

AUDIO VIDEO & MUSIC

29/11 giugno 2011

www.audiovideomusic.it



**ARTURIA
SPARK**



**TEENAGE ENGINEERING
OPERATOR-1**



**TONEHAMMER
LAUNDRONIUM
& IMBIBAPHONES**



**MAGIX
VIDEO DELUXE 17
PLUS HD**



In questo numero

- ➔ **NEWS**
- ➔ **NOISE: TEENAGE ENGINEERING OP-1**
- ➔ **TEST ARTURIA SPARK**
- ➔ **TEST TONEHAMMER LAUNDRONIUM & IMBIBAPHONES**
- ➔ **TEST MAGIX VIDEO DELUXE 17 PLUS HD**
- ➔ **RECORDING WITH RECORD (6)**
- ➔ **NOISE: ICED AUDIO AUDIOFINDER**
- ➔ **MUSICOTERAPIA: INTERVISTA A ENRICO BREANZA**

POTERE ALLA MUSICA

ProjectLead System4



Con **Xproject** preconfigurato e pronto all'uso, le workstation **ProjectLead System4** sono un sistema completo per la produzione musicale. Basta collegare la tua scheda audio preferita e puoi da subito provare la potenza e la fluidità di una vera DAW a 64 Bit.

Cubase 6® e Protools 9®

preinstallati e ottimizzati, ti consentono di cominciare da subito a fare musica con una libertà che nessun altro sistema è in grado di darti.



Tutte le workstation della serie 4 sono dotate di un pacchetto **Utility** per la gestione e la manutenzione dei componenti hardware, di una raccolta di **Driver** certificati che ti permettono l'installazione immediata delle interfacce audio e di **Windows7 64Bit Tuned by Projectlead** ottimizzato per applicazioni audio con più di 80 modifiche.

Due nuovi modelli della serie Rack sono stati progettati per un utilizzo dal vivo sulla base dell'esperienza realizzata con stazioni recording **Madi RME** durante le recenti esibizioni live di artisti come **Rihanna, Gianna Nannini e Lorenzo Cherubini**.



AUDIO VIDEO & MUSIC



29/11

Audio Video & Music

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

Anno IV
Numero 29 - Giugno 2011

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
Fabio Fracas
Francesco Mulassano
Nared Luck

Contatti

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

DALECCARSILEORECCHIE

Questo mese abbiamo avuto la fortuna di maneggiare un sacco di bella roba... Teenage Engineering si è finalmente rimessa in produzione e il nostro Francesco Mulassano non si è lasciato sfuggire l'occasione di prendere un bellissimo Operator-1, OP-1 per gli amici. Poi, il sottoscritto si è regalato momenti estatici con la nuova Creative Drum Machine Spark di Arturia.

Paolo Tonelli non dormiva la notte se non fosse riuscito a metter le mani su Imbibaphones e Laundronium di Tonehammer... così è finalmente a posto anche lui tra i rumori di lavatrici melodiose.

Fabio Fracas è ormai abbonato a tutti i software di Magix che gli manda i prodotti anche quando è in vacanza, e lui riesce a scrivere gli articoli anche durante una traversata in ferry-boat da Genova a Olbia. Aspettiamo che torni sul serio il nostro Simone Pippi che ultimamente latita dalla rivista per motivi di lavoro.

Per finire Giovanna Battistuzzi è tornata alle recensioni sulla musicoterapia, materia a cui è fortemente legata e che deve interessare un po' tutti, visto che un po' di pazzia ce l'abbiamo.

Se non vi basta la lettura di questo numero, sappiate che c'è sempre il sottoscritto che si spara una media di diecimila caratteri di news al giorno, per un totale di quasi 2.500 cartelle all'anno, che se venissero pagate, anche poco, sarebbero 50.000 euro. Ma sì, regaliamo... regaliamo... regaliamo...

Il vostro regalatore di fiducia
Pier Calderan

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

SUMMIT DEL SETTORE. SEGNALI POSITIVI

Ha riscosso notevole interesse tra i numerosi operatori intervenuti e rappresenta senza dubbio un momento di grande importanza per la crescita complessiva del comparto. Queste sono le prime sensazioni ad alcuni giorni dalla chiusura del terzo Summit nazionale "Strumenti ed edizioni musicali" che DISMAMUSICA ha organizzato con la collaborazione di BolognaFiere lo scorso **20 giugno**.

Il Summit ha consentito ad oltre 300 operatori specializzati di incontrarsi, scambiarsi idee e opinioni, ascoltare relazioni di grande valore, dibattere su temi di oggettiva rilevanza.



Si è parlato del mercato italiano degli strumenti ed edizioni musicali attraverso l'anteprima dei dati 2010 elaborati da GfK Retail & Technology; è stata presentata una innovativa ricerca di mercato su Gli italiani e la Musica attiva che ha fornito indicazioni quantitative e qualitative di grande importanza per capire meglio il consumatore attuale e potenziale del settore; sono stati offerti suggestivi elementi di riflessione sul tema del "Canale Internet" e in particolare sull'attitudine del consumatore italiano ed europeo verso l'utilizzo del web per la ricerca e l'acquisto dei prodotti tecnologici. È stata presentata in modo dettagliato la disciplina comunitaria in materia di distribuzione, prezzi, concorrenza, Internet alla luce delle nuove regole in vigore dal giugno 2011.

SYNTH NEWS... OGNI GIORNO!

Visto che molti lettori ancora non sanno o non si sono accorti del servizio QUOTIDIANO di synth news del sito di Audio Video & Music, abbiamo deciso di estrapolare qualche esempio delle ultime SYNTH NEWS... Della serie: "cosa aspetti a iscriverti?"

www.audiovideomusic.it/avm/1/news_synth_allx.asp?action=Synth

B.SERRANO COSMOS-2

Virtual Synth

GRATIS

- b.serrano ha rilasciato questo stupendo synth gratuito per Windows con sintesi basata sulla distorsione di fase, come il mitico Casio CZ-5000.
- Caratteristiche:
 - 2 DCO
 - 2 LFO che possono essere eseguiti liberamente o sincronizzati all'host.
 - 2 DADSR involuppi.
 - 1 modulatore multi-segmento (MSM).
 - 1 filtro risonante 12/24 db/oct.
 - Cosmos-2 è disponibile come freeware per Windows (VST).



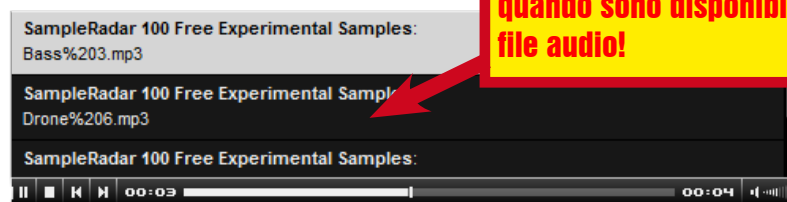
Ulteriori info: http://bserrano.free.fr/Synths_Cosmos2.html

SAMPLERADAR 286 FREE REAL-WORLD FX SAMPLES

Libreria di campioni

GRATIS

- SampleRadar regala questa utile raccolta di 286 campioni prodotti dal mondo reale per inserirli in colonne sonore o produzioni web.
- I campioni sono in tre cartelle:
 - Body FX
 - Foley FX
 - Field Recordings
- Tutti i campioni sono forniti in formato WAV 24 bit in modo da poter essere importati direttamente in qualsiasi applicazione DAW o campionatore.
- Sono loop e campioni tutti royalty-free, per cui si invita a utilizzare i campioni esclusivamente per produrre musica in proprio, senza redistribuirli o venderli per trarre qualche profitto. Buon divertimento!



Per ogni news è presente un player di preascolto quando sono disponibili i file audio!



Ulteriori info: www.musicradar.com/news/tech/sampleradar-286-free-real-world-fx-samples-467432

MOOG LITTLE PHATTY E SLIM PHATTY OS FIRMWARE 3.1

Aggiornamento firmware

GRATIS

- Moog Music ha rilasciato Phatty OS v.3.1, un aggiornamento importante del firmware per la famiglia di sintetizzatori analogici Moog Phatty.
- Variazioni Phatty OS v3.1:
 - Volume Velocity Sensitivity: capacità di mappare la velocità della nota al volume di uscita regolabile con quindici livelli di sensibilità salvato per preset.
 - Legato Glide: non si sovrappongono note durante l'esecuzione.
 - LFO Reset: possibilità di ripristinare il ciclo LFO all'inizio di ogni nota.
 - Sustain/Hold Mode: un pedale sustain o collegato nel CV GATE jack può essere....
- Miglioramenti all'arpeggiatore.
- Miglioramenti alla modalità polifonica.
- Phatty OS v.3.1 è un aggiornamento del firmware gratuito per tutti gli utenti Little Phatty Tribute, Stage 1, 2 e Slim Phatty.

Ulteriori info: www.moogmusic.com/OSv3.1



Per ogni news è presente un player di anteprima video quando sono disponibili i filmati!



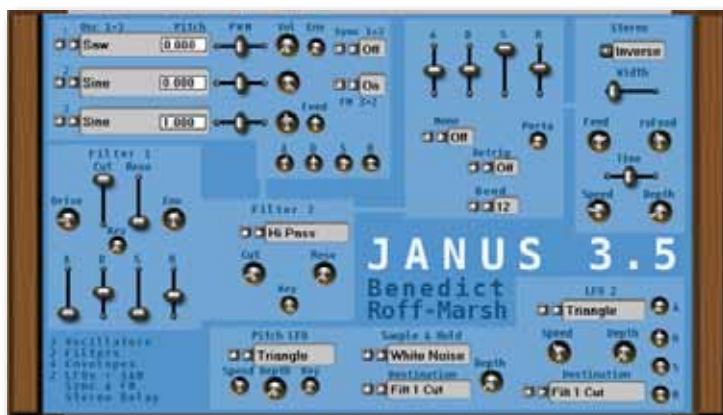
SYNTH NEWS DI AV&M...

BENEDICT ROFF-MARSH SYNTHSTUDIO PACKS (43 PLUG-IN)

GRATIS

Virtual Instruments e plug-in effetti

- Benedict Roff-Marsh ha annunciato che la sua raccolta di plug-in dei SynthStudio Packs e il plug-in PreRoll Recorder sono ora disponibili come freeware. In totale, si tratta di ben 43 plug-in per Windows, molto ben fatti e soprattutto molto utili a chi deve attrezzare il proprio studio con suoni, effetti e processori di segnale di qualsiasi tipo.
- Benedict Roff-Marsh ha deciso di non vendere più i suoi plug-in dei pacchetti chiamati SynthStudio Pack 1, 2, 3 e 4 più il plug-in PreRoll Recorder.
- Si possono scaricare i plug-in singolarmente dalle pagine corrispondenti ai link SSP I, SSP II, SSP II, SSP IV e PRR.
- I 43 plug-in GRATUITI da scaricare sono i seguenti:



SynthStudio Pack 1

- WaveSphere
- Janus 3.5
- Castor + Pollux
- Cosmo 201
- SampleoTron
- BBD-01
- Time
- Space
- Depth II
- Mix
- 2-Thi

SynthStudio Pack 2

- WaveLine
- Cluster
- Atlas
- Glaz
- HelioVox
- Shortwave
- New Wave
- LS-01
- Seq 28-116
- Mod-u-Law
- BandWerks
- Smear Campaign

SynthStudio Pack 3

- Virgo 12
- Tallis
- Constellation V
- WaveScore
- ElecTrap
- CSM-02
- SD-82
- Virgo 4
- MX6st & MX12mo

SynthStudio Pack 4

- DA-80
- wav-Elektrik
- GO-5p-I
- DA-01
- SC-02
- LP-04
- EL-2
- RS-2
- 3Q-1a
- IR-110

PreRoll Recorder

NOTA: i singoli file zip includono strumenti VSTi oppure effetti VST per Windows.).

Ulteriori info: www.hgf-synthesizer.de/se/dl/prdl.html

10 BUONI MOTIVI PER ISCRIVERSI ALLE SYNTH NEWS

1. Le Synth News sono QUOTIDIANE (365 giorni all'anno).
2. Vengono tradotte direttamente dai siti dei produttori e rielaborate in italiano.
3. Vengono mandate senza SPAM e solo agli utenti che ne fanno esplicita richiesta.
4. NO al software scadente, malfunzionante o non funzionante.
5. NO al software regalato che infrange il copyright.
6. Quando è possibile sono disponibili demo audio e/o video.
7. L'indirizzo per il download o per la verifica è sempre presente sotto la notizia stessa.
8. Un lettore audio o video sempre presente per ascoltare o visionare i file demo, se disponibili.
9. Il software gratuito viene sempre installato e verificato prima di pubblicare la relativa news.
10. Audio Video & Music non indirizza a blog di privati che spesso "regalano" materiale scadente.

PER ISCRIVERSI BASTA INSERIRE L'INDIRIZZO EMAIL DALLA HOME PAGE DEL SITO!

Díamo Forma...ai Tuoí Sogní : OroVivo Recordings Studio & Masterings Facility:



*Pre - Post Produzioni, Editings Audio, Masterings Anologico Digitale,
Distribuzione Online Digitale etichetta PolyOro -
Laboratorio Musicale, Corsi Di formazione Audio e Tecnico del Suono -
Sede: Via Giovanni XXIII° n. 23 Gatteo (FC)
Infoline: 393 8196 958 - Infoweb: info@orovivo.it - P.Iva: 01205070418*

NUOVA DISTRIBUZIONE MIDIWARE

Reference Laboratory Home Studio Cable Pack

- MidiWare e Reference Laboratory sono lieti di annunciare un accordo per la distribuzione della linea Reference "Home Studio Cable Pack" per il mercato nazionale. Le due aziende si sono da subito trovate in linea su tale progetto perché la linea Reference Home Studio Cable Pack è stata progettata e realizzata proprio per soddisfare le esigenze dei professionisti e musicisti nei segmenti pro ed home studio.
- In nove anni di attività Reference Laboratory si è affermata come leader del settore grazie all'originalità e all'incisività che sono da sempre un punto di forza delle sue iniziative. Tutti i prodotti vengono concepiti e progettati da un team di tecnici del suono, che mettono a frutto tutta la loro esperienza per individuare la soluzione ideale in funzione delle le esigenze di professionisti e appassionati, per qualsiasi applicazione in qualsiasi contesto: dall'home recording allo studio, fino alle emittenti radio e TV; dagli spettacoli dal vivo alle postazioni fisse e qualsiasi altra applicazione nell'audio professionale.
- Nei cavi Reference vengono utilizzati solamente conduttori in rame purissimo (99,97%) privo di ossigeno per garantire una trasmissione



ottimale del segnale e la massima affidabilità nel tempo. Per la prima volta viene utilizzato il poliuretano, che è in grado di garantire la maneggevolezza del cavo anche in condizioni estreme (-40/+80°C), maggiore flessibilità, resistenza alle abrasioni e agli oli minerali, e massima affidabilità meccanica. La linea Reference, distribuita da MidiWare prevede soluzioni di altissimo livello qualitativo con pacchetti progettati per soddisfare le esigenze di amatori e professionisti.

Ulteriori info: www.midiware.it

PROPELLERHEAD DISCO SCHOOL REFILL

- Propellerhead presenta il nuovo ReFill Disco School, una libreria di suoni classici dalle capitali della disco music: New York, LA e Philadelphia.
- Dai layer di archi "old school" di Philadelphia, fino ai club beat fine anni '70 di New York passando per lo stile asciutto di L.A., Disco School offre sei brani in tre tonalità diverse, da semplici progressioni a due accordi fino a temi molto complessi. Tutti i suoni di Reason Disco School provengono da brani completi composti, arrangiati e prodotti appositamente per questo ReFill. Gli strumenti - basso, batteria, chitarre, archi, tastiere, percussioni e fiati - sono in formato REX, che consente di inserire i groove, in qualsiasi produzione da club moderna o brano hip-hop old-school per avere una base su cui costruire l'arrangiamento, senza problemi di BPM.
- All'interno del ReFill trovate anche una collezione di batterie multicampionate da utilizzare con il campionatore NN-Xt e il potente Combinatore. Disco School contiene anche batterie, clap e

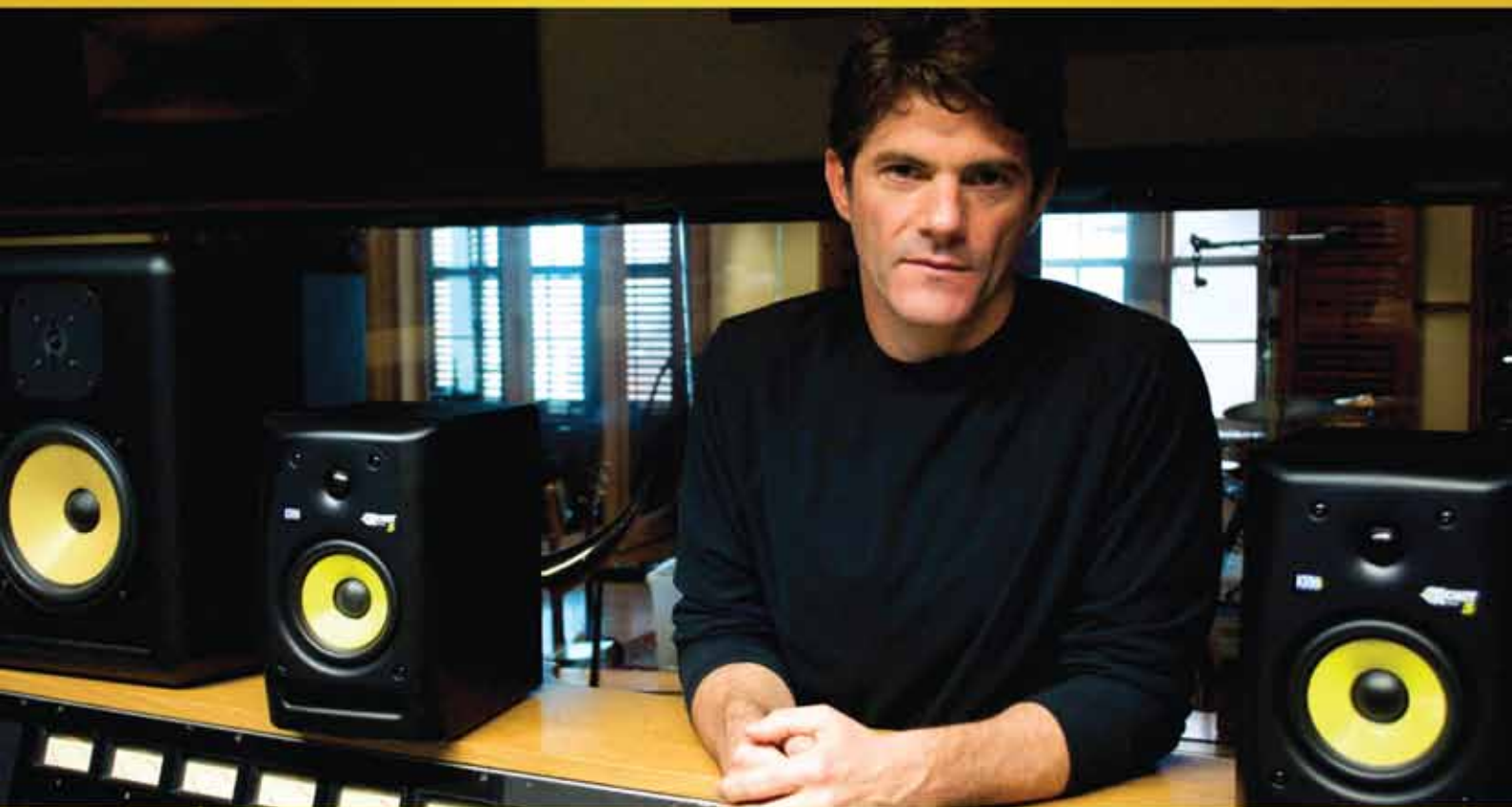


tom elettronici realizzati dal DJ e produttore di musica elettronica Sharooz. Oltre a tutti i groove e i loop, Reason Disco School contiene una collezione di strumenti basati sul ReFill ElectroMechanical (disponibile come download gratuito dal sito Propellerhead per tutti gli utenti registrati di Reason). Per completare la batteria non potevano mancare effetti di riverbero e distorsione, e sample "needle drop" di groove campionati.

Ulteriori info: www.midiware.it

HONEST VOICE

Chiedete a questo artista leggendario perché
usa KRK e riceverete una risposta sincera...



"Perché cambiare quando si ha un sistema che funziona? Una novità è importante solo se si ha un effettivo miglioramento, l'ascolto in studio non lascia spazio alla creatività. Questi monitor sono fedeli ed affidabili - senza eccessi - e mi consentono di ottenere sempre grandi risultati per il mio lavoro. Sono molto ricche in fase di ascolto soprattutto sulle basse frequenze e quando il mix suona bene su questi monitor...so di aver finito il lavoro!"

Jacquire King

Record Producer, Mixer e Engineer

(Kings of Leon 2010 Grammy-Record of the Year plus Tom Waits, Norah Jones, Modest Mouse e Cold War Kids)

Jacquire usa Rokit 5, VXT, and Exposé.

I monitor KRK sono diventati leggendari grazie alla loro risposta onesta, precisa e trasparente della sorgente. Cercate un monitor da studio a cui potete affidare la vostra musica? Non sarà ora di ascoltare una leggenda?



Exposé



VXT Series



Rokit Series



KRK10s



ERGO



KNS Series



Record. Mix. Monitor. Enjoy.

www.krksys.com + www.midiware.com/krk

midiware
music for the future

SONTRONICS HALO

- HALO è l'ultimo straordinario prodotto entrato a far parte della famiglia Sontronics. È un nuovo microfono dinamico ideato appositamente per la ripresa di guitar amps e cabinets. La capsula sorretta da molle, è sospesa all'interno di una struttura circolare. Questa particolare architettura consente una maggiore protezione da vibrazioni e rumori sia sul palco che in studio.
- Basato sul celebre microfono dinamico Sontronics STC-80, ideato per vocalizzi o effetti particolari con guitar amps sia dal vivo che in studio, HALO ne riprende la capsula, con alcune ottimizzazioni specifiche per la ripresa di amplificatori per chitarra e basso. Il risultato è una maggior presenza, grinta e un suono crunch, e senza dover agire sull'EQ.
- HALO è un'altra creazione del mic designer e fondatore di Sontronics Trevor Coley. HALO è un prodotto di ispirazione vintage, che ricorda il microfono multi-pattern SATURN. "Come chitarrista," spiega Coley "ho sempre desiderato dare agli altri chitarristi qualcosa che fosse più stimolante del tipico microfono dinamico handheld da posizionare davanti all'amp, e HALO è esattamente questo. Si presenta e suona come nessun altro microfono per chitarra sul mercato!"



- Prezzo di listino IVA inclusa: 154,00 Euro
- Disponibilità IMMEDIATA.

Ulteriori info: www.soundwave.it

ADAM A77X

- In diverse situazioni è consigliabile utilizzare monitor appositamente progettati per l'utilizzo in posizione orizzontale, piuttosto che verticale. Sino ad ora però i monitor "orizzontali" erano presenti, all'interno della famiglia ADAM, solo nell' top line, la famiglia di monitor SX.
- La nuova A77X, grazie alla sue caratteristiche è destinata a determinare molti cambiamenti: equipaggiata con la stessa tecnologia della pluripremiata A7X, ha molto in comune con questo monitor. Ma tuttavia l'A77X, si distingue per un suono meno compresso, per una maggiore pressione sonora ed una più ampia gamma dinamica. Grazie alla sua forma e grandezza è inoltre adatta sia se utilizzata come Nearfield che come Midfield.



Caratteristiche

- Monitor attivo a tre vie bass reflex
- 2 Woofer 7"
- Tweeter X-ART
- Risposta in frequenza 38 Hz - 50 kHz
- Input/HF gain, Hi/Lo EQ
- 250 W RMS
- Ingressi bilanciati XLR, RCA sbilanciati
- Dimensioni: 235, 530, 280 mm
- Peso: 12,8 kg

Ulteriori info: www.midimusic.it

Arturia[®]
MUSICAL INSTRUMENTS



Beat the future

SPARK
Creative Drum Machine



Spark è una drum machine estremamente creativa destinata a rivoluzionare le attuali procedure per la produzione musicale.

Spark è una soluzione completa per i suoni di batteria costituita da una applicazione software e da un controller hardware dedicato.

Arturia ha combinato la potenza della sintesi analogica, dei modelli fisici e del campionamento all'interno del flusso di lavoro di un'unica drum machine

hardware per offrirvi un strumento di beat-making assolutamente creativo. Spark vi consentirà di risparmiare tempo prezioso quando siete alla ricerca del kit giusto e vi stupirà per la sua semplicità sorprendente e per l'ampia gamma di sonorità.

Get ready to Spark your creativity!

midware
music for the future

www.arturia.com

www.midware.com

CONCORSO DI MUSICA INEDITA PER CANTANTI E GRUPPI

INEDITEDWORLD MUSICFESTIVAL
Riccione 5 - 7 agosto 2011



Un appuntamento che si inserisce nella politica di Oltremare con un'offerta di spettacoli e divertimento di qualità, e in sintonia con l'esigenza del pubblico di intrattenimento serale. In scena dal 5 al 7 agosto, l'atmosfera del Parco si animerà con le note di ben 5 categorie musicali diverse: World, Black, Rock-Pop, Jazz, Elettronica-Gospel.

IL FESTIVAL

L'Inedited World Music Festival si prefigge lo scopo di scoprire e presentare al grande pubblico Artisti Inediti (Inedited).

L'Inedited World Music Festival è una competizione artistica aperta sia a singoli artisti, sia a gruppi musicali che sono liberi di rappresentare qualsiasi genere musicale.

Solo per fare alcuni esempi, ma non per dare una limitazione citiamo:

Generi musicali in concorso

- WORLD: Etno, Country, Reggae, Latin, Popolare
- BLACK: R'n'B, Hip Hop, Blues, R&B, Soul
- ROCK-POP: Pop & co, Rock & co.
- JAZZ-ELETTRONICA: Jazz, Ambient, Chill, New Age
- SPIRITUAL: Gospel, Christian music
- CROSSOVER: contaminazioni ed affini

Il festival e la realizzazione del film documentario nascono dall'esperienza di Thumbz'Up Academy, inaugurata a Santarcangelo di Romagna nell'autunno scorso, che non solo ha contribuito alla formazione di giovani artisti, ma attraverso il progetto Make a Wish, ha selezionato i protagonisti di progetti artistici che hanno debuttato nei mesi scorsi, come l'opera moderna "Un pianoforte nel bosco", con la collaborazione di Pino Insegno, o lo spettacolo natalizio in chiave gospel che ha caratterizzato le festività del parco Oltremare con le voci esclusive di Sherrita Duran e Ylenia "Jam" Mulazzani.

IL VINCITORE "THE ABSOLUTE" !

Il vincitore sarà colui che si dimostrerà il migliore nel canto catturando il favore del pubblico e della giuria. Ma non solo, il vincitore, "The Absolute", rappresenterà per un intero anno il Parco Oltremare e il Festival.

ISCRIZIONI

- Le candidature dovranno pervenire entro il 25 luglio, per maggiori info sulle date delle selezioni, regolamento e schede d'iscrizione su www.ineditedworldmusicfestival.com e www.oltremare.org.

PREMI SPECIALI

All'interno della manifestazione, verranno presentati alcuni premi speciali:

- Dedicato all'amicizia "True Friendship", attribuito al brano musicale che meglio esprime i sentimenti di vera amicizia, affidabilità, amore, sostegno.
- Il premio "Under Sixteen", dedicato ai ragazzi al di sotto dei 16 anni. Un concorso parallelo per giovani artisti, alla scoperta delle future 'Stars'.
- "Inedited Talent Dancers", è una competizione riservata a gruppi di ballo provenienti da ogni tipo di formazione artistica legata al mondo della danza e della coreografia che si volgerà all'interno e parallelamente alla competizione del Festival. Sono ammesse tutte le categorie di ballo e/o coreografia, come ad esempio: scuole di ballo, accademie, istituti, ed altre istituzioni del settore della danza e del ballo; gruppi di ballo o gruppi di danza sportivi; palestre, scuole di fitness in qualche modo collegati al mondo della danza e della coreografia.

Diventare artista "The Absolute" permetterà di ottenere vantaggi e benefici per la propria carriera artistica:

- Protagonista del docu-film reality "The Absolute".
- Prendere parte ad alcune attività del parco Oltremare e artisticamente rappresentare il parco per l'arco di un anno.
- Realizzazione del video clip e incisione del brano musicale del festival.
- Visibilità attraverso attività del circuito MEI e 'Rete Dei Festival'.
- Visibilità tramite Radio Network Nazionale
- Interviste televisive

Ulteriori info:

Tel: 0541 4271

Email: info@oltremareorg

Web: www.oltremare.org

STEINBERG HALION 4 DISPONIBILE

- Steinberg ha annunciato che HALion 4, il suo campionatore VST e sistema di sound design, è ora disponibile.
- Grazie alla combinazione di campionamento e tecnologie di sintesi con le opzioni di miscelazione, il suo Morphing Filter, l'unicità dell'arpeggiatore FlexPhraser e una cornucopia di innovazioni e miglioramenti, HALion 4 si pone come nuovo standard per la progettazione professionale del suono.

Caratteristiche principali:

- Motore con 32 uscite stereo, surround a 6 canali e un numero illimitato di bus audio con opzioni flessibili di routing.
- 44 processori di effetti di qualità da studio. Interfaccia utente ultra-flessibile, scalabile e con finestre mobili.
- Schede di funzione e layout delle finestre salvabile per un risparmio di tempo nel flusso di lavoro.
- Completa sezione synth analogico e virtuale.
- Avanzati strumenti di creazione del suono, come MegaTrig e FlexPhraser.
- Libreria con più di 1.600 preset pronti all'uso.
- Completa integrazione VST 3.5 per l'integrazione totale nel mondo Steinberg.



- Prezzo: HALion 4 è disponibile attraverso Steinberg Online Shop e rivenditori autorizzati Steinberg a 349 €.

Gli utenti HALion 3 e Sonic HALion possono effettuare l'aggiornamento a HALion 4 a 99,99 €.

Ulteriori info:

www.steinberg.net/en/products/vst/halion/halion_start.html#/halion4_expand

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

SUONI EMERGENTI CONCORSO PER BAND EMERGENTI

APERTURA BANDO PER L'11° EDIZIONE 2011

- **Suoni Emergenti**, il concorso musicale di Cuneo per band emergenti, nato nel 2001, che ha registrato un interesse sempre più alto di gruppi e di esperti, citato da studi nazionali sulle realtà musicali giovanili, giunge a 11 anni consecutivi di espressione artistica giovanile.
- Come lo scorso anno sarà un doppio appuntamento: un weekend di gara, il 23 e 24 settembre, con le dodici band selezionate tra quelle che si proporranno entro il 31 luglio; una serata di Festival Suoni Emergenti in data ancora da definire, ma che avrà una nuova location, in cui saliranno sul palco alcune band emergenti che hanno riscosso successo sul nostro territorio.
- Doppio appuntamento, quindi, che, grazie al sostegno del Comune di Cuneo, sarà inserito nei festeggiamenti della Festa di San Michele, patrono della città. Inoltre Suoni Emergenti è sostenuto in questa 11° edizione dal progetto CUNEO SONORA, finanziamento del Comune di Cuneo di Politiche Giovanili ottenuto dal Ministero della Gioventù e dall'A.N.C.I., in cui sono inserite tutte le realtà giovanili che promuovono il protagonismo e la partecipazione attiva dei giovani.
- Come nelle precedenti edizioni il concorso 2011 si svolgerà presso il Cinema Teatro Don Bosco di Cuneo; ogni gruppo sarà valutato e giudicato da una giuria composta da esperti del settore, e dal pubblico che sarà in sala. Da quando Suoni Emergenti è nato sono passati sul palco più di 150 band che hanno portato la loro musica, i loro pensieri e la loro arte e creatività; per questo il concorso si conferma punto di riferimento e test di maturità per i nuovi gruppi giovanili del panorama musicale provinciale e non solo.
- In palio la possibilità per il vincitore di utilizzare, per una intera giornata, lo studio di registrazione professionale cuneese "MODULO RECORDING" per incidere il proprio demo; la realizzazione di un videoclip professionale che sarà realizzato dall'equipe dello studio "GEKO VIDEO", dall'equipe di NUZ TV (www.nuzweb.tv) e dagli studenti dell'Accademia delle belle Arti di Cuneo.
- Oltre a questi due premi avranno la possibilità di suonare nel "Festival Suoni Emergenti", al circolo Arci "ANTICA COMPAGNIA PORTUALE I CAMALLI" di Imperia, ad una serata organizzata dall'associazione 33 Giri di Cuneo nella stagione 2011/2012.
- Il Premio speciale "della CRITICA" sarà assegnato dalla giuria a quel gruppo che potenzialmente



può essere una "scommessa", ma che ha ancora un po' di lavoro da fare; avrà a disposizione una giornata di registrazione presso il neonato NEUMA studio di Borgo S.Dalmazzo.

- Il Premio "LIVE" sarà assegnato al gruppo che dimostrerà di avere grinta e performance da poter graffiare i palchi selezionati da Suoni Emergenti nei locali del territorio cuneese.
- I tre vincitori si esibiranno nel Suoni Emergenti LIVE presso il NUVOLARI LIBERA TRIBU' nell'estate 2012, presso il GIRATEMPO PUB di S.Albano Stura e in una serata organizzata dall'associazione "TOPINABO" di Venasca.

ISCRIZIONI

- Per iscriversi le band/solisti hanno tempo fino al **31 luglio 2011** e dovranno compilare il FORM on line sul sito www.24oredisport.it allegando 3 brani in formato MP3, di cui una registrazione live, una breve descrizione del gruppo ed un curriculum del gruppo.
- Per le band selezionate ci sarà una quota di iscrizione di 50,00 €, per contribuire alle spese di realizzazione e dovranno inviare ancora una video presentazione della durata massima di 5 minuti, una foto in formato jpeg e la scheda palco.
- Regolamento completo, modulo di iscrizione su www.24oredisport.it e suoniemergenti@24oredisport.it oppure su Facebook o MySpace.

Ulteriori info:
www.24oredisport.it/suoni_emergenti.htm



Modulo d'iscrizione
www.bemusic.it

Maggiori informazioni:
www.formarte.it

Oppure telefonare
ai numeri:
Tel. 0473 290648
Cel. 347-7357959

Corso di Alta Formazione
MUSICA & AUDIOVISIVO
Cinema, Televisione, Multimediale avanzato

Teoria e prassi della musica nell'audiovisivo

Bolzano 17 – 28 agosto 2011

Manuel De Sica
Guest Star

Docenti
Germano Dantone, Massimo Ferigutti, Nello Boccia, Marina Penzo,
Carlo Rivis

ARTURIA SPARK

di Pier Calderan



**SCARICA
I FILE AUDIO DEMO DI
ARTURIA
SPARK**

Creative Drum Machine

Spark in inglese significa "scintilla". I progettisti di Arturia hanno voluto cercare un nome che definisse al meglio il prodotto di cui parliamo oggi. Per dirla con parole nostre, più che scintille, Arturia Spark fa faville! Il prodotto viene presentato come Creative Drum Machine, ovvero, un aggeggio per fare ritmi elettronici in modo creativo. Per capire come funziona, l'abbiamo tirata fuori dalla scatola e ne abbiamo sentite delle belle...

Hardware + software

Innanzitutto, il concetto di abbinare un hardware a un software è un'idea che oggi giorno può apparire avventata. In realtà, con il senno di poi, è una scelta che mette al sicuro chi vuol

lavorare in tutta tranquillità dal vivo o in studio a livello professionale. Spark è un sistema completo, solido, affidabile e, da non sottovalutare, aggiornabile. Il controller serve da superficie di controllo per il software installabile su piattaforma Windows o Macintosh, sotto forma di applicazione standalone o plug-in VST, AU e RTAS. Quindi, volendo, si può usare tranquillamente il software senza necessariamente accendere il controller hardware dedicato. Diciamo subito che l'hardware dedicato è talmente comodo che non se ne potrà fare a meno tanto, come vedremo più avanti...

Panoramica

Spark combina la potenza della sintesi analogica con quella a modelli fisici, sfruttando anche la tecnologia basata su campioni. Il risultato è un motore di 480 strumenti organizzati in 30 drum kit di emulazioni di strumenti vintage come Roland TR-808, TR-909, Simmons SDS-V, LinnDrum, Drumtraks, DMX e molti altri.

Oltre ai classici kit elettronici non mancano i kit acustici che combinano modelli fisici e campioni per ottenere un realismo sonoro straordinario.

Come nelle tradizionali drum machine, il sistema si basa sull'esecuzione/creazione di pattern singoli,

oppure sull'esecuzione/creazione di Song.

Spark permette di usare o creare fino a 64 pattern per Song. Fin qui nulla di particolare, ma quello che cambia, come vedremo, è il flusso di lavoro, che in Spark permette di risparmiare tempo, per esempio quando si cerca un kit di batteria o quando si devono cambiare i parametri dei singoli strumenti percussivi. Il controllo hardware permette di agire in tempo reale e senza nessuna latenza su tutti gli elementi costitutivi dell'interfaccia software.

Ben 30 encoder ben disposti sul pannello frontale sono responsabili del controllo in tempo reale di tutti i parametri abbinati, che come vedremo sono davvero tanti.

Si troveranno a proprio agio gli amanti delle drum machine o dei controller dotati di pad dinamici, perché Spark incorpora 8 touch pad sensibili alla velocity, che possono servire anche come controlli specifici di molti parametri interni.

Incorporando poi un sequencer a 16 step, il gioco si fa ancora più interessante, soprattutto durante le esecuzioni dal vivo e il software di Spark in modalità standalone. Immaginate la tipica situazione live con un laptop e il sistema Spark, senza bisogno di aprire Cubase, Logic e simili...

Non dimentichiamo la presenza del touchpad XY che consente di controllare al volo il suono agendo su Filter, Slicer o Roller, come vedremo più avanti. Una sezione Mixer consente di gestire tutti i 16 canali audio in modo completo, mentre



Spark: hardware + software

la sezione effetti permette di inserire due effetti (!) in ogni canale, oltre a due effetti Aux e due effetti Master.

Software

Prima di parlare del pannello frontale del controller hardware, è consigliabile fare la conoscenza dell'interfaccia software (Figura 1) soprattutto perché i 24 encoder disposti su tre file da otto dell'hardware non riportano alcuna serigrafia.

Questo perché è possibile assegnare ad ogni encoder, uno dei parametri comuni a tutti gli strumenti del kit attualmente caricato.

I parametri standard sono:

- Cutoff
- Resonance
- Aux 1
- Aux 2
- Panning
- Volume

Poi, a seconda del suono assegnato al pad, diventano disponibili anche parametri specifici dello strumento del drum kit correntemente caricato. Per esempio, caricando il kit Rock Drums, se si seleziona il primo pad, si potrà scegliere fra i seguenti parametri relativamente allo strumento Bass Drum:

- Pitch
- Attack
- Decay
- K Damp

- K Freq
- K Noise

Mentre, per lo strumento Snare Drum, si avranno i parametri:

- Pitch
- Placement
- Bode Shift
- Decay
- Hpf Cutoff
- Bode Mix

... e così via.

Si possono assegnare fino a tre parametri corrispondenti agli otto pad. Il tasto 1-8/9-16 serve per passare alla seconda serie di 8 strumenti assegnati ai pad. In totale si controllano fino a 16 strumenti percussivi, ognuno con il proprio canale audio e unità effetti.



Figura 1 - L'interfaccia principale del software rispecchia il pannello frontale dell'hardware:

A Sequencer
B Trasporto
C Touchpad XY
D Gruppo encoder

E Jog Dial
F Display
G Parametri principali
H Pad

Drum kit

Dal menu Load si può selezionare uno dei 30 drum kit disponibili:

1. 80 Studio Drums
2. Acid
3. Alien Circuit
4. Big Stacks
5. Block Party
6. Brazilian
7. Cruise Control
8. Dancehall
9. Destroy
10. DNX
11. DR-808
12. DR-909
13. DrumTrax
14. Dub Trip
15. Electricity
16. Funk Drums
17. Future Soul
18. Groove Drums
19. Heavy Topics
20. Industrial
21. Jazz Drums
22. Lynn Dream
23. Mad Scientist
24. Pop Drums
25. Rock Drums
26. Sci-mons
27. Synth Bass
28. Vintage Box
29. Vintage Drums
30. Zulu Beatz

Se si osserva la **Figura 2**, si possono vedere elencati 32 drum kit. Non ci siamo sbagliati, è che abbiamo installato anche i due kit opzionali DR-606 e DR-707 (**Figura 3**) che emulano in tutto e per tutto le mitiche drum machine Roland TR-606 e TR-707.

Controller hardware

Il controller (**Figura 4**) si presenta fisicamente come un'elegante console metallica dotata di piedini sagomati in plastica per garantire la massima stabilità su qualsiasi superficie. Sottoponendo il controller anche a forti scosse, non si nota nessuno spostamento.

A parte i 24 encoder assegnabili visti poc'anzi, l'interfaccia hardware rispecchia in tutto i controlli software.

Nella parte centrale il display retroilluminato riporta tutti i parametri del software quando



Figura 2 - Il menu Load per caricare i Drum Kit.



Figura 3 - Il pacchetto di espansione Classic Drum Machine Volume 1.



Figura 4 - Il controller hardware.

il controller è collegato via USB al computer e il software viene avviato in modalità standalone o caricato come plug-in in un'applicazione DAW (Cubase, Logic, Live, Pro tools ecc.). In quest'ultimo caso, dato che si possono verificare dei conflitti MIDI, appare un messaggio che avvisa di scollegare gli ingressi e le uscite MIDI dall'host in modo da lasciar comunicare correttamente il controller.

Jog Dial

Il jog dial (Figura 5) sulla parte destra del pannello è circondato da 16 pulsanti retroilluminati che permettono la selezione dei pattern. I pulsanti A, B, C e D permettono l'accesso ai 4 banchi di pattern.

La ruota centrale del jog dial consente la selezione degli strumenti singoli o dei drum kit. Per quest'ultima operazione bisogna premere il jog dial per cambiare modalità: apparirà **Jog Mode Kit** e si potrà ruotare il jog dial per selezionare un drum kit. Premendo il jog dial, il kit viene caricato. Tenendo premuto il jog dial, si torna alla modalità **Jog Mode Instrument**, che consente di assegnare uno strumento al pad selezionato.

Sono disponibili ben 480 strumenti (515 con i kit DR-606 e DR-707) e per assegnare uno strumento basta selezionare un pad tramite il pulsante **Select** e ruotare il jog dial. Premendo il jog dial, lo strumento viene assegnato al pad selezionato. Facile, no?

Touchpad FX

A sinistra del display c'è un piccolo touchpad XY sensibile al tocco, il cui movimento viene riportato fedelmente dal software (Figura 6). I movimenti sul touchpad, in base al pulsante selezionato, agiscono in tempo reale sui seguenti parametri:

- **Filter:** controlla Cutoff (asse X) e Resonance (asse Y).
- **Slicer:** modifica il valore delle "fette" dello Slicer consentendo la scelta tra i valori 1/4, 3/16, 1/8, 1/16, 1/32 e 1/64.



Figura 5 - Il jog dial.



Figura 6 - Le tre schermate del software relative ai movimenti sul touchpad XY.

- **Roller:** si possono modificare le "rullate" del Roller scegliendo tra i valori 1/4, 1/8, 1/16 e 1/32, sia in modalità normale che Swing (note puntate).

- Aux 1
- Aux 2
- Panning
- Volume

Encoder parametri comuni

I sei encoder sotto il display servono rispettivamente a controllare i già citati parametri comuni a tutti gli strumenti, ovvero quelli che possono venire controllati singolarmente dai suddetti 24 encoder:

- Cutoff
- Resonance

Sequencer

La parte superiore del pannello è dedicata al sequencer, composto da 16 pad corrispondenti agli step che compongono il pattern. Siccome il pattern può essere composto da 1 fino a 64 step, tramite i pulsanti << e >> posti subito sotto, è possibile passare da Step 1-16 a Step 17-32 a Step 33-48 e Step 49-64.

Per comporre un pattern il sistema è sempre quello di venti o trent'anni fa: si seleziona un pad (strumento) tramite il pulsante Select e si pigiano i 16 pad del sequencer in corrispondenza di dove si desidera che "suoni" lo strumento. Premendo il pad acceso, lo step viene spento. Allo stesso modo, con il tasto Accent si possono inserire gli accenti sui vari step.

Trasporto

Oltre ai classici Play/Pause, Stop e Record, sono disponibili controlli Tap, Loop On/Off, Divide, Move e Shuffle. Ci soffermiamo solo sulla funzione Loop, perché è senza dubbio la più popolare fra gli amanti del DJing. Una volta abilitato il Loop è possibile dividere il loop tramite l'encoder Divide e scegliere la posizione del loop tramite l'encoder Move. In questo modo si ottengono i classici effetti di looping basati su una ripetizione più o meno "stretta" di una porzione del pattern.

Interfaccia software

I tre pulsanti Top, Center e Bottom (Figura 7) permettono di selezionare oltre alla schermata di controllo principale (Center) anche due schermate riservate alla sezione Sequencer/Song (Top) e alla sezione Mixer/Studio/Library (Bottom) (Figura 8). È possibile aprire e chiudere tali finestre tramite i pulsanti laterali con l'icona a doppia freccia disposti in alto e in basso nell'interfaccia centrale (Figura 8b).

Pattern

Anche se può essere divertente comporre alla "vecchia" maniera, è sicuramente molto più comodo affidarsi all'editing del pattern dalla apposita finestra del software. Da qui, per ogni pattern, è possibile selezionare, fra l'altro, le seguenti impostazioni:

- **Time Signature:** divisione da 1 a 8 per il numeratore e 2, 4/ 8 e 16 per il denominatore.

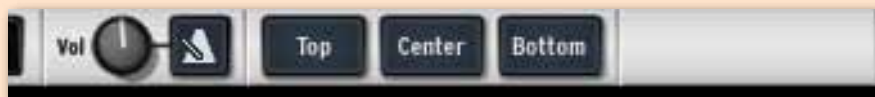


Figura 7 - I tre pulsanti software per aprire le tre schermate.



Figura 8 - Le tre schermate nascondibili di Spark.

- **Resolution:** risoluzione 1/2, 1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16, 1/24, 1/32.
- **Bar:** misure da 1 a 4.
- **Steps:** da 1 a 64.

Come si può vedere dalla **Figura 9**, ogni pattern è composto da 16 tracce corrispondenti a 16 strumenti assegnati dal drum kit ai pad. Ogni traccia del pattern è dotata di controlli Mute, Solo e Automation.

L'automazione (**Figura 10**) può essere disegnata tramite la matita e può interessare tutti i parametri essenziali:

- Velocity
- Repeat
- Shift
- Cutoff
- Resonance
- Volume
- Panning
- Aux 1
- Aux 2

... e i parametri specifici relativi allo strumento del kit correntemente caricato.

Song

Anche per registrare una Song è molto più comodo agire via software. Come si può vedere dalla **Figura 11**, una Song è composta da quattro righe di 16 pattern ognuna, per un totale di 64 pattern.

Per inserire un pattern è sufficiente trascinarlo dal jog dial in alto a destra verso una locazione della Song.

Tramite i pulsanti Copy, Paste, Insert e Delete si possono copiare, incollare, inserire e cancellare i pattern selezionati.

Studio

La schermata illustrata in **Figura 12** mostra un ambiente molto completo dedicato al "tweaking" dei singoli suoni.

In base al kit caricato sono disponibili per l'editing tutti gli strumenti singoli che compongono il kit. Come si può vedere dalla **Figura 13**, ogni strumento può essere modificato in tutti i suoi parametri, quelli standard come Pan e Volume, e quelli esclusivi appartenenti allo



Figura 9 - La finestra di editing del pattern.



Figura 10 - La finestra di automazione del pattern.



Figura 11 - La finestra di editing della Song.

strumento selezionato.

In base al tipo di strumento, appare anche il tipo di sintesi utilizzato, virtual analog o sampling. Si accede alla finestra di modifica dello strumento anche cliccando con il tasto destro del mouse su un pad e selezionando "Edit".

Sono altresì disponibili anche dei filtri LP, BP e HP con i relativi controlli di Cutoff e Resonance. Per i suoni basati su campionamento è possibile caricare fino a 6 layer di campioni in formato WAV, di cui si può modificare il Gain, l'inizio, la fine e il Reverse (Figura 14).

Mixer

La schermata di Figura 15 mostra il mixer a 16 canali. Qui è dove si possono mixare tutti gli strumenti del drum kit. Ogni channel strip è numerata da 1 a 16 sulla parte superiore della finestra e subito sotto appaiono i seguenti controlli:

- **Out:** assegna un uscita da 1 a 16 per lo strumento.
- **Aux1:** imposta la mandata all'Aux 1.
- **Aux2:** imposta la mandata all'Aux 2.
- **Pan:** imposta la posizione panoramica destra/sinistra.
- Slot per aprire la finestra FX1.
- Slot per aprire la finestra FX2.
- **Solo/Mute.**
- Fader di volume.
- Nome dello strumento.

Effetti

Quando si clicca su uno degli slot FX, appare una finestra per selezionare fino a due effetti per ogni canale (Figura 16).

Per selezionare un effetto, basta cliccare sul pulsante SELECT EFFECT. Dal menu a discesa, si può scegliere uno dei seguenti effetti e/o processori:

- Crush (Bit Crusher)
- Chorus
- Comp (compressore)
- Delay
- Dist (distorsore)
- EQ
- Phaser

Una volta selezionato un



Figura 12 - La finestra Studio.



Figura 13 - Modifica di uno strumento.



Figura 14 - Modifica di un campione.



Figura 15 - La finestra Mixer.



Figura 16 - I due slot effetti.

effetto appare la finestra con tutti i parametri modificabili. Per esempio, selezionando Comp, appare la finestra di un compressore. Per i bus AUX 1 e 2 e Master sono disponibili anche due effetti Reverb e Plate.

Library

Il pulsante Library serve per visualizzare il pannello relativo alla libreria (Figura 17). La libreria si divide in due finestre principali: la finestra libreria e quella del progetto corrente.

Per creare un nuovo progetto, basta cliccare su New Project, dare un nome al nuovo progetto che verrà visualizzato nell'elenco come progetto corrente. È ora possibile modificare a piacere il nuovo progetto aggiungendo o eliminando kit e strumenti singoli. È possibile esportare il progetto in formato Spark, oppure esportare un pattern come MIDI file o come file audio in formato WAV.

Concludendo...

Precisiamo che Spark non è un prodotto pensato solo per i DJ o i produttori dance. Lo sperimentatore di musica



Figura 17 - La finestra Library.

elettronica (in senso lato) troverà entusiasmante la possibilità di personalizzare qualsiasi suono e di creare pattern con infinite sonorità possibili. Per capire l'enorme potenzialità di Spark, basta ascoltare i file audio dimostrativi allegati a questo articolo, oppure visionare la clip su YouTube:

www.youtube.com/watch?v=vla5N6UPRI

Spark è un sistema affascinante. Il software da solo vale la spesa. Se consideriamo poi che l'hardware può essere utilizzato anche come controller generico MIDI/USB per una qualsiasi applicazione DAW, mai un acquisto del genere si può dire più azzeccato! **av&m**

Scheda tecnica

- 480 strumenti
- 30 drum kit
- Drum machine: varie emulazioni di strumenti analogici come TR-808, TR-909, Simmons SDS-V, LinnDrum, Drumtraks, DMX e molti altri.
- Kit elettronici per la maggior parte dei generi musicali moderni: Dub, House, Techno, Hip Hop, RnB...e i modelli fisici vi consentono di esplorare sonorità nuove
- Drum kit acustici che combinano i modelli fisici e i campioni per ottenere un realismo sonoro straordinario
- Motori audio di altissima qualità, tra cui TAE Analog Synthesis, campionamento multi-layer fornito da aziende di riferimento nel settore, modelli fisici
- FX Pad con Repeat, Tape, Reverse, Strobe, Pan, Mix, Filtro a 3 modalità e Roller
- Modalità Loop avanzata con funzioni Divide e Move
- Automazione in tempo reale di tutti i parametri

- Mixer a 16 tracce con 9 effetti di alta qualità: compressore, riverbero, bit crusher, EQ multibanda, chorus, delay, distorsione, phaser, plate reverb
- Modalità Song con fino a 64 pattern per ogni song
- Modalità Shuffle e Shift per umanizzare i groove
- Sequencer a 16 note - 64 step
- 8 pad sensibili alla velocity
- FX Pad sensibile al tocco
- 30 encoder per il controllo immediato e dettagliato del suono
- Chassis in alluminio
- Può funzionare anche come controller MIDI universale con qualsiasi software di terze parti

Produttore

- Arturia (www.arturia.com)

Distributore italiano

- MidiWare (www.midiware.it)

Prezzo IVA inclusa

- 499 EUR (street price).

TONEHAMMER LAUNDRONIUM & IMBIBAPHONES



di Paolo Tonelli



Librerie di campioni per NI Kontakt

Fino al 1899 o giù di lì, gli unici strumenti musicali riconosciuti e accettati nel mondo occidentale erano quelli che ci hanno tramandato i due grandi filoni tradizionali in cui possiamo, molto sommariamente, suddividere la musica: quella cosiddetta colta, meglio nota come “musica classica”, e quella popolare.

Dalla prima abbiamo ereditato strumenti che, dopo una lunga evoluzione durata secoli, sono entrati a far parte dell'orchestra sinfonica, più tastiere varie; dalla seconda, tantissimi altri strumenti, piccoli e grandi che, nonostante non abbiano trovato posto nella grande orchestra a parte poche e occasionali eccezioni, hanno ugualmente avuto, e hanno tuttora, un valore e un ruolo fondamentale nella storia della musica, dal mandolino alle cornamuse eccetera.

Bisogna inoltre considerare anche la straordinaria ricchezza degli strumenti che chiamiamo abitualmente “etnici”, indicando cioè quelli delle tradizioni musicali popolari non occidentali.

Nel secolo scorso, però, le cose sono parecchio cambiate: la tonalità si è dissolta, l'armonia ha smesso di considerare gli intervalli di quinta parallela (i *power chord* di chitarra elettrica rock/metal, per intenderci) degli errori madornali

(soltanto al Conservatorio, nell'ambito dello studio dell'armonia classica, sono ancora considerati tali...), nuovi strumenti acustici sono stati inventati, per esempio le steel-pan caraibiche, sono arrivati gli strumenti elettrici, tra cui il sintetizzatore nelle sue varie forme, e infine sono cadute le barriere sia tra generi musicali diversi, con la formazione del cosiddetto *cross-over*, cioè incrocio, sia tra ciò che si considera suono e ciò che si considera rumore, tanto che un numero sempre maggiore di compositori ha inserito nella propria musica elementi rumorosi ai quali abbiamo oramai fatto l'orecchio.

Non si può dire che essi siano sempre apprezzabili e graditi, ma certamente non siamo più ai tempi dei concerti di Luigi Russolo (vedi scheda nella prossima pagina) che se ne andava in giro a dare concerti nei teatri con le sue macchine rumorose provocando violente reazioni di protesta con gravi disordini di ordine pubblico...

L'arrangiatore o produttore musicale di oggi ha perciò a sua disposizione un bagaglio immenso di sonorità a cui attingere, e può mescolare a piacere gli strumenti delle due tradizioni senza alcun problema, cosicché accanto ai soliti tappeti vellutati di archi veri (o sintetici!) e ai poetici

ultramegacampionamenti di pianoforte a supercoda, possiamo dare ai nostri brani un tocco distintivo ricorrendo a strumenti assai meno usati, ma ugualmente attraenti.

Su questa rivista ci siamo già occupati in passato di librerie sonore di strumenti particolari e lo facciamo volentieri anche questo mese andando a testare due delle ultime novità proposte da Tonehammer, casa di produzione capitanata da Troels Folmann (che assomiglia pericolosamente a Luigi Russolo! vedi sotto) e Mike Peaslee (Figura 1), due compositori e sound design



Fig. 01 – I fondatori di Tonehammer, Troels Folmann e Mike Peaslee.

dalla carriera stratosferica nel settore multimediale, basti dire che nei film della saga di Harry Potter e nel videogioco Tomb Raider, giusto per fare un paio di citazioni tra le decine e decine possibili, c'è anche la loro firma. Tonehammer, oltre a un paio di librerie corali colossali di stile hollywoodiano, Requiem e Liberis, ha un catalogo ricchissimo di strumenti che sono sconosciuti ai più, ma che si trovano a proprio agio specialmente in ambito cinematografico.

Tra questi, nella sezione delle percussioni intonate troviamo quell'oggetto della nostra prova, Laundronium, dal catalogo Tonehammer (Figura 2), e Imbibaphones, dal catalogo Microhammer (Figura 3). Come si nota dalla figura, oltretutto, i prezzi di queste due e della maggior parte delle altre librerie, disponibili soltanto per download diretto dal sito del produttore (www.tonehammer.com), sono piuttosto contenuti, trentacinque dollari per Laundronium, ventinove per la più piccola, come dimensioni, Imbibaphones; sono prezzi che, già convenienti in dollari, risultano per noi ancora più bassi di quasi la metà, grazie all'euro attualmente sopra 1.40 per dollaro. Entrambe richiedono una versione completa di Kontakt, dalla versione 3.5 in poi, in cui essere caricate, su piattaforma Windows o Mac; il Kontakt Player, gratuito, non è sufficiente. Molto apprezzabile anche la politica di vendita di Tonehammer, che non fa ricorso a chiavi hardware o complesse procedure di verifica software; questo perché i programmatori immaginano che il pubblico musicante sappia la fatica e la mole di lavoro che c'è dietro la preparazione di librerie del genere, e se da parte loro garantiscono una ottima qualità a prezzo accessibile (librerie corali a parte, che sono un caso a sé), desiderano altrettanta onestà da parte del prossimo, in modo da poter continuare a sfornare titoli originali.

PERCUSSION TUNED	
ALIEN DRUM	\$59
BAMBLONG	\$35
CLACK	\$49
CIRCLE BELLS	\$29
CTUNDUM	\$49
KALIMBA	\$29
LAUNDRONIUM	\$35
PROPANIUM	\$59
WHALE DRUM	\$59
PERCUSSION UNTUNED	
ANTI-DRUM VOL. I	\$49
ANTI-DRUM VOL. II	\$59
BAMBOO STICK ENSEMBLE	\$39
BONGAJON	\$59
EPIC DHOL ENSEMBLE	\$99
EPIC FRAME DRUM ENSEMBLE *	\$109

Fig. 02 – Laundronium, dal catalogo Tonehammer.

PERCUSSION TUNED	
99 BOTTLES	\$9
BERIMBAU	\$39
BOROSILICATE BELLS	\$19
JAW HARP (AKA JEW'S HARP)	\$19
IMBIBAPHONES	\$29
LUMINABELLS (AKA LIGHT BULBS)	\$35
METAL BOWLS	\$19
MUSIC BOX	\$19
SMILEY DRUM	\$19
THE RANCH	\$35
PERCUSSION UNTUNED	
BRONZE BIN	\$19
CLAY DRUM	\$12

Fig. 03 – Imbibaphones, dal catalogo Microhammer.

Luigi Russolo

Luigi Russolo (Figura 4), 1885-1947, è stato tra i principali esponenti del movimento futurista, corrente artistica nata in Italia ai primi del Novecento e poi estesa anche in Francia, Russia e altri paesi, che esaltava le conquiste della "modernità", sia industriale, sia scientifica, per esempio il concetto di velocità, e che ha attraversato tutti i campi espressivi, dalla letteratura, alla pittura, dalla musica, al cinema, dall'architettura alla scultura. Russolo, pittore e musicista, è famoso in particolare per il suo manifesto "L'Arte dei Rumori",

in cui esprime la sua visione della musica come una organizzazione non di suoni, ma, per l'appunto, di rumori, e per l'invenzione di alcuni strumenti adatti allo scopo, quali l'Intonarumori, una serie di scatole meccaniche, suddivise in gorgogliatori, crepitatori, ululatori,

rombatori, scoppiatori, sibilatori, ronzatori, stropicciatori (!), per la generazione dei rumori più vari (Figura 5; si tratta di ricostruzioni, in quanto tutti gli strumenti originali sono andati perduti). Il debutto ufficiale dell'Intonarumori in concerto, nell'aprile del 1914 al Teatro Dal Verme di Milano, il cui pezzo forte, che s'intitolava "Convegno di automobili e aeroplani", finì in una memorabile rissa gigantesca che coinvolse l'intero teatro! Ciò nonostante, l'idea russoliana della musica rumorosa si consoliderà in seguito, diventando la base della musica contemporanea, attraverso le opere dei vari Schaeffer, Cage, Stockhausen eccetera. "L'Arte dei Rumori" può essere letto integralmente in originale all'indirizzo:

www.futurismo.altervista.org/manifesti/arterumori.htm.



Fig. 04 – Luigi Russolo.



Fig. 05 – Intonarumori (ricostruzioni, in quanto gli originali sono andati perduti).

STRUTTURA DELLE LIBRERIE

Laundronium contiene 1.22 GB di materiale, per oltre mille campioni in stereo PCM (.wav) a 44.1 kHz/24 bit, organizzati in 47 file .nki, caricabili in Kontakt 3.5 o superiore.

Una volta riconosciuta da Kontakt, la libreria si presenta nel browser del campionatore Native Instruments con le cartelle Documentazione, Impulsi, Strumenti e Campioni (Figura 6). La cartella Strumenti, che sono poi i preset della libreria, è a sua volta suddivisa in Bowed, ossia “con l’arco”, FX e Percussion; gli strumenti delle tre sottocartelle hanno un aspetto leggermente dissimile tra loro (Figura 7), poiché per ciascuno cambiano i parametri sonori disponibili per il controllo in tempo reale.

Tali parametri variano anche secondo le diverse etichette richiamabili dal bordo inferiore degli strumenti, anch’esse variabili da uno all’altro, quali Fine Adjustments, Fine Tuning, Performance, Uberpeggiator e FX. Nelle prime tre troviamo le manopole per il controllo del tempo di attacco e di rilascio, il pitch bend, il bending tra note legate eccetera; nell’Uberpeggiator (Figura 8) ci sono i controlli relativi a un arpeggiatore fino a trentadue step, con tanto di swing, scansioni ritmiche a scelta, variazioni casuali di intonazione per effetti particolari e imprevedibili e altre amenità varie, mentre da FX (Figura 9) si accede ai controlli del riverbero a convoluzione, dotato di numerose risposte all’impulso. L’interfaccia è pertanto molto semplice e chiara, e occorre poi aggiungere tutte le potenzialità aggiuntive offerte dal “contenitore” Kontakt 3.5 o superiore.

Imbibaphones segue la stessa impostazione di Laundronium; rispetto a questa ha dimensioni un pochino inferiori, poco più di 1 GB, per un totale di quasi ottocento campioni organizzati in 24 file .nki; nessuno dei suoi strumenti (Figura 10) comprende l’Uberpeggiator.

PROVA SU STRADA

Sul sito di Tonehammer c’è scritto che la T presente nel nome, che letteralmente è traducibile come



Fig. 06 – Laundronium e Imbibaphones nel browser di Kontakt.



Fig. 07 – Alcuni strumenti di Laundronium, di aspetto leggermente dissimile tra loro a causa dei diversi parametri sonori disponibili per il controllo in tempo reale.



Fig. 08 – La sezione Uberpeggiator in un Instrument di Laundronium.



Fig. 09 – Sezione FX.

“martello sonoro”, sta per *Totally awesome*, cioè totalmente straordinario. Sebbene ciò sia una forzatura sotto il punto di vista squisitamente “letterario”, risulta però essere la sacrosanta verità per ciò che si ritrova in queste due librerie, e in tante altre, della loro produzione: aggeggi vari che a prima vista a tutto farebbero pensare tranne che a strumenti musicali, e che invece si rivelano tali, per di più con una sorprendente varietà di “toni”, ovvero di possibilità timbriche. Passi per l’Imbibaphones, in quanto i bicchieri sono stati usati

in senso musicale già a partire dal diciottesimo secolo, ma una lavatrice...e non perché tre secoli non esisteva ancora! Devo confessare che anche il sottoscritto, quando si è visto arrivare in casa il Laundronium, che per fortuna ingombra e pesa molto meno del suo corrispondente hardware, ha scosso la testa come per dire “?!?”. Poi, passato il primo senso di smarrimento, si resta piacevolmente sbalorditi all’ascolto, e si capisce perché i prodotti Tonehammer e Microhammer siano usatissimi in ambito multimediale, a partire dalle serie televisive più note, non solo negli Stati Uniti, ma anche da noi, come “Desperate Housewives”, “CSI: Miami”, “Saturday Night Live” e tantissime altre, nonché in film quali “Avatar” e “Transformers 3”, documentari di Discovery Channel e videogiochi.

In Laundronium, nome azzecatissimo che in maniera divertente richiama allo stesso tempo lavanderie (*laundry* in inglese) e accampamenti dell’impero romano (Londinium era il nome dell’attuale Londra ai tempi di Giulio Cesare, Muzio Scevola, Tizio Gracco e Caio Sempronio), e Imbibaphones, denominazione anche questa di chiara origine nostrana (dal latino “imbibere”, passato poi nell’inglese *imbibe*, voce giocosa gergale per intendere il bere come una spugna), tra cestelli rotanti con e senza biancheria incorporata e calici di vino, bianco e rosso, di Martini e di champagne, interi o rotti, troviamo un ricchissimo arsenale musicale: note lunghe, note corte, arpeggi, percussioni intonate e non intonate, rimbombi di gong, battiti di tamburi, rullate, suoni melodici e solisti (lead), suoni pizzicati, voci flautate, specie di contrabbassi, arpe, organi, campane, glockenspiel e tanti altri suoni e rumori indefinibili perché frutto di svariate manipolazioni dei campioni originali, con risultati spesso di grande fascino e mistero, roba da mandare Luigi Russolo, vedi sopra, in estatico visibilio!

La dotazione di controlli, a partire dall’Uberpeggiator, è più che buona e permette in tempo reale un gran numero di variazioni, piccole e grandi, prevedibili e imprevedibili, con tanto di smanopolate sulla ruota della modulazione che provocano cambiamenti istantanei del paesaggio sonoro attivando e disattivando i layer di alcuni Instrument.

Scaricate il file [TONEHAMMER.zip](#) in allegato, in cui potete trovare “Laundronium-full-library-walk.mp3”, una megademo di Laundronium di oltre quaranta minuti, con Mike Peaslee in persona che, in inglese ma con pochi discorsi e tanti esempi sonori, passa in rassegna l’intera libreria.

Gli altri file allegati sono demo musicali delle due librerie:

- Laundronium.mp3
- Imbibaphone.mp3

Se volete ascoltare l’intera produzione di Tonehammer e Microhammer all’indirizzo <http://soundcloud.com/tonehammer> si possono



Fig. 10 – Alcuni strumenti di Imbibaphones.

ascoltare quasi trecento tracce che illustrano in maniera esauriente il vasto catalogo della casa. È caldamente consigliabile un giro di prova, per sentire come suonano i cavallucci marini, i secchi da cucina e altre diavolerie...

MUSICA DELLE API, GRATIS

Gli sviluppatori di Tonehammer, grandi amanti della natura, hanno scoperto che le api, parte fondamentale del nostro ecosistema per la loro attività impollinatrice, non producono soltanto miele, propoli e cera,



Le api come strumento musicale

ma persino ottima musica! Con un battito alare di oltre 200 movimenti al secondo (cioè 200 Hertz circa), esse infatti generano un bel bzzzz che è stato registrato a distanza ravvicinata e trasformato in 14 MB di campioni per Kontakt (ma sono stati lasciati anche in formato .wav), scaricabili gratuitamente all’indirizzo www.tonehammer.com/freebie/Tonehammer_Beez.rar. Se qualcuno si chiede che stramberia è mai questa, la filosofia seguita da Tonehammer in questa operazione è la stessa impiegata nei due prodotti qui recensiti (e in tanti altri del loro catalogo): oggetti, “cose” e persino animali, come in questo caso, il cui scopo è tutt’altro che musicale, nelle mani e nella fantasia di musicisti in gamba possono trasformarsi in strumenti impensabili, come appare chiaramente nel brano dimostrativo, reperibile, così come altre informazioni a questo riguardo, sul sito del produttore alla pagina News > Freebie and Art News > Music Made With Bees (Figura 11). Vale la pena una visita!

Il servizio quotidiano di SYNTH NEWS del sito AV&M ha sempre dato ampio spazio alle librerie di Tonehammer. Se volete leggere le notizie di Tonehammer in italiano e ascoltare le demo audio direttamente dalle pagine della sezione SYNTH NEWS, ecco qui di seguito i link alle news...

Bees	http://www.audiovideomusic.it/avm/1/redirectnews2x.asp?ID=802
Small Epic Percussion Vol. 2	http://www.audiovideomusic.it/avm/1/redirectnews2x.asp?ID=1308
Phonehammer	http://www.audiovideomusic.it/avm/1/redirectnews2x.asp?ID=1228
Sick	http://www.audiovideomusic.it/avm/1/redirectnews2x.asp?ID=949
Gnomehammer Free	http://www.audiovideomusic.it/avm/1/redirectnews2x.asp?ID=1187
Bowed Grand Piano	http://www.audiovideomusic.it/avm/1/redirectnews2x.asp?ID=649
Requiem Pro	http://www.audiovideomusic.it/avm/1/redirectnews2x.asp?ID=375
Metal Bowls	http://www.audiovideomusic.it/avm/1/redirectnews2x.asp?ID=1725
Plucked Grand Piano	http://www.audiovideomusic.it/avm/1/redirectnews2x.asp?ID=798
Montclarion Hall Piano	http://www.audiovideomusic.it/avm/1/redirectnews2x.asp?ID=895
Liberis	http://www.audiovideomusic.it/avm/1/redirectnews2x.asp?ID=1324
Insensitive	http://www.audiovideomusic.it/avm/1/redirectnews2x.asp?ID=1352
Borosilicate Bells	http://www.audiovideomusic.it/avm/1/redirectnews2x.asp?ID=1715
Gnomehammer 2	http://www.audiovideomusic.it/avm/1/redirectnews2x.asp?ID=1726
99 Beer Bottles	http://www.audiovideomusic.it/avm/1/redirectnews2x.asp?ID=1727
Imbibaphones	http://www.audiovideomusic.it/avm/1/redirectnews2x.asp?ID=1958
Laundronium	http://www.audiovideomusic.it/avm/1/redirectnews2x.asp?ID=2373
Ambient Guitar	http://www.audiovideomusic.it/avm/1/redirectnews2x.asp?ID=2616
Ambius 1 Transmissions	http://www.audiovideomusic.it/avm/1/redirectnews2_old.asp?ID=84
Bizarre Sitar	http://www.audiovideomusic.it/avm/1/redirectnews2_old.asp?ID=265
Microhammer Seahorse	http://www.audiovideomusic.it/avm/1/redirectnews2x.asp?ID=1974
Microhammer Luminabells e The Ranch	http://www.audiovideomusic.it/avm/1/redirectnews2x.asp?ID=569
Microhammer Kinderklavier	http://www.audiovideomusic.it/avm/1/redirectnews2x.asp?ID=736

CONCLUSIONI

Due librerie di nicchia, da non usare ovunque e ogni cinque minuti, ma ottime per attingere a effetti originali per atmosfere di fantascienza, thriller, musica ambient, colonne sonore varie, e magari da inserire, perché no? persino in contesti pop per fare arroventare inutilmente per ore e ore qualche ascoltatore con la domanda "ma con che razza di

synth hanno generato un suono così?". Se siete alla ricerca di librerie insolite, estrosamente fantasiose eppure gradevoli e funzionali, di alta qualità e costo contenuto, con Laundronium e Imbibaphones andate sul sicuro! **av&m**

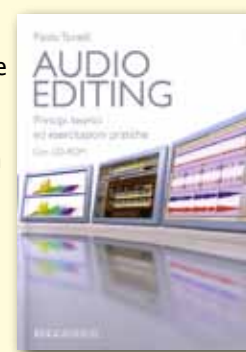
L'autore: Paolo Tonelli

Classe 1965, appassionato 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: www.rugginenti.it





NEW! Babyface

interfaccia audio USB 192 kHz mobile e multi formato

10 Ingressi / 12 Uscite

2 x ingressi analogici con pre high-end, bilanciati o sbilanciati

1 x Hi-Z ingresso instrument

4 x uscite analogiche (Main out + Phones)

1 x ADAT I/O o 1 x SPDIF I/O optical

MIDI I/O . Bus-powered operation

TotalMix FX High-End DSP mixer con effetti

Con i più moderni convertitori AD/DA a 192 kHz e due preamplificatori microfonici di altissimo livello, la Babyface offre il massimo della qualità audio all'interno di un'interfaccia alimentata via USB e dal design accattivante.

Quando si tratta di qualità audio e rapporto prestazioni/prezzo, RME rappresenta un caso unico nel settore, e la Babyface non fa eccezione. Come in qualsiasi altro prodotto RME, la Babyface combina un eccellente design dei circuiti analogici con chip di conversione AD/DA di ultima generazione, la cui resa eccellente è garantita dal celebre SteadyClock RME.

Ognuno dei due preamplificatori con controllo digitale ha l'alimentazione 48V dedicata. La possibilità di controllare il gain su una gamma di 55dB ad incrementi di 1dB fino a +65 dB, straordinarie prestazioni EIN anche a bassi livelli di



preamplificazione, e livelli di distorsione THD+N estremamente bassi fanno sì che la qualità di questi preamplificatori superi di gran lunga quelli di unità che costano molto più della Babyface. L'incredibile serie di funzioni della Babyface comprende un ingresso/uscita TOSLINK ottico, che può essere utilizzato come porta ADAT con supporto SMUX o come S/PDIF per sessioni fino a 192 kHz. Come nell'RME ADI-8 DS/QS o

nell'OctaMic II, oltre al convertitore ADAT la Babyface offre una quantità incredibile di I/O analogici: 10 ingressi e 12 uscite.

USB . Made by RME . La Babyface offre l'imbattibile tecnologia USB di RME che garantisce livelli di latenza sorprendentemente bassi sia su Mac che su PC. Su entrambe le piattaforme le latenze disponibili sono semplicemente sbalorditive ed offrono prestazioni senza precedenti.



www.midiware.com



www.rme-audio.de

TEENAGE ENGINEERING OPERATOR-1 (OP-1)

di Francesco Mulassano
(Urbanspaceman – Noisecollective.net)

PRIMA PARTE



Sintetizzatore hardware

Finalmente, dopo ben due anni e mezzo di attesa, sono un felice possessore di OP-1! Non sapete cos'è? Leggete tutto l'articolo!

Quello che state per leggere è il primo di una serie di articoli dedicati al nuovo synth OPERATOR-1 degli svedesi TEENAGE ENGINEERING, con una breve panoramica scoprirete cos'è questo strumento, cosa fa e cosa non fa.... ma cosa potrebbe fare!

In rete la curiosità sale ai massimi livelli, tutti desiderano metter le mani su questo oggetto e già si fanno strada le prime congetture sul prezzo che avrà e sul prezzo che dovrebbe avere.



Fig. 1

Cos'è

OP-1 è un sintetizzatore con (al momento ed espandibili in futuro): 8 motori di sintesi, 1 motore dedicato alle drums, 3 sequencer, 5 effetti, tape recorder a 4 piste, radio FM, campionatore... e molto altro!



Fig. 2

Un po' di storia

Sono da sempre appassionato di tecnologia, soprattutto quella applicata alla musica. Vago per i meandri di internet alla ricerca della novità software o hardware e proprio durante una di queste perlustrazioni, più di due anni fa ormai, mi sono imbattuto in un video che mostrava uno strano dispositivo.

Niente suoni, niente tasti ma solo uno schermo AMOLED con un'interfaccia disegnata sopra... niente di che insomma ma il mio intuito di tecnofilo mi suggeriva di stare molto attento a questo strano oggetto.

Con il passare del tempo, le poche informazioni trapelate sullo sviluppo di questo nuovo strumento e il tam tam degli appassionati hanno creato un hype mai visto prima intorno ad uno strumento musicale e finalmente, dopo i tanti rumors, cominciano ad apparire sulla rete le prime immagini e soprattutto i primi video, con audio, del prototipo che prendeva forma.

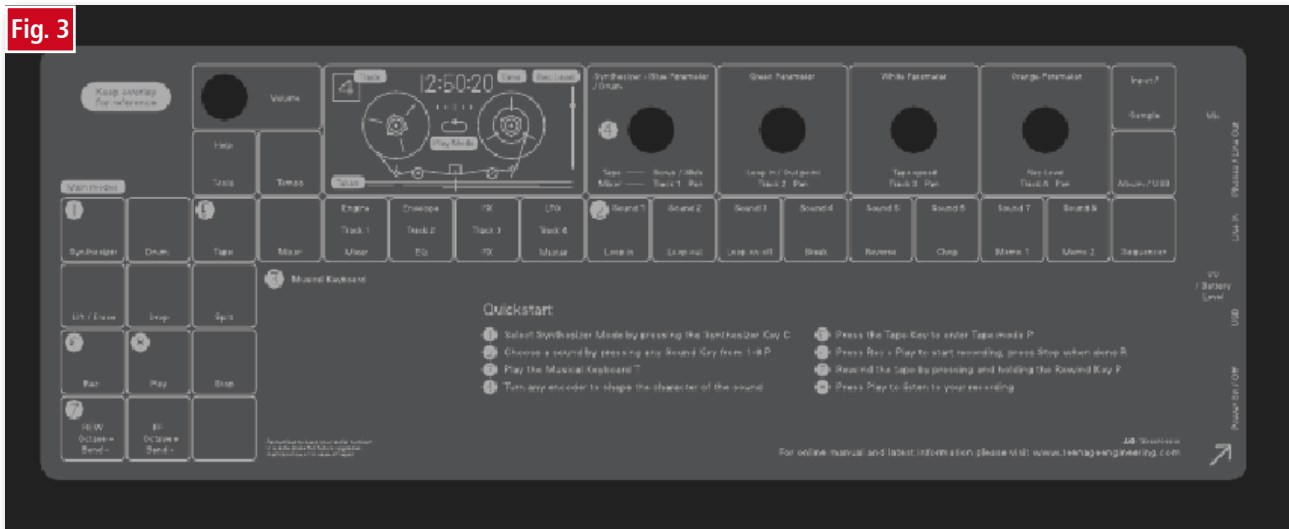
Un piccolo synth che ricorda molto da vicino il glorioso Casio VL-Tone (Figura 1) degli anni ottanta.

Finalmente arriva il momento dei beta test e gli ingegneri di TEENAGE ENGINEERING decidono di mettere in vendita le prime unità con la brillante idea di utilizzare i primi acquirenti come beta tester!

Un'opportunità da non farsi scappare... cosa che invece avviene, per il momento mi devo accontentare ancora per un po' di ammirare i video prodotti dai beta tester e un paio di video 'pro' realizzati da musicisti famosi tra cui 'Swedish House Mafia' che, grazie al video 'One (Your Name)', ha contribuito ad aumentare la curiosità intorno all'OP-1 (Figura 2) anche se il prezzo di vendita scelto ha creato non pochi malumori in rete, infatti il prezzo fissato a 799€/799\$ per un oggetto grande meno della metà di un foglio A4 mal disponeva i più all'acquisto, considerando che alla stessa cifra o poco meno si può prendere un iPad che con una manciata di applicazioni può davvero diventare un ottima DAW...

Il video di Swedish House Mafia su YouTube:
www.youtube.com/watch?v=PkQ5rEJaTmk

Fig. 3



Pronti per la distribuzione o quasi...

Finito il periodo di beta test finalmente i 'Giovani Ingegneri Svedesi' danno il via alle vendite, nuovo sito web, nuovo store e qualche problema! A pochi secondi dall'annuncio su facebook e twitter del lancio del nuovo sito e della conseguente disponibilità di OP-1, il server risulta irraggiungibile! Troppi contatti hanno fatto cadere il server. Una pletora di commenti inonda la pagina facebook dedicata a questo prodigio tecnologico fino a quando il sito web torna online per pochi secondi (dopo quasi due ore di down) ed è lì che riesco a raggiungere lo store e a comprare finalmente, ma con ancora qualche problema di server, il tanto agognato synth!

Subito dopo lo store chiude per sold out!

Un paio di settimane dopo...

Meno di due settimane dopo UPS bussa alla mia porta con il pacco, l'attesa è finita! OP-1 arriva ben imballato in una scatola di cartone rigido, all'interno il Synth è incapsulato dentro ad una seconda scatola fatta di materiali riciclati. Gli accessori sono pochissimi: un comune cavo USB per il collegamento al computer, due elastici che servono a mantenere chiusa la scatola, un Overlay di plastica trasparente da applicare sul pannello per l'apprendimento facile dei comandi e ovviamente lui, OPERATOR 1.

Fattura

Inaspettatamente il synth, per quanto piccolo, ha un peso specifico niente male che ne denota la solidità data dalla scocca unibody (come i nuovi Mac) in alluminio (Figura 4 e 5), il colore è un grigio molto piacevole e le rifiniture lo rendono gradevole al tatto (eh lo so... sono un feticista!).

I tasti sono tutti in plastica dura e le serigrafie sembrano durevoli e non in rilievo sulla superficie. Mi aspettavo che i tasti neri della tastiera avessero

Fig. 4



Fig. 5



un inserto in gomma mentre invece la colorazione nera è data dalla serigrafia. Chissà poi perché me li aspettavo in gomma... mah! Sul retro troviamo due fori M6 per un eventuale supporto o una tracolla.. qui sbizzarritevi con la fantasia. TE produce un supporto da studio dedicato e molto bello, unica pecca... costa quasi come il synth!!

Sul lato destro troviamo tutte le connessioni disponibili, Audio Out, Audio In, Mini Usb e interruttore di accensione.

Sul retro, a riprova della cura con cui è realizzato l'oggetto, troviamo anche un inserto con la nomenclatura delle connessioni in Braille.

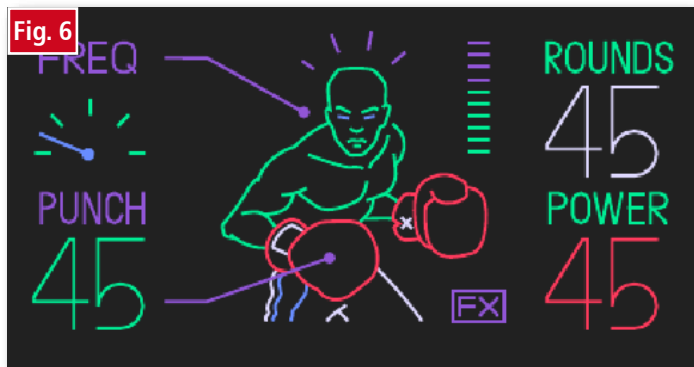
Power ON!

Il punto di forza di OP-1 è senza dubbio l'interfaccia (Figura 6). Ogni parametro è identificato da un colore ed è facilmente riconducibile ai controlli presenti sul pannello che vengono riportati con eccellente resa grafica dall'ottimo display AMOLED a 60 frame per secondo con una risoluzione di 16 Milioni di colori e un rapporto di contrasto pari a 10000:1 che rimane ben visibile anche in ambienti molto luminosi e in esterno.

Rimanendo in tema hardware vanno segnalati i quattro encoder (Figura 7), fondamentali per la programmazione di quasi tutti i parametri del synth, il cui movimento è scandito da piccoli click che inizialmente mi hanno lasciato un po' perplesso ma ai quali si fa presto l'abitudine e anzi diventano indispensabili per la taratura precisa di alcuni parametri, inoltre ogni encoder può essere premuto per accedere ad altre impostazioni.

Cosa c'è sotto il cofano?

- Il motore che fa girare OP-1 è un processore Core a 400MHz pari a 800 MMACS (Million Multiply Accumulate Cycles per Second), a corredo del quale abbiamo 64 MB di SDRAM a basso consumo e 512 MB di storage su flash memory.
- La qualità in uscita è data da convertitori ADC/DAC a 24-bit 96kHz. La batteria, non sostituibile dall'utente, è a Ioni di Litio ed eroga 1800 mAh per una autonomia garantita di 16 ore in continuo funzionamento e ben 2 anni in standby.
- Completano la dotazione un microfono, una radio FM entrambi disponibili per il campionamento o come sorgente di modulazione come vedremo in seguito, un accelerometro su 3 assi assegnabile a qualsiasi parametro e un piccolo altoparlante da 1 Watt.
- Pur incorporando un piccolo altoparlante, conviene provare l'espressività di OP-1 collegandolo ad un buon ascolto sia esso in cuffia o, meglio ancora, su monitor da studio.



Prime impressioni

Il primo giorno l'ho suonato per quasi otto ore ininterrotte per esplorare tutte o quasi tutte le sue funzioni, è una macchina di facile apprendimento e soprattutto divertente. Io odio i synth e le macchine in genere che vanno programmate navigando tra menu, sotto menu, sotto menu del menu ecc... qui il flusso di lavoro è semplificato all'estremo, qualsiasi parametro è raggiungibile premendo uno o due tasti e l'interfaccia si memorizza abbastanza velocemente grazie anche alla codifica a colori.

Pro

- Ottima fattura, sia nei materiali che nel design
- Interfaccia semplice
- Ottimo Display
- Ottimo suono (giudicando dai preset forniti)
- Espandibilità tramite aggiornamento del firmware (nuovi motori di sintesi, effetti, filtri, lfo ecc..)

Contro

- Prezzo non alla portata di tutti sia per il synth che per gli eventuali accessori.

Informazioni

- www.teenageengineering.com

Forum non ufficiale in italiano su

- www.noisecollective.net

Il prossimo mese approfondiremo insieme l'operatività del synth e gli otto motori di sintesi. Rimanete in ascolto! **av&m**

ICED AUDIO AUDIOFINDER



Chi di voi non ha nei propri archivi almeno un migliaio di file audio?

Loop, registrazioni, piccoli frammenti registrati chissà dove chissà quando che si perdono irrimediabilmente all'interno dei nostri hard drive e che ci costringono tutte le volte ad estenuanti ricerche che spesso sono la morte della creatività.

È ora di dire basta! Come recitava una pubblicità di qualche anno fa.

Questo mese metteremo ordine ai nostri file con un programmino che ho trovato davvero utile, purtroppo disponibile solo per Mac, si chiama AudioFinder (che fantasia!).

AudioFinder è essenzialmente un programma di catalogazione con un po' di steroidi nel motore, supporta i più utilizzati formati di file audio, MP3, Aiff, Wav, Rex e FLAC e per ogni file è possibile inserire dei meta-dati che ci saranno molto più che utili nel processo di ricerca di un particolare suono. Ma procediamo con ordine.

EDITING AUDIO

Quando selezioniamo un file audio, ci viene mostrata la rappresentazione grafica dello stesso nella consueta visualizzazione a forma d'onda, da qui abbiamo accesso alle comuni e fondamentali procedure di editing; possiamo infatti variare l'ampiezza del campione, variarne il pitch e tagliarlo con precisione per poi normalizzarlo ed esportarlo, ma la vera magia la fa AudioFinder che con un accurata analisi sul pitch del campione, ci fornisce la 'fondamentale' alla quale il campione è intonato. Molto utile quando siamo alla ricerca di un giro di basso ad esempio, o un riff di chitarra intonato con la nostra linea armonica.

AU e VST

Sempre nella sezione editing, abbiamo la possibilità di caricare i nostri plugin AU e VST per applicare istantaneamente ad un singolo suono gli effetti che già utilizziamo con la nostra DAW preferita, unico limite è che ne possiamo utilizzare solo uno alla volta. Una volta applicato l'effetto desiderato sarà sufficiente salvare il nostro lavoro nella libreria per averlo nuovamente a disposizione quando serve e magari effettuarlo con un altro plugin.

POWER RENAME

Se siete in procinto di rinominare una grande quantità di file per mettere ordine alla vostra libreria, questa funzione vi lascerà sicuramente



stupefatti. AudioFinder è in grado di rinominare grandi quantità di file in modo facile ed intuitivo, permette di anteporre (o postporre) in modo automatico al nome del file alcune informazioni interessanti come ad esempio la nota MIDI di riferimento, il pitch e i bpm (nel caso di loop).

METADATA

Analogamente a quanto avviene nel Finder di MacOSX, AudioFinder è in grado di ricercare i file all'interno della libreria non solo per titolo ma anche per Metadata ovvero per dati aggiuntivi che vengono associati al file durante la creazione della libreria. Potremo cercare un file per genere (rock, elettronica...), per BPM, per nota MIDI, per Pitch, per categoria e per voto. In più tutti i campi sono di tipo testuale quindi possiamo assegnare una descrizione precisa per ogni singolo campione in modo da facilitarci la ricerca.

Tra le molte funzioni presenti in AudioFinder, quella che trovo veramente molto utile è la possibilità di trascinare direttamente nella nostra DAW un file audio o una porzione di esso. Immaginiamo di avere un file molto lungo con del buon field recording, una volta individuata la parte di nostro interesse possiamo selezionarla con il mouse e successivamente trascinarla su una posizione clip vuota di Live (come nel mio caso) o su una traccia di Logic. Questo piccolo accorgimento, oltre a velocizzare il processo 'meccanico' della fase produttiva, permette di fissare velocemente anche le idee senza interrompere il flusso creativo che non è poco!

In definitiva, per chi produce musica facendo largo uso di campioni, questo software risulta essere praticamente indispensabile! Mi spiace per gli amici Windowsiani per i quali cercheremo una soluzione altrettanto valida. **AV&M**

Informazioni

- www.icedaudio.com

MAGIX VIDEO DELUXE 17 PLUS HD

di Fabio Fracas



Filmati di qualità... anche in 3D!



Video deluxe 17 Plus HD è il nuovo software Magix dedicato all'elaborazione video. Un prodotto di qualità, in grado di elaborare e ottimizzare sia i classici filmati sia i nuovi video in 3D. Grazie alla sincronizzazione delle riprese, infatti, bastano due diverse telecamere, messe a registrare la stessa sequenza, per riuscire a ricreare tutti gli effetti del grande cinema.

La parola d'ordine di quest'ultima edizione di Video deluxe 17 Plus è 4D (Figura 1). Un gioco di parole che serve sia a indicare il superamento del limite della tridimensionalità sia le nuove e potenziate caratteristiche di questo prodotto. Il programma, infatti, è in grado di elaborare sia i classici filmati in 2D sia i video in 3D e lo fa grazie a un rinnovato motore grafico che consente di raggiungere una velocità di lavoro nettamente maggiore di quella delle precedenti versioni del software. È questa la quarta dimensione annunciata: la possibilità di ottenere risultati di qualità in un tempo inferiore alle aspettative.

Approccio semplificato

La nuova interfaccia di Magix Video Deluxe 17 Plus HD ha un aspetto più moderno e funzionale di quella della precedente edizione. Le icone sono state ridisegnate, soprattutto nell'area relativa all'anteprima video, e ci sono nuove funzioni disponibili.

Per esempio, il pratico menu a tendina dello Zoom che adesso risulta inserito all'interno nella Barra Avanzamento Video.

Non cambiano, invece, le logiche generali e la disposizione degli elementi disponibili nella finestra principale.

Sulla sinistra, sotto la Barra dei menu, si trova sempre l'Anteprima Video mentre sulla destra sono collocate le quattro schede di lavoro: Importa,



Fig. 1 - L'interfaccia principale.

Dissolvenza, Testo ed Effetti. Nella parte bassa dello schermo, come di consueto, è posizionata la finestra dell'Arranger, che consente di gestire tutti gli oggetti video e audio che desideriamo inserire nella nostra produzione.

Tutti questi elementi possono venire sganciati dalla loro posizione originale per poi essere spostati e ridimensionati a piacere. In questo modo, l'intero aspetto dell'interfaccia può essere personalizzato in base alle nostre personali esigenze.

Bastano e avanzano!

Nell'Arranger è possibile organizzare fino a 99 differenti tracce, audio e video. Si tratta di una quantità di elementi molto alta, in grado di soddisfare anche le necessità di chi realizza video professionali.

Molto utile, inoltre, risulta la nuova possibilità di visualizzare in anteprima i contenuti dei DVD che possono essere così gestiti direttamente nella scheda Importa, tramite la finestra File Explorer.

Nel cuore del programma

L'interfaccia di gestione è l'elemento immediatamente visibile del programma ma le innovazioni più interessanti sono quelle implementate nel motore interno del software. Da questo punto di vista, infatti, Magix Video deluxe 17 Plus HD riserva molte piacevoli sorprese. Innanzitutto, chi utilizza computer con processori a 64 bit può finalmente usufruire della nuova modalità di ottimizzazione della memoria. Si tratta di un miglioramento non da poco che consente di velocizzare sia l'apertura dei documenti con dimensioni molto grandi sia i tempi necessari per la visualizzazione delle anteprime dei file. Anche i tempi di elaborazione dei filmati risultano notevolmente più brevi e sui computer più performanti è possibile arrivare a risparmiare fino al 90 per cento del tempo precedentemente richiesto da Video deluxe 16. Un risultato notevole che testimonia l'impegno avuto dagli sviluppatori per la realizzazione di un'applicazione in grado di gestire anche enormi moli di dati. Se, però, il nostro computer risulta un po' datato non dobbiamo farci troppe illusioni: avremo sì una velocità di lavoro maggiore ma l'incremento delle prestazioni risulterà comunque più contenuto.

Qualità senza restrizioni

Per chi vuole realizzare filmati in alta definizione, Magix Video deluxe 17 Plus HD offre la nuova modalità di lavoro AVCHD-SmartRendering. In pratica, nelle fasi di rendering dei video, vengono ricalcolate solo le aree sulle quali sono state effettuate delle elaborazioni. Se però si preferisce lavorare in modalità nativa, l'elaborazione di filmati AVCHD/HD con tecnologia 50p, la stessa impiegata dai televisori e dalle videocamere di ultima generazione, richiede un hardware di base molto potente. Per questo motivo, le specifiche del processore e della memoria che devono essere equipaggiati all'interno del computer si fanno notevolmente più elevate. Se per la gestione dei filmati in 2D bastano un processore Intel Core Duo a 1,83 GHz oppure un AMD Dual Core a 2,0 GHz, e 1 GB RAM quando si sceglie di lavorare con l'alta definizione bisogna affrontare investimenti molto più pesanti. La configurazione minima consigliata in quest'ultimo caso, infatti, prevede un processore Quad Intel Core 2 con 2,83 GHz e 4GB di RAM. Naturalmente, anche la scheda grafica dev'essere all'altezza: è necessaria la compatibilità con DirectX 9.0c, almeno 512 MB RAM e che risulti implementata la gestione Pixelshader 2.0.

La terza dimensione

Riprodurre i filmati con tecnologia 3D Shutter (Figura 2), invece, è impossibile se prima non abbiamo installato una scheda compatibile, come la Nvidia 3D Vision Kit e collegato al computer uno schermo o un videoproiettore con frequenza di aggiornamento pari almeno a 120 HZ. Naturalmente, noi dovremmo comunque indossare gli appositi occhiali.



Fig. 2 - Tecnologia 3D.

Audio di qualità

Grazie all'esperienza maturata nella produzione dei software musicali, Magix ha integrato all'interno di Video deluxe Plus HD una completa gestione audio. Basta fare doppio clic, su una traccia per attivare la finestra Audio Cleaning (Figura 3) che consente di ripulire ed equalizzare qualsiasi elemento sonoro.

Esportare i filmati

Una volta realizzati i nostri video, grazie alle nuove funzioni del programma possiamo esportarli direttamente su iPad oppure caricarli su Facebook. Dal menu File, scegliamo il comando Esporta su dispositivo per avere un'idea dei tantissimi visualizzatori supportati da Magix Video deluxe Plus HD. Oltre ai classici smartphone e ai Table PC, possiamo creare delle versioni dei nostri video dedicate alle console, come la Nintendo DS, o agli Organizer e ai PDA, portable Document Archive. Ulteriore novità è costituita dalla disponibilità di Speed 3: il programma per la masterizzazione sviluppato internamente dalla stessa casa di produzione tedesca. Speed 3 può essere richiamato premendo il pulsante Masterizza presente nella Barra dei menu.

Tagli automatici

Se stiamo elaborando un filmato registrato tramite un videoregistratore o una qualsiasi periferica di acquisizione dei dati televisivi (un ricevitore satellitare o un decoder digitale terrestre) possiamo risparmiarci un bel po' di lavoro attivando la funzionalità Trova e taglia pubblicità, inserita nel pannello Effetti, sotto la voce Effetti oggetti video. Naturalmente tutte le modifiche apportate in automatico dal software possono essere verificate ed eventualmente corrette, prima di procedere alla creazione definitiva del video finale (Figura 4).

Meglio abbondare

Anche se nelle specifiche relative all'installazione viene richiesto un unico GB di spazio libero sul



Fig. 3 - La finestra Audio Cleaning.



Fig. 4 - Il menu Trova e taglia pubblicità.

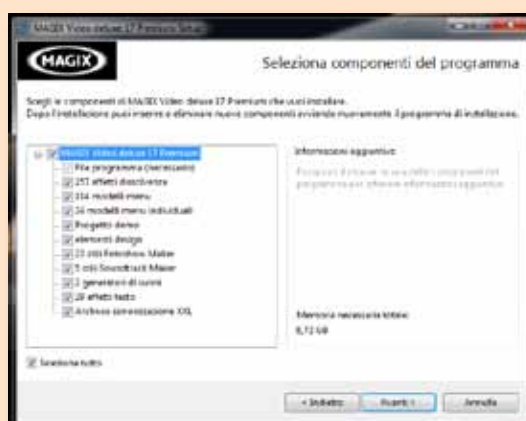


Fig. 5 - Finestra di installazione dei componenti del programma.

disco fisso, nella realtà dei fatti conviene dotarsi di periferiche ben più potenti e spaziose. Durante l'installazione, infatti, se selezioniamo tutti gli effetti disponibili, lo spazio occupato dal software sale a circa 7 GB. Un incremento non trascurabile! Ecco, nel dettaglio, quali sono gli elementi aggiuntivi che è possibile caricare all'interno del nostro computer (Figura 5):

- 257 effetti di dissolvenza;
- 114 modelli di menu;
- 24 modelli di menu individuali;
- 23 stili Fotoshow Maker;
- 5 stili Soundrack Maker;
- 2 generatori di suoni;
- 29 effetti di testo.

Inoltre, ci sono anche il Progetto demo, gli elementi di design e l'Archivio sonorizzazioni XXL.

I vantaggi della versione Plus

Sul mercato, è disponibile anche la versione Premium che, al costo di 129,99 euro IVA inclusa offre ulteriori strumenti e funzionalità. Eccole nel dettaglio: Programmi aggiuntivi del valore di oltre 300 euro:

- Stabilizzatore video di alta qualità: proDAD Mercalli 2 - Ideale per stabilizzare le riprese mosse.
- Transizioni in HD: proDAD Adorage 11 - Perfetto per i video delle vacanze con oltre 700 modelli di effetti e con le bandiere e le mappe di tutti i paesi del mondo.

Archivio audio XXL: il pacchetto audio premium per la sonorizzazione del materiale video. **AV&M**

Scheda tecnica

Sistema operativo

- Windows XP, Windows Vista e Windows 7

Requisiti minimi di sistema

- Processore Intel Core Duo a 1,83 GHz, AMD Dual-Core con 2,0 GHz, 1 GB RAM

Ulteriori requisiti di sistema

- Scheda grafica SVGA con risoluzione minima 1.024x768 pixel
- Scheda audio multicanale consigliata per l'elaborazione del suono surround
- 1 GB di spazio minimo sul disco fisso.

Requisiti minimi di sistema per l'elaborazione di AVCHD/HD

- Processore Quad Intel Core 2 con 2,83 GHz (consigliato Intel Core i7), RAM 4GB, Scheda grafica compatibile con DirectX 9.0c, almeno 512 MB di memoria della scheda grafica e Pixelshader 2.0; ATI X300 o superiore; NVIDIA GeForce 6600 o superiore, Masterizzatore Blu-ray per la creazione di Blu-ray Disc

Requisiti minimi di sistema per la riproduzione 3D Shutter

- Monitor o un proiettore da 120 Hz, occhiali shutter e scheda video compatibile.

Software bonus

- Magix Screenshare, Mufin Player 1.5

Prezzo

- € 99,99 IVA Inclusa

Produttore

- Magix (www.magix.com/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 - Seconda edizione
- Autore: Fabio Fracas
- Editore: Alpha Test
- ISBN: 88-483-1128-1
- Anno: 2010
- Collana: Gli Spilli
- Genere: Informatica
- Numero Pagine: 192



- 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.

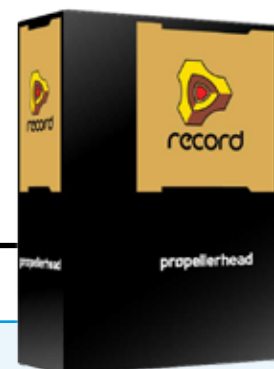
RECORDING WITH RECORD

Produzione musicale (6)

di Simone Pippi



Utilizzare le mandate effetto.



Prima di cominciare...

In questa puntata, vedremo come utilizzare gli effetti in **Send**, ovvero connetterli alle mandate effetto dei canali del mixer. Prima di proseguire, è necessario chiarire la differenza tra le connessioni **Send** e quelle **Insert**.

Le mandate effetto “prelevano” il segnale in modo parallelo da uno o più canali del mixer in modo indipendente, mentre un effetto caricato nell'**Insert** di uno specifico canale, processerà l'intero segnale audio.

Quindi, si può dedurre che l'utilizzo degli effetti in **Send** è un modo davvero “economico” di gestire i nostri progetti in quanto, come abbiamo già anticipato, un solo dispositivo può processare simultaneamente tutti i canali presenti nel progetto.

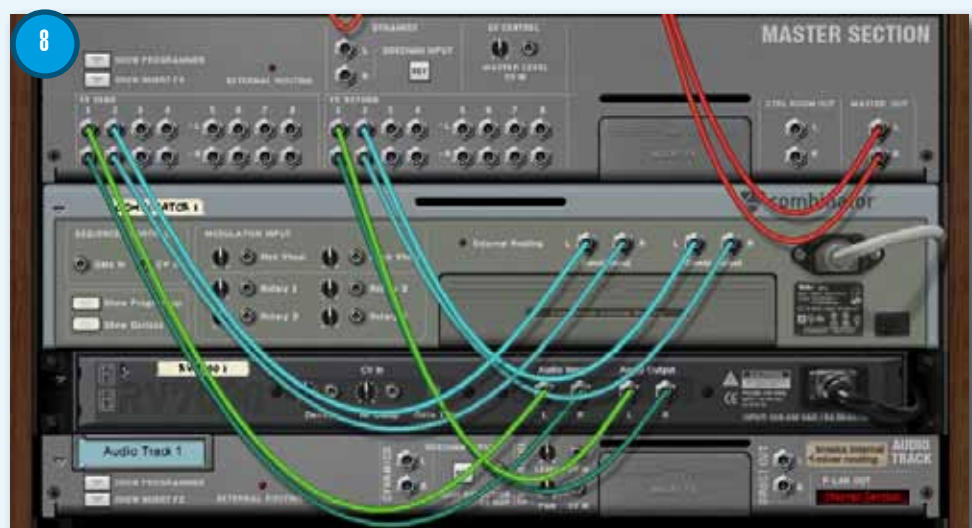
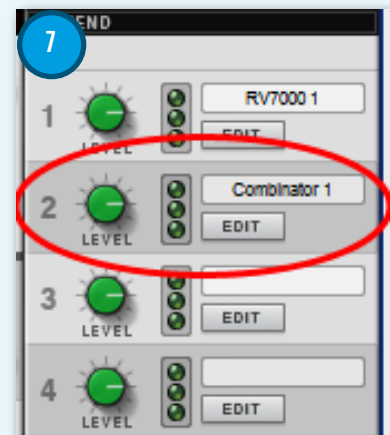
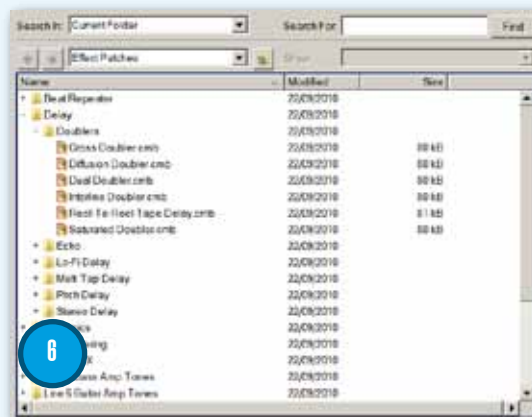
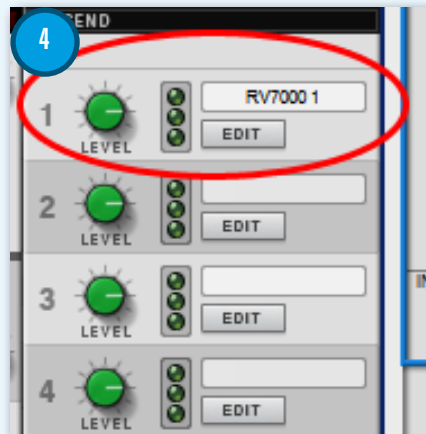
Gli effetti tipicamente utilizzati in **Send** sono il riverbero e il delay. Nella sezione **Uscite** del mixer di **Record** sono presenti otto **Mandate Effetto** (Figura 1). Ciò significa che è possibile controllare fino a un massimo di otto dispositivi in modo simultaneo.

Creare le Mandate Effetto

1. Aprire il mixer di **Record** premendo il tasto **F5** e far scorrere la schermata fino alla visualizzazione della sezione **Send FX**.
2. Fare clic con il tasto destro del mouse in questa sezione, aprire il sotto-menù **Create Send FX** e selezionare, per esempio, il dispositivo **RV7000** (Figura 2).



3. In pochi istanti, il dispositivo verrà posizionato nella sezione **Rack** e inoltre, si potrà notare che il **Send FX 1** riporta il nome dello stesso dispositivo (Figura 3 e 4).
4. Premendo il pulsante **TAB** è possibile vedere che l'**RV7000** si è automaticamente connesso alla prima **Mandata** disponibile, ovvero la numero 1. Inoltre, sono già connessi anche i rispettivi **Send Return** (Figura 5).
5. Aprire nuovamente il mixer, fare un clic con il tasto destro nella sezione **FX Send** e dal sottomenù **Create Send FX** selezionare **Create Effect**. In questo modo, si aprirà un browser dedicato alla ricerca di una specifica combinazione di effetti, per esempio, **Cross Doubler** presente nella seguente directory: **Delay/Doublers** (Figura 6).
6. Come potrete notare, la combinazione effetti verrà automaticamente assegnata al primo **Send FX** disponibile, ovvero il numero 2, e inoltre gli effetti saranno disponibili nella sezione **Rack**, i quali saranno già connessi alla sezione **Master Section** (Figura 7 e 8).



Regolare il livello del segnale audio (Send)

1. Premere il pulsante F5 per accedere alla sezione mixer e, tramite la rotella del mouse, scorrere la striscia di canale fino alla visualizzazione della sezione **Send**. Come si può notare, ogni canale dispone di otto pulsanti per l'attivazione delle mandate effetto e i rispettivi switch, dedicati alla regolazione della quantità di segnale audio che si desidera "mandare" al dispositivo (Figura 9).
2. Premere il pulsante della mandata effetto **N.1**, sulla quale è connesso il riverbero **RV7000**.
3. Avviare la riproduzione del brano e ruotare lo switch verso destra o verso sinistra per regolare la quantità di segnale da "inviare" al dispositivo (Figura 10).



NOTA: la regolazione della quantità di segnale da mandare all'effetto viene effettuata in modo indipendente per ogni canale audio presente nel mixer.

Pre Fader o Post Fader?

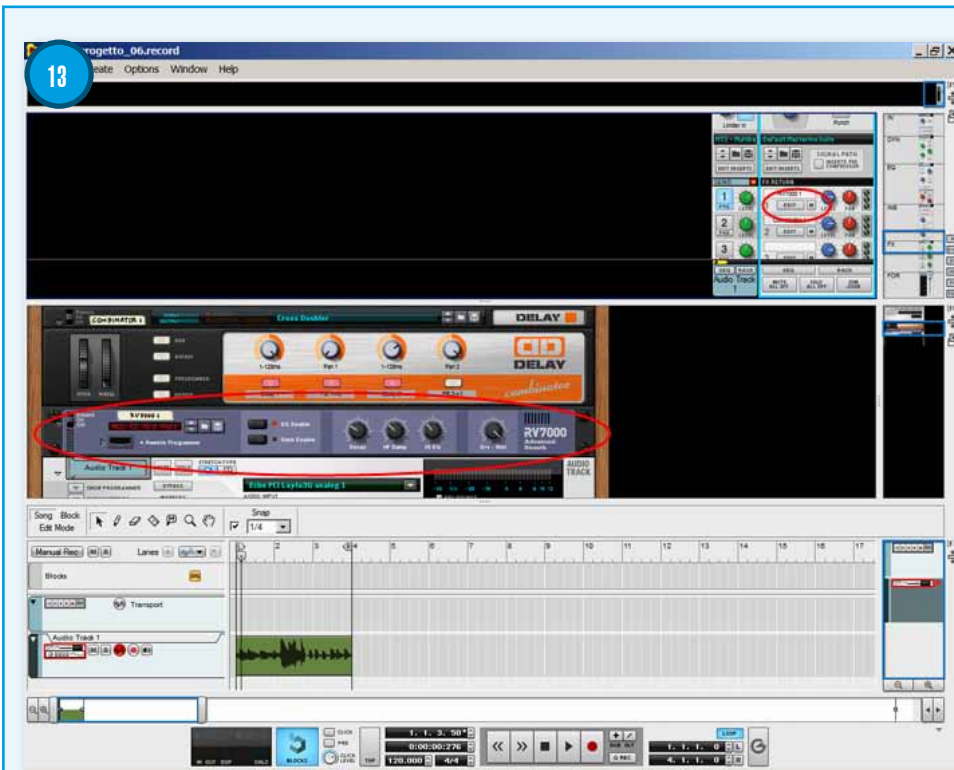
In **Record**, le mandate effetto sono impostate di default nella modalità **POST Fader**, ovvero il segnale viene "prelevato" subito dopo il fader del canale. Questa tipo di impostazione comporta che, durante il processo di missaggio, i livelli di segnale degli effetti possono subire delle variazioni ogni volta che lo stesso fader viene reimpostato. Per evitare che ciò non accada è necessario attivare la funzione **PRE Fader** dal rispettivo pulsante, situato sotto l'attivazione della mandata effetto (Figura 11). In questo modo, anche se il fader di canale verrà tirato tutto giù, il segnale audio sarà comunque processato dall'effetto connesso.



Regolare l'intensità dell'effetto (Return)

1. Nella sezione **Master** del mixer sono presenti gli **FX Return**, ovvero i "ritorni effetto". Qui, è possibile impostare il livello di ritorno

dall'effetto, posizionare lo stesso effetto nel campo stereofonico e attivare la funzione **MUTE** per ascoltare il segnale audio con e/o senza effetto (Figura 12). Inoltre, è presente



il pulsante **Edit** che, se attivato, farà scorrere verticalmente il **Rack** fino alla visualizzazione del dispositivo e quindi, alla rapida impostazione dei propri parametri (Figura 13).

2. A questo punto, attivare la mandata effetto del canale su cui è connessa la combinazione degli effetti precedentemente impostata (**Combinator 1**), regolare l'intensità tramite l'apposito switch e, se necessario, attivare la funzione **PRE**.
3. Impostare i rispettivi parametri di **Level** e **Pan** nella sezione **FX Return** e... buon messaggio a tutti! **av&m**



NOTA: ogni dispositivo caricato nei **Send FX** verrà connesso automaticamente alla prima mandata effetto disponibile del **Master Section**, ma è possibile reimpostare i cablaggi accedendo al lato posteriore del **Rack** (Figura 14).

L'autore: Simone Pippi



Fondatore e titolare di Wave & Sound (www.wavesound.eu), un portale dedicato alla produzione e alla vendita di videocorsi professionali riguardanti programmi specifici per l'audio. Wave & Sound organizza e dirige corsi di approfondimento sull'Home e Professional Recording, il Video Editing e la cultura musicale.

MUSICOTERAPIA

Guarire le malattie psico-sociali

Abbiamo incontrato Enrico Breanza, operatore e musicista del centro ospedaliero di Villa Santa Giuliana di Verona.

AV&M Qual è l'attività precisa che svolgi all'Ospedale Villa Santa Giuliana?

Enrico Breanza Sono un operatore part time nell'area riabilitativa per gli adulti con problemi depressivi, di tossicodipendenze, alcolismo e disturbi della personalità in generale.

Qui ho lavorato in settori diversi a partire dall'anno 2000. In concreto si tratta di organizzare e gestire in prima persona gruppi musicali e vocali con uno scopo principalmente "sociale", cioè di far partecipare più persone possibili, anche quelle distanti dalla musica per un loro volere. Mi considero insomma una sorta di "mediatore" musicale perché facilito il contatto con la musica a individui che mai lo farebbero di loro spontanea volontà.

Gli obiettivi che mi sono prefissato sono due. Il primo è di carattere sociale e aiuta gruppi di persone ad uscire dall'isolamento. Il secondo vuole facilitare un lavoro più interiore per entrare in contatto con se stessi.

Unendo le due finalità scaturisce il vero e proprio lavoro terapeutico. Non è connotabile a livello di "etichetta" ma di intenzione terapeutica. Uno stare a contatto reale con gli altri e se stessi è terapeutico e lo è sempre stato nella storia.

AV&M Ti sei ispirato a qualche figura particolare nel portare avanti il tuo lavoro?

EB Nel corso degli anni ho "incontrato" diversi autori, musicisti, scienziati, scrittori che con il loro pensiero mi hanno aiutato a crescere professionalmente e sviluppare una capacità di ascolto di me stesso e degli altri.

In ambito musicale sono state importanti le riflessioni sull'improvvisazione di jazzisti come Paul Bley e Keith Jarrett.

Per quello che riguarda la musicoterapia, il lavoro sull'ascolto di Tomatis. Approciandomi al tema della voce ho conosciuto il magnifico metodo di Gisela Rohmert.

Il poeta, scrittore e regista Alejandro Jodorowsky mi ha portato ad interrogarmi sulla potenza del "rito", aspetto quasi perduto in Occidente. E sopra tutti, l'opera complessiva, le intuizioni di Carl Gustav Jung.

AV&M Pensi che la musica nel tuo lavoro abbia realmente effetti terapeutici nel caso delle varie patologie trattate presso Villa Santa Giuliana?



Enrico Breanza con il gruppo Wood.

EB Sì sicuramente. La musica è stata usata per secoli. Dal momento che in passato non esistevano i farmaci odierni, la psicologia e la psicoterapia, la musica serviva per rasserenare gli animi e allontanare l'angoscia.

Pur credendo agli effetti benefici delle musiche orientali usate come terapia, preferisco di gran lunga le esperienze occidentali. Un esempio eclatante è legato alla forza del Canto Gregoriano, un canto che ha il potere di "massaggiare" il corpo. Venne utilizzato intorno gli anni 60', su consiglio del medico francese Alfred Tomatis, al priore di un convento di frati, caduti in un profondo stato malinconico dopo aver smesso di cantare su direttive dettate dal Concilio Vaticano II. L'effetto fu immediato e i monaci ripresero a stare meglio. Le tonalità lunghe, ristoratrici, procuravano un senso di sollievo e creavano un senso di comunità.

AV&M Ti ricordi un'esperienza particolare qui a Villa Santa Giuliana che ti ha fatto capire come la musica ha effetti curativi notevoli?

EB "Anche se sembra superficiale a me sembra tu mi abbia fatto tornare la voglia di cantare". Fu la risposta di una paziente con una storia particolare. Questa donna lavorava come manager e la sua vita era diventata estremamente stressante. Passava ore ed ore in ufficio fino a quando un giorno arrivò il crollo psico-fisico, in particolare la sensazione di aver perso il contatto con il proprio corpo. Attraverso la musica ed il canto, si rese conto di aver recuperato qualcosa che aveva vissuto da bambina proprio con il cantare e questo

riappropriarsi di ricordi congelati, le diede modo di tornare a ritrovare se stessa e di riprendere il senso del fisico e della mente.

AV&M Come vedi il futuro della musicoterapia soprattutto nel settore delle malattie psico-sociali?

EB Il futuro potrebbe essere nel passato, cioè nel recupero di fare e sentire musica in modo popolare e tradizionale, come attraverso i canti del passato, le filastrocche.

Questo deve portare la musica ad un livello di gioco, con un valore sociale e di contatto tra le persone come avveniva prima dell'arrivo dei grandi mezzi di comunicazione.

Sarebbe interessante tornare alla forma di musica che permette di socializzare e dal valore aggregativo, dove è possibile davvero trasmettere e ricevere emozioni che altrimenti non verrebbero espresse. Un esempio può riportarci ai canti e ai

balli del sud e in particolare della zona salentina, attraverso la "taranta" e la "pizzica".

Quando le risorse del nostro mondo occidentale finiranno, ritorneremo in piazza a suonare e a ballare come allo stadio primordiale.

AV&M Ti senti di fare delle osservazioni finali legate a quanto abbiamo detto finora?

EB Sì, ed è un'osservazione un po' provocatoria. Dopo 32 anni che suono e studio, io risulterei essere un "semplice" musicista.

Se vivessi in India probabilmente mi "venererebbero". Quello che voglio dire è che in molte società meno avanzate la musica assume un ruolo di maggior sacralità rispetto all'occidente e dove c'è un approccio sacro alla musica esiste la cura del benessere.

AV&M Grazie e auguri per la tua attività! **AV&M**

ENRICO BREANZA

- Nasce a Verona nel 1966.
- All'età di nove anni inizia a suonare, da autodidatta, chitarra, tastiere, batteria e basso.
- Verso i quattordici anni fonda il gruppo "Limite Massimo", nel quale suona la chitarra e canta. Nello stesso periodo, agli inizi degli anni '80, segue lezioni private di chitarra classica.
- Con questa formazione iniziano le prime esperienze di palco, i passaggi radiofonici e un'apparizione in una televisione locale. A metà degli anni ottanta c'è il suo incontro col Jazz, la formazione presso insegnanti privati, presso la Scuola Civica B. Maderna di Verona e l'esperienza intensiva di esibizioni in locali del Nord Italia con diverse formazioni, in un repertorio jazzistico, leggero e di ricerca.
- Con i primi anni novanta e il crescente interesse per la musica etnica e la contaminazione in genere, arriva l'incontro con il fiatista Marco Pasetto e la fondazione del Wood Quartet, all'interno del quale è il principale compositore delle musiche. Con questa formazione, attiva da più di quindici anni, ha ricevuto riconoscimenti e apprezzamenti a livello nazionale e internazionale e ha dato alle stampe, tra produzioni originali e lavori di rielaborazione delle musiche tradizionali, dodici album. Ha lavorato in duo con la soprano veronese Elena Bertuzzi e con la cantante bolognese Silvia Testoni in spettacoli e recital in giro per il Nord Italia.
- Dalla metà degli anni novanta affianca alle attività artistiche, anche quella d'insegnate di chitarra moderna presso varie scuole musicali private tra cui il Centro Studi Musicali di Verona e l'Accademia di Musica Moderna a Trento.
- Negli ultimi anni si è affacciato un nuovo interesse per la musica per teatro e danza, ma soprattutto una rinnovata attività solistica di improvvisatore.
- Nel progetto "Open Trio", si trovano le sue ultime composizioni, pensate e arrangiate per un gruppo di "corde".
- Il nuovo gruppo "Bushido", con Gianni Sabbioni al contrabbasso e Francesco "Sbibu" Sguazzabia alle percussioni, propone un approccio completamente improvvisativo a cavallo tra il jazz e la musica contemporanea.
- Negli ultimi tempi sta approfondendo lo studio delle tecniche vocali, secondo il metodo Rohmert, presso il Conservatorio "Pollini" di Padova.
- Le sue composizioni sono state utilizzate in documentari, pubblicati a livello nazionale.
- È musicista professionista dal 1988.
- Dal 1993 è iscritto alla Società Italiana Degli Autori ed Editori.
- Da vent'anni, parallelamente all'attività di musicista e compositore, lavora in ambito socio-riabilitativo. Negli ultimi tempi il suo interesse è rivolto anche alla musica come elemento ri-socializzante e terapeutico.
- Sito Internet: www.enricobreanza.com

