

AUDIO VIDEO & MUSIC

20/10 settembre 2010

www.audiovideomusic.it



DENSITY CONTEST: VINCI

- ➔ 2 DENSITY GRANULAR SYNTHESIS FULL
- ➔ 2 DENSITY GRANULAR SYNTHESIS LITE

BEST SERVICE

TITAN



STEINBERG

HALION SONIC



MAGIX VIDEO

SOUND CLEANIC



DENSITY

GRANULAR SYNTHESIS



In questo numero

- ➔ NEWS
- ➔ TEST BEST SERVICE TITAN
- ➔ TEST STEINBERG HALION SONIC
- ➔ TEST MAGIX VIDEO SOUND CLEANIC
- ➔ TEST DENSITY GRANULAR SYNTHESIS
- ➔ Home Mix 9 (La voce)
- ➔ Video Mission: montaggio video (1)
- ➔ Atelier: Il suono negli strumenti ad arco (2)
- ➔ The Virgin Hall: Exile on Main St.

Ora è possibile



iRack Pro EX Studio

Con le nuove Digital Audio Workstation 64 Bit di Projectlead avrai finalmente a disposizione una quantità di memoria ram per le applicazioni audio tale da consentirti una gestione fino ad oggi impensabile delle grandi librerie di campioni. I vantaggi in termini di prestazioni si producono in una stabilità e fluidità del flusso di lavoro mai raggiunte prima e tutto questo garantendo la compatibilità retroattiva con le applicazioni a 32 Bit. **i-Rack Pro Ex Studio** ad esempio, con i suoi 12 Gb Ram (espandibile fino a 24 Gb) e i 3 Hard Disk (per un totale di 5 Terabyte) contenuti in cassette estraibili dal vano frontale, è in grado, grazie al leggerissimo case di alluminio installabile a rack dotato di un sistema anti vibrazioni, di garantire la massima silenziosità rendendolo ideale per un utilizzo in studio.

Serie Audio Tower



Project
Lead

Serie Audio Rack



AUDIO VIDEO & MUSIC

20/10

Audio Video & Music

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

Anno III
Numero 20 - Settembre 2010

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

Direttore responsabile

Pier Calderan
info@audiovideomusic.it

Caporedattore

Patrick Djivas
patrick.djivas@audiovideomusic.it

Redazione

Giovanna Battistuzzi
giovanna.battistuzzi@
audiovideomusic.it

Collaboratori

di questo numero

Simone Pippi
Paolo Tonelli
Giovanni Lazzaro
Louis Viviers
Fabio Fracas
Francesco Mulassano
Virginio B. Sala

Contatti

Email info@audiovideomusic.it
Tel. 02 898 66 101
Skype ID audiovideomusic

Ma che barba, che noia!

Sapete cosa faccio quando mi annoio, vado sul sito di Audio Video & Music e guardo le news.

Non perché, non so se mi spiego, ma le news sono giornalieri!!!

Ragazzi, neanche la CNN sta così sull'osso quanto noi.

Non è per dire, ma meritiamo una ola di incoraggiamento non credete?

Non esagerate nell'esternare il vostro entusiasmo per tutto questo nostro zelo perché, sapete com'è, uno non ci mette niente a gasarsi e va a finire che vi ritroverete la rivista zeppa di intricate inchieste internazionali.

Scaglieremo i nostri reporter dalle steppe della mongolia alle foreste amazzoniche, non ci fermeremo davanti a niente e nessuno per portarvi le news prima ancora che avvengano!

Poi va a finire che vinceremo il premio Pulitzer e che Audio Video & Music diventerà la lettura preferita di Barack Obama, Sarkozy e Putin vari...

Ecco, non mi annoio più. Ve l'ho detto, funziona. Fate come me, quando non sapete cosa fare andate a leggervi le news di Audio Video & Music, che fa bene alla fantasia

Il Vostro sognatore di fiducia...
Patrick Djivas



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

Audio, Video, Musica, Eventi

BOB MOOG, MOOGFEST 2010, BOB MOOG FOUNDATION...

Lo scorso 21 agosto ricorreva il 5 anniversario della scomparsa di Robert Albert Moog, per gli amici Bob.

È superfluo ricordare quanto ci manchi, ma quest'anno è un anno particolare perché al Moogfest (www.moogfest.com) ci sono davvero tutti a onorarlo e tributargli l'affetto che merita. I particolari dell'evento sono stati puntualmente sottolineati dalle Synth News del sito Audio Video & Music. Vogliamo però mettere anche su "carta" la nostra profonda riconoscenza a quanti si

prodigano nel tenere vivo il ricordo di Bob. Chiaramente vorremmo essere presenti al Moogfest 2010 (se date un'occhiata alla line-up, non manca praticamente nessuno). Possiamo però fare qualcosa di utile ugualmente, mandando una donazione alla Bob Moog Foundation. Come? Semplicemente andando nel sito e acquistare una T-shirt, un CD, un calendario o anche donare liberamente qualsiasi cifra: www.moogfoundation.org. Noi di AV&M l'abbiamo fatto e il CD "The Galactic Collective" di Erik Nordlander è semplicemente magnifico!



SYNTH NEWS

Una rivista mensile, per quanto virtuale, cioè non cartacea, non potrebbe mai pubblicare tutte le news che circolano in rete sull'argomento. Ecco perché Audio Video & Music si impegna ogni giorno a dare il meglio delle news raccolte in rete, ovviamente traducendole e sistemandole al meglio in italiano.

Ribadiamo il concetto di quotidiano: un anno è fatto di 365 giorni (366 negli anni bisestili), quindi quando diciamo "quotidiano" si intende ogni giorno, comprese le domeniche e le festività. Non si stupisca quindi chi si iscrive al servizio SYNTH NEWS di ricevere ogni mattina le notizie sotto forma di newsletter anche di domenica, ferragosto, Natale e Pasqua.

C'è da dire che di sabato, domenica e festivi sono rari i siti che pubblicano notizie (in inglese o altre lingue) e talvolta è davvero difficile procurarle.

Non per questo si pubblicano news riciclate o inutili (come fanno spesso molti siti).

Altro fattore importante è che le news vengono sempre verificate andando a visitare il sito di riferimento. Per diversi motivi:

- se si tratta di software gratuito, questo non deve essere datato (ci sono siti che spacciano per nuovi software vecchi di 3 o 4 anni di cui non esiste neanche più la pagina di riferimento).
- i software gratuiti vengono scaricati e provati tutti prima di essere pubblicati.
- quando si tratta di coming soon, sul sito deve essere presente la notizia (è capitato di recente, per esempio, che per giorni era presente la news del Fazioli Grand e sul sito non se ne parlava).
- quando è possibile, si cercano i link al video o ai file audio demo e i link per i download diretti del freeware.
- si cerca l'immagine migliore e meticolosamente. Poi la si scontorna e si adatta allo schermo.

Insomma, il lavoro viene eseguito nella maniera più professionale possibile, cercando di accontentare un po' tutti, anche perché in ITALIANO non esiste proprio niente che possa essere paragonato al sito di SYNTH NEWS.

Nell'ottica di migliorare sempre di più, invitiamo tutti gli appassionati di synth hardware e software, plug-in, DIY, controllerismo, elettronica e via scorrendo a iscriversi al servizio quotidiano SYNTH NEWS (al quale potete comunque rinunciare in qualsiasi momento).

Così non vi annoiate, come dice il nostro caro Patrick!

AUDIO VIDEO & MUSIC




LA PIÙ BELLA RIVISTA GRATUITA IN PDF

[HOME](#)
[RIVISTA](#)
[ARRETRATI](#)
[ALLEGATI](#)
[VIDEO TUTORIAL](#)
[LIBRI](#)
[SITI](#)
[PDF](#)
[MICROFONI](#)
[SYNTH NEWS \(TUTTE\)](#)

OGNI GIORNO, 365 GIORNI ALL'ANNO!

NOTIZIE DI NUOVI SYNTH HARDWARE E SOFTWARE, PLUG-IN, STRUMENTI VIRTUALI, LIBRERIE DI CAMPIONI, LIBRERIE E PATCH DI VIRTUAL SYNTH, DIY, VIDEOCLIP, TUTORIAL, EVENTI, SYNTH VINTAGE E MOLTO ALTRO...

Clicca qui per l'archivio di tutte le news di settembre 2010
 Clicca qui per l'archivio di tutte le news di agosto 2010
 Clicca qui per l'archivio di tutte le news di luglio 2010
 Clicca qui per l'archivio di tutte le news di giugno 2010
 Clicca qui per l'archivio di tutte le news di febbraio-marzo 2010

▶ CERCA UNA NEWS IN TUTTO L'ARCHIVIO COMPLETO

Inserisci un nome anche in modo parziale e clicca su Avvia la ricerca.

Avvia la ricerca

▶ ISCRIVITI ALLE SYNTH NEWS QUOTIDIANE

Se vuoi ricevere TUTTI I GIORNI le SYNTH NEWS inserisci il tuo indirizzo.

Email

Invia

News del mese di SETTEMBRE 2010

1 - Goldbaby Productions SuperAnalog808	01/09/2010	GRATIS
2 - Prime Loops Electro House Producer	01/09/2010	
3 - Raymond Scott Circle Machine	01/09/2010	GUARDA
4 - LFO Expander Modulation Processor	01/09/2010	
5 - Shortcircuit 2 v0.5.1	01/09/2010	GRATIS
6 - Karma Lab Reincarnated	01/09/2010	

OFFERTA SE ELECTRONICS BABY REFLEXION FILTER GRATIS!

sE Electronics è lieta di annunciare un'offerta da non perdere.

Tutti coloro che acquistano uno dei seguenti microfoni...

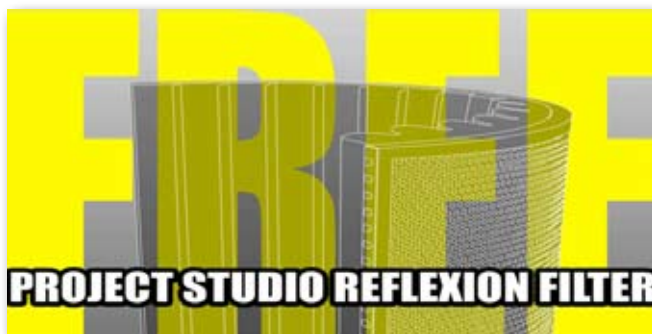
- Z3300a
- 2200T
- 4400a
- 4400a coppia stereo
- T2
- Z5600a II
- Gemini II
- Gemini III
- Gemini 5
- G3500
- VR1
- VR2

... riceveranno **GRATIS** un Project Studio Reflexion Filter del valore commerciale di 132 euro!

Per approfittare di questa straordinaria offerta non dovete fare nulla di particolare: riceverete il Project Studio Reflexion Filter direttamente quando acquistate il microfono a condensatore presso il rivenditore.

L'offerta è valida fino al 31 ottobre 2010.

- Il Project Studio Reflexion Filter rappresenta una versione "ridotta" dell'ormai celebre e diffuso Reflexion Filter Pro, pensata appositamente per l'home ed il project studio.
- Il Reflexion Filter è un dispositivo mobile brevettato da sE Electronics che consente di registrare sorgenti sonore riducendo al minimo il riverbero dell'ambiente di ripresa e mantenendo praticamente inalterata la risposta in frequenza del microfono
- È come una "parete" artificiale complessa che può essere posizionata dietro a qualsiasi microfono usando una morsa adattabile inclusa nella confezione, e che consente anche di fissare il RF all'asta microfonica. La funzione principale è proprio quella di ottenere una registrazione "dry" di una voce o di uno strumento, soprattutto negli ambienti che non hanno un trattamento acustico adeguato, o quando dietro al microfono si trovano altre sorgenti sonore.
- I 6 strati di cui è composto il Reflexion Filter assorbono e insieme diffondono le onde di pressione sonora che li colpiscono; il suono della sorgente perde progressivamente energia ad ogni strato che attraversa. Di conseguenza si riduce notevolmente l'energia che colpisce le



pareti della stanza con rientri indesiderati nel microfono.

- Il design "raccolto" del Reflexion Filter previene anche il rientro delle riflessioni della stanza da dietro e dai lati del microfono.

Ulteriori info: www.midiware.it

PROPELLERHEAD REASON 5 E RECORD 1.5 DISPONIBILI SUBITO

Dal 26 agosto 2010, come promesso, Propellerhead ha reso disponibili le due nuove versioni dei suoi software principali: Reason 5 e Record 1.5. Tutte le informazioni e le modalità per effettuare l'aggiornamento a Reason 5 le potete trovare a questo link:
www.midiware.com/supporto/aggiornamenti/propellerhead/reason5_upgrade.html

L'aggiornamento a Record 1.5 è gratuito e può essere scaricato a questo link.
www.propellerheads.se/download/record/

Tutte le novità delle nuove attesissime versioni verranno ampiamente descritte nel prossimo numero di Audio Video & Music.

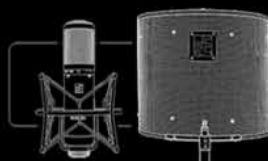
Ulteriori info: www.midiware.it



THE COMPLETE SINGER SONGWRITER SOLUTION

sEX1 + Project Studio Reflexion Filter Bundle

Progettato e realizzato per cantanti / cantautori
Il bundle sE X1 con Project Studio Reflexion filter è la soluzione completa per voci e chitarra acustica ed elettrica
Provane uno - non crederai alle tue orecchie!



Disponibile anche:
sE2200a + Pro Reflexion Filter Bundle

DISPONIBILE ASK VIDEO CUBASE 5 TUTORIAL DVD IN ITALIANO LIVELLO 4

È disponibile il nuovo tutorial ASK Video Volume 4 su Cubase 5 in italiano. I tutorial ASK Video sono i video didattici più avanzati per l'apprendimento dei software musicali. Ora per la prima volta è disponibile il nuovo corso dedicato a Cubase 5 interamente in lingua italiana.

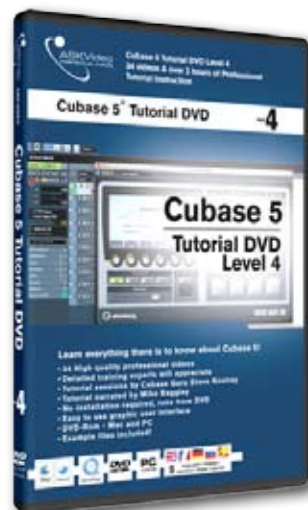
Il tutorial è stato realizzato da alcuni tra i massimi esperti del software Steinberg e ricopre un'ampia gamma di argomenti. In virtù dell'altissima qualità dei video e del livello di approfondimento del corso, è da considerarsi la guida più avanzata al momento disponibile per il Cubase. Naturalmente il corso è stato pensato per Cubase 5 ma è perfetto anche per gli utenti di Cubase LE, Cubase AI, Cubase SX3, Cubase 4 e Nuendo. I DVD insieme alla lingua italiana prevedono anche l'inglese, il francese, il tedesco e lo spagnolo ed compatibile con piattaforme Mac OS X & Windows.

- Il primo livello del DVD tutorial di Cubase 5 include 32 video per una durata superiore a 3 ore.
- Il secondo livello del DVD tutorial di Cubase 5 include 44 video per una durata superiore a 3 ore.

LIVE BEATS SERIES IN ITALIA A SETTEMBRE

L'Italia ospiterà alla fine del mese di Settembre due tappe del prestigioso tour mondiale Live Beats Series. Dopo gli Stati Uniti il tour organizzato da Ableton & Novation arriva infatti in Europa con 14 eventi in 8 differenti nazioni. Appuntamenti:

- 23 Settembre presso SAE di Milano
- 24 presso Percorsi Audio di Acquapendente VT.
- La formula del Live Beats Series Tour è tanto semplice quanto efficace. Ogni evento consentirà di avere gratuitamente un training mirato su Ableton Live e su tutto l'hardware Novation, incluso naturalmente Launchpad – IL controller per Ableton Live. Particolare attenzione sarà poi dedicata al protocollo Automap, integrato in tutti i controller Novation, grazie al quale è possibile avere un controllo semplice ed immediato delle principali DAW, di plug-in, effetti e strumenti virtuali.
- Come se non bastasse ci sarà la possibilità di vincere un Launchpad e un Live 8 ad ogni singolo evento!



- Il terzo livello del DVD tutorial di Cubase 5 include 33 video per una durata superiore a 3 ore.
- Il quarto livello del DVD tutorial di Cubase 5 include 34 video per una durata superiore a 2 ore.

Ulteriori info: www.midiware.it



- L'evento vedrà la partecipazione in qualità di relatore di Thavius Beck, Ableton Certified Trainer, che ha lavorato con artisti del calibro dei Nine Inch Nails.
- La partecipazione è gratuita e a numero chiuso. Per le iscrizioni: www.novationmusic.com/livebeats

Ulteriori info: www.midiware.it

MAGIX SOUNDPOOL DVD COLLECTION 17

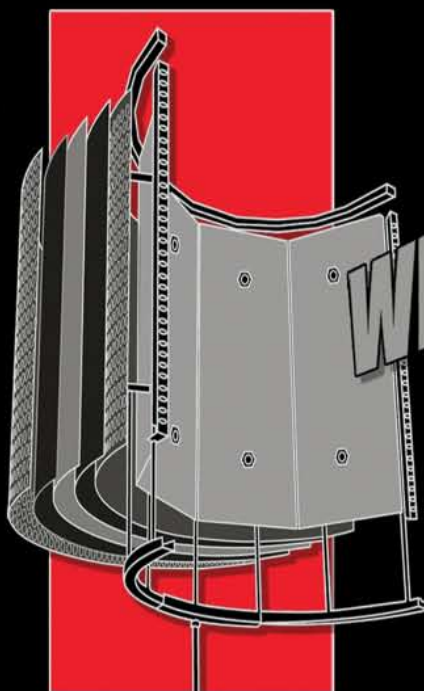


La software house tedesca propone MAGIX Soundpool DVD Collection 17, tantissimi nuovi sound per la sonorizzazione dei tuoi capolavori multimediali creati con i programmi MAGIX ed altri produttori, ideale per PC e Mac.

- Il pacchetto è disponibile da subito online sul sito MAGIX al prezzo di 39,99 EUR e migliori negozi dal 31 agosto 2010.
- 6000 tra sample e loop per la composizione musicale e la sonorizzazione dei video
- Produzione musicale, sonorizzazione video, remix, dj-set o podcast: tutto questo è possibile grazie ai nostri loop.
- MAGIX Soundpool DVD Collection 17 è l'accessorio perfetto per MAGIX Music Maker e gode da molti anni di una vasta popolarità. La versione attuale mette a disposizione degli utenti 6000 nuovi suoni stereo per ogni software musicale.
- Il pacchetto contiene circa 6 GB di materiale audio. Oltre agli stili più comuni come hip hop, rock, alternative e techno, la raccolta contiene anche suoni di stili come chillout, breakbeat, dubstep e jazz.
- Tutti i sample sono stati creati da musicisti professionisti e sono perfetti per l'applicazione in MAGIX Music Maker: questi vengono catalogati secondo il loro stile nel Media Pool. I sound sono utilizzabili con tutti gli audio-sequencer, Mac o PC.

Ulteriori info:

www.magix.com/de/soundpools-medienpakete/soundpool-dvd-collection-17/



WHY OURS WORK & OTHERS DON'T

• Tecnologia Multiple Layer

• Il Reflexion Filter è la cabina voce portatile originale

• La gommapiuma da sola non funziona!

Nessuna colorazione del suono

Usato in tutto il mondo da professionisti del calibro di:

STEVIE WONDER

TONY PLATT

BOB MARLEY, BOBBY GUY,
AC/DC, THIN LIZZY, GARY MOORE

GIL NORTON

FOR FIGHTERS, PIXIES, GOMEZ,
FEEDER, COUNTING CROWS

JACKNIFE LEE

REM, U2, GREEN DAY,
SNOW PATROL, BLOC PARTY

CHRIS PORTER

GEORGE MICHAEL, SIR CLIFF RICHARD,
PET SHOP BOYS, TIMA TURNER

DON WAS

BOB DYLAN, BONNIE RAITT,
THE ROLLING STONES, WILLIE NELSON

DOM MORLEY

AMY WINEHOUSE, MARK RONSON,
NICK CAVE, MORRISSEY

Il Reflexion Filter è un dispositivo mobile brevettato da sE Electronics che consente di registrare sorgenti sonore riducendo al minimo il riverbero dell'ambiente di ripresa e mantenendo praticamente inalterata la risposta in frequenza del microfono: è come una "parete" artificiale complessa che può essere posizionata dietro a qualsiasi microfono usando una morsa adattabile inclusa nella confezione che consente anche di fissare il RF all'asta microfonica.

La funzione principale è proprio quella di ottenere una registrazione "dry" di una voce o di uno strumento, soprattutto negli ambienti che non hanno un trattamento acustico adeguato, o quando dietro al microfono si trovano altre sorgenti sonore. I 6 strati di cui è composto il Reflexion Filter assorbono e insieme diffondono le onde di pressione sonora che li colpiscono; il suono della sorgente perde progressivamente energia ad ogni strato che attraversa. Di conseguenza si riduce notevolmente l'energia che colpisce le pareti della stanza con rientri indesiderati nel microfono. Il design "raccolto" del Reflexion Filter previene anche il rientro delle riflessioni della stanza da dietro e dai lati del microfono.

**The
Reflexion
Filter**



Il Project Studio Reflexion Filter rappresenta la soluzione ideale - ad un prezzo davvero eccezionale - per supplire alle carenze acustiche dell'home studio e del project studio.

NI COMPLETE 7 DISPONIBILE DAL 1° SETTEMBRE PRESSO TUTTI I RIVENDITORI

Dal 1° settembre è disponibile KOMplete 7, il nuovo arsenale di strumenti, suoni e di effetti Native Instruments. KOMplete comprende ora oltre 10.000 suoni e 90GB di campioni per coprire tutte le possibili sonorità (dal pop alla techno, dalla classica al jazz, e oltre...)

- Con 12 nuovi prodotti inclusi, precedentemente disponibili solo come prodotti singoli, + 5 nuovi strumenti ed effetti, KOMplete 7 diventa il pacchetto software più potente mai concepito.
- E rispetto al vecchio Komplete 6 il prezzo non è cambiato: 499,00 euro

Per maggiori informazioni sul prodotto:

www.midimusic.it/modules/catalogo/product.php?pid=636

KOMplete 7 ELEMENTS

Komplete 7 Elements è un pacchetto comprendente oltre 2.000 suoni e 12 GB di campioni.

- Contiene sintetizzatori (con suoni tratti da Reaktor, Massive, Absynth), batterie, pianoforti acustici ed elettrici, organi, bassi, chitarre, suoni orchestrali, ampli per chitarra, effetti, strumenti vintage, etnici, ecc...
- Tutto il necessario per una produzione completa, ad un prezzo incredibile: 99,00 euro!

Per maggiori informazioni sul prodotto:

www.midimusic.it/modules/catalogo/product.php?pid=637

Ulteriori info: www.midimusic.it



CROSSGRADE: MUSIC MAKER 17 PREMIUM

In seguito alla grande richiesta Magix ha prolungato l'offerta fino al 6 settembre 2010. Aggiungere musica ai tuoi video come un vero professionista non è mai così facile. Da violini struggenti a vivaci passaggi di pianoforte fino a ritmi potenti, con la nuovissima versione MAGIX Music Maker 17 Premium si può aggiungere facilmente ai video la giusta colonna sonora, senza essere un esperto! Solo 69,99 € (invece di 99,99 €)

Ulteriori info:

www.magix.com/?id=4649&L=85&partnerid=2#utm_source=magix&utm_medium=mail&utm_content=mm17dlx&utm_campaign=IT_35_crossg_rem



RELOOP PLAY



Interfaccia audio USB per DJ ultra compatta
ReLoop Play è la più piccola e potente interfaccia audio pensata per i DJ.

- Grazie alle due coppie di uscite audio "hi-gain", alla straordinaria qualità sonora a 24 Bit/96 kHz, i driver a bassa latenza ASIO/CORE e la velocità del bus USB 2.0, è l'ideale per digital mixing.
- ReLoop Play offre due modalità di utilizzo: External Mixer Mode per mixare i segnali audio con l'ausilio di un mixer esterno, Controller Mode invece per eseguire il mixaggio dei brani all'interno del computer e inviare al sound system l'uscita master (utilizzando l'uscita cuffie integrata per il preascolto).
- I 2 indicatori a LED consentono di tenere sott'occhio i segnali audio in uscita di Play.

CARATTERISTICHE

- Interfaccia audio professionale USB 2.0 con qualità sonora 24 Bit/ 96 kHz;
- 2 uscite stereo in formato RCA;
- 1 uscita cuffie stereo in formato Jack da 1/4";
- Uscite audio "Hi-gain" per un volume di uscita più elevato (ideale per l'utilizzo nei club);
- 2 modalità di riproduzione: External Mixer Mode e Controller Mode;
- Controllo del volume di uscita indipendente per le coppie di uscite 1 e 2 (rispettivamente uscite master e cuffie in Controller Mode);
- Indicatori di segnale a LED;
- Compatibile con PC e MAC;
- Compatibile con driver ASIO/CORE;
- Alimentazione tramite BUS USB.

SPECIFICHE TECNICHE:

- Dimensioni: 80 x 20 x 65 mm;
- Peso: 85 g;
- Include CD contenente i driver ASIO e cavo USB.

- Prezzo al pubblico IVA inclusa: 149,00 €

Ulteriori info: www.soundwave.it

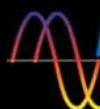
PROJECT STUDIO REFLEXION FILTER

**sE Electronics ti propone un'offerta
da non perdere per l'estate 2010**

**Project Studio Reflexion Filter con sE Patent Pending Multilayer
Technology del valore commerciale di circa 110 euro + IVA
GRATIS con l'acquisto di alcuni microfoni sE Electronics***

altre info su: www.seelectronics.com/PSRF.html

*sE Project Studio Reflexion Filter GRATIS per tutti coloro che acquistano uno dei seguenti microfoni: Z3300a, 2200T, 4400a (e coppia stereo), T2, Z5600a II, Gemini II, Gemini III, Gemini 5, G3500, VR1 e VR2.
L'offerta è valida dal 28 luglio al 31 ottobre 2010 fino ad esaurimento scorte.

 **MIDIWARE**
www.midiware.com


Sound Engineering
www.seelectronics.com

REDAZIONALE



SYMPHONY I/O

Il nuovo standard di registrazione audio digitale



I prodotti Apogee hanno stabilito lo standard qualitativo della registrazione audio digitale professionale, e la nuova Symphony I/O è il culmine di 25 anni di esperienza nella progettazione di apparecchiature audio di altissima qualità.

Symphony I/O è un'interfaccia audio multi-canale progettata per fornire la massima qualità alle workstation di registrazione audio Mac-based ed è caratterizzata da una qualità mai raggiunta fino ad ora, un sistema di I/O totalmente flessibile e la compatibilità con Logic e Pro Tools HD.

Symphony I/O aggiunge alla registrazione audio professionale un valore senza precedenti e perfeziona ulteriormente l'interazione tra l'hardware audio di Apogee e il Mac.

Più che l'ultimo prodotto "high-end" di Apogee, Symphony I/O è il completamento del sistema Symphony e la base della tecnologia e lo sviluppo Apogee per gli anni a venire.

Costruita per soddisfare le esigenze dei musicisti, i produttori e gli ingegneri più esigenti, Symphony I/O stabilisce un nuovo standard di riferimento nella registrazione ed accresce le aspettative per quello che un'interfaccia audio dovrebbe dare.

Caratteristiche principali:

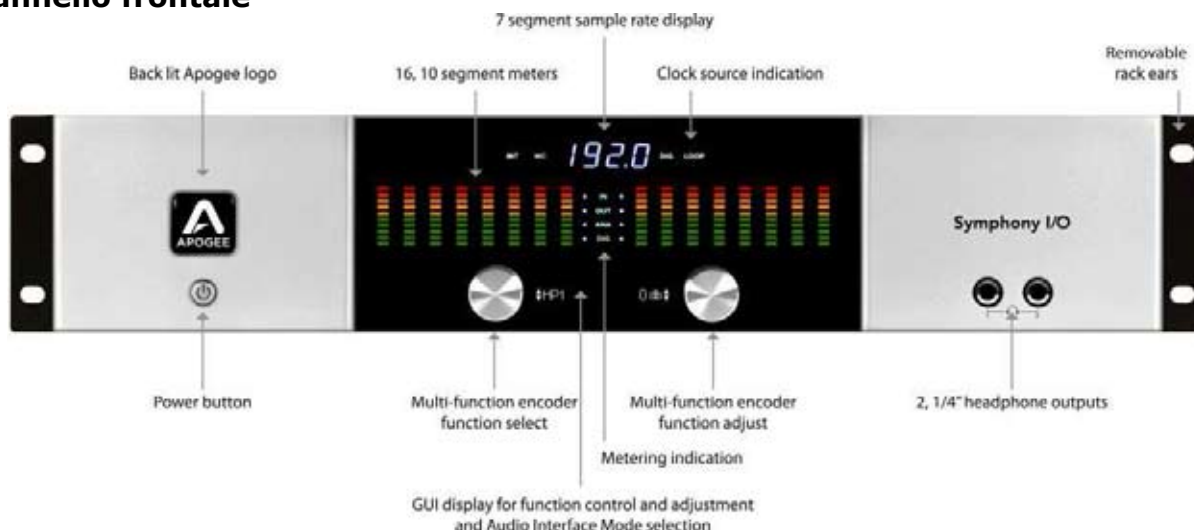
- Circuiti aggiornati ed ottimizzati per il migliore suono Apogee
- Audio Interface Mode (AIM) per selezionare facilmente 4 differenti configurazioni:
 - ♦ Symphony/Logic (per il collegamento con Apogee Symphony PCIe card o Symphony Mobile Express Card)
 - ♦ Pro Tools HD (per il collegamento diretto con Pro Tools PCIe card)
 - ♦ USB (per il collegamento "high-speed" ad una porta USB 2.0)
 - ♦ StandAlone (per collegare ingressi ed uscite direttamente)
- Sistema di I/O totalmente flessibile e scalabile con 5 differenti moduli
- Fino a 32 I/O analogici e digitali simultanei per ogni unità
- Latenza Ultra-low
- Architettura modulare aggiornabile

- Costo per canale maggiormente vantaggioso di ogni altra interfaccia audio professionale

Qualità sonora di nuova generazione

Symphony I/O è la sintesi della migliore tecnologia Apogee, sviluppata nelle più volte premiate serie di convertitori X e Rosetta, Big Ben master clock e Track2 mic preamp. Symphony I/O riprende e migliora ulteriormente questi progetti con l'utilizzo di componenti maggiormente avanzati e una ancora migliore distribuzione della potenza. In questo modo il suono transita attraverso un numero inferiore di circuiti, con ulteriore riduzione dei tempi di conversione, clocking ancora più preciso, e ancora maggiore trasparenza e chiarezza delle registrazioni.

Pannello frontale



Pannello posteriore



Modalità interfaccia audio (AIM) – Completa compatibilità

Con la semplice regolazione delle manopole del pannello frontale, AIM trasforma Symphony I/O in un'interfaccia ottimizzata per la modalità scelta. Questa funzionalità consente agli utenti di Logic e Pro Tools HD, per esempio, di passare facilmente tra le due DAW con la sola rotazione di una manopola e lo scambio di un cavo. Se invece è USB la modalità preferita, la connessione ad applicazioni Core Audio compatibile, come Digital Performer e Cubase è altrettanto facile. Infine, Standalone Mode consente la connessione diretta degli I/O analogici e/o digitali di Symphony I/O agli I/O di altri moduli per l'utilizzo con Pro Tools LE, Pro Tools M-

>>>

Powered o altri apparecchi.

Novo Maestro

Maestro, l'avanzata applicazione software di controllo è stata completamente riprogettata per Symphony I / O.

Caratterizzata da un'interfaccia grafica familiare, basata su una singola finestra con tab multipli per l'accesso rapido a tutti i dispositivi e le impostazioni del sistema, il nuovo Maestro consente di regolare facilmente il routing dei segnali, il gain dei mic preamp, la calibrazione degli input e output, il monitoraggio a bassa latenza.

Per lasciare maggiore spazio libero sullo schermo, Maestro consente anche la visualizzazione della sola barra degli strumenti, con display dello stato del sistema, indicatori di livello, controlli di volume e pulsanti per disattivare le uscite.



Connettività I/O – La magia dei moduli

I moduli I/O sono l'anima di Symphony I/O e rappresentano 25 anni di esperienza Apogee e l'eccellenza del design. Questi potenti moduli racchiudono il meglio delle competenze di Apogee nella registrazione audio digitale, ed un tono superiore. Con la disponibilità di 5 diversi moduli I/O, è possibile scegliere tra configurazioni standard o personalizzare il numero di canali, la tipologia analogica e digitale di ingressi e uscite, l'equipaggiamento con preamplificatori microfonici.



Modulo 8 Analog I/O + 8 Optical I/O

8 canali I/O analogici e fino a 8 canali I/O digitali simultanei



INGRESSI

Analogici: 8 bilanciati, con connettore DSUB 25

Coassiale: con supporto SPDIF su 1 connettore RCA

Ottici: con supporto ADAT, SMUX & SPDIF su 1 connettore Toslink

- ADAT: 8 canali a 44.1-48 kHz
- SMUX: 8 canali a 88.2-96 kHz su 2 connettori Toslink
- SPDIF: 2 canali fino a 192 kHz

USCITE

Analogiche: 8 bilanciate, con connettore DSUB 25

Coassiale: con supporto SPDIF su 1 connettore RCA

Ottiche: con supporto ADAT, SMUX & SPDIF su 1 connettore Toslink

- ADAT: 8 canali a 44.1-48 kHz
- SMUX: 4 canali a 88.2-96 kHz
- SPDIF: 2 canali fino a 192 kHz

Modulo 8 Analog I/O + 8 AES I/O

8 canali I/O analogici e fino a 8 canali I/O digitali simultanei



>>>

INGRESSI

Analogici: 8 bilanciati, con connettore DSUB 25

Coassiale: con supporto SPDIF su 1 connettore RCA

AES-EBU: 8 bilanciati, con connettore DSUB 25 (192k compatibili single wide)

USCITE

Analogiche: 8 bilanciate, con connettore DSUB 25

Coassiale: con supporto SPDIF su 1 connettore RCA

AES-EBU: 8 bilanciati, con connettore DSUB 25 (192k compatibili single wide)

Modulo 8 Mic Preamp

8 Mic preamp con 4 ingressi instrument e 8 punti insert

**MIC PREAMPS**

- 8 preamp controllati digitalmente, con gain di 80dB
- aggiunge il mic preamp gli ingressi di linea dei moduli con I/O analogici

INGRESSI

- 4 ingressi instrument Hi-Z (ad alta impedenza) con connettore jack da 1/4"

INSERT

- 8 punti insert bilanciati
- Send 1-8 e Return 1-8 su connettori 2 DSUB 25

Modulo 16 Analog IN + 16 Optical OUT

16 canali d'ingresso analogici e fino a 16 canali di uscita digitali simultanei

**INGRESSI**

Analogici: 16 bilanciati, con 2 connettore DSUB 25

Coassiali: con supporto SPDIF su 1 connettore RCA

USCITE

Coassiale: con supporto SPDIF su 1 connettore RCA

Ottiche: con supporto ADAT, SMUX & SPDIF su 1 connettore Toslink

- ADAT: 8 canali a 44.1-48 kHz
- SMUX: 4 canali a 88.2-96 kHz
- SPDIF: 2 canali fino a 192 kHz

Modulo 16 Analog OUT + 16 Optical IN

16 canali di uscita analogici e fino a 16 canali d'ingresso digitali simultanei



INGRESSI

Coassiale: con supporto SPDIF su 1 connettore RCA

Ottiche: con supporto ADAT, SMUX & SPDIF su 1 connettore Toslink

- ADAT: 8 canali a 44.1-48 kHz
- SMUX: 4 canali a 88.2-96 kHz
- SPDIF: 2 canali fino a 192 kHz

USCITE

Analogici: 16 bilanciati, con 2 connettore DSUB 25

Coassiali: con supporto SPDIF su 1 connettore RCA

Compatibilità

Symphony I/O è compatibile con Mac OSX 10.5.8 o superiore.

SOUND WAVE

Via Marmolada, 2/G

31027 Spresiano (TV)

0422-887465

Fax 0422-887395

E-mail: soundwave@soundwave.it

Web: www.soundwave.it

TOCCARE PER CREDERE



TANGENT

Nuendo, Cubase, Logic, Pyramix, ProTools, Final Cut Pro
Scopri su projectlead.it come SmartAV Tango può migliorare
il tuo sistema di lavoro con una accuratezza e una fluidità di
controllo mai provate prima.

www.projectlead.it - info@projectlead.it - Projectlead 0341 702258

BEST SERVICE TITAN

Virtual Synth



di Paolo Tonelli



Nel mercato degli strumenti virtuali non mancano le collezioni dei suoni dei sintetizzatori del passato più o meno recente, soltanto analogici o soltanto digitali, oppure una mescolanza dei due mondi.

Anche la Best Service, a livello europeo uno dei più grandi e importanti distributori di software musicale, ma anche di sviluppatori in proprio, di

denominazione inglese, ma in realtà tedesca di Monaco di Baviera, scende nel campo dei suoni synth con un altro dei suoi prestigiosi prodotti, Titan (Figura 1), un nome impegnativo derivante dalla mitologia greca: i Titani infatti, erano i sei fratelli smisurati e sovrumani, dotati di una forza straordinaria, nati da Urano, ovvero il Cielo, e da Gaia, detta anche Gea, ossia la

Terra. Essi sposarono sei sorelle, le Titanidi, pensate che belle famiglie vennero su, ci voleva un tir dei trasporti eccezionali per portarne in giro una, e quando si riunivano tutti quanti, tra padri, madri, figli, zii e cugini occupavano un'area grande quanto l'intera Valle d'Aosta. Poi però un giorno si misero a dare battaglia agli dei e per quanto robusti e palestrati gli andò male



Fig. 1 – Best Service Titan.

e fecero una brutta fine. Ma lasciamo stare i greci, che in questo momento hanno i loro problemi, e torniamo ai tedeschi, che comunque vada un posto tra i primi quattro ai Mondiali riescono sempre a ottenerlo: dicevo che il nome Titan è imponente e prosegue nel filone di quelli "corpulenti" inaugurato da East West con il colossale Colossus, poi inglobato nell'ancor più gigante Golia, e proseguito con il Gladiator della Tone2! Restiamo adesso in attesa di uno strumento virtuale che si ispiri a quell'altra montagna di muscoli, ma con un occhio solo, che ha infastidito Ulisse, e cioè il ciclopico Polifemo, e magari poi anche un Ercole, poi chissà, un Rambo3, e via così giganteggiando...

Scusate se ho un po' divagato, ma il caldo di questi giorni si fa sentire e annebbia le capacità intellettuali, che già erano scarse prima, figurati adesso... Mentre scrivo, infatti, è pieno luglio, il quale sarà ricordato come uno dei lugli più caldi dell'ultimo secolo, dato che abbiamo la memoria corta e giornali e televisioni, non avendo nient'altro di meglio da raccontare, cercano di convincerci che un caldo così non è mai esistito prima, se non nell'era proto-giurassica, e intervistano gli esperti (!), i quali raccomandano di bere tanta acqua, non stare sotto il sole nelle ore più calde e vestirsi leggeri. E meno male che ce lo ricordano loro, altrimenti noi istintivamente indosseremmo una felpa foderata di piuma d'oca sotto un cappotto di lana d'angora e faremmo lo sciopero della sete...! Insomma, se qualcuno ancora si lamentava che "non esistono più le stagioni di una volta", eccolo smentito; signore e signori, l'estate è fatta così, e toglieci di torno questi esperti dell'aria fritta, grazie!

Ma cerchiamo di tornare seri, giacché siamo di fronte a un prodotto serissimo, il cui nome, chiacchiere a parte, è in realtà quanto mai azzeccato, dato che rende ragione dell'enormità del lavoro svolto dallo staff di Holger Felden (Figura 2), la mente di questo immenso progetto,



Fig. 2 – Holger Felden, la mente del progetto titanico.



Fig. 3 – Alcuni dei sintetizzatori hardware usati per le sonorità di Titan, tratto da uno dei video ufficiali dimostrativi del software Best Service.



Fig. 4 – Alcuni dei sintetizzatori software, come sopra.

il quale ha radunato qualcosa come duecento sintetizzatori, tra reali e virtuali, analogici e digitali (Figura 3 e Figura 4), e ne ha spremuto fuori più di cinquemila suoni, diconsi più di 5000! Avete idea di quanti sono, provate a contare, uno, due, tre, quattro, mille, è già passato un quarto d'ora, milleuno, milledue, duemila, siamo a trentatré minuti, duemilauno, duemiladue, duemilaquattrocentosettantasei, o era duemilaquattrocentosessantasette, no!, mi sono impantanato, ho perso il conto, devo ricominciare da capo...

Però avete capito, è come dire che luglio o non luglio, ce ne sono di matti in giro, eh? Mi avessero proposto di partecipare a un progetto del genere, che ha richiesto un numero pazzesco di campioni, mi sarei dato malato di influenza aviario-suino-caprino-bovina...E invece l'hanno fatto per davvero, ed eccolo qua, sentite che bello, basta la parola, Titan!, e subito te lo vedi lì davanti, corposo, piantato e solido, lancia fotonica in resta come un ufo robot giapponese tipo Daitarn 3 (ve lo ricordate? Se siete troppo giovani, non sapete cosa vi siete persi! Cercate, cercate su YouTube...), data la sua assonanza con la pronuncia corretta, che in inglese fa Tàitan.

METTI UN ENGINE NEL MOTORE

Per realizzare un'opera del genere, ovviamente compatibile con entrambe le piattaforme Windows e Mac, sia plug-in, sia stand-alone, c'era bisogno, oltre che di una mole esagerata di strumenti di pregio e di campionamenti, anche di un motore audio dodici cilindri all'altezza, in cui riversare e far girare il tutto. Best Service si è guardata in giro e poi ha deciso di allearsi a questo scopo con Yellow Tools, altro nome inglese che nasconde però di nuovo un'azienda tedesca: Titan è mosso da Engine (Figura 5), che vuole per l'appunto dire motore nella lingua della regina Elisabetta, il quale a sua volta si basa sul collaudato campionatore virtuale-workstation Independence Pro di Yellow Tools. Ecco dunque perché l'installazione di Titan, che occupa cinque DVD per un totale di 35 GB, prevede tre momenti distinti, da seguire in quest'ordine:

1. installazione di Engine;
2. installazione di Titan;
3. installazione della libreria, la quale, importante!, altrimenti Titan non la vedrà, va copiata manualmente nella cartella Image Files, che si trova all'interno della cartella Engine Root Folder. Questa, a sua volta, si trova là dove avete deciso di installarla sul vostro hard-disk, ovvero nella directory proposta automaticamente dall'installer di Engine oppure in una locazione da voi scelta liberamente.

Preparatevi qualche panino al prosciutto e rucola o quel che volete, e soprattutto, mi raccomando, se è luglio bevete molto per non disidrarvi e state al



Fig. 5 – Schermata di apertura di Engine, il motore audio sviluppato da Best Service in collaborazione con Yellow Tools, basato sul campionatore virtuale-workstation Independence Pro.

riparo sotto un parasole, o il contrario se è inverno, perché l'intero processo di installazione richiede il suo tempo...

Come succede per altri campionatori-motori audio, Engine può ospitare diverse librerie: in Figura 6 vedete, oltre a Titan, anche altri prodotti, detti Engine Instruments, che si appoggiano al software della Yellow Tools.

L'installazione di Engine è necessaria soltanto la prima volta, per cui se già possedete un Engine Instrument potete passare direttamente all'installazione di Titan, il quale è visto da Engine come una delle librerie caricabili (Figura 7 e Figura 8); nelle due figure avete un primo assaggio della sua enormità.

LA PRIMA FACCIA DELLA MEDAGLIA

Titan appare agli occhi del suo utilizzatore con una interfaccia semplicissima (Figura 9), che si descrive in poche parole, ma che anche in assenza di descrizioni persino un utente poco esperto di queste faccende capirebbe immediatamente senza grosse difficoltà:

- indicatore a LED del livello di uscita (Figura 10);
- pulsanti Analog I e II: ricreano un suono più simile all'analogico simulando le idiosincrasie tipiche dei synth del passato, tramite la variazione del punto di partenza nella riproduzione del campione (I) e



Fig. 6 – Alcuni degli Engine Instruments disponibili.

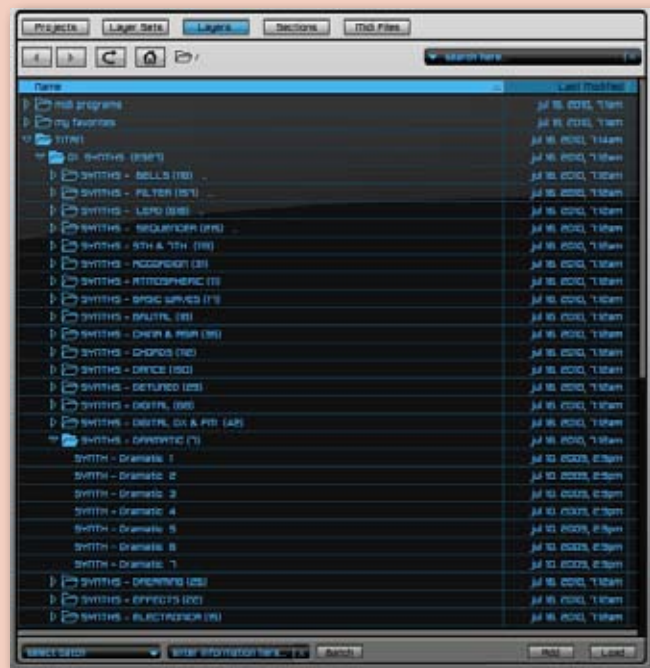


Fig. 7 – Titan è visto da Engine come una libreria caricabile.



Fig. 8 – Come la precedente, vista alternativa.



Fig. 9 – L'interfaccia di Titan.



Fig. 10 – Indicatore a LED del livello di uscita.

- l'instabilità dell'intonazione (II);
- pulsante acceso/spento per Origami, che è un processore di risposte all'impulso in dotazione a Engine, in parole povere un riverbero a convoluzione, con regolazione dry/wet (Figura 11);
- sezione filtri HighPass, Treble e LowPass con risonanza, con campo sottostante per mostrare il valore corrente del cursore selezionato e pulsante Vel.Filter per il Lowpass per impostare la sua risposta alla velocity;
- pulsanti Sample Start per modificare il punto di riproduzione del campione, anche dinamicamente in funzione della velocity con il pulsante Vel.Skip, e Glide per la regolazione del portamento (Figura 12);
- sezione effetti, con pulsante acceso/spento per l'intera sezione, cursori di regolazione per riverbero, delay, chorus, phaser e flanger, pulsante Limiter e menù per la scelta dei preset di automazione, ossia mappe dei parametri più comuni di Titan già preconfigurati per essere controllati da apparecchi hardware (Figura 13);
- pulsanti acceso/spento per arpeggiatore, step-sequencer e modalità monofonica (Solo e Legato) (Figura 14);
- sezione dei controlli di volume in relazione alla velocity (Dynamic Range), intonazione in cent e semitoni fino a +/- 24 (Pitch), distribuzione spaziale del suono (Panorama e Stereo) e volume generale (Figura 15);
- curva di inviluppo a cinque stadi AHDSR con i relativi cursori di controllo (Figura 16);
- tastiera virtuale; curiosamente, toccandola con il mouse si produce il suono, ma i tasti non si abbassano.

LA SECONDA

Gli smanettoni più incalliti e gli esperti di tecniche di sintesi sono legittimati a chiedersi a questo punto un "beh, tutto qui?"! Ovviamente no che non è



Fig. 11 – Pulsanti Analog e Origami.



Fig. 12 – Sezione filtri, Sample Start e Glide.

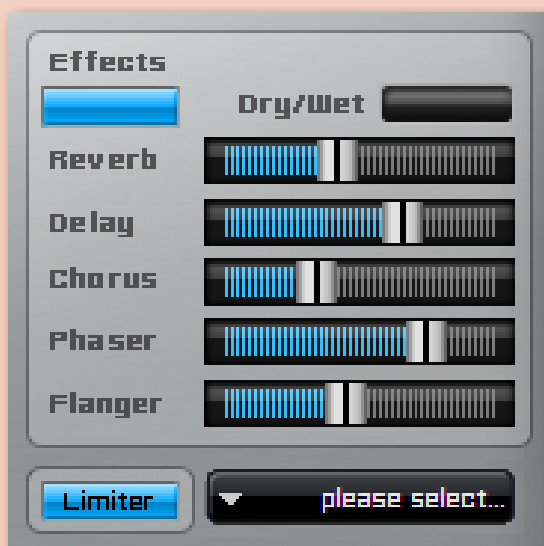


Fig. 13 – Sezione effetti, pulsante Limiter e menù dei preset di automazione.



Fig. 14 – Pulsanti arpeggiatore, step sequencer, Solo e Legato.



Fig. 15 – Sezione controlli generali di Dynamic Range, intonazione, distribuzione spaziale del suono e volume.

tutto qui, perché se lo fosse, mi dite, per esempio, che cosa ce ne faremmo di un arpeggiatore che si può solamente accendere o spegnere, ma non modificare nel suo saliscendi avanti e indietro? Oppure se volessimo cambiare il tipo di riverbero?

È ovvio pertanto che deve esserci dell'altro, molto altro, e non è difficile capire cosa sia: come già accennato prima, sotto la superficie dell'apparentemente semplicissimo Titan si nasconde il motore audio di Engine, che è potentissimo e assai più complesso, tant'è vero che tolto lo spazio dedicato a installazione e registrazione, il manuale, se così lo possiamo chiamare, di Titan occupa la miseria di cinque pagine, mentre quello di Engine ne ha più di centocinquanta! Quella che abbiamo chiamato interfaccia di Titan in realtà non è che la modalità Quick Edit, ossia editing rapido, editing dei parametri fondamentali, della libreria caricata all'interno di Engine, e vi si accede premendo l'omonimo pulsante della barra Working Area Selection (Figura 17), per mezzo della quale si può selezionare di volta in volta la pagina di Engine che ci interessa.

La pagina Browser l'abbiamo già vista in Figura 7, la Preferences permette scelte di impostazioni generali d'uso che si ritrovano in tanti strumenti virtuali (occhio però al percorso Root Folder, che è quello che consente a Engine di vedere le librerie), mentre per apportare modifiche approfondite al suono di Titan occorre passare alla modalità Pro Edit (Figura 18), e qui, come potete notare dall'immagine, la cosa si fa immediatamente molto più interessante e complicata. Esaminare in dettaglio le numerosissime e raffinate caratteristiche di Engine non è l'obiettivo di questa recensione; accontentatevi di sapere che, proprio come il campionatore virtuale Independence Pro dal quale deriva, esso contiene veramente tutto quello che si può desiderare per un intervento "totale" e qualitativamente eccellente sul suono di partenza, grazie ai moduli Engine's



Fig. 16 – Sezione involuppo AHDSR.



Fig. 17 – La barra Working Area Selection, con i pulsanti per la scelta delle varie pagine di editing.

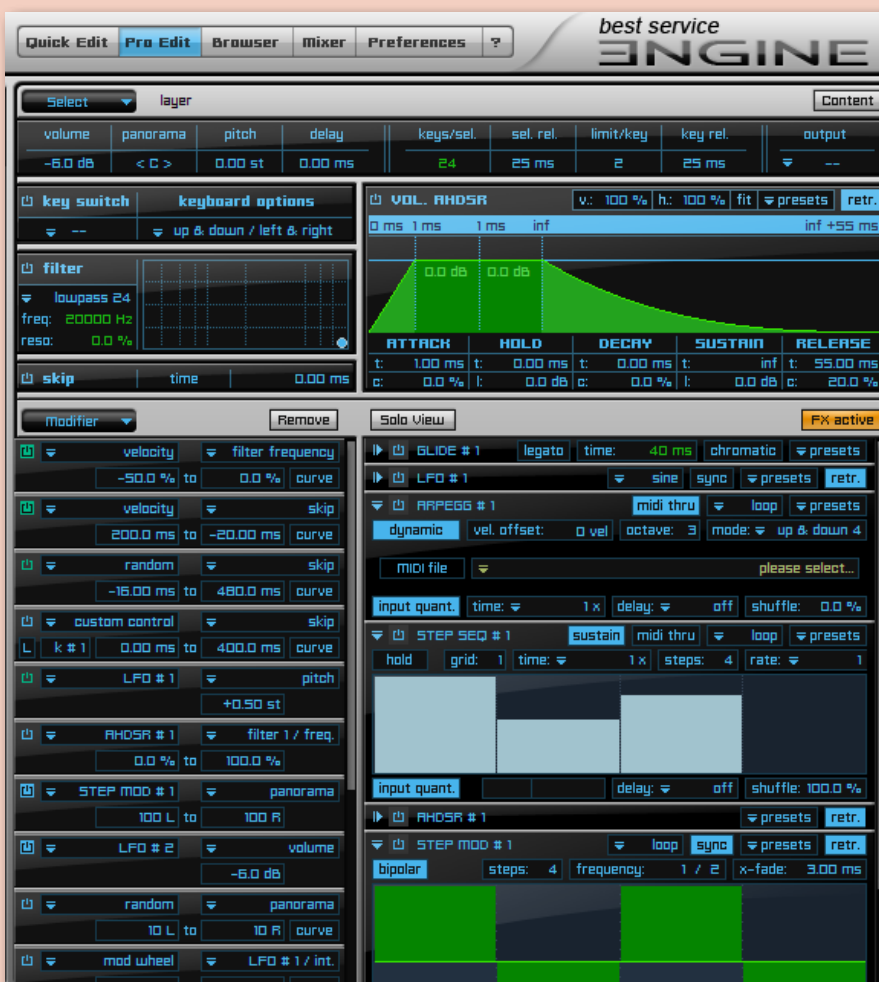


Fig. 18 – Veduta d'insieme della modalità Pro Edit.

Flexible Modifiers di cui dispone e con i quali si può intervenire con precisione millimetrica sui più svariati parametri sonori, grandi e piccoli; l'unica lamentela che possiamo esprimere è per il minuscolo corpo dei caratteri grafici, che non aiutano la vista in sessioni di lavoro prolungato.

In **Figura 19**, per darvi qualche esempio concreto del contenuto di Engine, dall'alto in basso sono aperti i moduli che consentono l'editing del glide, di un LFO, dell'arpeggiatore, che contiene pure un lettore di file MIDI, e dello step sequencer, mentre in **Figura 20** sono aperti un equalizzatore parametrico a quattro bande, un chorus e un phaser della sezione effetti, che è completissima, di ottima qualità e copre anche applicazioni surround, time-stretching, modellazione di microfoni e calibrazione degli altoparlanti, oltre a possedere un sofisticato e magnifico riverbero a convoluzione già menzionato. A ciò si aggiunge la possibilità di combinare più suoni simultaneamente aprendo più layer (**Figura 21**), anche da librerie diverse, in quantità virtualmente infinita, ognuno dei quali ha la sua brava pagina Pro Edit indipendente, di automatizzare qualunque parametro via MIDI, di importare plug-in VST (e persino VST instrument!) di vostro gradimento se i processori di bordo, nonostante tutte le loro capacità, ancora non vi soddisfano, e di agitare e mescolare a piacimento intervenendo sul mixer, il quale non ha nulla da invidiare a quelli presenti in sequencer audio-MIDI di alto livello.

Engine è attualmente disponibile in versione 1.02, un aggiornamento di circa 330 MB gratuito per gli utenti registrati e altamente consigliabile, poiché oltre a miglioramenti vari riguardanti potenza e affidabilità include ora una versione con supporto a 64 bit.

DILUVIO SONORO

I numeri riportati da Best Service, e che credo nessuno si prenderà la briga di andare a controllare che corrispondano al vero, ma a occhio direi di sì, sono davvero impressionanti: 2327 suoni di synth, suddivisi in 35 categorie (5th and 7th, Accordion, Atmospheric, Basic Waves,

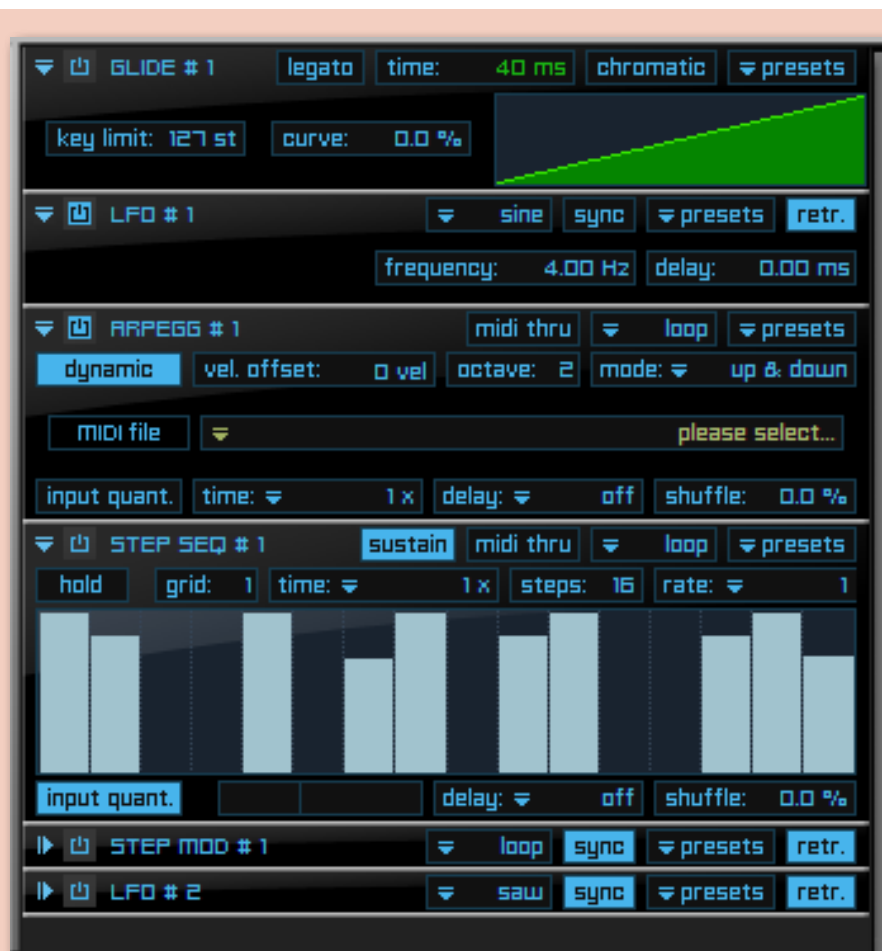


Fig. 19 – Dall'alto in basso i moduli per l'editing di glide, LFO, arpeggiatore e step sequencer.



Fig. 20 – Equalizzatore parametrico a quattro bande, chorus e phaser della sezione effetti.

Bells, Brutal, China & Asia, Chords, Dance, Detuned, Digital, Digital DX & FM, Dramatic, Dreaming, Effects, Electronica, Filter, Gliding, Harp, Kraftwerk Style, Lead, Melody, Metallic, Mixed Allround, Organic, Phasing, Power, Ring Modulation, Science Fiction, Sequencer, Synthpop, Techno, Unisono, Vintage Strings Synth, Wavetable, a loro volta suddivise in numerosi sottogruppi), 778 suoni di basso, e vi risparmio i loro 39 sottogruppi, 1200 suoni di pad, anche questi suddivisi a più non posso, 161 suoni vocali, più di 200 di pianoforte, di organo e di fiati, un centinaio di chitarra, effetti e percussioni a volontà...

La qualità generale è buona, ma con qualche avvertenza, si veda il paragrafo successivo per una analisi più circostanziata; la parte del leone in senso quantitativo, come detto sopra, la fanno i suoni della categoria synth, ma occorre sottolineare che i suoni di Titan sono tutti di origine sintetica, anche quelli acustici, che sono di un realismo assai scarso, per nulla paragonabile ai campionamenti attuali. Voglio dire che non può essere questo lo strumento virtuale di vostra scelta se cercate delle vere chitarre, poiché quelle qui presenti, poche eccezioni a parte, sono tutte bruttine, così come gli organi synth e rock; ben suonanti, invece, gli organi da chiesa, molti preset vocali, i pianoforti elettrici e quelli in FM, con persino qualche buon piano a coda, purché non ci si aspetti la profondità e il dettaglio di un Bosendorfer o di uno Steinway campionati a quindici livelli di velocity.

TITAN IN PROVA SU STRADA

Qualunque recensore esce dal confronto con Titan con le ossa rotte, distrutto, polverizzato, perché le forze in gioco sono terribilmente sproporzionate: un umano contro un disumano. Chi può infatti resistere a una valanga di suoni che si stacca da quota cinquemilacinquecento e precipita a valle sul povero malcapitato, travolgendolo in ore e ore di prove?

Da questa maratona (me li sono sentiti quasi tutti, e difatti ho cominciato a luglio e finito in agosto, e ci ho qui due orecchie che sembrano cocomeri...) emergono così su Titan, alla fine, luci e ombre, a cominciare dal fatto che se per un verso la mole di questa libreria lascia davvero sbalorditi, dall'altra essa costituisce, paradossalmente, un suo limite, poiché la gestione di una tale massa di preset in suddivisioni "categoriche" si rivela non facilmente gestibile; è vero che i suoni si caricano in un istante e le risorse computazionali richieste sono molto leggere (soltanto 512 MB di RAM consigliati), ma è vero anche che la loro ricerca mirata, nonostante la possibilità di usare parole chiave, non garantisce il risultato desiderato, poiché Engine non offre



Fig. 21 – Più layer di Titan aperti contemporaneamente in Engine.

quella varietà nella attribuzione di qualità timbriche specifiche (i famosi "attributi") utilizzati da sistemi quali Kore di Native Instruments e MediaBay di Steinberg. D'altra parte il criterio di indicizzazione adottato era l'unico possibile, poiché sarebbe stato un delirio raggruppare i suoni secondo il sintetizzatore di provenienza, di cui peraltro da nessuna parte è dato l'elenco. Ciò è comprensibile, dato che avrebbe occupato diverse pagine, e a dire la verità, sarebbe stato interessante per gli appassionati, ma non essenziale.

Buona parte dei suoni sono stati campionati con gli effetti originali per mantenerne intatto il gusto, lasciando al minimo l'intervento dei processori a bordo di Engine, che verranno buoni a chi volesse aggiungervi tocchi personalizzati.

Alcune modifiche, per esempio la soppressione della nota all'intervallo di quinta, l'eliminazione di una componente inarmonica (rumore) eccetera, non sono possibili, poiché i preset sono formati da un unico strato sonoro, o layer; a questo proposito, mancano poi totalmente le "multi", ossia le stratificazioni di suoni, che vanno realizzate autonomamente con l'apertura in layer di più preset contemporaneamente. Con qualche suono non si riesce a realizzare un pianissimo, poiché evidentemente sono stati campionati solo due livelli di dinamica (il secondo livello, forte, di solito aggiunge qualche effetto filtrante). La ruota della modulazione è assegnata talvolta ai filtri, anche se non così spesso come si desidererebbe, e talvolta a filtri e vibrato contemporaneamente, cosa che infastidisce un po', mentre la risposta all'aftertouch purtroppo è totalmente assente; chi vuole sentire i suoni che cambiano sotto le proprie dita dovrà perciò provvedere da sé ricorrendo alla pagina Pro Edit. Inoltre l'estensione di alcuni preset verso l'acuto risulta limitata, senza alcuna avvertenza al riguardo nel manuale; infine, nella versione testata sotto Windows 7 a 64 bit, alcuni preset sono risultati non funzionanti, o funzionanti con un ritardo inaccettabile ai fini pratici di esecuzione. Nell'insieme, oltre alle limitazioni di cui sopra, Titan potrebbe provocare un aggrottamento di sopracciglia in qualcuno, poiché mancano sonorità che ti fanno spalancare la mascella per lo sbalordimento delle loro evoluzioni: a parte qualche pattern con del gradevole, ma abbastanza scontato e ripetitivo, movimento arpeggiante danzereccio, troviamo per lo più suoni "semplici". Pochi risultano quelli mai uditi prima, poiché sono in maggioranza di derivazione anni '80 e '90, e dunque già piuttosto familiari alle nostre orecchie: la virtù di Titan è che li riunisce in unico strumento. Insomma, non è questo il terreno adatto per chi cerca timbriche incredibilmente elaborate e in preda ad acrobazie lunari come si sente fare in altri strumenti virtuali di concezione più recente, tipo Alchemy, per intenderci.

D'altra parte è lo stesso Holger a dirci esplicitamente, nell'introduzione del manuale, che



Fig. 22 – L'interfaccia di Try-Sound, un VST host remoto per provare i prodotti Best Service.

che l'obiettivo con il quale questa libreria è stata composta è quello di fornire tonnellate di suoni di base, e non di quelli che già dopo la prima nota ti fanno esclamare "wow" (caspita!, oppure perdincinbacco!), ma che poi non sai dove infilarli nel mix perché strabordano da tutte le parti, tu cerchi di sgrassarli con un equalizzatore parametrico a millanta bande, ma quelli niente, rigonfiano lo stesso e si spandono ovunque senza tregua come un blob.

In definitiva, nella impressionante massa numerica di questa libreria, di timbri belli, che piacciono, alcuni anche molto, e che possono servire alla grande in svariate occasioni, se ne trovano in abbondanza, soprattutto nella categoria dei bassi e dei pad, ma occorre andarseli a cercare con una buona dose di pazienza e non bisogna aspettarsi suoni da fantascienza.

OCCHIO AL MESSAGGIO DI ERRORE

Durante il test è comparso il messaggio di errore "It looks like your selected path does not exist any more", messaggio che, come si può appurare con una ricerca nel forum di Yellow Tools, affligge altri utenti della piattaforma Independence/Engine e può avere diversa origine, tant'è che la software house, al corrente del fatto, ha promesso che in un aggiornamento futuro del motore audio il messaggio diventerà più specifico, in modo da facilitare la risoluzione del problema. Dal punto di vista pratico, dando l'Ok e successivamente "Ignore All", il caricamento dei

preset è avvenuto ugualmente, ma poiché la cosa si è ripetuta per un intero file compresso della libreria (uno dei file Titan Content), è stata molto fastidiosa. Il supporto tecnico ha risposto immediatamente al problema segnalato, risolvibile in due modi: con la cancellazione delle Preferences e la riapertura di Titan, oppure la cancellazione del file di licenza e la riattivazione del prodotto, per la quale occorre però contattare nuovamente il supporto tecnico.

CONCLUSIONI

Titan non è un sintetizzatore puro, alla Waldorf Largo, tanto per fare un esempio citando uno strumento recensito di recente su questa stessa rivista, bensì una raccolta smisurata di suoni sintetici "fondamentali", che sono serviti in passato, servono oggi e serviranno sempre anche domani nei generi musicali più vari, ma che presi singolarmente non compongono un intero brano tenendo premuto un tasto per tre minuti di fila; inoltre, per quanto gradevoli siano, non brillano particolarmente per originalità e attualità, e non potrebbe essere diversamente, dato che Titan è, di proposito, una... sintesi di quarant'anni di storia del sintetizzatore, con una predilezione per le sonorità anni '80 e '90. Sebbene con alcuni limiti invalicabili dovuti al fatto che i preset sono "monostrato", l'elaborazione, anche radicale, di questo vastissimo ed eterogeneo materiale di partenza, è possibile grazie all'ottimo motore audio di Engine, ma ciò richiede un minimo di apprendimento delle sue potenzialità, anch'esse vastissime (quasi) come Titan e altamente sofisticate, e tuttavia abbastanza semplici per un utente già esperto, mentre chi non ha molta familiarità con funzioni avanzate potrebbe trovarsi di fronte a qualche grattacapo.

Queste considerazioni, insieme a quelle espresse nel paragrafo precedente, devono essere tenute ben presenti prima di procedere all'eventuale

acquisto, per non restare delusi pensando di essere di fronte a un certo tipo di prodotto e ritrovarsi invece tra le mani tutt'altro.

TRY-SOUND

Realizzare appositamente per la rivista delle brevi demo per farvi ascoltare una decina di suoni, a fronte dei 5.500 preset che questa libreria porta con sé, non avrebbe avuto alcun senso.

Pertanto, affinché possiate valutare di persona se Titan "acusticamente" è ciò che cercate, vi rimando alla pagina del produttore Best Service dedicata specificamente a questo strumento virtuale www.bestservic.de/detail2.asp/synthesizer/best_service/titan_200_synthesizers_in_one/en

Da qui, con una semplice iscrizione gratuita, è possibile accedere direttamente all'interfaccia del programma con una sessione di Try-Sound (Figura 22).

Si tratta di un VST host remoto che si installa come client Win/Mac direttamente sul computer. Invece di 5.500 file audio di esempio che comunque non sarebbero sufficienti a dimostrare la qualità del prodotto, si può provare direttamente il software in remoto e suonarlo tramite una tastiera collegata via MIDI oppure mandando in esecuzione dei MIDI file dimostrativi. Ovviamente, è consigliata una rete ADSL abbastanza veloce per poter impostare la latenza più bassa.

Una volta stabilito l'orario di collegamento della sessione con il server Try-Sound, si può continuare a suonare per ore. Non ci resta che augurarvi una buona sessione... titanica! **AV&M**

Sito produttore • www.bestservic.de
Distributore in Italia • www.midiware.it

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



Magix Video Sound Cleanic



di Fabio Fracas



Ripulire velocemente e accuratamente le tracce audio di un filmato è un gioco da ragazzi con Magix Video Sound Cleanic.

Nell'epoca delle videocamere digitali a costi sempre più abbordabili, chiunque può trasformarsi in un abile regista e registrare in un video i momenti più importanti e quelli più piacevoli della propria vita. Purtroppo, però, nei filmati registrati con apparecchiature amatoriali la qualità delle tracce audio lascia molto a desiderare.

Basta un vento sostenuto, un fruscio di fondo o il rumore del traffico per rendere incomprensibile il parlato o peggio, per compromettere, l'intera ripresa. Oggi, anche senza costosi impianti audio

o senza dover ricorrere a complessi programmi di post produzione, possiamo finalmente risolvere questi

problemi, velocemente e facilmente, grazie a Magix Video Sound Cleanic.

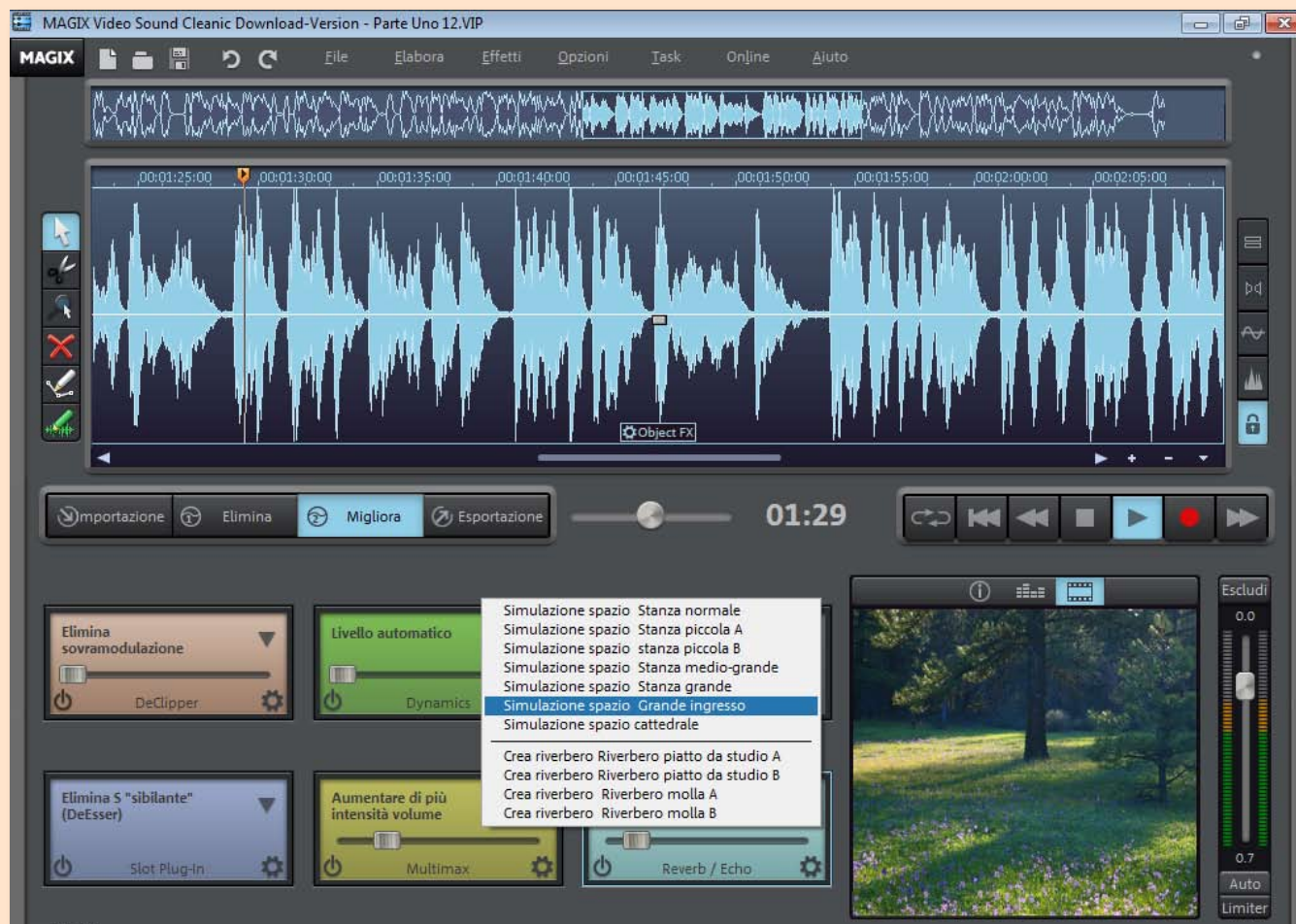


Fig. 1 - Finestra Migliora.

Minimo sforzo

Per eliminare i rumori, o per attenuarne gli effetti sulle tracce audio, è necessario utilizzare una serie di differenti filtri che consentano, al contempo, di esaltare le caratteristiche del suono registrato. Con questo prodotto, Magix offre ai propri utenti (soprattutto a quelli che si stanno avvicinando alle tecniche dell'editing audio), la possibilità di gestire l'intero processo grazie a un'interfaccia chiara e immediata che evita di dover imparare complesse nozioni di fisica acustica.

Non ci sono più i vari tipi di filtri con i relativi parametri da modificare manualmente ma una serie completa di impostazioni predefinite sulle quali è possibile agire semplicemente muovendo un cursore. Facciamo un esempio, se prima per eliminare il vento bisognava applicare un filtro passa basso con una frequenza di taglio superiore a uno specifico valore in KHz, adesso basta attivare la sezione "Elimina rumore vento". Facile, no? Sempre nell'esempio precedente, se poi il vento cambia di intensità oppure si modifica l'angolo con il quale risulta incidente sul microfono della videocamera digitale, possiamo sempre ricorrere alle impostazioni avanzate. Ogni sezione dei filtri, infatti, può essere espansa per mostrare tutte le opzioni del relativo strumento: basta fare clic sulla ruota dentata in basso a destra.

Solo da Internet

Magix Video Sound Cleanic può essere acquistato solo come "Download-Version" direttamente dal sito www.magix.it.

Dopo aver effettuato lo scaricamento, al primo avvio ci viene richiesto se vogliamo lanciare un breve video introduttivo. Si tratta di un filmato di pochi minuti che mostra le principali funzioni del software e che può risultare molto utile per capirne le logiche di lavoro.

Al termine della visione, è possibile quindi prendere dimestichezza con l'intuitiva interfaccia del programma.

Osservando il monitor, in alto, sotto la Barra dei menu e per tutta la larghezza dello schermo, si trova l'area per la visualizzazione della forma d'onda e del segnale audio.

In basso, a destra, c'è il riquadro di anteprima video con la relativa pulsantiera mentre, sulla sinistra, sono posizionati i grandi pulsanti di utilizzo.

Nella fascia centrale, a fianco del cursore temporale, ci sono le etichette relative alle tre principali fasi di lavorazione: "Importazione", "Elimina", "Migliora" e infine, "Esportazione".

"Elimina" e "Migliora", rientrano entrambe nella seconda fase: quella di elaborazione.

È sufficiente caricare il video, oppure la sola traccia audio, dalla sezione "Importazione" per poterlo



Fig. 2 - Finestra Modifica.

rielaborare grazie ai filtri predefiniti presenti nelle due sezioni di elaborazione. Per sapere con precisione gli effetti dei vari strumenti è possibile trasformare il riquadro di anteprima in un utile "Infobox" premendo il pulsante che visualizza una "i" cerchiata.

Tutto "al volo"

Dato che tutti i cambiamenti sulla colonna sonora avvengono in tempo reale, cioè mentre la si ascolta, per applicare le modifiche desiderate bisogna salvare il file tramite la sezione "Esportazione" oppure usando il menu "Elabora".

Come già evidenziato, per gli utilizzatori con maggiore esperienza, è possibile espandere le sezioni relative ai diversi filtri premendo sul simbolo della ruota dentata presente in basso a destra. Ciascuno strumento verrà quindi mostrato in tutta la sua complessità e sarà possibile operare su tutti i relativi parametri.

La pressione sulla freccia verso il basso, invece, mostra tutti i "preset", le impostazioni predefinite, disponibili e permette di passare velocemente dall'una all'altra.

All'interno della sezione "Elimina S sibilante", infine, è possibile aggiungere anche altri effetti "DirectX",

sempre premendo sulla freccia verso il basso posizionata nell'angolo in alto a destra.

Note finali

Un'ultima nota riguarda il funzionamento del software sotto il sistema operativo Windows 7. Nelle prove realizzate da Audio Video & Music, Magix Video Sound Cleanic è risultato incompatibile con alcuni degli elementi visivi predefiniti dell'interfaccia grafica.

In automatico, il programma ha poi impostato come combinazione colori del sistema operativo, "Windows 7 basic".

Si tratta di un piccolo limite che, comunque, non pregiudica la qualità del prodotto e non ne influenza il funzionamento. **av&m**

Scheda tecnica

Sistema operativo

- Windows XP, Vista e 7

Requisiti minimi di sistema

- Processore Intel Pentium o AMD Athlon da 1.000 MHz o superiore, 512 MB RAM

Ulteriori requisiti di sistema

- Scheda grafica con risoluzione 1024 x 768 pixel
- Scheda audio 16 bit

Requisiti Internet

- Per usufruire dei servizi online è consigliato un collegamento ISDN o aDSL e Microsoft Internet Explorer versione 6.0 o successiva

Prezzo

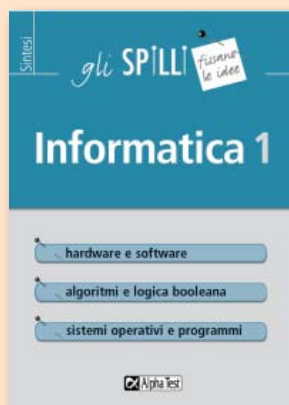
- 49,99 IVA Inclusa

Sito

www.magix.it

L'autore: Fabio Fracas

Classe 1967, laurea in Fisica presso l'Università di Padova. Comincia la propria formazione musicale verso la fine degli anni '70 prima con gli studi di chitarra, con il m.o Comandini di Rimini, e poi con quelli di pianoforte che, nel 1978, lo portano ad accedere al conservatorio "G Rossini" di Pesaro. Nel 1981 si dedica alla musica elettronica e sotto la guida del m.o Eugenio Giordani - allievo di Walter Branchi - si diploma nel 1985 nel Corso Sperimentale di Musica Elettronica. Alla fine degli anni '90 si iscrive al conservatorio "C. Pollini" di Padova e riprende gli studi con il m.o Nicola Bernardini. Si diploma in Musica Elettronica nel 2000, con la votazione di 10/10 e, sempre con il m.o Bernardini, svolge anche il successivo Tirocinio biennale. Nel 2002 si iscrive, sempre a Padova, al corso di Laurea Triennale Sperimentale in Tecnico di Sala di Registrazione dove può studiare, fra gli altri, con i m.i Claudio Ambrosini e Pietro Revoltella. Si laurea nel 2005 con 110 e lode/110. Attualmente compone e scrive articoli e libri sulla musica e sulle tecnologie informatiche e musicali.



- Titolo: Informatica I
- Autore: Fabio Fracas
- Editore: Alpha Test
- ISBN: 88-483-0397-8
- Anno: 2003
- Collana: Gli Spilli
- Genere: Informatica
- Numero Pagine: 128



- Titolo: Cubase 4. Musica digitale. Guida pratica per diventare musicisti digitali. Con CD-ROM
- Autore: Fracas Fabio
- Editore: Sprea Media Italy (collana Come fare)
- ISBN: 9788862670036
- Anno: 2008
- Numero Pagine: 128.

LIBERA LA MUSICA

MOA

music on air

Salone della musica

**MUSICAIN
RETE**

MOA È UN PROGETTO DI



17_18_19

settembre 2010

Spazio Villa Erba

Cernobbio - Como

www.moaonline.it



**TUTTI
INSIEME PER
GUINNESS 2**

PIAZZA CAVOUR - COMO | 19 SETTEMBRE 2010

STEINBERG HALION SONIC

Virtual Synth



di Paolo Tonelli



Alla Musikmesse di Francoforte edizione 2010, lo scorso mese di marzo, la Steinberg si era presentata con annunci di novità molto importanti e lungamente attese, e piano piano eccole arrivare sul mercato una dietro l'altra; ha cominciato Nuendo 5, seguito dall'aggiornamento Cubase 5.5 e adesso, mentre restiamo in attesa di WaveLab

7 per l'autunno imminente, abbiamo in prova una delle primissime copie distribuite in Italia di HALion Sonic, annunciato come il successore di Hypersonic, una workstation virtuale che Steinberg aveva lanciato verso la fine del 2003 e aggiornato qualche tempo dopo alla versione 2. Hypersonic era stata sviluppata da Steinberg insieme alla tedesca

Wizoo, azienda che dal 2005 è passata ad Avid Technology (Digidesign e M-Audio); l'ingresso in Steinberg di un colosso come Yamaha ha naturalmente rimescolato da capo a piedi le carte in tavola, cosicché per HALion Sonic è ovviamente la casa madre giapponese a intervenire in sinergia con la software house del gruppo, apportando tutta



Fig. 1 – HALion Sonic, così come si presenta alla prima apertura sotto forma di plug-in VST in Cubase 5.

la sua esperienza e il suo peso, in particolare, nel prodotto in questione, per quel che riguarda le tastiere elettroniche in senso lato.

La confezione è molto sobria, una scatola delle dimensioni di un libro compatto; contiene due DVD e la guida di installazione rapida. Niente manuale cartaceo, che è soltanto in .pdf, e, come al solito, niente chiavetta hardware, conosciuta popolarmente come *dongle* e ufficialmente come Steinberg Key, o USB e-licenser, che va acquistata a parte. L'installazione, assai semplice, richiede 12 GB di spazio su disco, vale a dire quasi dieci volte tanto rispetto a Hypersonic 2; sono consigliati 2 GB di RAM su entrambe le piattaforme Mac/Windows, è compreso il supporto a 64-bit e, oltre alla versione plug-in (VST3, VST2.4 e AU), vi è anche la versione stand-alone.

IL PRIMO IMPATTO

HALion Sonic (Figura 1) è diviso molto chiaramente in varie sezioni ben delimitate; al passaggio del mouse sopra ogni icona compare una scritta indicante la sua funzione, cosicché l'interfaccia, che da una parte ricorda vagamente Hypersonic e dall'altra si rifà al look sia di Halion, sia dei plug-in di Cubase 5, come c'era da aspettarsi, appare molto familiare e ci si prende subito confidenza. Le sezioni sono le seguenti:

- Function Section, ossia barra delle funzioni generali (Figura 2): presenta sulla sinistra il cosiddetto Program Slot, con il simbolo della categoria al quale appartiene il suono caricato nello slot attualmente selezionato, il nome del Program (ricordo che nel linguaggio di HALion Sonic il termine Program equivale a Preset; ogni Program può essere formato da un massimo di quattro Layer, e più Program, combinati fino a un massimo di sedici, uno per ogni slot disponibile, costituiscono una Multi, ossia una sessione multi-



Fig. 2 – Function Section, ossia barra delle funzioni generali.



Fig. 3 – HALion Sonic in versione compatta, o Player Mode.



Fig. 4 – Area supplementare sopra la Function Section, solo nella versione stand-alone, con Quick-Idea Scratch Pad e metronomo.

timbrica), il suo volume e pan con cursore per la modifica volante, i pulsanti per Solo e Mute, l'indicatore di attività MIDI, il canale MIDI, l'uscita audio e la polifonia; sulla destra si trovano i controlli globali di volume e intonazione più un display che mostra l'impegno delle risorse di calcolo del computer. Nella striscia sottostante abbiamo il tastino di salvataggio per la configurazione Multi, quello per la rimozione di tutti i suoni caricati, i sette pulsanti per navigare tra le sette modalità, ovvero le sette schermate, o pagine, che compongono lo strumento, che descriveremo in seguito, i pulsanti per disinserire effetti e FlexPhrase (anche per questo particolari più avanti), i comandi di Undo e Redo multipli (molto bene! Pochi strumenti virtuali li hanno) con memoria delle operazioni eseguite, il MIDI Reset nell'increscioso caso che si dovesse ingolfare l'intero progetto e il tastino per passare alla *collapsed view*, ossia la vista compatta, detta anche Player Mode (Figura 3). La versione stand-alone ha inoltre, sopra la Function Section, un'area



Fig. 5 – Multi Program Rack.

supplementare contenente, oltre ai campi per le impostazioni audio e MIDI, il Quick-Idea Scratch Pad, cioè un registratore interno con funzioni di export (e import) di standard MIDI file, per non perdere neppure una nota di un momento di ispirazione, e un metronomo (Figura 4);

- Multi Program Rack (Figura 5): area di caricamento dei suoni nei sedici slot, con pulsanti Solo, Mute e campo che apre

la finestra di caricamento dei suoni (Figura 6), che riprende il contenuto della pagina Load, vedi avanti;

- Trigger Pad Section (Figura 7): otto pad per suonare con un tocco di mouse accordi predefiniti o key switch (tasti di cambio articolazione) o frasi del modulo FlexPhraser, anche via controller esterno;
- Quick Controls (Figura 8): area per il controllo rapido, tramite manopole etichettate, degli otto parametri più rappresentativi del suono caricato nello slot correntemente selezionato; non soltanto il suono complessivo, ma anche ognuno dei layer che lo compongono ha i suoi otto parametri associati, indipendenti da quelli degli altri layer, per un totale di quaranta Quick Controls. In Figura 8 sono sovrapposte due strisce Quick Controls, una per ciascuno dei due layer formanti un Program; come si vede, i parametri preassegnati alle manopole sono in parte uguali, in parte differenti;
- Performance Controllers (Figura 9): tastiera virtuale di 88 tasti (da far scorrere d'ottava con le frecce ai bordi), con le consuete ruote di pitch bend e modulazione a sinistra, e a destra la sfera, che è anch'essa un Quick Control, a due assi XY, o HV (horizontal/vertical) nel linguaggio di HALion Sonic, assegnabili via MIDI Learn;
- Edit Display: è il finestrone centrale che cambia aspetto secondo la modalità selezionata, e allora andiamo a vedere più in dettaglio come si presentano le sette modalità e cosa fanno.

LE SETTE PAGINE DI HALION SONIC

I sette re di Roma e i sette nani (di Biancaneve, di chi sennò?) li conoscete già, e dunque non ve li sto a descrivere. Ecco invece le sette pagine di editing di HALion Sonic che appaiono a turno nell'Edit Display, quando richiamate dall'omonimo pulsante della Function Section:

- Load (Figura 10): pagina di caricamento dei suoni, che presentano il sistema degli attributi secondo



Fig. 6 – Finestra di caricamento dei suoni.



Fig. 7 – Trigger Pad Section.



Fig. 8 – Due strisce Quick Controls sovrapposte, una per ciascuno dei due layer formanti il Program caricato; i parametri preassegnati alle manopole sono in parte uguali, in parte differenti.



Fig. 9 – Performance Controllers.

il sistema MediaBay di Cubase, ovvero usano aggettivi che descrivono il carattere di ogni suono, per una ricerca mirata. Nella metà inferiore si possono fare ricerche per parole chiave e passare dai preset forniti di corredo (Factory Content) a quelli ideati e salvati dall'utente (User Content);

- Edit: qui le schermate si moltiplicano a dismisura, ragion per cui ne ripariamo più in dettaglio nel prossimo paragrafo;
- MIDI (Figura 11): pagina dei parametri MIDI di ogni slot, con canale, polifonia, trasposizione, intervallo suonabile della tastiera (Key Range), impostabile anche con editing grafico diretto delle varie tastiere virtuali e intervallo di risposta alla velocity (Velocity Range);
- Mix (Figura 12): pagina di missaggio dei suoni caricati, con attivazione/disattivazione dell'ingresso MIDI per ogni slot, volume, pan, display del volume, livello delle quattro mandate (FX 1-4) e canale di uscita (HALion Sonic ha sedici uscite stereo);
- Effects (Figura 13): pagina di editing degli effetti Main e Aux;
- Multi (Figura 14): pagina per la gestione delle Multi, già presetate o di produzione propria;
- Options: pagina di impostazioni generali circa le prestazioni di HALion Sonic rispetto alla potenza di calcolo del computer (Disk Streaming e Performance), apparizione delle didascalie al passaggio del mouse sulle icone e gestione dei controller MIDI.

LA PAGINA EDIT “ESPLOSA”

Tutte le pagine di editing nominate in precedenza sono importanti, ma è con quella chiamata proprio Edit che ci si addentra nel cuore sonoro di HALion Sonic, in quanto è da qui che si accede ai blocchi funzionali del suo motore di sintesi.

Non mi soffermo su tutti i singoli parametri presenti in ogni modulo perché altrimenti ci passiamo la nottata e anche la giornata di domani, e d'altra parte è tutta roba ben nota a chiunque abbia una minima conoscenza di una catena di sintesi in sottrattiva e degli attrezzi di complemento



Fig. 10 – Pagina Load.

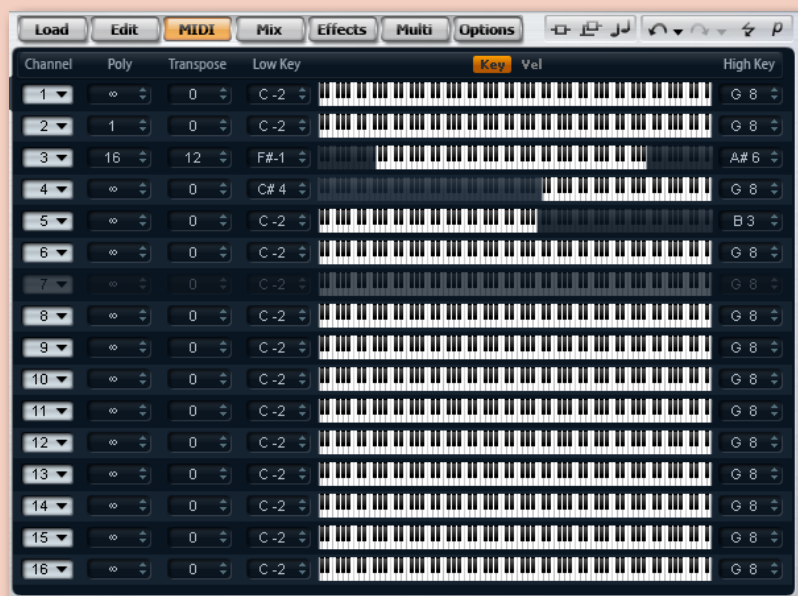


Fig. 11 – Pagina MIDI.

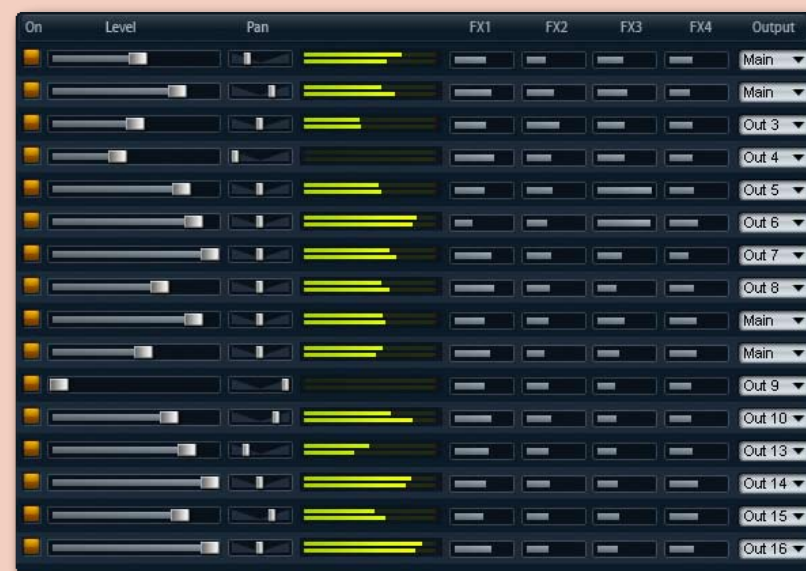


Fig. 12 – Pagina Mix.

comunemente presenti in un sintetizzatore. Pertanto, riassumendo, dal momento che ogni Program può essere formato da un massimo di quattro layer, ciascuno dei quali può essere trattato con quattro effetti in insert, indipendenti dai quattro del Program, la modalità Edit consente anzitutto di scegliere tra:

- Program (Figura 15), per le modifiche globali;
- L1, L2, L3 e L4 (Figura 16), per i singoli layer;
- Inserts (Figura 17), per gli effetti.

In seconda battuta, per i layer si aprono poi le pagine per:

- Voice, Pitch, Oscillator, Filter e Amplifier (Figura 18);
- FlexPhraser, lo vedremo;
- gli involucri (Pitch, Filter, Amplifier e User);
- lo Step Modulator (Figura 19);
- la matrice di modulazione (Figura 20);
- i Quick Controls.

LE QUATTRO FACCE DEL MOTORE AUDIO

Alla base di HALion Sonic, a parte le sette pagine di editing accennate sopra, vi sono quattro, come i quattro moschettieri, i fantastici quattro eccetera, *sound engine modes*, che potremmo tradurre come modalità di funzionamento del motore audio. Così recita la presentazione ufficiale di questo strumento virtuale da parte di Steinberg, ma, come mi pare di aver già detto in altre occasioni e non mancherò di ripeterlo ancora, è sempre bene ridimensionare le mirabolanti sparate dei creativi dell'ufficio marketing, di qualsiasi azienda siano. Ora, i quattro modi esistono, ma il primo, detto Disk-Streaming Sample, si riferisce "semplicemente" alla veloce lettura dei campioni da hard-disk (non che sia un processo semplice in sé, ma con il livello attuale della tecnologia non fa più una impressione particolare), cosa che va a vantaggio della prontezza di risposta del



Fig. 13 – Pagina Effects.

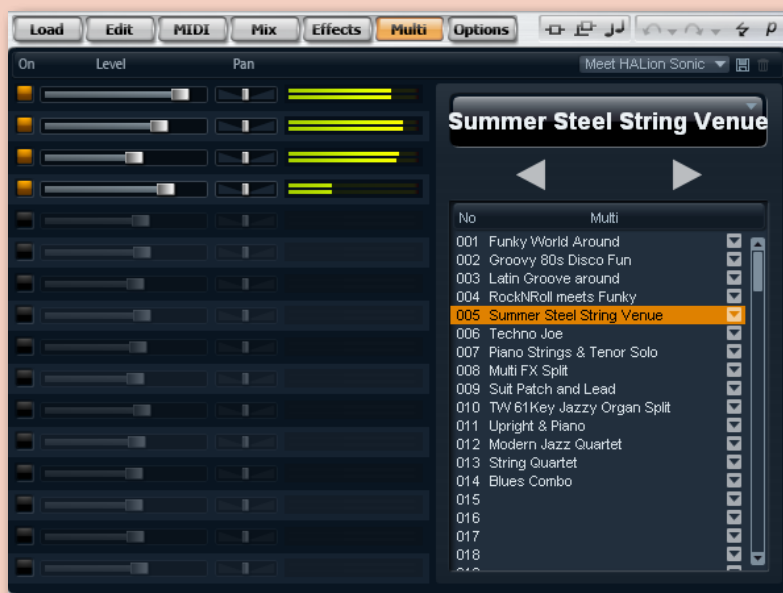


Fig. 14 – Pagina Multi.



Fig. 15 – Pagina Edit > Program.

software. Il secondo, invece, detto Virtual Analog Synthesis Engine, altro non è che il motore di sintesi al quale si è fatto riferimento nel paragrafo precedente: indubbiamente solido, ben equipaggiato, con tanto di pulse-width modulation, sincronizzazione tra oscillatori, modulazione incrociata e ad anello, per una buona resa sonora complessiva, ma insomma alla fine è sempre la solita sintesi sottrattiva, dunque niente di rivoluzionario neppure qui. Più interessante è il fatto che vi siano altre due modalità:

- **Drum Mode (Figura 21)**, riservato alle percussioni, cioè in pratica una pagina di editing dedicata, con visione d'insieme dei suoni caricati, la loro mappatura, la possibilità di aggiustare a piacere l'intonazione di ciascuno e agire sul loro suono anche a livello di involuppi del filtro e dell'amplificatore, oltre all'indirizzamento a una delle sedici uscite stereo separate;
- **Sliced Loop Mode (Figura 22)**, per il trattamento dei loop, dall'aspetto e dalle funzioni analoghe al Drum Mode.

FLEXPHRASER, FILTRI ED EFFETTI

Un altro modulo caratteristico, disponibile sia per ogni Program, sia per ogni layer (ogni Program pertanto ne ha disposizione cinque in totale), è il FlexPhraser (Figura 23), che contiene una vasta libreria di sequenze già pronte, suddivise in dieci categorie: Construction Sets, Classic Arp, Synth Sequences, Chord Sequences, Bass, Guitar and Plugged, Organ, Strings, Brass, Drums and Percussion. Si tratta di arpeggi, frasi melodiche e armoniche e pattern percussivi suddivisi per strumento e stile musicale, derivanti chiaramente dalle Phrase Factory con le Keyboard Mega Voice dello Yamaha Motif: in pratica costituiscono un vero e proprio arranger integrato, con le sequenze, realizzate in maniera esemplare, mappabili sulla tastiera o sui pad e pertanto richiamabili all'istante. Esse sono modificabili in vari modi, dalla percentuale di

swing, alla quantizzazione a diversi valori musicali, in sincrono o meno con il progetto corrente, all'estensione di ottava eccetera, "sentono" ciò che viene suonato sulla tastiera cambiando di conseguenza la propria complessità e la propria armonizzazione e vi sono pure abbinati dei key switch per il cambio delle articolazioni.



Fig. 16 – Pagina Edit > Layer.



Fig. 17 – Pagina Edit > Inserts.



Fig. 18 – Pagina Edit > Layer > Oscillator, Filter e Amplifier.

In breve, questo modulo permette una “jam session” completa anche quando non siete in compagnia della vostra band, oppure la produzione rapida di brani completi.

Due parole su filtri ed effetti: la sezione filtri schiera ventiquattro elementi, con passa-bassi, passa-alti e passa-banda di pendenza da 6 a 24 dB per ottava, auto-oscillazione e saturazione, configurazione parallela o seriale, e comprende anche una funzione di morphing tramite pad XY, assegnabile anche a un Quick Control per il controllo in tempo reale (Figura 24).

Quanto agli effetti, HALion Sonic presenta tutto il necessario per aggiungere al suono il tocco finale, con il classico armamentario di equalizzatori grafici (10 bande) e parametrici (quattro bande), processori di dinamica (compressore, limiter, gate ed expander), delay multipli, effetti di modulazione che comprendono, oltre ai soliti chorus, flanger e phaser, anche tremolo, vibrato e un bel rotore di hammondiana memoria con leva virtuale in verticale, anziché in orizzontale, per stop, slow e fast (Figura 25), più una emulazione di diversi amplificatori e cabinet per chitarra, e infine un immancabile riverbero classico a linee di ritardo e uno più raffinato a convoluzione, il REVerence (Figura 26), che arriva direttamente da Cubase ed è di ottima qualità.

Ho lasciato per ultimo, perché come si sa “gli ultimi saranno i primi”, la notizia che HALion Sonic è il primo strumento virtuale della sua categoria a supportare il sistema VST Expression (Figura 27), grande trovata di Steinberg, che ha facilitato di molto il lavoro di arrangiamento dei compositori, specialmente quelli di formazione classica, alle prese con le varie articolazioni strumentali; diversi strumenti acustici in dotazione alla libreria si avvalgono infatti di questo sistema.

IMPRESSIONI D'USO

Bello! È un giudizio che suona indubbiamente banale, ma è altrettanto indubbio che HALion



Fig. 19 – Pagina Edit > Step Modulator.



Fig. 20 – Pagina Edit > Matrix.



Fig. 21 – Drum Mode.

Sonic è, nel suo genere, un prodotto veramente azzeccato. E il suo genere è quello dei cosiddetti *workhorse*, letteralmente “cavallo da lavoro”, o *workstation*, “stazione di lavoro”, ciò che nella nostra lingua chiameremmo un cavallo da tiro, un mulo da soma, uno sgobbone tutto casa e ufficio, in altre parole uno strumento tuttofare, versione aggiornata in chiave moderna e in forma software di quelle tastiere o expander (cioè moduli sonori senza tasti) hardware che hanno avuto enorme diffusione negli studi di registrazione e sui palchi di tutto il mondo a seguito dell'introduzione dello standard General MIDI, dunque a partire dall'inizio degli anni '90, e che rispondono ai nomi di Korg

01, poi evolutosi in Trinity e Triton, le serie Roland JV, XV e Fantom, la serie MU di Yamaha, trasformatasi col tempo in Motif, e altre marche e modelli.

E anche se la software house tedesca dichiara che la libreria sonora di questo suo strumento virtuale è nuova di zecca, è chiaro che il sound porta stampato sulle orecchie la scritta Yamaha, a partire dal campionamento di pianoforte acustico di un lussuoso CFIII S Concert Grand (sebbene ovviamente senza quella definizione che si ritrova in uno strumento dedicato quale Steinberg The Grand 3). Ci sarà certamente chi avrebbe preferito un'impronta diversa, ma non poteva che essere così, e tuttavia siamo in presenza di una timbrica piacevole e moderna, con un occhio di riguardo per i generi danzerecci più in voga al momento, come conferma anche il corredo di loop di tendenza prevalente dichiaratamente electro.

Tuttofare significa che è uno strumento virtuale che, con i suoi milleduecento Program di corredo, si trova a proprio agio in qualunque genere musicale, consentendo di preparare demo e pre-produzioni di buona fattura, se non addirittura di ottenere parti che potranno restare tranquillamente dentro un prodotto professionale fatto e finito. Sul fronte sonoro troviamo infatti una libreria molto vasta e assortita, dalla polifonia virtualmente illimitata e con milleduecento preset che coprono ogni necessità, dalla A di Accordion alla W di Woodwinds, passando per tutto quel che potete immaginare: vagonate di bassi, specialmente elettrici e ancor più sintetici, archi e fiati soli e in sezione, percussioni e drumkit di ogni tipo, chitarre e pianoforti acustici ed elettrici a sazietà, organi vari, effettini ed effettacci e poi suoni synth di stampo analogico e digitale, per soli o tappeti armonici, fermi o in movimento.

La qualità media dei Program è molto buona e, importante,



Fig. 22 – Sliced Loop Mode.



Fig. 23 – Il modulo FlexPhaser.



Fig. 24 – La sezione Filter comprende anche una funzione di morphing tramite pad XY (al centro della figura).



Fig. 25 – Processore d'effetto Rotary.

il sistema di ricerca è rapido ed efficace, essendo di derivazione Cubase/Nuendo, ovvero il MediaBay Sound Management System. Inoltre, altro dettaglio da non sottovalutare, è stata prevista la possibilità di ampliare la libreria di partenza con espansioni in formato VST Sound che potranno essere rilasciate in futuro dalla stessa Steinberg o da produttori terzi. Altrettanto buone e numerose sono le funzioni che il motore di sintesi mette a disposizione di chi vuole sporcarsi le mani modificando i suoni a destra e a manca, a partire dalla struttura dei Program a quattro layer indipendenti, continuando con involucri multistadio (le maniglie si possono creare a piacere con un semplice clic del mouse in qualunque punto dei segmenti), una matrice di modulazione generosa, LFO ben forniti (Figura 28), un ampio ed efficace assortimento di filtri ed effetti di cui si è detto sopra.

La campagna pubblicitaria ha fatto molta leva sulla immediatezza d'uso, e bisogna ammettere che è la verità: scelta dei suoni, modifica dei parametri principali, intervento sugli effetti, creazione di multi con split complessi, missaggio multitimbrico, navigazione tra le varie parti del software, Undo e Redo multipli, sono tutte operazioni davvero semplici e veloci, a portata di mouse o di controller MIDI che si assegna in un attimo; la maggior parte delle operazioni si esegue a intuito, senza alcun bisogno di scomodare il manuale, che sarà letto soltanto da quanti desiderano andare più in profondità in aree specifiche, tipicamente la manipolazione un po' più spinta dei suoni e le prestazioni avanzate di moduli quali il FlexPhraser.

Quanto detto appena sopra rende HALion Sonic un eccellente strumento virtuale anche per esecuzioni dal vivo, e si nota che è stata posta molta cura in

tal senso da preziose funzioni quali il Multi-Chain, che consente di passare istantaneamente da una Multi all'altra (ce ne sono in totale centoventotto disponibili, alcune già pronte, le altre liberamente personalizzabili dall'utente) al semplice tocco di un tasto o di un pulsante sulla master keyboard, oppure i Quick Control, con i quali si ha accesso immediato via remoto in tempo reale ai parametri principali del suono anche quando si usa la sola vista compatta in versione stand-alone: a essi si può indirizzare qualunque parametro di nostra scelta tramite MIDI Learn, e si consiglia di rinominare in seguito la manopola col nome del nuovo parametro assegnato, invece di lasciare per pigrizia quello preimpostato dalla casa. Lo stesso vale per la sfera a controllo XY, e per gli otto pad, con i quali si possono far partire al volo note e accordi preassegnati e frasi del modulo FlexPhraser.



Fig. 26 – Processore di riverbero a convoluzione REVerence.



Fig. 27 – HALion Sonic è il primo strumento virtuale della sua categoria a supportare il sistema VST Expression di Steinberg.



Fig. 28 – Modulo LFO.

Quest'ultimo contiene moltissime utili, divertenti e variamente manipolabili sequenze tagliate su misura per singoli strumenti, intere sezioni e generi musicali, costituendo di fatto un arranger; altrettanto utili sono le funzionalità specifiche per il trattamento di percussioni e loop, mentre risulta perfetta, inutile dirlo, l'integrazione con Cubase, con tanto di supporto per il VST Expression, sebbene HALion Sonic possa essere usato con profitto all'interno di qualunque software di produzione audio/MIDI.

Mi riesce davvero difficile trovare qualcosa di cui ci si possa lamentare; forse che i Program, per quanto veloci, non si caricano in un nanosecondo e che non ci sono sintesi additiva e granulare, ma questo andrebbe troppo oltre la natura "basica" di questo strumento!

In un forum ho letto che qualcuno vorrebbe trovare HALion Sonic inserito gratuitamente all'interno di un futuro aggiornamento di Cubase, ma state scherzando vero?

Per quanto riprenda tutti elementi ultra-consolidati di proprietà Yamaha e Steinberg, leggasi specialmente Hypersonic, Motif e Cubase, dietro questo strumento virtuale c'è comunque un grande lavoro di programmazione, riassettaggio e sviluppo, e vale ogni centesimo del suo prezzo, considerato che può diventare lo strumento faccio-tutto-io sia in studio dentro un sequencer audio-MIDI, sia nel live in formato stand-alone, rimpiazzando completamente altro software meno performante, o altra ferraglia hardware!

È chiaro invece che non possiamo metterci a invocare che ci lasci pure la possibilità di manipolazione totale dei campioni o di importare campioni nostri, perché questo è un sintetizzatore virtuale "ad ampio spettro", come si dice per gli antibiotici e i vermifughi, o "generalista", cioè senza una connotazione sonora ristretta a un genere musicale specifico; non è, però, un

campionatore software, tipologia di prodotto che nel listino Steinberg si chiama HALion e basta, senza il Sonic, e del quale siamo in attesa della nuova versione, che porterà stampato il numero 4.

CONCLUSIONI

Come accade nella vita di qualunque azienda, Steinberg aveva sofferto qualche tempo addietro di un certo appannamento, con il rilascio di prodotti un po' sfuocati e l'adozione di una politica aziendale con qualche punto interrogativo. Con l'ingresso di forze e idee fresche apportate da una potenza musicale come Yamaha, dopo un primo inevitabile periodo di assestamento necessario per la conoscenza reciproca e l'integrazione tra le risorse tedesche da un lato e quelle nipponiche dall'altro, le cose si stanno ora rimettendo sul binario giusto, lo si è visto chiaramente con Cubase 5 e ora ne abbiamo la conferma con HALion Sonic, uno strumento virtuale molto ben riuscito, ottimamente attrezzato, versatile, facile da usare nelle funzioni principali e, pur nei limiti della imperitura e ubiqua sintesi sottrattiva, con notevoli potenzialità anche per chi vuole apportare al suono modifiche timbriche approfondite.

È in fin dei conti un coltellino svizzero sonoro milleusi di qualità, degno erede di Hypersonic, con il quale però non ha più nulla a che fare e che ha decisamente superato su tutti i fronti, perfetto per l'uso in studio e, nella versione stand-alone dentro un portatile, egregio anche sul palco in esibizioni dal vivo.

Insomma, per il momento uno strumento unico nel suo genere, e un osso molto duro con cui confrontarsi per la concorrenza. **AV&M**

Sito produttore • www.bestservic.de
Distributore in Italia • www.midiware.it

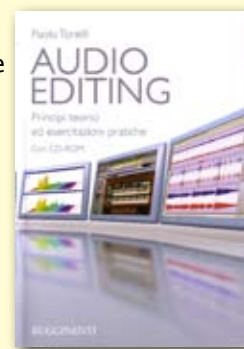
L'autore: Paolo Tonelli

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



Il suono negli strumenti ad arco

di Giovanni Lazzaro



Parte 2 di 3

Nella scorsa puntata di questa serie di tre articoli, abbiamo avuto modo di definire alcuni importanti parametri necessari alla corretta valutazione acustica degli strumenti ad arco. Per farlo, abbiamo preso in considerazione ed esaminato, le variabili tecnico-strutturali degli strumenti e siamo stati costretti ad anticipare brevemente la relazione esistente tra il musicista e il suo strumento. In questa seconda parte, ritengo sia arrivato il momento di occuparci proprio di quest'ulteriore e fondamentale aspetto: il binomio musicista/strumento.

Anche se può sembrare fin troppo logico, spesso ci si dimentica che la resa acustica di qualsiasi strumento ad arco è direttamente e indissolubilmente, legata al suo corretto utilizzo da parte del musicista. L'esecutore, infatti,

deve assolvere due compiti di assoluto rilievo: comprendere le potenzialità dello strumento e successivamente, grazie alle proprie capacità artistiche, trarne il massimo. Qualsiasi buono strumento, viceversa, per esprimere le proprie potenzialità e consentire il raggiungimento di un risultato di alta qualità, dev'essere adoperato da musicisti con elevata sensibilità musicali e grande conoscenza della tecnica esecutiva.

Molti strumenti hanno una propria indole, potremmo chiamarla un proprio "carattere", che può (con gradi diversi e in alcuni casi per nulla) risultare in sintonia con le peculiari caratteristiche del musicista. Se questi non comprende e non interpreta correttamente le potenzialità dello strumento musicale, possono generarsi

effetti controproducenti sia per lo stesso strumento sia per l'esecutore. Potremmo paragonare l'uso di un buono strumento a quello di una potente macchina sportiva in grado di raggiungere prestazioni notevoli ma solo se guidata da uno specifico e bravo pilota. Quest'ultimo dovrà conoscere perfettamente i limiti della macchina per poterla sfruttare al meglio e ottenere, quindi, prestazioni migliori. Allo stesso modo, se ben guidata, la macchina permetterà di esaltare le doti di guida dello stesso pilota.

Spesso si pensa che un ottimo strumento possa risolvere i problemi esecutivi di chi lo utilizza in maniera quasi automatica, offrendo,

quasi fosse del tutto naturale, un sostegno all'esecuzione e all'interpretazione musicale. In realtà ciò non avviene quasi mai, anzi. Lo strumento, quale "mezzo" e non "fine", permette di raggiungere determinate sfumature espressive e sonore grazie sì alle proprie insite qualità ma soprattutto grazie alla sapiente tecnica del musicista che deve evidenziarne la natura musicale celata.

Più in generale, possiamo affermare che uno strumento di qualità offre fin da subito un valido supporto al musicista (grazie alle specifiche caratteristiche, alla gamma sonora e al proprio timbro), ma che tutto ciò, pur costituendo un innegabile vantaggio, non basta a fare la differenza. Molte volte, infatti, è necessario constatare come tra strumento e musicista non vi sia un'effettiva simbiosi: i due cardini dell'esecuzione si muovono indipendentemente, senza empatia. Viaggiano, per così dire, su binari diversi, a volte molto distanti tra loro, perché differenti e incompatibili risultano le rispettive "individualità". In questo scenario, il liutaio è spesso chiamato ad assolvere il ruolo di *trait d'union*. Il suo compito diventa, quindi, quello di eliminare, dove possibile, le discrepanze più evidenti e di addolcire le rimanenti incompatibilità che potrebbero compromettere questo delicato equilibrio.

Intervenire con raziocinio e metodo è fondamentale per ottenere i risultati sperati e questo, ovviamente, richiede conoscenze di alto livello, idee



Foto 1: Fotostudio Linea Tre, Cremona.

chiare, polso e determinazione nell'affrontare le problematiche più complesse. Spesso ci si dimentica che lo strumento, avendo una propria indole, può non corrispondere esattamente alle richieste del musicista e come molte volte capita di constatare, quest'ultimo può non trovarvisi a proprio agio. In altre situazioni, lo strumento viene investito di eccessive "responsabilità" magari derivanti, invece, dalle mancanze tecniche di chi lo utilizza o dalle oggettive difficoltà esecutive.

Uno strumento anche di qualità, ma non perfettamente o adeguatamente preparato, può creare concrete difficoltà tecnico/esecutive. Bisogna quindi analizzare e comprendere ciò che non funziona per poi intervenire tempestivamente ripristinando, perfezionando o rivedendo, i parametri negativi; oppure, valorizzando quelli positivi e di sostegno.

In definitiva, è possibile affermare senza timore di smentita che l'equilibrio tra i due elementi è molto delicato e tutt'altro che facile da ottenere.

Ogni musicista è alla ricerca dello strumento che si adatti perfettamente alle proprie capacità ed esigenze e che offra spontaneamente caratteristiche a lui congeniali per riuscire a esprimersi compiutamente; ma, nella maggior parte dei casi, si tratta di una ricerca continua e

a volte, estenuante. Per questo motivo i musicisti più validi, di norma, possiedono più d'uno strumento di qualità: per poterlo cambiare più volte, durante la propria carriera professionistica, alla ricerca costante di quel quid migliorativo che gli consenta di ottenere risultati d'eccellenza. In rari e fortunati casi, l'intesa tra il musicista e il suo strumento avviene, invece, in maniera immediata e il feeling che si instaura tra i due nasce spontaneamente.

Un amore a prima vista destinato a durare per molto tempo, se non per sempre.

La ricerca dello strumento ideale, quindi, si realizza come una sorta d'innamoramento che nasce da una simbiotica complementarietà. Nella scelta dello strumento, al musicista viene richiesta una maturità che parte dalla concretezza e dalla consapevolezza dei propri pregi e difetti. È da questa maturità che nasce la comprensione di cosa si stia cercando in uno strumento e del perché lo si stia cercando.

Il liutaio ha la possibilità, come abbiamo visto, d'intervenire per far sì che il "matrimonio" si realizzi e si consumi con piena soddisfazione di entrambi i soggetti. Il liutaio si rileva, molto spesso, il fattore chiave della scelta di uno strumento idoneo in quanto, grazie alle proprie competenze e all'analisi delle

caratteristiche e delle potenzialità dello specifico strumento, può interpretarne pregi e limiti. Inoltre, se necessario, può individuare, correggere o eliminare le "zone d'ombra" che inficiano il raggiungimento della migliore prestazione tecnico/acustica.

A tale proposito va ribadito che uno strumento di buone qualità sa esprimere, comunque, una prestazione di alto livello mentre uno strumento di scarsa qualità non potrà, comunque, mai elevarsi a standard che non gli competono per natura.

Interpretare le proprietà e le potenzialità sonore di uno strumento è un lavoro estremamente difficile e delicato: l'esperienza accumulata negli anni, a stretto contatto con i migliori musicisti, permette di ascoltare ed analizzare correttamente la performance di uno strumento e di sapere come e dove, operare per incrementarne la resa. La pratica del restauro "coscienzioso" su strumenti di qualità permette di accumulare un bagaglio tecnico/conoscitivo di grande importanza che risulta determinante per l'affinamento delle capacità di valutazione. L'intervento migliorativo, poi, è un'attività squisitamente tecnica che va a supporto di un risultato programmato a tavolino e di concerto, con lo stesso musicista.

AV&M

L'autore: Giovanni Lazzaro

Giovanni Lazzaro, nasce a Padova nel 1967. Ha frequentato la Scuola Internazionale di Liuteria di Cremona diplomandosi a pieni voti nel 1985. Dal 1987 opera in Padova e dal 1991 nell'atelier sito in Via Bezzacca, 17. Ha perfezionato studio e tecnica frequentando famosi ateliers (Riccardo Bergonzi - Cremona, Giancarlo Guicciardi - Modena, Igor Moroder - Verona) nonché corsi e stage di perfezionamento in Italia ed all'estero: "7th Stringed Instrument Restoration Workshop", Oberlin, Ohio - USA, 1993; "Vernix 2000" - San Juan, Portorico - USA, 2000; "5th Niccolò Paganini Restoration Workshop - Varnish Retouching", Parma 2008.

Allievo di restauratori quali Hans J. Nebel (allievo a propria volta di S. F. Sacconi presso la Rembert Wurlitzer Inc., New York), Horacio Piniero (direttore presso lo Jaque Français Workshop, New York), Vahkn Nigogosian, Kenneth Meyer, Yung Chin, è liutaio di fiducia di affermati musicisti italiani e stranieri. Produce annualmente

pochi, selezionati, strumenti apprezzati per le qualità acustiche e liutarie. I suoi strumenti vengono suonati nelle più importanti sale da concerto, quartetti, orchestre italiane (La Scala - Milano, L'Arena - Verona, Teatro Stabile - Bologna, La Fenice - Venezia, Teatro Olimpico - Vicenza, Santa Cecilia - Roma) ed internazionali (Usa, Taiwan, Giappone, Germania, Singapore, Hong Kong, Austria, Spagna, Francia, Germania e così via). Impegnato in una personale ricerca liutaria, Giovanni Lazzaro continua il proprio processo di affinamento e perfezionamento, producendo, restaurando e curando la messa a punto degli strumenti ad arco.



Foto: Matteo Sandi, Padova.

Il messaggio audio: la voce

di Simone Pippi

SCARICA I FILE
DI ESEMPIO

La voce maschile

Prima di cominciare...

In questa nuova puntata di **Home Mix** vedremo come editare la voce, ovvero lo strumento più “delicato” da curare specialmente nel genere pop. Per la realizzazione di questa sessione vocale è stato utilizzato un microfono a condensatore, il **TLM103ni** della **Neumann** (Figura 1) posizionato ad una distanza di 20 cm circa dal cantante.

NOTA: chi segue questa nuova rubrica dal primo numero, avrà già disponibili tutte le tracce della batteria importate su Cubase 5 mentre, per chi è la prima volta potrà scaricarsi la rivista AV&M n.12 e l'archivio delle tracce audio disponibili al link: www.audiovideomusic.it/avm/1/allegati.asp.



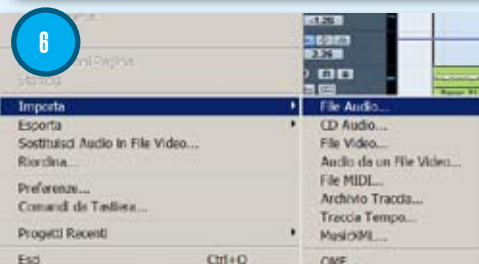
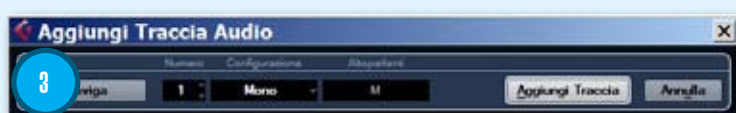
Fase 44: importare la traccia audio di voce

Scaricate il file “.rar” e decomprimerlo con il programma **Winrar**. All'interno troverete la traccia audio, “Voce_TLM103_20.wav”.

1. Avviate **Cubase 5** e nell'**Elenco Tracce** cliccare con il tasto destro del mouse. Selezionare la voce “**Aggiungi Traccia Audio**” (Figura 2).
2. Nella finestra che appare selezionare la quantità di tracce, ovvero una di tipo **MONO** (Figura 3).
3. La traccia appena creata è presente nell'**Elenco Tracce** e può essere rinominata “**VOCE TLM103**” (Figura 4).
4. Prima di importare il file nella rispettiva traccia, accertatevi che il **Locatore Sinistro** e la **Barra di Riproduzione** siano posizionati sul valore “7.1.1.0” (Figura 5). In questo modo la traccia della voce risulterà in perfetto sincronismo con il resto del brano musicale.
5. Selezionare la traccia “**VOCE TLM103**”, aprire il menù **File** e cliccare sulla voce

Importa/File Audio (Figura 6). Nel browser cercare il file “**Voce_TLM103_20.wav**” e, una volta individuato, selezionarlo e confermare la scelta dal tasto **Apri**.

6. Anche questa traccia, come le altre, può essere colorata a proprio gradimento dal menù **Seleziona Colori** (Figura 7).



Fase 45: equalizzazione applicata alla voce

Questa traccia verrà equalizzata in modo minuzioso in quanto, il **TLM103ni** è un microfono di eccelsa fedeltà audio, quindi cercheremo di snaturare il meno possibile ciò che è stato ripreso in fase di registrazione.

EQ con Cubase:

- EQ1: inattivo
- Q1 (campanatura): 0
- EQ2: 200 Hz / -2 dB
- Q2 (campanatura): 0
- EQ3: 2034 Hz / +3,6 dB
- Q3 (campanatura): 6,5
- EQ4: 13 KHz / +3,8 dB
- Q4 (campanatura): 0

EQ con SSL Duende:

Fase 46: compressione applicata alla voce

Alla traccia di voce è stata applicata una compressione "*morbida*" in modo da controllarne soltanto i picchi di segnale in eccesso ed evitando l'effetto "*ovatta*".

Cubase Compressor:

- Threshold: -19 dB
- Ratio: 3:1
- Soft-Knee: attivo
- AUTO: inattivo
- Make Up: 4.0
- Attack: 15
- Hold: 0
- Release: auto
- Analysis: 58
- AUTO: attivo

- Passa Alto: inattivo
- Passa Basso: inattivo
- Basse Frequenze (LF): 200 Hz / -2,5 dB
- Q-LF (campanatura): inattivo
- Medio Basse Frequenze (LMF): inattivo
- Q-LMF (campanatura): inattivo
- Medio Alte Frequenze (HMF): 2450 Hz / +3 dB
- Q HMF (campanatura): 1,6
- Alte Frequenze (HF): 22 KHz / +3,8 dB
- Q-HF (campanatura): inattivo

Ascoltate i file:

45_Voce_TLM103_20_EQ_Cubase.mp3

45_Voce_TLM103_20_EQ_SSL_Duende.mp3

SSL Duende Channel Mono:

- Threshold: -9,8 dB
- Ratio: 2:1
- Fast Attack: inattivo
- Release: 0,1 ms
- Peak (PK): inattivo

Ascoltate i file:

46_Voce_TLM103_20_EQ+COMP_Cubase.mp3

46_Voce_TLM103_20_EQ+COMP_SSL_Duende.mp3

Fase 47: Gate applicato alla voce

Nelle scorse puntate abbiamo effettuato il taglio dei punti vuoti dove non è presente il segnale (**Home Mix N.7, Fase 37**). Come potrete notare anche la traccia di voce presenta dei punti vuoti da togliere. Se quest'ultimi vengono eliminati si riduce indesiderati rientri come, ad esempio, colpi di tosse, respiri, il suono sprigionato dalle cuffie che indossa il cantante, ecc. Con l'ausilio di un **Gate** è possibile stabilire una *soglia* (**Threshold**) determinante, o meglio, tutto quello che è sotto un certo valore di **dB** verrà automaticamente silenziato. Il Plug-In idoneo a questo tipo di editing, che **Cubase 5** mette a disposizione, è il **Gate** che potrete trovarlo nella directory **Steinberg/Dynamics/Gate** (**Figura 8 e 9**). Mentre, nel **Duende** di **Solid State Logic**, è necessario utilizzare il **Gate/Expander** già incorporato nella propria interfaccia (**Figura 10**).



Cubase Gate:

- Threshold: -30 dB
- LP/BP/HP: inattivi
- Center: inattivo
- Side Chain: inattivo
- Q-Factor: inattivo
- Monitor: inattivo
- Attack: 21.4
- Hold: 250
- Release: 115
- Analysis: 48
- AUTO: inattivo

SSL Duende Gate/Expander:

- Threshold: 22,8 dB
- Range: 26,4 dB
- Hold: 0,2ms
- Release: 0,1 ms
- EXP: inattivo
- Fast Attack: inattivo

Ascoltate i file:

47_Voce_TLM103_20_NO_GATE.mp3

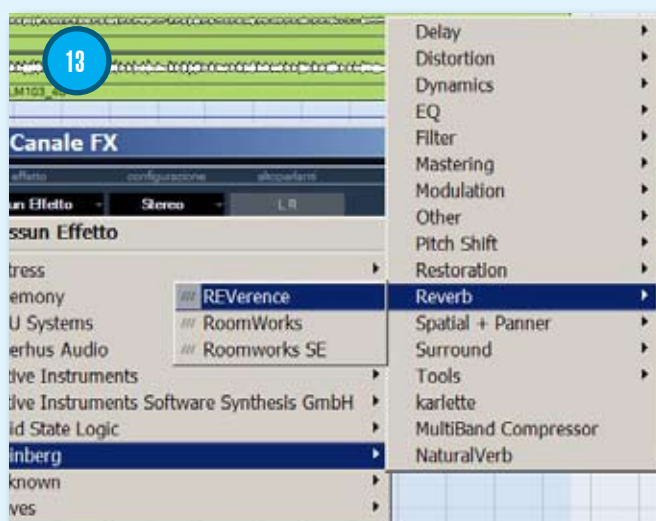
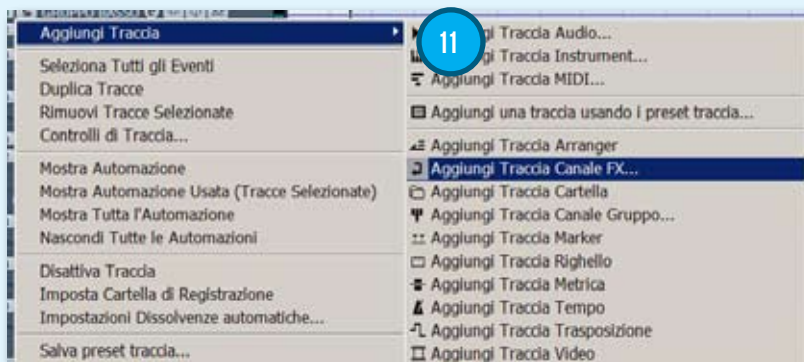
47_Voce_TLM103_20_GATE_Cubase.mp3

47_Voce_TLM103_20_GATE/EXPANDER_SSL_Duende.mp3

Fase 48: applicare il riverbero alla voce

Per applicare un qualsiasi effetto ad una traccia audio, è necessario creare una **Traccia Canale FX**:

1. Cliccare con il tasto destro del mouse nell'Elenco Tracce e selezionare la voce "Aggiungi Traccia Canale FX" (Figura 11).
2. La finestra che apparirà è dedicata all'impostazione e caricamento dell'effetto (Figura 12). Nello slot di destra, caricare il riverbero di **Steinberg**, il **ReVerence** (Figura 13) mentre nella casella centrale selezionare la modalità **STEREO**. Cliccare sul pulsante **Aggiungi Traccia** per confermare la scelta.
3. Apparirà Il riverbero a convoluzione **ReVerence** (Figura 14) sul quale potremo caricare un preset cliccando sull'icona a forma di cubo (Figura 15).
4. Noi di **AV&M** abbiamo provato a caricare ed applicare il preset "Warm Wooden Church A", ma potrete provarne tanti altri a vostro piacimento.



NOTA: sul preset “Warm Wooden Church A” è stato modificato soltanto il volume di uscita (Figura 16).

1. Nella colonna dedicata alle tracce audio, verrà visualizzata la **Traccia Canale FX** alla quale è abbinato il colore rosa. Se facciamo doppio click sulla voce “FX-3 ReVerence”, potremo rinominarla “**VOCE**” (Figura 17).
2. Per mandare il riverbero alla traccia della voce, è necessario aprire il mixer di **Cubase** e, dalla colonna di selezione sulla sinistra, cliccare il pulsante “**Mostra tutte le mandate**” (Figura 18).
3. Se facciamo click sulla casella **Mandata n.1** della traccia di voce, sarà possibile selezionare e caricare la **Traccia Canale FX** appena creata (Figura 19).
4. A questo punto, per miscelare l’effetto con il segnale originale, è necessario attivare la mandata dall’apposito pulsante e muovere da sinistra verso destra lo slider orizzontale (**Livello Send**) (Figura 20).

Ascoltate i file:

48_Voce_TLM103_20_ReVerence_SOLO.mp3
48_Voce_TLM103_20_ReVerence_MIX.mp3

AV&M

Un ringraziamento speciale ad Alessandro Cerri che ha realizzato la sessione vocale per la realizzazione di questa puntata di Home Mix.



NOTA IMPORTANTE

Al termine di ogni passaggio è consigliato procedere con un “**Salva con nome**” dal menù a tendina “**FILE**”, al fine di creare un nuovo file del progetto di **Cubase** (es. **AUDIO_VIDEO_MUSIC_HOME_MIX_001, _002, _003, ecc.**).

L'autore: Simone Pippi



Batterista ultradecennale, nel 1995 entra al Conservatorio musicale “L.Cherubini” di Firenze dove approfondisce gli strumenti a percussione e impara a suonare il pianoforte. Nel 1998 crea uno studio di registrazione dove, tutt’ora, sviluppa le varie conoscenze relative alla produzione musicale.

Dal 2009 è fondatore e amministratore dell’organizzazione Wave & Sound, attiva nella zona di Pistoia e limitrofi (www.wavesound.it). Wave & Sound si occupa di divulgare corsi di approfondimento sull’Home Recording, il Video Editing e la culturale musicale.

Density



di Francesco Mulassano
(Urbanspaceman - Noisecollective.net)



Density Granular Synthesis

Nella continua ricerca di software bizzarro per la manipolazione del suono, questa volta mi sono imbattuto in DENSITY, un programma tutto italiano creato da Alessandro Petrolati, che sfrutta le potenzialità della sintesi granulare per la manipolazione di materiale audio.

Caratteristiche principali

Pensato per la creazione di texture audio, sonorizzazione di ambienti e live performance, DENSITY offre la possibilità di suonare contemporaneamente 8 sorgenti audio ognuna delle quali dispone di un proprio slot sul quale possiamo caricare ben 12 file audio (wave/Aiff) per un totale di 96 campioni, il mixer interno consente oltre la regolazione di volumi, anche l'inserimento di un vst per ogni singolo canale, in questo modo potremo utilizzare i nostri effetti preferiti sopperendo alla mancanza di FX nativi.

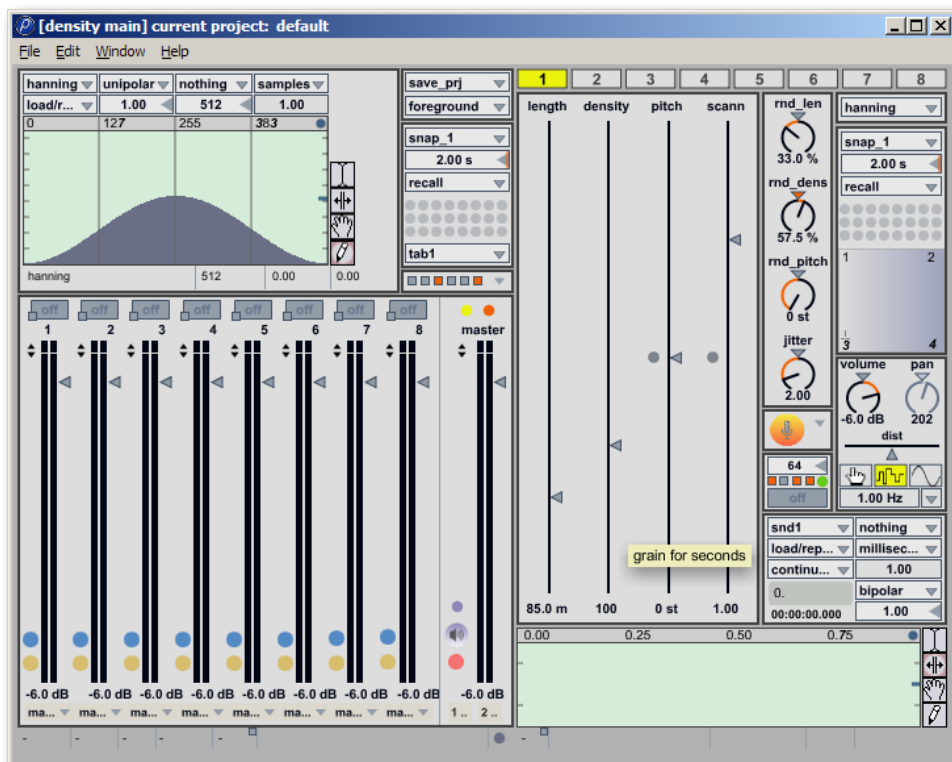
Ogni slot dispone di semplici controlli di Length, Density, Pitch e Scann che ci permettono di definire 'l'aspetto e il comportamento' dei grani sonori che compongono la nostra waveform.

Possiamo inoltre dare al nostro suono una certa quantità di imprevedibilità, agendo sui controlli di random e jitter che lavorano direttamente sui già citati Length, Density, Pitch e Scann.

Sintesi granulare

Come sappiamo, nella sintesi granulare il materiale audio viene 'sminuzzato' in piccoli grani ognuno dei quali può avere una propria lunghezza, ampiezza, involuppo e posizione spaziale.

Andando a modificare questi parametri anche in modo infinitesimale, possiamo ottenere sonorità non riproducibili con i canonici tipi di sintesi (sottrattiva, additiva, PCM ecc.).



Una volta trovata una impostazione di nostro gradimento, potremo salvarla in uno dei 24 snapshot disponibili per ciascuno slot per poi richiamarla in seguito.

Possiamo anche decidere il tempo di transizione tra uno snap e l'altro per creare interessanti effetti di interpolazione.

Inoltre, è possibile assegnare 4 preset ad un PAD sul quale agiremo con il mouse per passare in modo fluido da un'impronta sonora ad un'altra.

Anche il main mixer dispone della possibilità di salvare 24 snapshot. In questo caso abbiamo la possibilità di disegnare noi stessi le curve di transizione tra uno snapshot e l'altro e come ulteriore effetto creativo troviamo un Hyper Vectorial Pad che, analogamente al PAD citato prima, si muove in modo autonomo tra ben nove preset. Questa funzione può tornare utile se dobbiamo sonorizzare un ambiente in modo automatico.

Quasi tutti i controlli e parametri fin qui citati, sono controllabili via MIDI o tramite protocollo OSC. Immaginate l'utilità e la versatilità di questa funzione, dall'utilizzo del semplice controller MIDI per performance dal vivo all'interfacciamento con sensori e controller di nuova generazione per l'interattività tra software e pubblico durante un'installazione/sonorizzazione.

Fanno parte della dotazione anche un oscilloscopio uno spettrogramma e un sonogramma che ci possono tornare utili per l'analisi del materiale che stiamo riproducendo.

È inoltre possibile registrare in multitraccia tutto il nostro lavoro: verranno creati singoli file che potremo poi rielaborare per migliorare il mix finale o riutilizzare per la creazione di nuovo materiale.

Inoltre, con l'ultima versione, disponibile sia per ambienti Windows che per ambienti Mac, è stato aggiunto anche il supporto per il multi I/O che dovrebbe consentirci agevolmente di creare ambienti sonori anche in quadrifonia.

Il software, realizzato con Max/MSP presenta alcune similitudini con Gleetchlab di cui abbiamo parlato qualche tempo fa ma sono senz'altro software complementari.

Gleetchlab presenta a suo vantaggio numerosi DSP che DENSITY non ha (al momento). Per contro, quest'ultimo ha un intuitivo sistema per il salvataggio degli snap che torna molto utile in molte situazioni.

Conclusioni

Il software, pur essendo molto giovane, presenta delle caratteristiche notevoli. La disponibilità per entrambe le piattaforme informatiche (Win/Mac), il peso sulla CPU relativamente contenuto e il costo non eccessivo possono di sicuro farci fare un pensierino all'acquisto.

Io lo uso principalmente per creare delle texture e dei pad che utilizzo in maniera più o meno rielaborata su alcune composizioni ambient e vi assicuro che l'impatto sonoro è molto buono! Ma siccome le orecchie non sono uguali per tutti, vi consiglio di scaricare la demo dal sito di Alessandro Petrolati www.densitygs.com e di fare alcune prove prima di effettuare l'eventuale acquisto.

Note

L'autore ci ha comunicato alcune nuove features che saranno implementate nella prossima release la 1.1 prevista per settembre 2010.

Verranno eliminati l'oscilloscopio lo spettrogramma e il sonogramma, verrà aggiunto il supporto agli MP3 (cosa che trovo molto utile), verranno aggiunte una snapshot sequencer unit e una snapshot improviser unit, dal nome sembrano interessanti

vedremo di testare sul campo tutte queste e molte altre novità. Inoltre sono previste due ulteriori versioni per settembre, una lite più economica e una studiata apposta per Ableton Live e Max4Live.

Caratteristiche ver 1.1 COMING SOON

- . Aggiunto il supporto MP3
- . LIVE salva setup
- . LIVE alcuni bug corretti
- . Normalizzazione windowing/streams bug corretto
- . Aggiunto sndf-sel e envelope-sel nelle transizioni
- . Scorciatoie WavePad
- . Tempo di trasporto globale
- . Snapshots unità sequencer
- . Snapshot unità improviser
- . Aggiunto tempo di sincronizzazione panning
- . Rimosso oscilloscopio, spectralscope e sonogram viewer

Sito Density Granular Synthesis

www.densitygs.com

Acquisto online

Versione Lite: 12,50 €

Versione Full: 25 €

L'autore

Alessandro Petrolati (Cagli 1974) è diplomato in Pianoforte e in Musica Elettronica al Conservatorio G. Rossini di Pesaro (Giovanni Valentini, Eugenio Giordani).

Ha studiato Lieder (Irwin Gage), Cameristica (Massimiliano Damerini), Opera Lirica con Donato Renzetti e Dario Lucantoni (Accademia Musicale Pescarese) e programmazione in ambiente Csound (Gabriel Maldonado).

Ha realizzato musiche per il Teatro: Ex Oedipo (Movimento Ultimo 51° Sagra Malatestiana di Rimini) e il balletto ispirato al Futurismo Dinamismo di un cane al guinzaglio (Teatro Comunale di Cagli). Ha suonato la propria Musica Elettronica: 'Museo d'Arte Contemporanea' L'Aquila, 'Festival del Cinema Indipendente' Roma, 'Teatro Sperimentale' Ancona, 'Auditorium di Stato' Roma, 'Terra Fertile' L'Aquila, 'Biennale d'Arte Contemporanea' Porto Ercole, 'Palazzo Reale' Milano, 'Mostra del Cinema' Pesaro (edizione 2004-05), 'Out of Range' 2007-09, '91Mq Berlin' Working Week Febbraio 2009, 'Infinite Spaces' Roma Piazza del Popolo con il M° Ennio Morricone e l'astronauta Roberto Vittori, Hydrophonia 2009 (Sguardi Sonori e Festival della Scienza Genova con Jana Winderen, Kim Cascone e Domenico Sciajno).

La composizione Turn Around è stata premiata con la menzione d'onore al 'XXIII Concorso Internazionale Luigi Russolo'. Autore del processore software Granular Synthesis DensityGSC e del SoundKit AudioDrome scritto in C++ (Venezia XVII CIM 2008), insegna Sound Design all'Accademia di Belle Arti di Urbino e all'Università degli Studi di Macerata. **AV&M**

Il montaggio video (1)

di Simone Pippi

SCARICA I FILE
DI ESEMPIO

Video Mission è la nuova rubrica che Audio Video & Music mette a disposizione per gli amanti del video editing e per chi vuole addentrarsi in questo mondo in continua espansione. I montaggi video saranno effettuati con l'ausilio di Adobe Suite CS4 Master Collection. Buona missione!

Prima di cominciare...

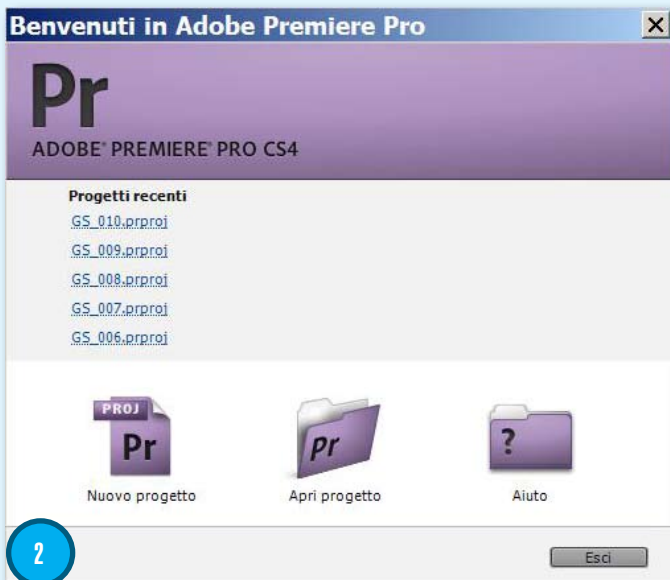
Molto spesso ci ritroviamo a filmare qualsiasi evento con il telefono cellulare, videocamera, fotocamera, e tutti quei dispositivi che ci consentono di catturare video e immagini. Molto spesso i filmati acquisiti sono destinati ad uno scopo ben preciso, ovvero la divulgazione a carattere pubblicitario e/o informativo. Il fattore più impegnativo è il montaggio video, elemento molto importante specialmente se vogliamo editare ai massimi livelli il materiale a nostra disposizione e far sì che l'utente finale sia incuriosito dai contenuti!



Per questa prima prova di montaggio video vi verranno forniti filmati e immagini di una band della scena del rock 'n roll toscano, i **Golden Shower**.

Introduzione di Adobe Premiere Pro

Premiere Pro è un programma professionale che ci permette di montare ed editare le immagini, i video e l'audio di qualsiasi formato ed estensione. Dopo l'avvio di **Premiere Pro** (Figura 1) apparirà una finestra in cui è possibile selezionare una tra le seguenti scelte disponibili: **Progetti recenti**, **Nuovo Progetto**, **Apri Progetto**, **Aiuto** ed **Esci** (Figura 2).

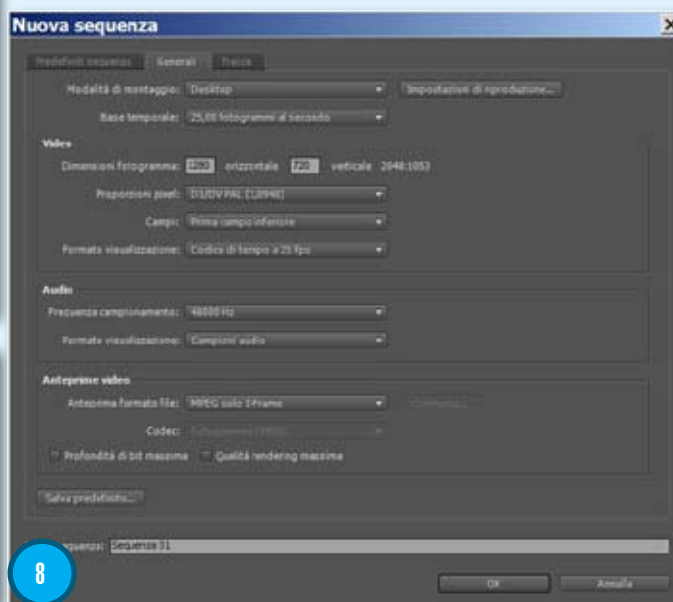
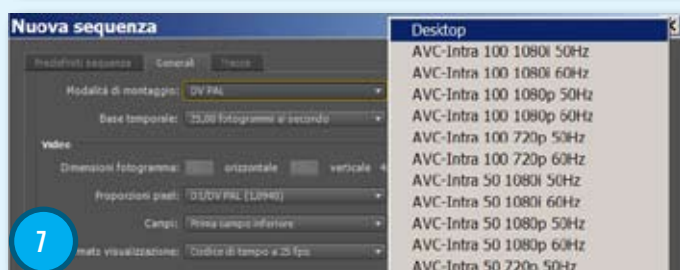
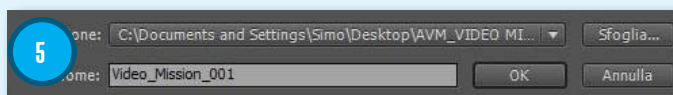
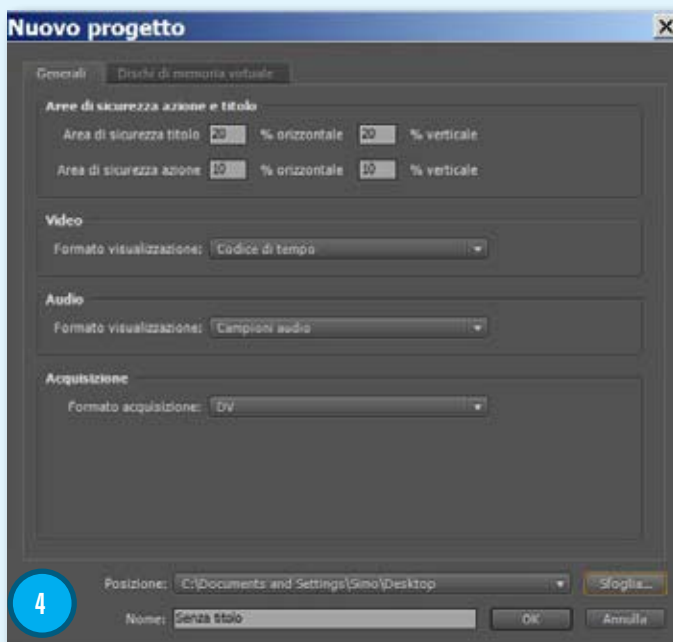


Sotto la voce **Progetti recenti** verranno elencati i progetti che sono stati avviati di recente, cliccando **Nuovo Progetto** si ha la possibilità di creare un nuovo progetto in **Premiere Pro**. La selezione **Apri Progetto** permette di scorrere all'interno delle cartelle del **Pc** e poter selezionare il progetto desiderato. Cliccando la voce **Aiuto** si aprirà automaticamente una pagina di internet che riporta l'intero manuale di **Premiere Pro** con tanto di indicizzazione (Figura 3). Infine, il pulsante **Esci**, utile nella chiusura del programma se è stato aperto erroneamente.



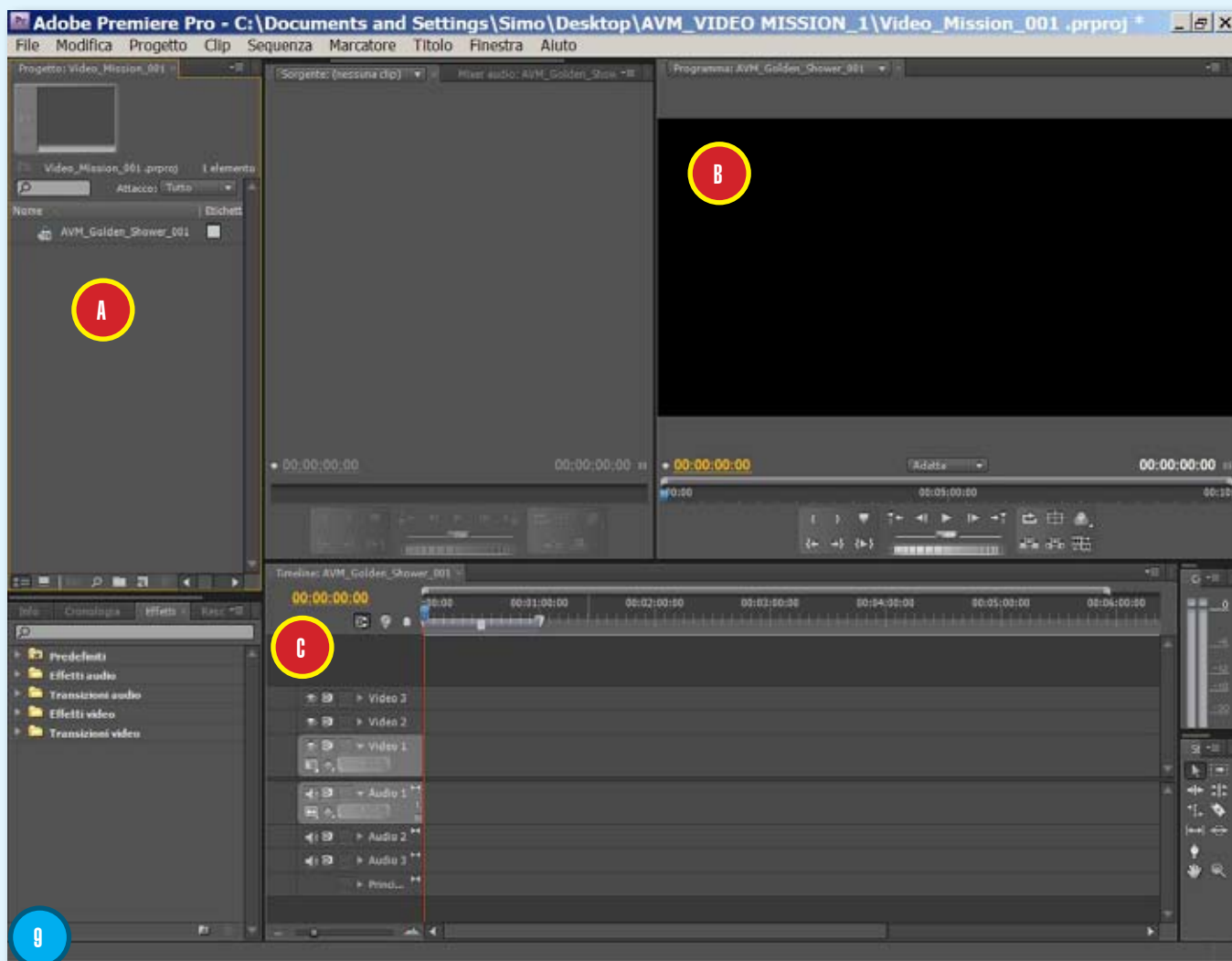
Missione 1: impostare un nuovo progetto

1. Cliccare sulla voce **Nuovo Progetto** e apparirà una prima scheda dedicata all'impostazioni di progetto (Figura 4). Per il momento lasciamo invariati tutti i parametri che **Premere Pro** imposta di default.
2. Cliccare sul tasto **Sfoglia** per selezionare la directory in cui creare una nuova cartella di progetto e rinominarla **AVM_VIDEO MISSION_1**. Nella casella **Posizione**, immettere il nome di progetto, ovvero **Video_Mission_001** (Figura 5). Confermare dal tasto **OK**.
3. Apparirà una seconda scheda dove sarà possibile impostare il tipo di progetto nel quale andremo ad importare ed editare il materiale audiovisivo (Figura 6).
4. Cliccare su **Generali** e subito dopo sul menù a tendina **Modalità di montaggio**. Nel popup che appare selezionare la voce **Desktop** (Figura 7).
5. Nella sezione **Video**, accanto alla voce **Dimensioni fotogramma**, inserire i valori di "1280 pixel orizzontale" e "720 pixel verticale", in quanto il filmato da importare avrà le suddette proporzioni (Figura 8). Le altre impostazioni delle sezioni **Video**, **Audio** e **Anteprime video**, lasciarle invariate come **Premiere Pro** imposta di default.
6. Nella casella in basso, dedicata al nome della **Nuova sequenza (Timeline)**, digitare la voce "AVM_Golden_Shower_001". Cliccare **OK** per confermare.



In pochi istanti apparirà la schermata principale di **Premiere Pro** suddivisa in varie sezioni (**Figura 9**). In alto, sulla sinistra, è allocata la sezione **Progetto** nella quale è possibile visualizzare l'elenco degli elementi che compongono il progetto corrente (**Figura 9-A**). Sulla destra, in alto, è allocato il **Monitor Programma**; questo elemento è di fondamentale importanza in

quanto, sarà il televisore di riferimento per la visualizzazione del prodotto ultimato (**Figura 9-B**). In basso, al centro, abbiamo a disposizione la **Timeline**, ovvero l'area dedicata al montaggio delle tracce video e quelle audio (**Figura 9-C**). Le altre sezioni verranno analizzate nelle prossime puntate di **Video Mission**.

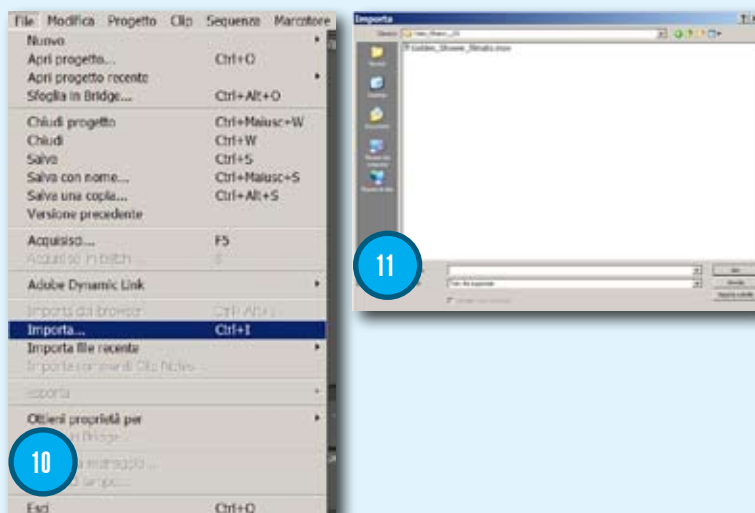


Missione 2

Importare un filmato in Premiere Pro

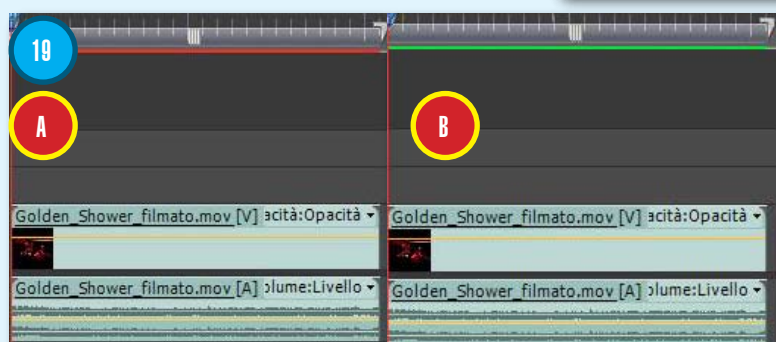
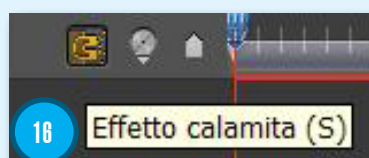
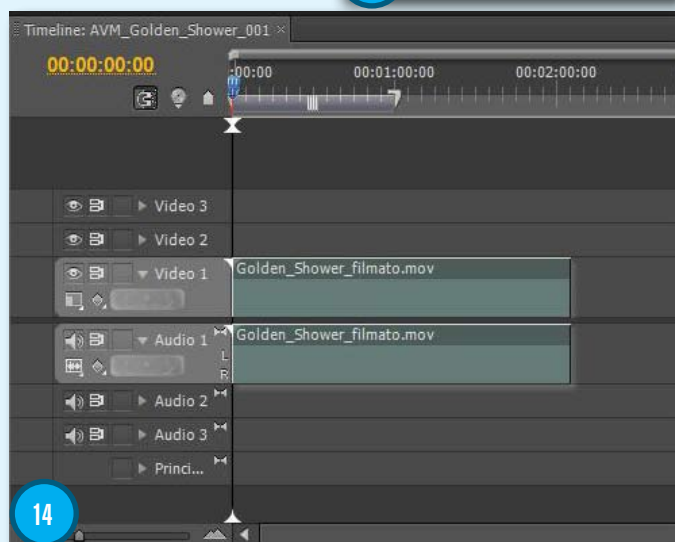
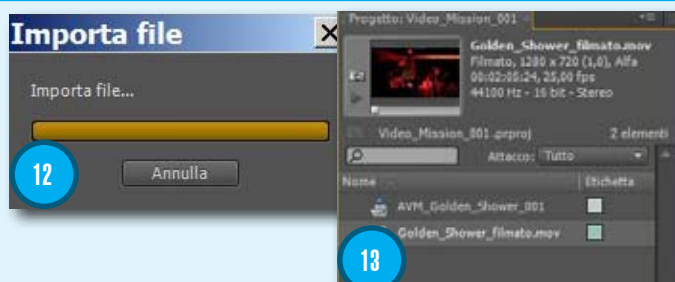
Innanzitutto scaricatevi il file **"Video_Mission_GS.rar"** contenente il file **"Golden Shower filmato.mov"**.

1. Avviare **Premiere Pro** e selezionare la sezione **Progetto** (Figura 9-A).
2. Cliccare sulla voce **File** e selezionare **Importa** (Figura 10).
3. Dal browser di ricerca, selezionare il file **Golden_Shower_filmato.mov** appena scaricato e confermare dal tasto **Apri** (Figura 11).



4. Attendere la corretta importazione del file (Figura 12).
5. Adesso il file lo troveremo allocato nella sezione **Progetto**. Fare un solo click del mouse su di esso per visualizzare l'anteprima del filmato (Figura 13).
6. Trascinare il filmato nella **Timeline** grazie alla funzione **Drag & Drop** (Figura 15). Il filmato si allocherà automaticamente al valore di **00:00:00:00** (Figura 15), in quanto è attiva la funzione **Effetto Calamita** (Figura 16).
7. A questo punto, per visualizzare correttamente il filmato nel **Monitor Programma**, è necessario cliccare sul menù a tendina **Sequenza** e selezionare la voce **Rendering dell'intera area di lavoro** (Figura 17).
8. La finestra che apparirà è dedicata al rendering del filmato (Figura 18). Da notare, che nella **Timeline** il filmato non processato viene indicato da una linea orizzontale di colore rosso (Figura 19a) mentre, una volta effettuato il rendering, la stessa linea diventa di colore verde (Figura 19b).
9. Selezionare la **Timeline**, se non lo avete già fatto, e premere la barra spaziatrice per avviare la riproduzione del filmato.
10. Quando il filmato è in riproduzione, sulla destra della schermata principale, può essere visualizzato il volume della traccia audio (Figura 20).

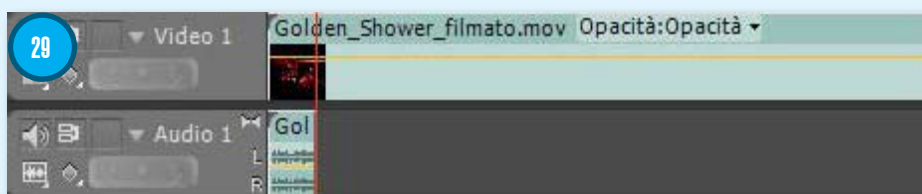
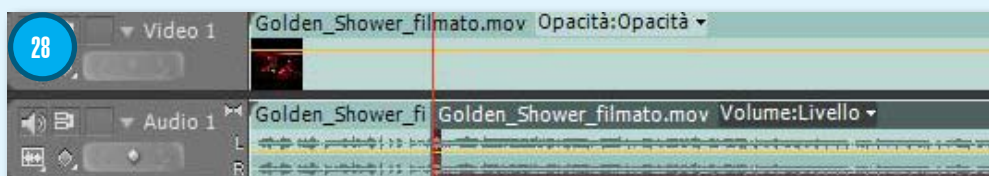
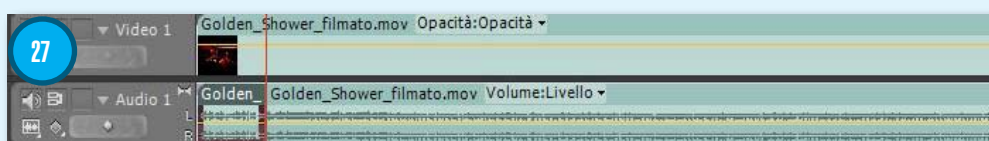
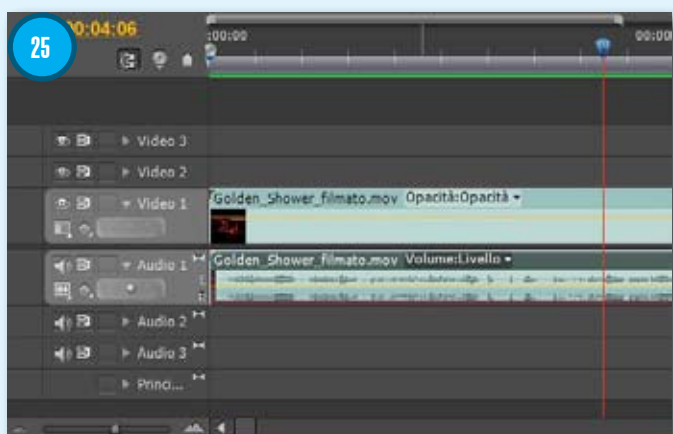
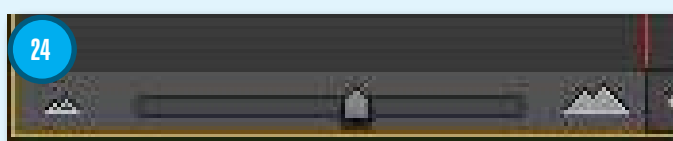
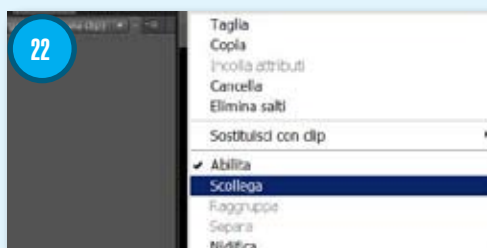
Se volete visualizzare il **Monitor Programma** più grande rispetto allo standard, potrete trascinare i bordi orizzontali e verticali (Figura 21). Questa funzione può essere effettuata su qualsiasi sezione della schermata principale di **Premiere Pro**.



Missione 3: utilizzare lo strumento Lametta

Come avrete ascoltato, l'audio ripreso dalla videocamera è molto scadente quindi verrà eliminato con lo **Strumento Lametta** e, successivamente, verrà sostituito con il brano originale registrato in studio.

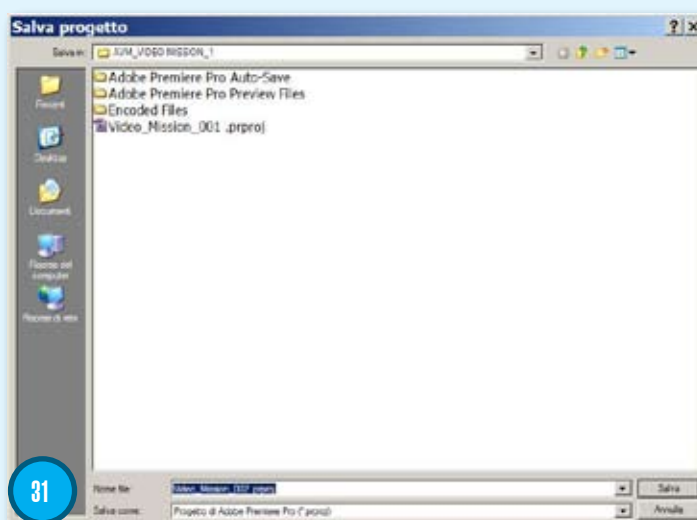
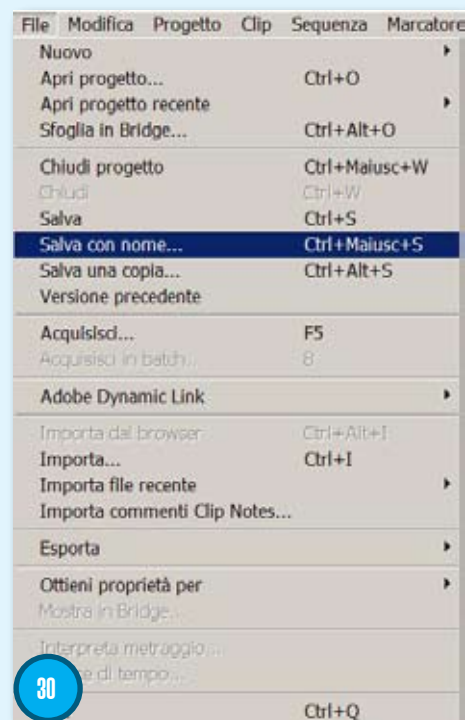
1. Fare un click sulle tracce audio e video e, con il tasto destro del mouse cliccare su di esse. Selezionare la voce **Scollega** (Figura 22).
2. Deselezionare le tracce cliccando nel mezzo alla **Timeline** e selezionare la traccia audio. Adesso è possibile lavorarla a nostro piacimento senza intaccare quella video (Figura 23).
3. Tramite i pulsanti dedicati allo **Zoom In/Out**, situati in basso della **Timeline**, è possibile visualizzare nel dettaglio le tracce video e audio (Figura 24).
4. Spostare il cursore al valore di **00:00:04:06** (Figura 25)
5. Selezionare lo **Strumento Lametta** (Figura 26) ed effettuare un taglio al valore sopra indicato.
6. Ora che il taglio della traccia audio è stato effettuato, selezionare lo **Strumento Selezione** (Figura 27).
7. Cliccare il segmento di destra della traccia audio e premere **Canc** da tastiera (Figura 28).
8. La parte di file indesiderata è stata cancellata (Figura 29).



Missione 4: salvare il progetto corrente

Per salvare un progetto di **Premiere Pro**, è necessario cliccare sul menù **File** e selezionare la voce **Salva con nome** (Figura 30). Nella finestra dedicata al salvataggio del progetto, rinominare il file “**Video_Mission_001 .prproj**” con “**Video_Mission_002 .prproj**” (Figura 31).

NOTA: l'estensione a cinque lettere “.prproj” significa Premiere (pr) Project (proj).



Nei prossimi numeri...

1. Importare il brano audio originale
2. Editing del brano audio
3. Transizioni
4. Effetti video
5. Effetti audio
6. Importare immagini
7. Titoli e forme
8. Esportazione filmati

AV&M

L'autore: Simone Pippi



Batterista ultradecennale, nel 1995 entra al Conservatorio musicale “L. Cherubini” di Firenze dove approfondisce gli strumenti a percussione e impara a suonare il pianoforte. Nel 1998 crea uno studio di registrazione dove, tutt'ora, sviluppa le varie conoscenze relative alla produzione musicale.

Dal 2009 è fondatore e amministratore dell'organizzazione Wave & Sound, attiva nella zona di Pistoia e limitrofi (www.wavesound.it). Wave & Sound si occupa di divulgare corsi di approfondimento sull'Home Recording, il Video Editing e la culturale musicale.

The Virgin Hall

In esilio sulla via principale



di Virginio B. Sala

1971. È l'anno in cui la Svizzera concede il voto alle donne, in cui muore Krushev e gli succede alla guida dell'URSS Leonid Brezhnev, il Bangladesh dichiara l'indipendenza dal Pakistan, il Bahrein la sua dalla Gran Bretagna. Negli USA c'è Richard Nixon alla presidenza (è l'anno in cui cessa la convertibilità del dollaro in oro e quello della rivolta nelle carceri di Attica, conclusa sanguinosamente il 13 settembre da un blitz della polizia). La situazione in Italia è sempre tesa, fra azioni e attentati di matrice terroristica e altri di matrice mafiosa; si conclude il mandato di Giuseppe Saragat e viene eletto alla presidenza Giovanni Leone. Sul fronte musicale, mentre i Beatles non esistono ormai più e si ritrovano solo in tribunale per le questioni economiche relative allo scioglimento del gruppo, è l'anno in cui muore Jim Morrison dei Doors (il 3 luglio) e George Harrison organizza con Ravi Shankar (1-2 agosto) il Concerto per il Bangladesh (colpito da una gravissima siccità).

Exile

Ad aprile i Rolling Stones spostano la loro residenza in Francia: nessuna ragione artistica, stanno solo, per così dire, dribblando il fisco inglese, decisamente esoso. A maggio Mick Jagger sposa Bianca, e lo si ritrova in viaggio di nozze a Venezia. Poi in estate saranno tutti nel sud della Francia, faranno capo a Nellcôte, alla villa eletta a residenza da Keith Richard, dove lavorano alla registrazione di una serie di nuovi pezzi. Andranno a costituire *Exile on Main St.*, album doppio che sarà pubblicato a maggio 1972 e raggiungerà il primo posto in classifica sia in Inghilterra che negli Stati Uniti. Con una fortuna curiosa: accolto dapprima con perplessità, per poi assurgere progressivamente a ruolo di "capolavoro": "È il più grande disco rock di tutti i tempi", sentenza Bill Janovitz.

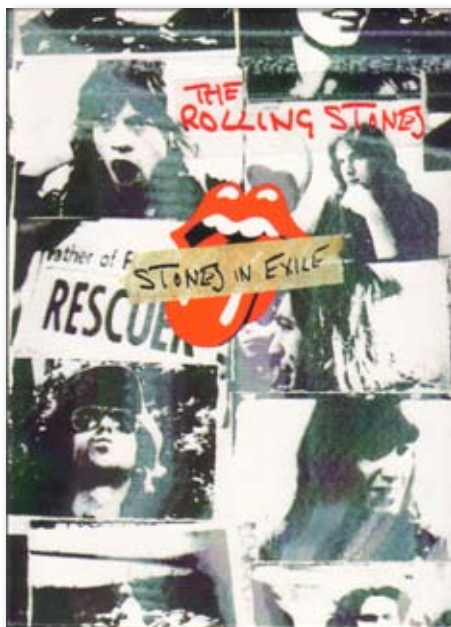
In questo 2010 *Exile on Main St.* è stato oggetto di una "riscoperta" mediaticamente ben orchestrata: è ricomparso in CD, anche in una versione Deluxe con un secondo disco contenente take alternative e altro materiale; e la Eagle Rock ha pubblicato un DVD (durata: 145 minuti) in inglese ma con



Illustrazione di Monica Sala © 2010

sottotitoli anche in tedesco, spagnolo, francese, italiano, olandese e portoghese, intitolato *Stones in Exile* e contenente interviste, interventi dei membri della band, qualche documento d'epoca e ovviamente dedicato ai mesi di costruzione

dell'album. In contemporanea, in Italia è uscita dal Saggiatore la traduzione del libro che Bill Janovitz ha scritto su *Exile on Main St.* e pubblicato in origine nel 2005 nella serie della Continuum dedicata ai dischi più significativi (appropriatamente intitolata "33 1/3"): mentre però la serie in lingua inglese ha un tradizionale formato tascabile, rettangolare, con confezione in broccato, al Saggiatore hanno pensato di proporlo in formato quasi quadrato, che ricorda molto quello dei CD (è un poco più grande, in realtà), e in cartonato, dandogli quindi una veste decisamente più



nobile rispetto alla versione originale, grazie anche al contributo di una copertina molto semplice ma anche molto elegante (il prezzo di copertina si mantiene su un onesto 14,00 Euro per 204 pagine).

Se conoscete già benissimo *Exile on Main St.* il libro di Janovitz offre una buona occasione per riapprezzarlo; se non lo conoscete o non ve lo ricordate più, vi permetterà di ascoltarlo ben preparati – ma mettete sul piatto il vinile, o il CD nel lettore, prima di leggerlo, e fatevene una prima impressione. Con ogni probabilità, quello che vi colpirà di più è che non ci sono, in quest'album, pezzi che emergano prepotentemente: non c'è qualcosa di equivalente a "(I can't get no) Satisfaction" o "Jumpin' Jack Flash", tanto per intenderci – pezzi di cui bastano un ascolto o anche solo pochi secondi perché diventino indimenticabili. Questo ha sicuramente contribuito alla prima accoglienza, poco calorosa, riservata al disco, insieme a un senso

generale di apparente rozzezza (che la rimasterizzazione in CD, va detto, attenua) e, per chi riesce ad apprezzare bene la lingua inglese, a una scarsa comprensibilità dei testi cantati.

Eppure, quegli stessi aspetti che lasciano perplessi di primo acchito diventano, con i riascolti, elementi di pregio – e conoscere un po' il *making of* dell'album contribuisce a farne cogliere meglio il valore. Non riesco a condividere tutto l'entusiasmo da fan di Janovitz e non oserei sostenere che questo sia "il più grande disco rock di tutti i tempi" (ma non avrei il coraggio di appioppare questa etichetta ad alcun disco), però sono d'accordo che *Exile* meriti ancora di essere ascoltato e apprezzato. Ho trovato un po' deludente, invece, il DVD, che mi sembra non aggiungere molto a quanto già si sapeva; anche se è sempre interessante sentire e vedere direttamente i protagonisti della vicenda, che ne parlano a distanza di quasi quarant'anni.

Per mesi, in Francia, Jagger e compagni poterono godere di un periodo relativamente tranquillo: lontani dai palcoscenici, in un luogo dove non erano particolarmente noti e potevano girare tranquillamente per strada senza essere assaliti. Avevano trovato casa in luoghi diversi, Jagger a Saint-Tropez con la moglie Bianca, Charlie Watts vicino ad Avignone. A fungere da centro fu però la villa di Richards, a Villefranche-sur-Mer, vicino a Nizza: sedici stanze, grande terrazza a gradini

con vista sul porto, spiaggia privata, un lungo viale d'accesso, tre piani sotterranei. Era stata di proprietà di una famiglia di armatori e durante la seconda guerra mondiale era stata occupata dai tedeschi. Fecero arrivare il Rolling Stone Mobile Studio, un camion dotato di una cabina di controllo per la registrazione (l'avevano già utilizzato per qualche registrazione dell'ultimo album, *Sticky Fingers*) e decisero di utilizzare i piani interrati della villa per le prove e le registrazioni.

Exile dunque non è nato in un vero studio di registrazione: per quanto fossero insonorizzati i locali, era sostanzialmente una soluzione di fortuna. Cito da Janovitz (pp. 51-52):

Tutti gli ambienti e le stanze di Villa Nellcôte, oltre al suo enorme sotterraneo, erano potenziali luoghi in cui registrare, che fornivano una particolare atmosfera, quelle sonorità che danno "calore" a una registrazione. Era tutto perfetto per fare sperimentazioni. Richards ricorda: "Ti capitava di ficcarti nell'angolo di uno di questi cubicoli e di iniziare a suonare e poi, quando lo risentivi, ti dicevi 'Non sembra assolutamente quello che stavo suonando ma è fantastico'". "E quindi abbiamo iniziato a sperimentare con gli spazi del sotterraneo, per esempio puntando l'amplificatore verso il soffitto, invece che in posizione normale."

Wyman racconta che a un certo punto il suo amplificatore era a un piano del sotterraneo mentre lui si trovava su un altro, e che spesso i musicisti non stavano nella stessa stanza, anche perché quando erano tutti insieme "era ancora più caldo e appiccicoso".

Avevano scelto quella sede anche perché speravano in una presenza più assidua di Richards: in fondo abitava proprio lì, ci si poteva aspettare che almeno facesse una rampa di scale. E invece non fu sufficiente: poteva succedere che gli altri fossero nel sotterraneo a suonare e Richards non si facesse vedere. Gli Stones non si erano mai frequentati intensamente, al di fuori delle occasioni di lavoro, ma lì si verificò una sorta di coabitazione forzata (Watts stava a quasi sei ore di distanza, e quando arrivava si fermava a lungo, per esempio) e non è troppo difficile immaginare quali dinamiche si potessero generare, con personalità tutt'altro che facili come Jagger e Richards, la presenza o la vicinanza delle famiglie, e il gran numero di altri



personaggi al contorno, da Nicky Hopkins, di fatto da tempo quasi un sesto membro della formazione, ai fiattisti Jim Price e Bobby Keys, a Gram Parsons che trascorse a Nellcôte buona parte dell'estate (anche se sembra non abbia mai suonato nelle sessioni di Exile), ai tecnici come Andy Johns, ai visitatori di passaggio (fra cui, a quanto pare, una volta anche John Lennon). Per condire il tutto, eroina (Richards soprattutto) e alcolici. Poteva essere una condizione esplosiva, ma anche nel disordine e in una grande mancanza di organizzazione si è rivelata fortemente creativa. Le tensioni c'erano, sicuramente, ma non si avvertono nel disco finito, che anzi appare molto coeso, molto "lavoro di gruppo" con spazi relativamente limitati lasciati all'emergere delle singole personalità.

Le condizioni acustiche in cui i brani sono stati registrati hanno sicuramente influito sul risultato finale, anche se il disco è stato completato a Los Angeles, e anche se non tutto il materiale risale ai mesi passati in Francia: "Exile - dichiarava Mick Jagger, come è riportato in *According to the Rolling Stones*, Mondadori, Milano, 2003, p. 157 - è in realtà una miscela di pezzi e scarti dell'album precedente registrati agli Olympic Studios, cose tipo Shine A Light, e Sweet Virginia, che non volevamo lasciare ad Allen Klein una volta chiuso il contratto. Quelle canzoni furono mescolate a brani più grezzi incisi nel Sud della Francia la gente pensa che abbiamo registrato tutto l'album in Francia, ma non fu così. Fu un gran calderone dove gettammo di tutto". Difficile (almeno, difficile per me) separare all'ascolto le provenienze diverse: l'impressione è decisamente molto più unitaria di quel che lascerebbero pensare le parole di Jagger.

Il quale Jagger, peraltro, non era proprio tenero con Exile. Il brano di intervista citato da *according to the Rolling Stones*, in effetti, si concludeva con un Se poi alla gente piace, tanto di guadagnato. Io però non penso che si tratti di un grande disco". E un po' prima: "Exile on Main Street non è uno dei miei album preferiti, anche se poi ha un feeling tutto particolare. Non sono sicuro che i pezzi siano così validi, nell'insieme però è un buon disco. Comunque, quando riascolto Exile mi accorgo che alcuni dei missaggi sono fra i peggiori che abbia mai ascoltato."

Janovitz, invece: "Exile è un distillato senza soluzione di continuità di, quasi, tutti gli elementi essenziali del rock'n'roll fino al 1971, se non oltre" (p. 7), o ancora (p. 15):

Exile è esattamente quello che il rock dovrebbe essere: un gruppo di musicisti che suona canzoni grandiose chiuso insieme in una stanza, ascoltandosi a vicenda; una comunione musicale, suoni che colano l'uno dentro l'altro, il rullante che vibra anche quando non viene toccato, amplificatori che ronzano, bottiglie che cadono, scalpiccio di piedi, voci spettrali che mormorano al microfono o in sottofondo, grida di entusiasmo, urla di incoraggiamento, performance senza reti di sicurezza. Tutto senza maschere, urgenza allo stato puro: Exile è il tipo di disco che va oltre le canzoni stesse, creando un senso monolitico di atmosfera. Trasmette il senso di un tempo, di un luogo e di uno spirito, eppure è fuori dal tempo.

È proprio vero che quello che un artista produce, una volta che esce dalle sue mani, acquista una vita propria, talvolta quasi nonostante il suo creatore. I brani di *Exile on Main St.* sono 18 (la versione CD Deluxe offre 10 bonus track sul secondo disco): 15 a firma Jagger-Richards, uno ("Ventilator Blues") firmato anche da Mick Taylor; più "Shake your hips" di James Moore (alias Slim Harpo) e "Stop braking down" di Robert Leroy Johnson. I due omaggi, a Slim Harpo e Leroy Johnson, sono già indicativi: c'è blues, c'è country, country-western. Ci sono le radici del rock, c'è tanta America (soprattutto del Sud), con l'influenza di Gram Parsons (Flying Burrito Brothers, Byrds) con cui in quel periodo Richards aveva un ottimo rapporto musicale. Ci sono tracce di gospel e soul. "Essenzialmente è tutta musica americana o, se si vuole andare proprio indietro, africana", dichiarava Richards in un'intervista del 2002 (a *Mojo Magazine*). Del resto, è un po' il carattere in generale di tutto il lavoro degli Stones - tranne poche cose, che non sono fra le più riuscite. Qui però, è vero, l'assimilazione sembra perfetta, c'è partecipazione diretta, immediata.

The Americans è anche il titolo del libro fotografico di Robert Frank, svizzero, pubblicato negli anni Cinquanta (le foto erano degli anni 1955-56; in Italia lo pubblicò il Saggiatore nel 1959, lo ha riproposto Contrasto nel 2008) con prefazione di Jack Kerouac. E sono di Frank (definito il "padre del realismo") le foto del collage in copertina di *Exile on Main St.*: copertina realizzata da John Van Hamersveld, che aveva già realizzato quella per *Magical Mystery Tour* dei Beatles. Accostamento interessante, quello fra Robert Frank e i Rolling Stones, al di là del fatto che la copertina sia molto bella: Bill Janovitz ne racconta la storia in modo dettagliato, con alcune intelligenti osservazioni. Da leggere. **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.