

Introduzione

Una quarantina d'anni fa questo libro sarebbe stato scritto probabilmente ancora su una macchina per scrivere meccanica, o elettrica nel migliore dei casi; difficilmente con uno dei primi programmi di word processing per personal computer. In ogni caso, poi il testo, debitamente su carta, avrebbe percorso tutte le tradizionali fasi editoriali, passando per le mani di redattori, grafici, compositori, correttori di bozze, montaggisti e via elencando, fino ad arrivare alla stampa. Oggi, tranne la stampa finale, tutte quelle operazioni sono state svolte su PC (due, per l'esattezza, di cui uno portatile per continuare a lavorare anche in caso di spostamento). Sui primi personal computer di quarant'anni fa, il massimo di suoni che si sarebbe potuto sentire (a parte gli inevitabili ronzii delle ventole e di floppy disk) sarebbe stato qualche "bip" di sistema, e per poter registrare un disco esistevano solo studi professionali ancora basati su registratori multitraccia a nastro.

In quarant'anni il digitale ha trasformato il panorama dei media: nessuno dei mezzi di comunicazione è rimasto intatto. Il mondo della musica ha visto l'ascesa e ormai la progressiva scomparsa di CD e DVD di fronte alla diffusione dello streaming audio e video via Internet (una parola che quarant'anni fa non era ancora entrata nel vocabolario); i personal computer sono diventati così potenti da poter svolgere tutte le operazioni di registrazione e mixaggio che erano appannaggio esclusivo di studi professionali e hanno mandato in pensione i registratori a nastro con un numero comunque limitato di piste, mettendo un numero potenzialmente illimitato di tracce a disposizione anche di computer portatili che possono trovare posto in uno zainetto.

Oltre a non poter convocare un'orchestra sinfonica per registrare una sinfonia di Gustav Mahler, sono poche le cose che oggi non si possono fare, nel campo della produzione musicale, con un personal computer e una serie di dispositivi al contorno, anche in una stanza di casa, e realizzare uno studio personale o uno di quelli che si definiscono, all'inglese, *project studio*, non richiede enormi investimenti. Un gruppo musicale può allestire una piccola sala in cui provare e registrare regolarmente, per migliorare, per mettere a punto arrangiamenti, per preparare demo promozionali, ma anche per preparare materiali da incidere su disco o da pubblicare in uno dei tanti formati digitali disponibili per lo streaming online o per l'acquisto attraverso i canali web. Un compositore può "collaudare" i propri pezzi, scrivendoli magari in notazione convenzionale, trasformandola in MIDI e facendoli suonare da un'orchestra virtuale; o viceversa può suonare su una tastiera collegata a un PC, registrarsi e ottenere da quello che ha registrato una partitura stampabile. Esistono programmi che accettano in ingresso audio e permettono di manipolarlo

nei modi più impensati; altri che permettono di costruire suoni complessi a partire da componenti semplici, applicando varie forme di sintesi; altri ancora che permettono di vedere un filmato e di associarvi una colonna sonora, o di costruirla da zero seguendo le immagini. Gli esempi si possono moltiplicare a piacere.

Al contempo, si è aperta una grande gamma di possibilità, nell'ambito della produzione audio; anche se, quando si parla di registrazione, la prima cosa che viene in mente è la musica, il panorama dei suoni è molto più ampio delle performance musicali (quale che sia il genere che ciascuno preferisce): ci sono gli effetti speciali e i suoni per i giochi, tutte le applicazioni del *sound design*, dalle segnalazioni acustiche alla dotazione di suoni per i veicoli elettrici (contribuiranno a ridurre l'inquinamento acustico delle città, ma come fa a percepire l'avvicinarsi di un veicolo elettrico silenzioso chi non vede, o anche semplicemente chi, distratto, guarda da un'altra parte?), suoni che possono addirittura diventare parte integrante di un marchio. Poi ci sono le applicazioni del parlato, dai podcast agli audiolibri, che possono anche integrare musica ed effetti speciali; quelle legate al marketing e alla pubblicità, dai jingle ai siti web. Ancora, quelle legate alla radiofonia (e alle web radio), quelle legate al video (dalle colonne sonore per film e documentari ai video musicali, ai video aziendali). E di sicuro l'elenco potrebbe andare avanti a lungo. C'è ampio spazio, dunque, sia per divertirsi, sia per il lavoro. Il mondo dei suoni però è complesso almeno tanto quanto è affascinante e per ottenere buoni risultati gli aspetti di cui tenere conto sono molti. Questo libro vuole essere una prima introduzione al mondo della registrazione, in particolare per quanto riguarda la registrazione musicale; si rivolge quindi a chi vi si avvicina per la prima volta e vuole orientarsi per ottenere il meglio possibile dall'hardware e dal software esistenti.

Ognuno degli argomenti affrontati qui meriterebbe un libro a sé, forse anche più di uno: lo spazio in cui ci si muove è immenso. La bibliografia in fondo al volume offre spunti per gli approfondimenti e la Rete offre abbondante materiale, sotto forma di documenti e video: quasi tutti i produttori di hardware e software, molte riviste, molti tecnici e musicisti offrono consigli, suggerimenti, dimostrazioni e tutorial. Anche molti tutorial dedicati a prodotti specifici possono avere un interesse di carattere più generale. Spero che questo libro offra le indicazioni per capire che cosa è importante e che cosa no, e per orientarsi nella enorme quantità di informazioni disponibile, su carta e in Rete. A proposito di prodotti specifici: questo non è un catalogo. Non ho fatto alcuno sforzo di elencare tutti i prodotti disponibili; sarebbe stata un'impresa enorme, un'enciclopedia già vecchia nel momento in cui fosse stata completata. I prodotti citati sono solo esemplificativi di concetti o categorie generali: se viene citato un particolare microfono è come rappresentativo di una categoria (quella dei microfoni a nastro, per esempio); non è un "consiglio per gli acquisti", né implica che sia o che lo consideri "il migliore". Questo non è neanche un manuale d'istruzioni di particolari software: il manuale in pdf di una sola delle DAW citate nel testo conta più di 900 pagine. Impossibile sintetizzarli tutti e poco sensato privilegiarne una anziché un'altra: una volta scelti una DAW e particolari strumenti, bisogna pazientemente immergersi nello studio delle sue peculiarità e del suo specifico modo di operare.

La prima cosa importante da tenere presente è che, se si vuole entrare nel mondo della registrazione audio digitale, in particolare musicale, bisogna avere le idee chiare sugli obiettivi: uno studio personale, uno studio di progetto, uno studio professionale con intenti commerciali? Generico o specifico? Nel secondo caso, per quali generi musicali (o per quali altre applicazioni)? Obiettivi diversi comportano scelte e budget diversi.

Poi, padroneggiare le tecniche della registrazione digitale richiede tempo e pazienza, non solo per imparare a controllare l'hardware e il software specifici che si sono scelti, ma anche e soprattutto per capire quando e come usarli per ottenere risultati musicali interessanti (o per confezionare un brano di successo, se questo è l'obiettivo). È come suonare uno strumento: ci vogliono molto esercizio, tecnica e idee. Non si impara a suonare bene il pianoforte in una settimana, e non si impara a registrare bene in una settimana. E non si smette mai di imparare.

Anche questo libro, a modo suo, non “smetterà di imparare”: potrete trovare aggiornamenti, materiali aggiuntivi e, nel caso, errata/corrige, alla pagina web del volume all'indirizzo <http://bit.ly/apo-tecreg>.

Ringraziamenti

Devo ringraziare alcune persone che hanno contribuito a rendere migliore questo libro, leggendone, tutte o in parte, le prime stesure e dandomi preziosi consigli e indicazioni per correggere errori e imprecisioni: Claudio Pisani, amico di lunga data con cui condivido la passione per la musica; Michele Forzani dello studio Limen, grande esperto di registrazione audio e video, con cui ho avuto il piacere di molte conversazioni sul mondo della produzione musicale; Lelio Camilleri, compositore e musicologo, amico carissimo da cui negli anni ho imparato molto; Roberto Neri, docente come Lelio al Conservatorio di Bologna, che ho avuto il piacere di conoscere in questa occasione.

Errori e imprecisioni rimasti non sono da imputare a loro.

Grazie a Ethan Winer, che mi ha gentilmente fornito la fotografia in alta risoluzione del suo Portable Vocal Booth per il Capitolo 9.

Grazie a Fabio Brivio e Giulia Spettoli in Apogeo, che mi hanno sopportato con fiducia e pazienza.

Grazie a Gabriella che, oltre a fornire sostegno morale, si è accollata un paio di letture di bozze; e grazie a Monica, per il prezioso lavoro sulle illustrazioni.