

UN VIAGGIO NELL'USO DEI SYNTH CON ENRICO COSIMI

Gabriele Agosta | [Recensioni - Libri e manuali](#)
06/03/2018 alle 08:15

48

SHARES



Come annunciato qualche tempo fa proprio qui su Musicoff, [Curci Editore](#) inaugura un nuovo marchio dedicato alle pubblicazioni studiate appositamente per i professionisti del settore musica, e lo fa pubblicando un volume curato da una vera e propria autorità nel campo della musica elettronica.

Il nome di **Enrico Cosimi** è, infatti, più che noto tra gli addetti ai lavori e gli appassionati, si tratta infatti di uno dei più grandi conoscitori del mondo dei sintetizzatori e della musica elettronica in genere a livello nazionale, e non solo; personalmente possiedo ancora e custodisco gelosamente la mia copia del suo **Analog e Virtual Analog - Come Funziona un**

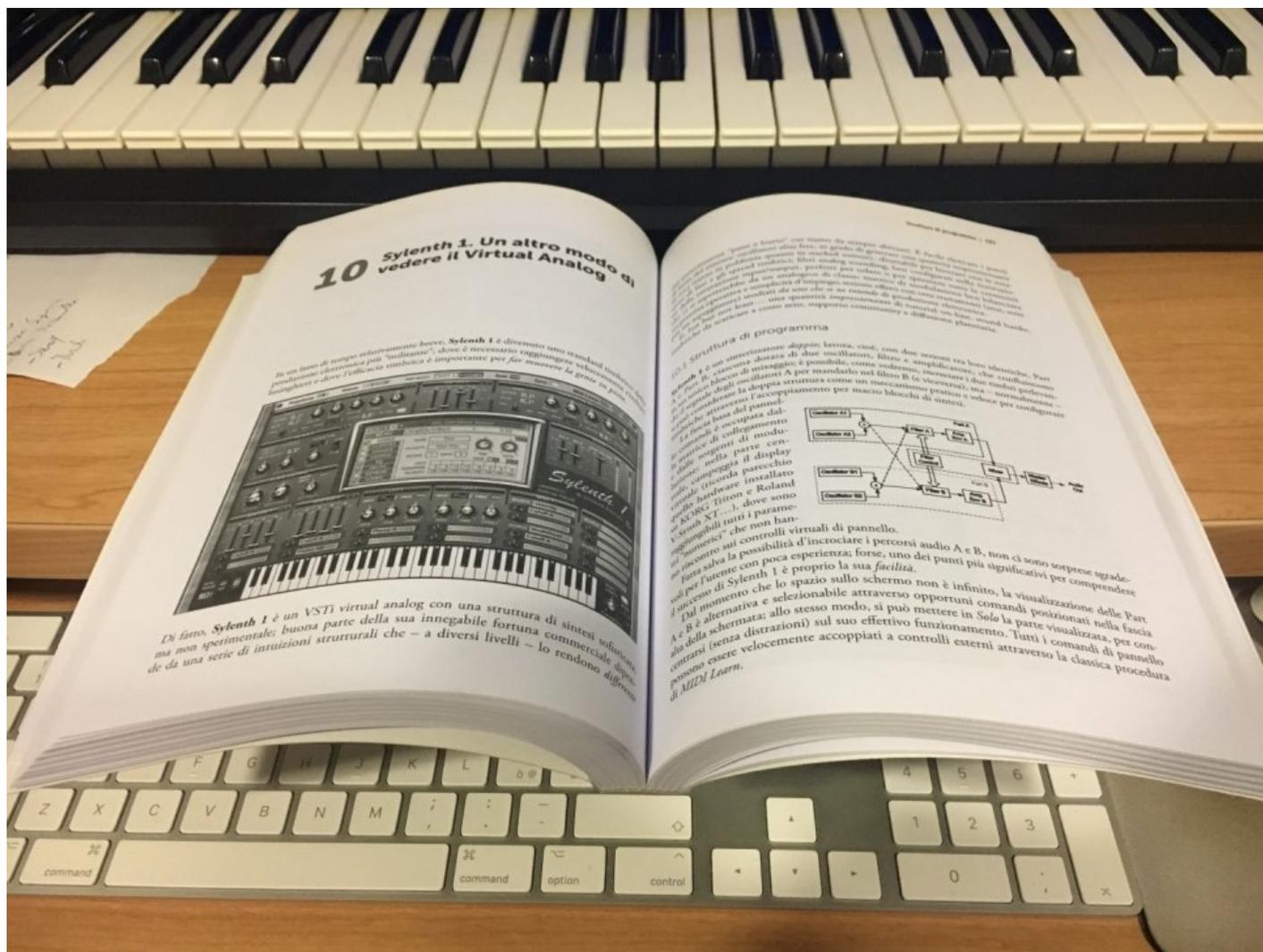
Sintetizzatore, che oltre un decennio fa mi permise di iniziare a squarciare il velo di impenetrabilità che si interponeva tra me e quei fantastici ma incomprensibili strumenti. Nel frattempo il buon Enrico non è stato con le mani in mano, ed ha sfornato altri volumi ben più corpolenti che di fatto sono anch'essi degli ottimi punti di partenza per chi abbia voglia di farsi una cultura in questo settore degli strumenti musicali.



L'ultima fatica quindi, **Sintetizzatori Virtuali**, è la naturale evoluzione di un percorso iniziato analizzando concetti universalmente applicabili a tutti gli strumenti sintetici. Il volume infatti si apre con una premessa che, brevemente ma efficacemente, stabilisce i parametri chiave secondo cui approcciarsi all'utilizzo di un sintetizzatore, fisico o virtuale che sia.

A partire dal successivo capitolo, il libro passa in rassegna una serie di **13** diversi strumenti virtuali, selezionati ed ordinati in una precisa sequenza di crescente complessità (e quindi crescenti possibilità sonore), ognuno dei quali viene approfonditamente analizzato e studiato nelle sue parti componenti, nelle sue caratteristiche peculiari e nei punti di forza. Si va dalla classica sintesi sottrattiva basata sul "modello" **Moog** trattato da **Native Instruments** e **Arturia**, passando alla **FM** sviluppata sempre da Native Instruments e **Ableton**,

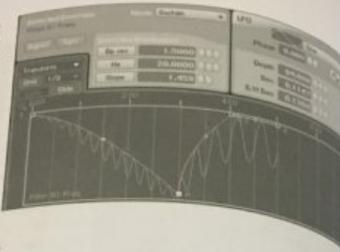
per poi inoltrarsi in territori più complessi come **Absynth** (sempre N.I.), **Ableton Sampler**, **Reaktor**, **Sylenth1**, **Serum** e **Diva**.



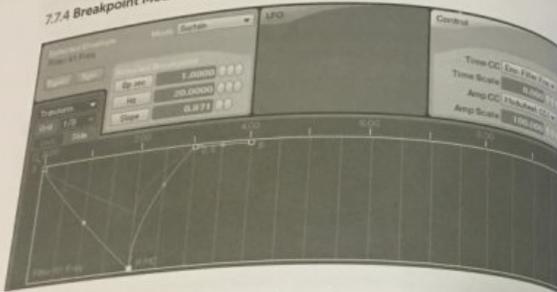
La sintesi sonora non sembra avere segreti per Enrico, che in coda al volume aggiunge anche una interessante piccola sezione pratica, in cui fornisce in modo approfondito ma schematico delle indicazioni operative per realizzare timbriche sintetiche tra le più comuni, utilizzando tre degli strumenti analizzati nel resto del libro. Un simpatico *addendum* che invoglia il lettore ad inoltrarsi nella sperimentazione, avvantaggiato dal fatto di avere una base solida da cui partire.

• velocità e comportamento ciclicamente fluido o quantizzato in step discreti (in tal caso, la modalità operativa è a tutti gli effetti, assimilabile a quella di un Sample & Hold).

Ricordiamo che i due comportamenti modulanti, Env ed LFO, vengono sommati insieme e non moltiplicati.



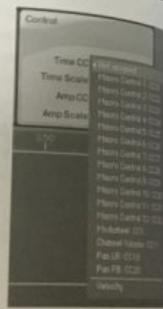
7.7.4 Breakpoint Modulation



Ogni Breakpoint selezionato (nell'immagine qui sopra, il BP selezionato è quello con il quadratino riempito in colore acceso) può essere sottoposto a Time Scale Modulation ed Amplitude Modulation, cioè modulato nei suoi due valori di asse orizzontale (tempo) e verticale (ampiezza).

Le sorgenti di modulazione selezionabili comprendono il consueto corredo di Macro Control indirizzabili (ulteriori particolari in seguito), la Modulation Wheel, il Channel Volume, il Panpot LR e FB, la Key Velocity.

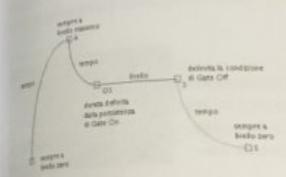
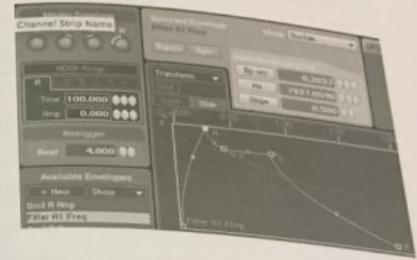
Ciascun BreakPoint è modulabile specificando una scala di contrazione/dilatazione bipolare per il parametro di tempo ed una seconda, analoga, scala di modulazione per il parametro di Livello.



L'interazione tra polarità della modulazione e risultato ottenibile deve essere verificata con una certa cautela, ricorrendo all'ausilio grafico della doppia visualizzazione in Envelope Editor Page.

7.7.5 Si può avere un involuppo "normale"?

Prima e poi, nella pratica con Absynth 5, si sente la necessità di poter lavorare con un involuppo che si componi come il classico sistema a quattro stadi ADSR concepito da Moog e Caschewsky negli anni '60 dello scorso secolo. Per questo motivo, è stato implementato un Master Envelope, ovvero una logica di funzionamento che permette di agganciare quattro macro controlli Attack, Decay, Sustain e Release a qualsiasi Breakpoint presente nell'involuppo precedentemente programmato. In questo modo, dopo aver mappato i quattro controlli ad altrettanti MIDI Controllers hardware, qualsiasi involuppo presente in Absynth 5 può essere regolato in tempo reale con la velocità con cui si lavora su un involuppo analogico di vecchia scuola. Anticipiamo che ciascuno stadio del nostro ADSR virtuale può comprendere più di un Breakpoint, permettendo quindi la configurazione di strutture complesse e poliarticolate facilmente regolabili con un unico macro comando.



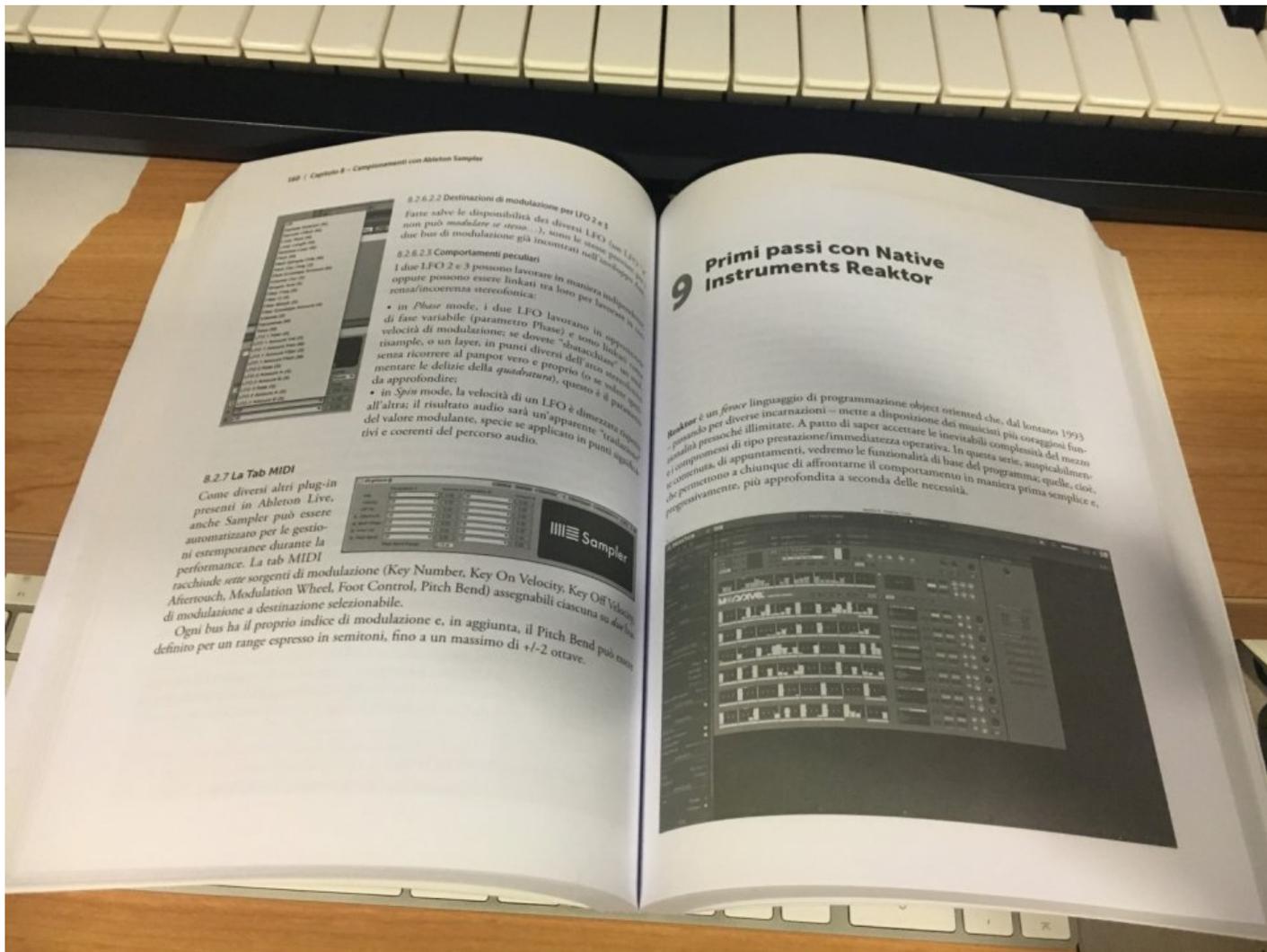
7.7.5.1 Un ripasso veloce

Il comportamento dell'involuppo ADSR tradizionale è caratterizzato da precise ricorrenze funzionali:

- Il primo segmento di Attack Time parte sempre da zero, cioè dal livello minimo, e giunge sempre il massimo valore consentito.
- Il secondo segmento di Decay Time parte sempre dal massimo livello consentito, giunto in precedenza con l'Attack e, da questo, si salda con il Sustain Level.

Oggi giorno l'offerta sul mercato dei Virtual Instruments è davvero enorme, soprattutto per quanto riguarda il mondo dei sintetizzatori.

Il libro di Cosimi risulta quindi estremamente utile come guida per farsi un'idea molto precisa di cosa poter scegliere in base alle proprie esigenze, e poter sfruttare al meglio ciò che si decide di utilizzare.



Per avere maggiori informazioni sul libro, consultate il [sito di Curci Editore](#).



Commenta