto ad uno solo. Infine c'è una delle feature più richieste durante le fasi di sviluppo ovvero MIDIGLEETCH, un'implementazione midi che ci permette di controllare in remoto con un controller o con un sequencer, quasi tutti i parametri di GL3.

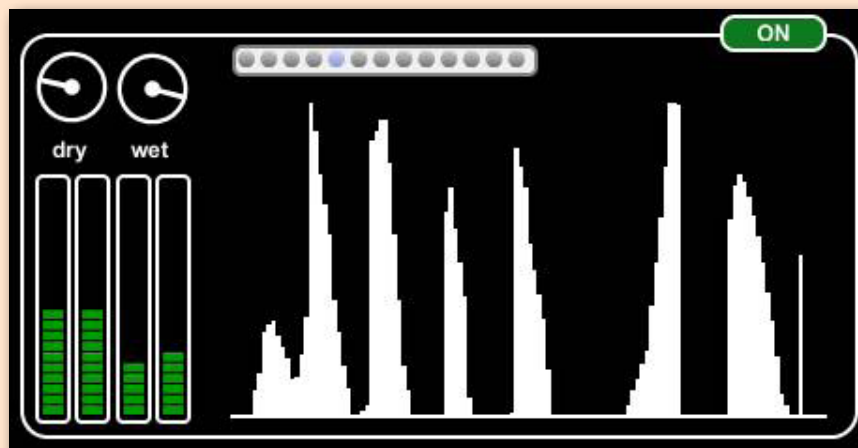


Fig. 10 - SPECTRAFILTER.

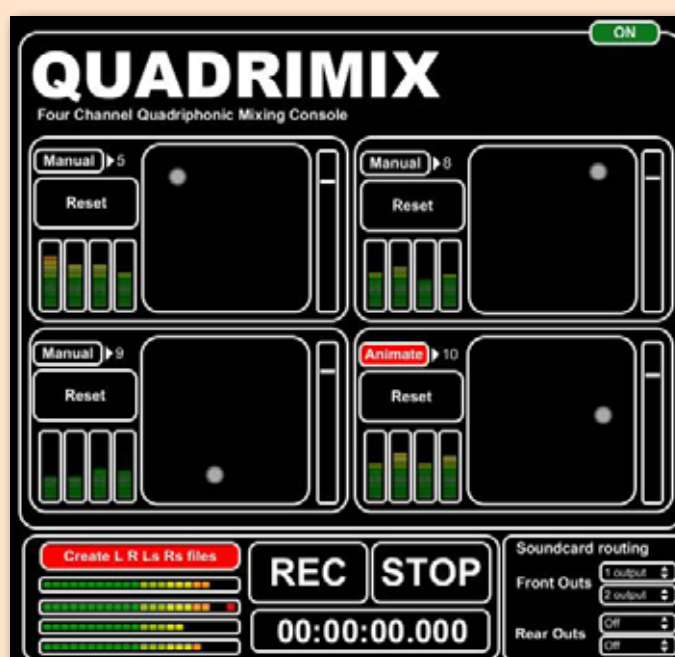


Fig. 11 - QUADRIMIX.

Un ultimo sguardo alla matrice ci permette di vedere ben 4 ingressi mono/stereo che ci saranno utili per registrare e/o processare in tempo reale fonti sonore esterne quali voci, chitarre e qualsiasi cosa possa produrre un suono. Io mi trovo molto bene ad esempio registrando 10 secondi di basso elettrico su un looper per poi lavorarlo successivamente con i vari effetti.

Switch-Off

In conclusione, posso dirvi senz'altro soddisfatto da questo software che finalmente arriva con delle idee nuove su un mercato che ha bisogno di costante linfa per portare sempre nuovi strumenti a chi crea musica.

Segnalo (e poi chiudo!:-) che su Noisecollective.net è stato aperto un apposito forum, nel quale discutere di GL3, proporre nuove feature per le prossime versioni e molto altro.

Venite a trovarci! **AV&M**

The Virgin Hall

Un omaggio al 1969... YES

La domanda se la sono posta in molti, e ripensando al 1969 ce la poniamo, più o meno retoricamente, anche noi: ce lo ricorderemmo ancora l'album di esordio degli YES, se poi non fosse seguita la serie formidabile di album, da *The Yes Album* a *Relayer*, fra 1971 e 1974 sei uscite che costituiscono, come la chiama XX, la "sequenza principale" della loro musica? La domanda resterà anche questa volta senza una risposta definitiva, perché quella serie di dischi esiste e rende difficile anche dare un giudizio autonomo all'esordio del 1969: quasi impossibile considerarlo a sé, senza cercarci somiglianze e differenze con i lavori successivi, anticipazioni o primi assaggi della musica che verrà.

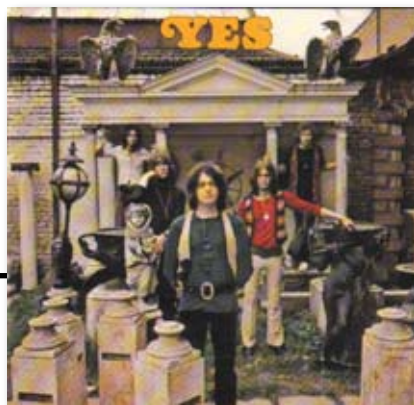
Cercando di ripensare a quegli anni, comunque, nel variegato panorama del rock, quel disco ha un suo posto. Non è una prova matura, certo; le capacità costruttive non sono ancora del tutto solide, si sente una certa disomogeneità fra i membri del gruppo, ma ci sono anche alcuni spunti felici.

L'album Yes

L'album contiene in tutto quattro pezzi: quattro per facciata, nel vinile originale, di cui sei originali e due pezzi d'altri, due *cover*, come diremmo oggi: "I see you", firmata da John McGuinn e David Crosby, sul lato A, e "Every little thing", di John Lennon e Paul McCartney, sul lato B. Evidentemente John Anderson, Chris Squire e soci pagavano un loro tributo a musicisti cui erano variamente debitori. Curioso che le due *cover* occupino la stessa posizione, la seconda, su entrambe le facciate, che peraltro hanno una struttura abbastanza simile: un brano d'impatto, una *cover*, un brano lento, un brano più veloce di chiusura. Un certo gusto della simmetria che non abbandonerà mai la band. Non so se la successione dei brani sia stata effettivamente pensata così, ma sarebbe ancora più interessante, in fondo, se non fosse stata coscientemente voluta...

La storia degli inizi degli YES è interessante e l'ha raccontata con dovizia di particolari Chris Welch nel suo *Close to the Edge - The Story of Yes*, che proprio da poco è uscito in traduzione italiana da Stampa Alternativa, con il titolo curiosamente trasformato in *Fragile. La storia degli Yes*: se amate questo gruppo o semplicemente siete curiosi, il libro è fatto bene, mi sembra tradotto anche con cura. (Sono 352 pagine fitte, 22 Euro il prezzo di copertina, il copyright dell'edizione italiana è del 2009, quello dell'edizione originale 2003, ma sono stati introdotti degli aggiornamenti a cura di Stefano Pogelli.)

Vi rimando dunque al libro di Welch per i dettagli, ma



di Virginio B. Sala

una cosa mi sembra interessante da riprendere. Ed è la radice psichedelica

dei Mabel Greer's Toyshop, il gruppo da cui gli YES hanno avuto origine. Era il gruppo di Chris Squire, in cui arrivarono Peter Banks, già chitarrista dei Syn (repertorio Motown inizialmente, poi svolta psichedelica), poi Jon Anderson, poi Bill Bruford che suonò nell'ultima serata del gruppo, il 7 giugno 1968. Dai Mabel Greer's Toyshop arriva la cover di "I see you", fra l'altro. Curioso: il gruppo il 2 febbraio 1968 aveva suonato al Middle Earth, a un raduno londinese degli hippy e la sera dopo nello stesso locale suonarono i Tomorrow, con Steve Howe alla chitarra e Keith West alla voce - un altro gruppo che ha contribuito alla storia della psichedelia inglese. Quando si dice le coincidenze... Ai Tomorrow si deve un'altra bella cover dei Beatles, "Strawberry fields forever", in cui già si sente bene la tecnica di Howe. Dalla psichedelia arriva il gusto per le strutture dilatate, su cui si innesta il gusto per le armonizzazioni vocali, mediato sicuramente dai Beatles, ma anche dai Beach Boys e dai Byrds (per non parlare di Simon e Garfunkel, passione sia di Jon che di Chris Squire). Se ne trova traccia, nel primo disco, anche nel testo di *Survival*, ultimo brano della facciata B, con il suo orientalismo e un accenno di quella vena mistica che Anderson coltiverà negli anni a venire: "Sunshine is creeping in and somewhere in a field a life begins / An egg too proud to rape the beginning of a shape of things to come" [La luce del sole si intrufola e da qualche parte in un campo inizia una vita / un uovo troppo orgoglioso per violentare gli inizi di una forma di cose che verranno].

"Every little thing" non è uno dei brani più famosi dei Beatles, probabilmente è anche uno dei meno ripresi da altri gruppi (ma non possiedo delle statistiche affidabili), quindi la scelta è abbastanza curiosa. Il pezzo originale, uscito in *Beatles for sale* del 1964, dura 2'01" - breve persino per l'epoca del 45 giri. La struttura è semplicissima: intro / A A B / A A B / A (strumentale) B / coda. L'introduzione è brevissima: la chitarra da sola accenna i primi tre accordi. La coda anche: due ripetizioni di "Every little thing" mentre la chitarra ripete gli accordi iniziali, e tutto sfuma. La A è di sei battute soltanto; la B di otto, ma suddivisa in due frasi identiche di quattro. La B usa sempre lo stesso testo: "Every little thing she does / she does for me / and you know the things she does / she does for me yeah" [Ogni piccola cosa che lei fa / lei la fa per me / e sai che le cose che fa / lei le fa per me yeah]. Per usare la terminologia di Franco Fabbri, una struttura

verse/refrain per il carattere narrativo della A, che prepara musicalmente la B ripetuta identicamente e integralmente tutte le volte.

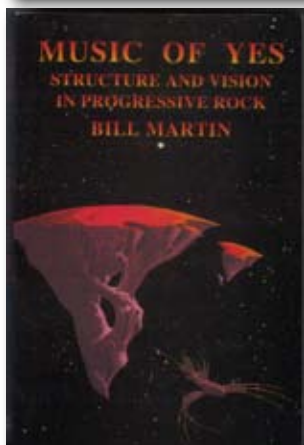
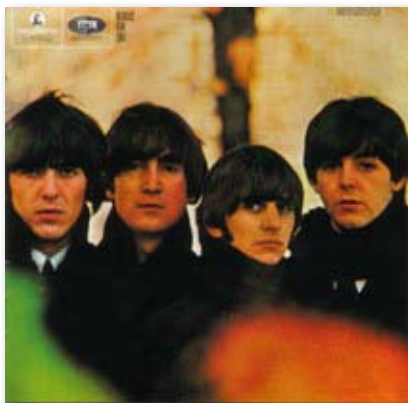
Che cosa fanno gli Anderson, Squire, Banks, Bruford e Kaye con questo materiale semplice, molto pulito ed elegante, che è sostanzialmente una canzone romantica quasi adolescenziale? Lo dilatano (il brano dura 5'47", quindi quasi il triplo dell'originale) e lo drammatizzano.

Due accordi iniziali di chitarra ricordano l'introduzione dei Beatles, ma sono secchi, più "gridati", poi subito si aprono a una lunga ouverture di sapore improvvisativo che dura da sola quanto il brano originale. Domina la chitarra di Banks, Kaye lavora con il suo organo costruisce un tappeto armonico, Bruford lavora soprattutto sui tamburi. Squire sembra meno a suo agio, ma dopo 1'44" si arriva a una pausa e il basso si presenta con il timbro che è già quello che ha reso famoso Squire e accenna il riff iniziale di "Day Tripper", omaggio nell'omaggio.

Arriva a quel punto la voce di Anderson, che intona il primo *verse*, ma sotto non parte la chitarra ritmica (nell'originale un'acustica) con un andamento regolare: accordi secchi e pause, invece, che generano tensione – comincerà a muoversi oppure no? Le prime quattro battute restano su questa incertezza, per esplodere in una rullata che introduce le ultime due battute del *verse*, in cui il brano sembra prendere il volo. Ma è un'illusione, all'inizio della seconda A si torna alla tensione degli accordi secchi e il gioco si ripete. Armonizzazione delle voci sulle chiusure, e poi armonizzazione totale a tre voci per il *refrain*, che mantiene l'andamento strumentale "a colpi". Poi un brevissimo inciso strumentale, quasi di attesa, poco incisivo ritmicamente, prima che si ricominci.

La struttura poi è simile a quella dell'originale: AAB/AAB/A (strumentale) AB/AAB/Coda. Non c'è abbreviazione come nell'originale e la cellula AAB viene ripetuta in tutto quattro volte.

Rispetto alla scorrevolezza dei Beatles, che raccontano una storia di ragazzi, negli YES il contesto strumentale sembra parlare d'altro. La vicenda non è più così tranquilla, sembra piuttosto agitata dai dubbi e da



ripetuti tentativi di sconfiggerli, visto che alla fine si canta "I know love will never die" [so che l'amore non morirà mai].

Forse è questo che non piace a Bill Martin, autore di *Music of Yes*, un bel libro del 1997 pubblicato da Open Court. Parlando dei primi dischi degli Yes e delle loro (pochissime) *cover*, scrive: "Probabilmente la meno efficace delle *cover* è la versione, su *Yes*, di 'Every Little Thing' dei Beatles. Forse, almeno in parte, perché è molto difficile migliorare una canzone dei Beatles, se non altro perché queste canzoni hanno uno status

così leggendario. [...] Il 'problema' con le canzoni dei Beatles dal punto di vista delle *cover* è che queste canzoni in genere sono molto melodiche, ma vi succedono molte altre cose nell'armonia, nel ritmo, nel timbro, nella dinamica e così via".

In quello stesso anno 1969, a Woodstock, Joe Cocker presentava una versione di un altro pezzo dei Beatles, "With a little help from my friends", che sicuramente sotto tutti i punti di vista può essere considerata estremamente efficace. Cocker accentuava di quel brano la vena *bluesy*, allargando il tempo, caricando di pathos e usando uno strumentale più ruvido. Gli YES fanno un'operazione del tutto diversa, ma nell'un caso come nell'altro i brani acquistano una maggiore problematicità, specchio di tempi che cambiano. Gli anni Sessanta stanno finendo, le speranze si rivelano fallimentari e la visione semplicistica del *flower power* cede alla consapevolezza della complessità.

Due parole sugli altri brani del disco. L'altra *cover*, "I see you", rivela un gusto molto differente. Si avvicina di più a un brano jazz, il drumming di Bruford è più sciolto, si muove in un ambiente che gli è più consono. Anche Banks sembra essere più a suo agio, e riesce

a ricavare dalla sua chitarra un timbro più morbido. Il brano è stupendo, la reinterpretazione regge benissimo a quarant'anni di distanza.

I brani più interessanti sono quelli che aprono le due facciate, "Beyond and before" e "Harold land", in cui musicalmente emerge il basso di Chris Squire – è il primo strumento che si sente in primo piano in entrambi i pezzi, tanto per aumentare l'elenco delle simmetrie. Ed è già chiaro che Squire ha una concezione del ruolo del basso non semplicemente come fondamento dell'armonia, ma anche e forse soprattutto come voce melodica autonoma e alla pari con gli altri strumenti. Sarà uno dei segni distintivi degli YES dei primi anni Settanta, in particolare quando si troverà sostenuto dalla impostazione più sinfonica delle tastiere di Rick Wakeman. **AV&M**

L'autore: Virginio B. Sala

Laurea in filosofia, quarant'anni di lavoro in editoria, docente di Editoria multimediale all'Università di Firenze, da sempre una grande passione per la musica (tutta), si diverte (quando può) a suonare tastiere, in particolare un moderno Hammond con Leslie vintage.

Emanuele Bellia

Conosciamo i vincitori dei contest di Audio Video & Music!

Abbiamo voluto fare due chiacchiere con il vincitore del **Contest VESTAX**, concorso conclusosi a gennaio 2009. Emanuele ha ricevuto a febbraio un fantastico mixer VESTAX VMC-185 XL, gentilmente offerto da Exhibo (www.exhibo.it).

Emanuele Innanzitutto volevo ringraziarvi per il commento riguardo lo stile personale. Parlando del concorso mi sono divertito molto a fare i vari remix anche se in un solo minuto non sono mai riuscito a espandere ogni traccia come volevo. Avendo molto hardware a disposizione poi, mi sembrava ovvio aggiungere dei suoni miei ai samples che comunque necessitavano di essere modificati per risultare interessanti nel mio arrangiamento.

AV&M Qual è la tua attività principale?

Emanuele Al momento sono impegnato in tre progetti musicali e ne ho temporaneamente accantonato un altro per mancanza di tempo. Il primo in ordine cronologico è Negativintage, progetto solista incentrato su un live set electro house avanzato che include hardware e controllo midi wireless tramite Wiimote.

Con questo progetto ho recentemente vinto l'ultimo concorso di Radio DeeJay remixando una traccia di Stefano Fontana.

Il secondo è FORSE Minimas, dico forse perché la Siae ci sta facendo aspettare da più di un mese e mezzo per la decisione dello pseudonimo! Va beh non divaghiamo, 'Minimas' è un progetto di produzione minimal techno realizzato con la collaborazione di Dario Ruzzier.

Abbiamo praticamente 8 tracce già pronte per essere prodotte ma per via dell'attesa-pseudonimo non possiamo ancora proporle alle etichette....

Il terzo progetto è con il gruppo crossover di Livorno V.I.P. composto da sei elementi nel quale faccio basi elettroniche e metto a disposizione le mie conoscenze come fonico.

Oltre alle produzioni, organizzo corsi da Dj a Livorno incentrati su Ableton Live, probabilmente ne farò anche uno a Firenze. Alcuni ragazzi usciti dai miei corsi hanno suonato e suonano ancora in giro per locali e questa è per me una grossa soddisfazione.

Che altro dire? Ah ogni tanto faccio qualche lavoretto freelance di postproduzione o premastering audio per video.

AV&M Come hai iniziato il tuo rapporto con la musica?

Emanuele Ho iniziato a muovere i primi passi verso la musica suonando la chitarra per un paio



d'anni quando andavo alle medie, ma non mi convinse e lasciai perdere. Ripresi a interessarmi alla composizione quando scoprii che si potevano programmare pattern su un amiga 500 che usavo nel 1997, ma allora sia l'età che la difficoltà del tracker mi fecero abbandonare nuovamente. Ho preso una piega hip hop dal 1999 che mi ha portato a ballare per due anni electric boogie, danza analoga alla breakdance ma praticata in piedi. Nel 2001 iniziai ad ascoltare EBM ed electro-industrial e poco dopo iniziai a suonare come dj in un locale di Livorno chiamato 'Karma'.

Dopo i primi tempi mi resi conto che fare il Dj non era abbastanza per me e che volevo suonare live e decisi di acquistare una batteria elettronica hardware, la Korg ES-1.

Da allora ho cambiato svariati sintetizzatori analogici e campionatori fino a ritrovarmi oggi con un home studio di registrazione completo, anzi attualmente ho materiale in esubero!

La ES ha fatto posto ad una Machinedrum e così via dalla scheda audio ai monitor. Nel 2005 mi sono diplomato come fonico e ho lavorato un pò sia in teatri che in service ma adesso il mio lavoro è incentrato esclusivamente sulla produzione.

AV&M Che genere di musica produci o ti piace di più?

Emanuele A me piacerebbe fare Electro Break molto spezzata o Hip House non commerciale come si sente ultimamente però ho preferito concentrarmi sulla minimal techno/house anche perché ho trovato la persona giusta per farla.

AV&M Hai un sito MySpace?

Emanuele Più di uno direi, sempre in ordine temporale incluso il primissimo progetto hardcore non menzionato prima:

<http://www.myspace.com/lelektr0n>

<http://www.myspace.com/negativintage>
<http://www.myspace.com/m1n1mas>
<http://www.myspace.com/viewlessinjuringpropagandha>

AV&M La tua strumentazione?

Emanuele Ti faccio la lista:

Mac Pro 8 core 2,8 con 8 giga di ram e un tera e mezzo di hard disk con doppio monitor da 19"
 Motu Ultralite Mk3
 Motu Midi Timepiece
 Mam Mb33 mk2
 Oberheim Matrix 1000
 Emu XL-7
 Korg Electribe MX

Korg Kaoss Pad 3
 Electron Machinedrum
 Shure SM58
 Theremin autocostruito
 Master keyboard Roland
 Cuffie AKG 701
 Monitor Mackie HR824
 Controllers Midi Akai MPD32, Mackie Control
 Universal, Novation Nocturn, Wiimote.

AV&M Cosa ne pensi del premio che hai vinto?

Emanuele Veramente ottimo mixer, i filtri "isolator" sono comodissimi per scratching e resampling creativo di vinili senza contare che le possibilità di routing posteriore sono allucinanti! Grazie ancora!

PS Emanuele Volevo aggiungere se possibile un paio di link:

Link della pagina del comune di Livorno dove si pubblicizza il mio corso di Ableton Live:

www.comune.livorno.it/_notiziario/notizia.php?id=2109&lang=it

Link della pagina Youtube dove mostro come il controller Wii si interfaccia in remoto con il mio live set:

www.youtube.com/watch?v=F_jtMhVIFN4

AV&M

Emanuele Bellia CV

Nato a Catania in data 11/01/81

Residente a Livorno in Viale Carducci 112

Tel. 0586/429416 - 328/7494264

E-mail: negativintage@live.it

Diploma di Maturità Scientifica conseguito presso Liceo Scientifico "F.Cecioni" di Livorno nell'anno 1999.

Diploma di Formazione Specialistica di basi di dati ORACLE ottenuto presso Siderfor S.R.L. nell'anno 2002.

Diploma di Sviluppatore Applicazioni Internet acquisito tramite Formatica S.R.L. nell'anno 2003.

Diploma di Tecnico del Suono (durata 300 ore) ed attestato di **Ingegnerizzazione Sonora** (durata 500 ore) riconosciuto dalla regione Toscana e rilasciato da Enaip nell'anno 2005.

Stagista fine corso presso lo Studiolo Recording di Sergio Taglioni a Cascina (Pisa), durata ottobre - novembre 2005 consistente in registrazione, missaggio e mastering di tre gruppi musicali quali 'Jastico', 'Les Folies' ed Ares Tivolazzi. Nello stage sono state approfondite come segue le competenze acquisite: allestimento di sale di registrazione; missaggio al banco delle tracce registrate ed infine mastering e registrazione su cd audio.

Tecnico audio presso il 'Music Service' di Alessandro Fava a Livorno, durata aprile - luglio 2006, periodo nel quale ho contribuito attivamente all'allestimento audio - luci per diversi concerti nel territorio toscano.

Fonico di sala durante la festa di primavera tenuta in Villa Regina a Livorno nel marzo 2006.

Mansioni svolte: gestione del banco e microfonazione di musicisti ed attori per gli spettacoli rappresentati.

Sound Designer - Fonico per la compagnia 'Nè nuvole nè orologi' in 'Rumors' di Neil Simon al teatro San Genesio in Roma.

Mansioni svolte: cablaggio e posizionamento impianto acustico, riproduzione colonna sonora ed effetti 'live'.

Tecnico audio - luci per la compagnia livornese 'Theatralia' in 'Le vie della memoria', realizzato nel centro storico di Calizzano in Liguria.

Mansioni svolte: allacciamenti elettrici, posizionamento e puntamento luci nel centro storico e successiva microfonazione degli attori con riproduzione delle musiche di background.

Tecnico audio al teatro 'La Versiliana' di Marina di Pietrasanta per tutto il mese di luglio 2007.

Mansioni svolte: cablaggio palco (ed occasionalmente regia), microfonazione attori e musicisti, fonico di sala o di palco in base agli spettacoli.

Docente di Ableton Live presso lo spazio giovani del Comune di Livorno 'Fuoricentro' nel 2008.