

LA PRODUZIONE AUDIO - LE BASI (6)

La seconda e definitiva puntata prettamente dedicata al missaggio delle tracce di batteria. Dopo la lunga ed esaustiva cura di ogni singola traccia, ci dedicheremo all'applicazione degli effetti ambientali.

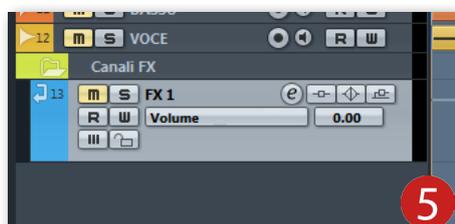
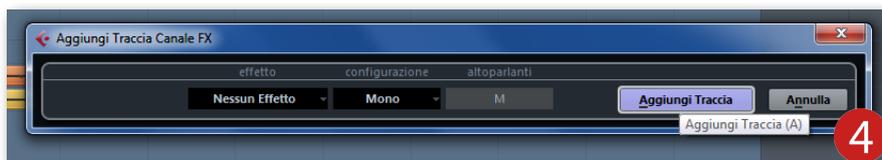
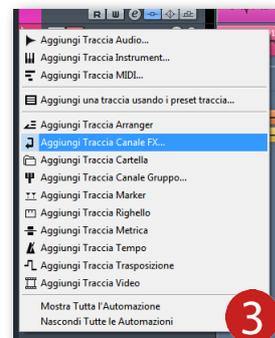
In ambito professionale, in cui lo studio di registrazione è costituito da locali molto grandi e acusticamente ben trattati, è prevista anche la cattura dei riflessi ambientali utilizzabili in seguito durante il missaggio. Purtroppo, questa pratica non è molto indicata nell'ambiente *Home/Computer Recording*, poiché la ripresa dei suoni è realizzata in cantina tra gli scatoloni, oppure nella mansarda dove sarà a malapena possibile stare seduti. Per rimediare a questo inconveniente, e per far sì che le produzioni "casalinghe" siano pressoché soddisfacenti come quelle professionali, si può ricorrere all'utilizzo di determinati processori di effetti, che possono essere di tipo hardware e/o software (Figura 1). Nelle pagine che seguiranno, verrà fatta chiarezza sulla conoscenza dei processori virtuali da utilizzare, ma soprattutto si analizzerà in che modo configurarli all'interno del sequencer.



Creazione delle Tracce FX

I sequencer audio/MIDI danno la possibilità di caricare un numero illimitato di processori di effetti e, in questo caso, saranno riportate le istruzioni per configurare quest'ultimi all'interno di **Cubase**. Innanzitutto tengo a precisare che, la maggior parte dei multitraccia virtuali, mettono a disposizione ben otto mandate effetto **Mono** per canale (**Send**), consentendo l'invio del segnale monofonico a più unità effetto (*plug-in*). Per applicare il riverbero alle tracce di batteria, è necessario innanzitutto creare una o più **Tracce FX** seguendo i passaggi qui sotto:

1. Posizionare il mouse nell'**Elenco Tracce** e fare un clic con il tasto destro del mouse (Figura 2).
2. Nella finestra che appare, selezionare la dicitura **Aggiungi Traccia Canale FX** (Figura 3).
3. Si aprirà un pannello dedicato alla configurazione della **Traccia FX**, in cui è necessario selezionare il tipo di traccia (**Mono**, **Stereo** ecc) e poter inoltre caricare sin da subito l'effetto desiderato (Figura 4).
4. Premere il tasto **OK** per confermare e, in pochi istanti, la **Traccia FX** sarà ora disponibile nell'**Elenco Tracce** contenuta nel proprio raccoglitore (Figura 5). La **Traccia FX** appena creata dispone anche del proprio canale audio, e può essere visualizzato accedendo al mixer di progetto (Figura 6).
5. Ripetere i passaggi da **1** a **4** per creare altrettante **Tracce FX**.



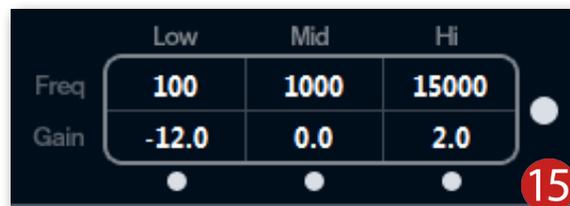
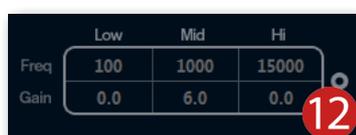
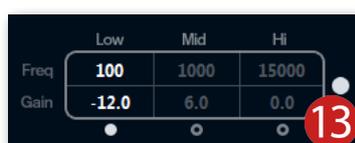
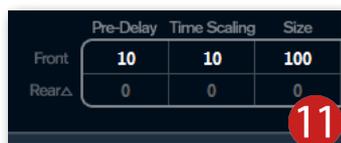
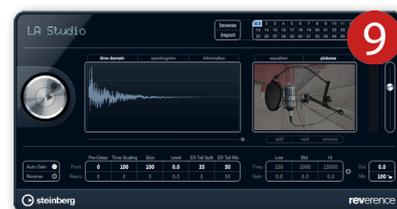
Il riverbero sui panoramici: introduzione

Ancora una volta, le tracce dei panoramici saranno le prime ad avere la priorità assoluta in quanto, come già detto, costituiscono un ruolo decisamente importante nella realizzazione del messaggio di batteria (Figura 7). Considerando che la ripresa panoramica è stata realizzata con due microfoni, costituenti un suono perfettamente stereofonico, si ha la necessità di applicare e configurare un primo riverbero che possa aggiungere lo spazio circostante alla batteria. Sono molteplici i metodi per realizzare questo tipo di pratica, ma i più significativi sono soltanto due e ne anticiperemo di seguito le principali caratteristiche:

- **Uso di due Tracce FX:** è il metodo più infallibile e richiede la configurazione di due **Tracce FX** monofoniche. In pratica, si andrà a caricare lo stesso effetto su ognuna delle **Tracce FX**, preservando così la stereofonia originale.
- **Uso di una Traccia FX:** non da meno rispetto al primo metodo, la creazione di una **Traccia FX** stereofonica prevede il caricamento di un'unità effetti, che sia in grado di elaborare singolarmente i due segnali monofonici e restituisca separatamente i riflessi ambientali sui canali destro e sinistro. Purtroppo, questo tipo di pratica non è sempre realizzabile, poiché non tutti i processori di effetti integrano questa sensazionale particolarità.

Il riverbero sui panoramici #1

Per una migliore comprensione dei già citati metodi, cominceremo con la creazione di due **Tracce FX** mono, che innanzitutto dovranno essere rinominate, per esempio, "**DRUM FX1 LEFT**" e "**DRUM FX1 RIGHT**" (Figura 8). Fare un clic nel primo slot **Insert** della traccia "**DRUM FX1 LEFT**" e selezionare il processore **ReVerence** disponibile nella suite dei plug-in di **Cubase** (Figura 9). Come primo approccio, utilizzeremo il preset caricato di default (**LA Studio**), in quanto è particolarmente brillante ma non eccessivamente invasivo. Una volta caricata l'interfaccia, è necessario diminuire la coda del riverbero, ruotando la manopola **Time Scaling** in senso antiorario (Figura 10). Dopodiché, aumentare il valore di **Pre-Delay** portandolo a 10ms e impostare il fader di uscita (**Out**) al massimo (Figura 11). Il **ReVerence**, di default, imposta il controllo **Mix** sul valore 100% facendo fuoriuscire solo il suono riverberante. Però, nella maggior parte delle situazioni, è consigliabile impostarlo intorno al valore 80-85%, permettendo che nello stadio di uscita sia presente anche una minima parte del segnale asciutto (**Dry**). Sempre rimanendo sul **ReVerence**, potrebbe essere necessario ottimizzare la risposta in frequenza delle riflessioni ambientali, dedicando un po' di tempo alla sezione dell'equalizzatore (Figura 12). Per modificare le frequenze basse (**Low**), è necessario attivare la sezione dall'apposito pulsante e impostare il **Gain** a -12 dB (Figura 13). L'attenuazione delle frequenze gravi è un ottimo metodo per evitare che i riflessi ambientali possano in qualche modo "sporcare" il segnale originale e renderlo fangoso. Spostandosi nella sezione delle frequenze medie (**Mid**), è necessario reimpostare il **Gain** sul valore 0 dB (Figura 14). Di default, le frequenze centrali sono enfatizzate a +6 dB ottenendo degli ottimi risultati sulla traccia di voce, ma nel caso della batteria è molto meglio una risposta riverberante *flat*. Invece, per ottenere un suono riverberante di maggiore vitalità, si potrebbe enfatizzare le frequenze alte (**Hi**), immettendo il valore 15 KHz e regolando il **Gain** ad aggiungere qualche deciBel (Figura 15).



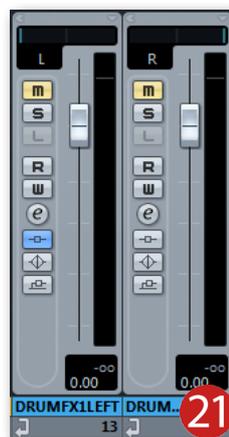
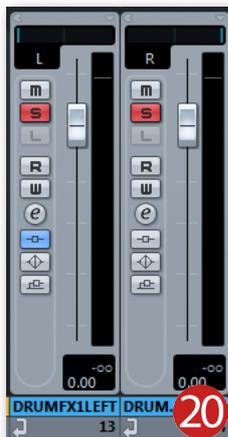
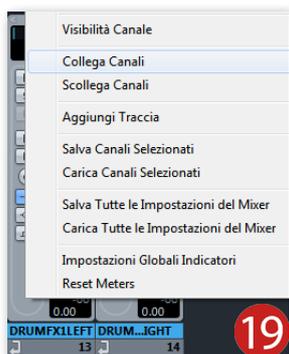
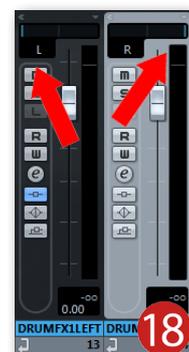
A questo punto, è necessario applicare queste impostazioni alla traccia "DRUM FX1 RIGHT", seguendo i passaggi riportati qui sotto:

1. Aprire il mixer di **Cubase** tramite il comando **F3** da tastiera.
2. Selezionare la traccia "DRUM FX1 LEFT".
3. Fare un clic sul pulsante **Copia Impostazioni del Primo Canale Selezionato**, situato in basso a sinistra nel mixer (Figura 16).
4. Selezionare la traccia "DRUM FX1 RIGHT".
5. Fare un clic sul pulsante **Incolla Impostazioni su Canali Selezionati** situato sotto il pulsante **Copia Impostazioni del Primo Canale Selezionato** (Figura 17).



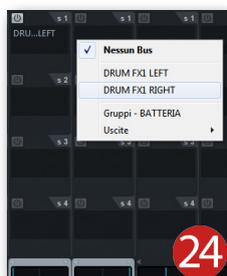
Le tracce effetto sono quasi pronte per aggiungere ambiente alla batteria. Rimane soltanto impostare entrambi i **Pan Pot** nella direzione opposta (Figura 18) e unirle assieme come riportato qui di seguito:

1. Selezionare la traccia "DRUM FX1 LEFT".
2. Tenere premuto il comando **CTRL** da tastiera e selezionare la traccia "DRUM FX1 RIGHT".
3. Fare un clic con il tasto destro su una delle tracce effetto e selezionare la dicitura **Collega Canali** (Figura 19). In questo modo, ogni minima regolazione di uno dei due fader sposterà anche l'altro e viceversa. Inoltre, potranno essere attivate simultaneamente le funzioni **SOLO** e **MUTE** (Figura 20 e 21).



Dopo quest'ultima configurazione, è necessario inviare le tracce di batteria verso quelle **FX**, e ascoltare il suono originale con quello riverberante. Per fare questo è necessario seguire i passaggi qui sotto:

1. Aprire il mixer di **Cubase** tramite il comando **F3** da tastiera.
2. Fare un clic sul pulsante **Mostra Mandate 1-4**, situato in alto a sinistra nel mixer (Figura 22).
3. Fare un clic nella prima mandata della traccia "PAN. LEFT" e selezionare la voce **DRUM FX1 LEFT** (Figura 23).
4. Fare un clic nella prima mandata della traccia "PAN RIGHT" e selezionare la voce **DRUM FX1 RIGHT** (Figura 24).
5. Attivare entrambe le mandate dal rispettivo pulsante (Figura 25).
6. Trascinare entrambi gli slider delle mandate, da sinistra verso destra, e portarli sullo stesso valore. Come punto di partenza potrebbe andare bene impostare le mandate sul livello -9 dB (Figura 26).

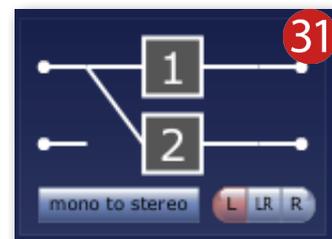
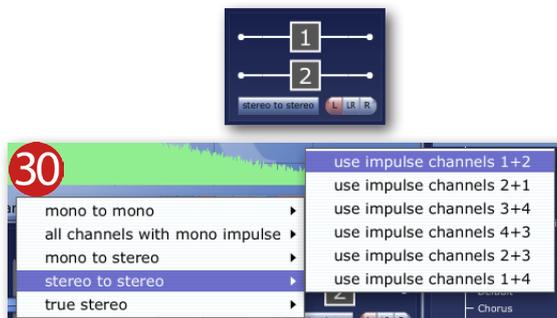


Avviando la riproduzione delle tracce, la batteria dovrebbe cominciare a prendere vita, grazie all'aggiunta dell'effetto ambientale stereofonico. Per riscattare nell'immediato la quantità di riverbero è necessario attivare in alternanza la modalità **MUTE** sulle **Tracce FX**. Ovviamente, se il suono riverberante dovesse risultare invasivo sulle tracce di batteria, è possibile regolarne la giusta quantità tramite i fader di canale (Figura 27). Al contrario, è necessario aumentare il livello delle mandate effetto per una maggiore presenza del riverbero. Qualsiasi regolazione si scelga di impostare, l'importante è ottenere un buon rapporto tra il suono originale (**Dry, asciutto**) e quello riverberante (**Wet, bagnato**).



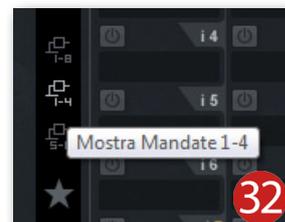
Il riverbero sui panoramici #2

Se vi incuriosisce come applicare il secondo metodo, proseguite pure con la lettura di questo paragrafo! Come già anticipato, è necessario creare una **Traccia FX** stereofonica che dovrà essere rinominata "**DRUM FX1 ST**" (Figura 28). Fare un clic nel primo slot **Insert** di questa traccia e selezionare un processore di effetti che sia in grado di elaborare separatamente i canali sinistro e destro come, per esempio, il **SIR2** (Figura 29). Una volta caricato il preset desiderato, ed effettuate le regolazioni dei parametri, è necessario fare un clic nella sezione di centro e selezionare la dicitura **Stereo to Stereo - Use Impulse Channels 1+2** (Figura 30). In questo modo, ognuno dei due canali viene meticolosamente elaborato tanto da ottenere un effetto *True Stereo*, in cui il riverbero viene generato separatamente per entrambi i lati. Invece, per quanto riguarda i segnali audio mono, questo tipo di pratica permette di aggiungere l'effetto ambientale su entrambi i lati, lasciando inalterato il suono monofonico centrale. Per fare questo si dovrà selezionare l'opzione **Mono to Stereo - Use Impulse Channels 1+2** (Figura 31).



A questo punto, è necessario inviare il segnale delle tracce di batteria a quella **FX**, seguendo i passaggi elencati qui sotto:

1. Aprire il mixer di **Cubase**.
2. Fare un clic sul pulsante **Mostra Mandate 1-4**, situato in alto a sinistra nel mixer (Figura 32).
3. Fare un clic in una mandata vuota della traccia "**PAN LEFT**" e selezionare la voce "**DRUM FX1 ST**" (Figura 33).
4. Fare un clic in una mandata vuota della traccia "**PAN RIGHT**" e selezionare la voce "**DRUM FX1 ST**" (Figura 34).
5. Attivare le mandate dal rispettivo pulsante (Figura 35).
6. Trascinare entrambi gli slider delle mandate, da sinistra verso destra, e portarli sullo stesso valore. Inizialmente potrebbe andare bene impostare le mandate sul livello -9 dB (Figura 36).



Anche in questo metodo, può essere necessario rivedere in corso d'opera l'intensità tra il segnale originale e quello riverberante, regolando i fader di canale delle **Tracce FX**. A prescindere dal genere musicale, è importante ottenere un buon bilanciamento tra il segnale originale e quello riverberato, al fine di evitare un prodotto troppo asciutto e sordo oppure estremamente bagnato e privo di corposità.

Il riverbero sulla cassa

Ritornando sui passaggi del primo metodo, andremo ad aggiungere l'effetto ambientale anche ai fusti della batteria. Di norma, nei generi *rock* e *heavy-metal*, la cassa non necessita di alcun tipo di riverbero presentandosi compatta e aggressiva, senza nessun allungamento dell'involuppo sonoro originale. Invece, nelle produzioni di musica *jazz* e *blues*, la cassa dovrà essere trattata con una buona quantità di riverbero andando così a colmare l'atmosfera dell'intero *ensemble*. Per inviare il segnale di cassa alle **Tracce FX**, è necessario effettuare i seguenti passaggi:

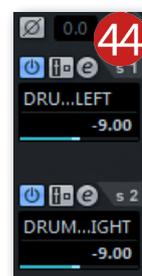
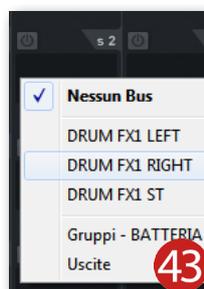
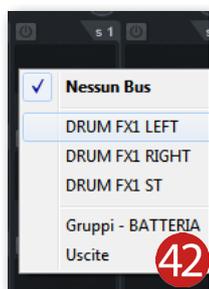
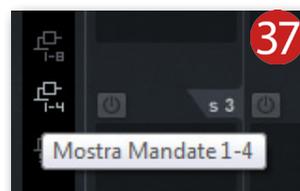
1. Aprire il mixer di **Cubase**.
2. Fare un clic sul pulsante **Mostra Mandate 1-4** situato in alto a sinistra nel mixer (**Figura 37**).
3. Fare un clic nella prima mandata della traccia di cassa e selezionare la voce "**DRUM FX1 LEFT**" (**Figura 38**).
4. Fare un clic nella seconda mandata della traccia di cassa e selezionare la voce "**DRUM FX1 RIGHT**" (**Figura 39**).
5. Attivare le mandate dai rispettivi pulsanti (**Figura 40**).
6. Trascinare entrambi gli slider, da sinistra verso destra, e portarli sullo stesso valore (**Figura 41**). Come prima impostazione, si potrebbe regolare le mandate sul valore -9 dB, ma dovranno essere sicuramente ottimizzate in base alla situazione.

Come avrete notato, la cassa necessita la configurazione di ben due mandate in quanto, il segnale audio monofonico dovrà rimanere tale anche sul processore di effetti. In altre parole, il livello delle mandate dovrà essere univoco al fine di evitare uno sbilanciamento del suono nel campo stereofonico.

Il riverbero sul rullante

Il rullante, essendo uno tra i fusti più importanti dell'intero set, ha bisogno di essere risaltato anche con i riverberi ambientali. Come già visto per la cassa, la quantità di riflessioni ambientali dovrà essere ottimizzata in base al genere musicale. Nel genere *rock* e affini, il rullante e la cassa rappresentano "il motore" dell'intero *ensemble*, restituendo un ottimo *groove* musicale. Nella musica leggera, invece, questo fusto potrebbe necessitare non solo di uno o più riverberi, ma anche di qualche "rintocco" da parte dell'effetto Delay, oppure altre sperimentazioni con processori, quali il Flanger e/o Chorus! Per inviare il suono di rullante alle **Tracce FX**, è necessario seguire i passaggi qui sotto:

1. Aprire il mixer di **Cubase**.
2. Fare un clic sul pulsante **Mostra Mandate 1-4**, situato in alto a sinistra nel mixer.
3. Fare un clic nella prima mandata della traccia di rullante e selezionare la voce "**DRUM FX1 LEFT**" (**Figura 42**).
4. Fare un clic nella seconda mandata della traccia di rullante e selezionare la voce "**DRUM FX1 RIGHT**" (**Figura 43**).
5. Attivare le mandate facendo un clic sul pulsante dedicato.
6. Trascinare entrambi gli slider delle mandate, da sinistra verso destra, fino al raggiungimento del valore -9 dB (**Figura 44**). Anche in questo caso, come per la cassa, la quantità di segnale da inviare, dovrà essere sicuramente riveduto in base al tipo di produzione.



Le istruzioni sopracitate, valgono nel caso in cui il rullante sia stato posizionato al centro del campo stereofonico, ma se il missaggio richiede di spostarlo verso destra (o sinistra), potrebbe risultare interessante ottimizzare le mandate effetto. In pratica, se il rullante è “panpottato” leggermente sul canale destro, è necessario diminuire l'intensità delle riflessioni su questo lato ed enfatizzarle sul canale opposto. In questo modo, si ottiene una maggiore fedeltà dello spazio attorno allo strumento.

Il riverbero sui tom (e timpani)

Le riflessioni ambientali aggiunte precedentemente sui panoramici, possono risultare sufficienti anche per i tom e i timpani, ma in alcune situazioni il riverbero su quest'ultimi farà sicuramente ottenere un prodotto dalle sonorità più reali. Quando si va ad aggiungere il riverbero su tom e timpani, bisogna fare molta attenzione soprattutto alla quantità di riflessi che andremo a impostare, poiché potremmo trovarci in una situazione dove la cassa e il rullante sembrano suonare in un ambiente molto piccolo, mentre gli altri fusti nel mezzo a un androne... In altre parole, è buona regola ottenere un suono di batteria ben bilanciato e dai riflessi controllati, evitando di percepire l'intero set suonare in due ambienti completamente differenti. Qui di seguito sono indicati i passaggi per aggiungere il riverbero ai tom e ai timpani:

1. Aprire il mixer tramite il comando rapido da tastiera **F3**.
2. Fare un clic sul pulsante **Mostra Mandate 1-4**.
3. Fare un clic nella prima mandata della traccia del tom piccolo e selezionare “**DRUM FX1 LEFT**”.
4. Fare un clic nella seconda mandata della traccia del tom piccolo e selezionare “**DRUM FX1 RIGHT**”.
5. Attivare le mandate dai rispettivi pulsanti.
6. Ripetere i passaggi **3, 4 e 5** per configurare le mandate sia sulle tracce degli altri tom, sia su quelle dei timpani, ottenendo una situazione come quella riportata in **Figura 45**.

Tenendo in considerazione che questi fusti sono già stati disposti nell'intero campo stereofonico (tom piccolo a destra, tom medio in prossimità del centro, primo timpano leggermente a sinistra, secondo timpano interamente a sinistra), si ha la necessità di rispettarne le riflessioni ambientali. Per un migliore apprendimento impostate le mandate come riportate qui di seguito:

Tom piccolo:

- 1° Mandata **DRUM FX1 LEFT**: -9 dB
- 2° Mandata **DRUM FX1 RIGHT**: -15 dB

Tom medio:

- 1° Mandata **DRUM FX1 LEFT**: -9 dB
- 2° Mandata **DRUM FX1 RIGHT**: -12 dB

Primo timpano:

- 1° Mandata **DRUM FX1 LEFT**: -12 dB
- 2° Mandata **DRUM FX1 RIGHT**: -9 dB

Secondo Timpano:

- 1° Mandata **DRUM FX1 LEFT**: -15 dB
- 2° Mandata **DRUM FX1 RIGHT**: -9 dB

Ovviamente, i valori riportati qui sopra, sono indicativi per avere un buon punto di partenza, ma possono subire delle variazioni durante il missaggio. Avrete fatto caso che, il suono riverberante, è di maggiore intensità sul lato opposto rispetto a dove è situata la traccia originale. Per fare un esempio pratico, supponiamo che la traccia del tom piccolo sia situata sulla destra del campo stereofonico, le riflessioni di quest'ultimo dovranno spiccare sul lato sinistro. Al contrario, se prendiamo in esame la traccia del secondo timpano, quest'ultimo verrà ascoltato interamente sul lato sinistro del campo stereofonico e il proprio suono riverberante sulla destra.



Vi starete domandando, per quale motivo si va ad aggiungere una minima riverberazione anche sul lato in cui è collocata la traccia originale, non è vero? La risposta è molto semplice e cercherò di spiegarla in poche parole. Qualsiasi segnale monofonico nettamente “dry” (*asciutto, esente da spazio e profondità*), se spostato su di un lato del campo stereofonico, è percepito come “appiccicato” all’altoparlante risultando quindi a ridosso dell’ascoltatore. Per evitare questo, si tende ad aggiungere una minima quantità di riverbero anche nella zona in cui è posta la traccia, al fine di “spiccarla” dal punto di ascolto, e quindi portarla poco più indietro.

Un secondo riverbero!

Giunti a questo punto, il messaggio di batteria potrebbe essere ultimato proseguendo con la cura delle altre tracce di progetto, ma è pratica comune aggiungere altri riverberi sui fusti soprattutto per ottenere maggiore profondità e larghezza stereofonica. Se il primo riverbero era adatto a ricostruire un ambiente di medie dimensioni e dal suono controllato, adesso potremmo aggiungere altre riflessioni ambientali con il decadimento più lento e dal sapore vivace. Per impostare il secondo riverbero, si potrà rimanere attinenti a tutto ciò finora analizzato, creando quindi due nuove **Tracce FX** rinominate rispettivamente “**DRUM FX2 LEFT**” e “**DRUM FX2 RIGHT**” (Figura 46 e 47). Dopodiché, su queste nuove tracce, dovrà essere caricato lo stesso processore di effetti impostando i parametri sui medesimi valori che potranno essere modificati in base alle vostre esigenze. Vorrei però sottolineare che, l’aggiunta di due o più riverberi sullo stesso strumento, potrebbero far affiorare alcune indesiderate cancellazioni di fase, dando vita a un prodotto sonoro mediocre. Per evitare questo tipo di problematica, è necessario attivare la modalità **SOLO** su tutte le **Tracce FX** in questione e verificare eventuali problemi sulla fase tra i riverberi, servendosi degli appositi pulsanti disponibili su ogni canale (Figura 48).

