

COMPUTER MUSIC STUDIO

€ 6,90 • LUGLIO/AGOSTO 2012 • WWW.COMPMUSIC.IT

ISSN 2039-4217 - Anno VII - Mensile - Poste Italiane SpA - Sped. in abbonamento Postale - D.L. 353/2003 (conv. in L. 27/02/2004 n. 46) art. 1, comma 1, DCB Milano.

Sabino Cannone

Mix e sound design

La voce distorta
Prevenzione e correzione

Inchiesta
La preproduzione

L'arte del campionamento

Classici Metallizzati
Kiss

 **tecniche nuove**

ISSN 2039-4217 20006



Adam A77X | Real Sound Lab ConEq | Universal Audio Apollo | Roland R-Mix | Hercules DJ Console MK4

INTERVISTA

di Luca Pilla

SABINO CANNONE IL SOUND DESIGN NEL MIX

Sabino ha bisogno di poche presentazioni. Chi ci segue lo conosce per i suoi interventi nelle nostre inchieste, chi acquista musica italiana può leggere i suoi credit in molte produzioni.

All'estero, Sabino è invece molto conosciuto per le sue library di IR e campioni di batteria, sotto il marchio di MoReVoX, utilizzate da sound engineer di fama, impiegati in colonne sonore di film blockbuster. Il suo nome è legato ad alcuni software e App per la musica e, più recentemente, ha prodotto tutti i campioni e il sound design per la nuova batteria italiana Mark Drum, che sta cambiando le carte in tavola sul concetto di batteria elettronica per batterista. L'occasione per l'intervista è l'apertura ufficiale, a Milano, della sua nuova mixing room, chiamata semplicemente MoReVoX Studio e inserita nelle strutture di Effetto Note.

Luca Pilla: Gli altri smantellano lo studio e tu decidi di creare una mixing room!

Sabino Cannone: Parallelamente al mio studio storico in Puglia, cercavo un posto stabile, per questioni logistiche, a Mi-

lano, che soddisfacesse le mie attuali esigenze. Negli anni mi sono sempre più dedicato al sound design e al mix, meno alla registrazione.

Per me era prioritario trovare lo spazio per una mixing room, di dimensioni contenute, dove lavorare da solo o con poche persone.

LP: Quale è stata la base del progetto e cosa hai deciso di inserire permanentemente?

SC: Volevo avere una regia 5.1 per i progetti di sound design e per il mix di DVD multicanale. Per queste condizioni è necessario avere precisione nel progetto acustico, che è stato affidato a Michele Cucchi, uno dei migliori designer italiani. La mixing room ha una superficie di circa 20 mq, è presente un piccolo booth e il sistema di monitor 5.1 è costruito con i nuovi mo-



nitor Neumann. I convertitori al momento sono i classici Avid 192 I/O. L'outboard, essenziale, è selezionato dalla mia esperienza di tutti questi anni. Amo gli equalizzatori e ho inserito un GML 8200, un prototipo di Mark Audio, un Chandler LTD-1, un Amek 9098, un Avalon 737sp, un Millennia STT-1, un Thermionic Early Bird 2.2 e la mia arma segreta: un vecchio equalizzatore tedesco K&H UE400.

La scelta dei compressori, oltre all'Avalon 737sp e al Millennia STT-1, è caduta su Empirical Labs Distressor e Fatso, e su Rupert Neve Design 5043. I plug-in comprendono i classici Waves, ma anche McDSP e Massey.

Poi ci sono i due Evol Audio Fucifer, la quintessenza della distorsione armonica analogica. Per il summing mi piace passare le tracce nel Thermionic Fat Bustard, anche solo per alcuni bus del mix.

LP: Sei famoso per i tuoi timbri molto analogici e talvolta distorti. Più hardware o più software?

SC: Ho preferito affidarmi soprattutto all'hardware e in particolare ai due Fucifer. Sfrutto anche la distorsione armonica che può introdurre l'Early Bird e il Fat Bustard.

Tra i plug-in, per produrre quel suono analogico ricco di distorsione armonica, lavoro con Avid Heat e ReelTape, Crane Song

Phoenix e il vecchio, ma sempre utile, Lo-Fi fornito di serie con Pro Tools.

LP: Basi tutto il tuo lavoro su Avid Pro Tools, che versione stai usando?

SC: Sono ancora sulla versione 9 con un HD3, perché non posso permettermi di interrompere il lavoro nel caso di bug.

LP: Non hai alcuna superficie di controllo in studio o un mixer, a parte il Fat Bustard. Come ne pensi della somma ITB e OTB?

SC: Una non esclude l'altra, partendo dal presupposto che sono un sostenitore del mix ITB. Il mix passato in un sommatore colorato ha senso per me al fine di dare colore e non per alcuna ragione dinamica.

Otengo il mio suono ITB con l'uso di plug-in e stando attento alla struttura del gain. Si riesce a ricreare stadi di distorsione armonica anche in Pro Tools, nel rispetto della struttura del gain digitale.

LP: Dividi il tuo lavoro tra il mix e il sound design, come sono cambiate le proporzioni durante questi anni?

SC: Professionalmente, sono impegnato nel sound design con MoReVoX da oltre dieci anni. Oggi questa attività copre circa il 50% del mio lavoro. Questa scelta nasce dal fatto che il sound design è per me stimolante e contribuisce ad accrescere la mia creatività.

La produzione discografica attuale si basa sui canoni della velocità, c'è sempre meno tempo per sperimentare e cercare qualcosa di alternativo dal punto di vista sonoro. Bisogna arrivare solo al prodotto e vige molto il preset. La fase di produzione in studio o il mix è diventata una voce sempre meno rilevante nei budget di produzione.

LP: Con budget così risicati, gli studi hanno ragione d'esistere?

SC: Ci sono produttori talmente bravi che non vale la pena andare in studio e spendere anche poco. Con quei budget non si può andare a lavorare in uno studio professionale e con un fonico esperto. Se il produttore riesce a realizzare il mix, non vedo perché debba andare in studio, dove magari il fonico non ha neanche l'esperienza così vasta come il produttore o il team di produzione.

Può avere senso andare in studio quando c'è un budget, in quel caso il fonico e lo studio possono fare la differenza. L'unione di più professionisti per me è fondamentale e non va considerata in modo matematico, cioè 1+1 non fa 2 ma può fare molto di più, perché spesso si innescano sinergie in grado di moltiplicare il valore delle proprie competenze individuali.

Si riesce a ricreare stadi di distorsione armonica anche in Pro Tools, nel rispetto della struttura del gain digitale.

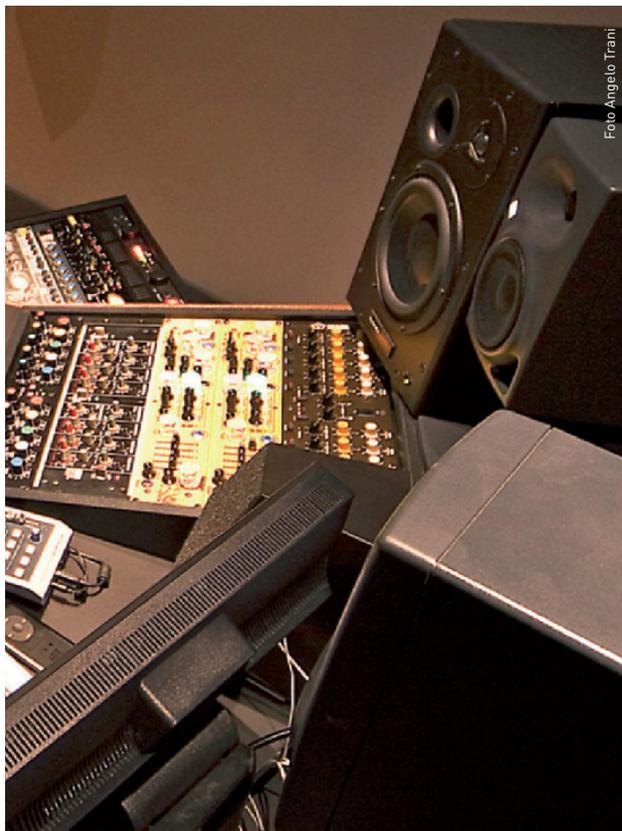


Foto Angelo Trani



Foto Angelo Trani

LP: Il mercato discografico italiano è in grado di cogliere queste differenze?

SC: A volte sì, a volte no, dipende dalla qualità delle produzioni.

LP: In questa struttura, ti muovi diversamente per il mix e il sound design?

SC: Il mio setup è identico per mix e per il sound design, con flussi di lavoro differenti in fase iniziale. L'approccio timbrico al mix è però identico a quello per il sound design.

LP: Di che cosa ti stai occupando ora come sound design?

SC: Ho completato i factory preset di Mark Drum e sto lavorando su nuovi preset, tra i quali quelli di Danny Gottlieb (storico batterista di Pat Metheny). Sto completando anche una libreria nuova per Drumagog e sto ultimando la conversione delle mie library per Auria, la nuova App per iPad che rivoluzionerà probabilmente il concetto di DAW. Naturalmente sono in piedi molti altri progetti.

LP: E invece come mix?

SC: Sto collaborando a una serie di progetti con David Kahne, produttore di Paul McCartney e Regina Spektor, tra cui quello di Ingrid Michaelson.

LP: Stando in Italia, si riesce a lavorare nel sound design internazionale?

SC: Bisogna lavorare molto di più per farsi conoscere e viaggiare molto. Tolta l'esperienza fantastica con Mark Bass, un'azienda italiana che ha una forte mentalità internazionale, e Overloud con la quale ho il piacere di collaborare (fra gli ultimi progetti c'è la creazione dei preset di Breverb2), io lavoro prevalentemente con marchi stranieri. MoReVoX ha tra l'altro un mercato italiano inferiore all'1%.

LP: Quale è stato il processo di creazione dei campioni e dei preset di Mark Drum?

SC: La differenza sostanziale nel progetto è che i campioni dovevano essere suonati da un batterista e da uno strumento con una sua curva dinamica, cosa che non conoscevo all'inizio. Nei sample ho seguito il mio approccio: ho registrato la batteria con un sistema custom per ricreare la stereofonia di ascolto dal punto di vista del batterista. Ho trattato i campioni con il classico processing inserendo, dove potevo, distorsione armonica, con molto uso di compressori ma salvaguardando la dinamica, con un elevato



Foto Angelo Trani

RMS ma senza ottenere un effetto troppo esplosivo e che rimanesse naturale. La dinamica di esecuzione doveva essere realistica come sulla batteria acustica.

LP: Hai detto che il tuo approccio al sound design è simile a quello del mix: come hai ottenuto casse così potenti e precise?

SC: Generalmente applico un equalizzatore con un filtro HPF a 30 Hz con pendenza a 12 dB/Oct. Poi, se ci sono difetti, tendo a equalizzare con un bell con Q con valore massimo tra 1,5 e 2, sottraendo tra i 250 e i 400 Hz. A questo punto il campione passa nel compressore, senza filtro sul sidechain, con tempi di attacco medio, tempi di rilascio medio veloci e un massimo di 4 dB di riduzione del gain, con rapporti di compressione mai superiori a 4:1. Preferisco usare un compressore a tecnologia VCA. Una volta compressa, equalizzo nuovamente la cassa, dando dei boost in zone intorno a 60 Hz e ai 120 Hz, con un paio di bell stretti, mediamente in relazione all'intonazione della cassa. Aggiungo dei boost sulla parte alta intorno agli 8 kHz. A volte si rende necessaria un'attenuazione intorno ai 4 kHz, specialmente se si usa in ripresa il classico AKG D112. A seguire, utilizzo plug-in o hardware per aggiungere distorsione armonica.

LP: Parliamo del rullante.

SC: Utilizzo sempre una multimicrofonazione e già in ripresa inserisco il Fucifier, per avere un segnale distorto in registrazione. Bisogna però ridurre la quantità di rumore introdotto da Fucifier quando è usato come semplice preamplificatore colorato. Eseguo il bilanciamento tra le varie sorgenti, dalle quali ottengo un segnale mono dai microfoni ravvicinati e stereo da quelli ambientali e overhead. Con più microfoni è importante gestire bene le relazioni tra le fasi delle tracce. Per farlo passo da Waves InPhase, molto comodo e preciso. Sulla somma uso un plug-in di distorsione armonica, come Reeltape e Phoenix. Sul microfono che riprende la parte inferiore del rullante applico sempre un HPF a 200 Hz, per togliere la cassa e il rumble. Anche sulla somma inserisco un semplice HPF intorno a 150 Hz ma con una pendenza minima di 6 dB/Oct. Ottenuto il giusto bilanciamento tonale, applico un compressore, quasi sempre VCA, con tempi di attacco lenti e tempi di rilascio medi o veloci, sempre con la regola di non comprimere oltre i 4 dB di riduzione del gain. Spesso applico alla traccia compressa l'SPL Tran-

sient Designer. Per la somma delle diverse tracce mi piace applicare anche la compressione parallela.

LP: Lavori come sound designer anche sui riverberi con la creazione di impulsi. Come hai cambiato l'approccio in questi anni?

SC: Gli impulsi MoReVoX sono differenti rispetto agli altri, perché attraverso il processo custom di creazione sono riuscito a dare ai riverberi una densità superiore rispetto a quello che ci si aspetta da un riverbero a convoluzione. Sono impulsi ampiamente usati anche da Michale Brauer e Joe Barresi. Anche qui la distorsione armonica gioca un ruolo importante, più che la ripresa e l'ambiente stesso.

LP: Quali sono le basi teoriche e pratiche necessarie per fare sound design?

SC: Mi piace pensare che il sound designer sia un fonico con il loudness inserito! Devi avere di base lo stesso approccio di un sound engineer, però ci sono due caratteristiche fondamentali da considerare. La prima è avere una spiccata indole creativa. La seconda è

avere una fortissima predisposizione analitica e di gestione dei database, perché gran parte del lavoro del sound designer è la gestione di un gran numero di campioni. La libreria factory di Mark Drum è composta ad esempio da circa 11.000 campioni e bisogna sapere in qualsiasi momento come passare dal kit al singolo campione. Nel caso degli impulsi valgono le stesse regole, ma si ha a che fare con un numero inferiore di file. Non bisogna mai perdere di vista il progetto globale e non smarrire il percorso, rimanendo coerenti con gli obiettivi iniziali. Suggerirei a una persona interessata di iniziare studiando i principi del suono e le tecniche di registrazione e di mix.

LP: Oggi sembra esserci un'esplosione di sound designer, eppure i veri sound designer riconosciuti come tali sono pochi, come mai?

SC: Secondo me c'è un errore di definizione e di ruoli. Per esempio molto spesso i selector, chiamati per creare musiche, suoni e sottofondi musicali per eventi, amano definirsi sound designer. Il selector è un lavoro che richiede le sue competenze, ma il sound designer produce il suono dalle sue radici, andando a cercare la sorgente originale che in molti casi non è neanche un suono.

www.morevox.com

© RIPRODUZIONE RISERVATA

Plug-in

Sabino Cannone ha collaborato allo sviluppo dei plug-in Wavemachine Drumagog 5, Wavemachine Auria, TLSpace, Wavemachine Voice Band, Overloud Breverb2, Native Instruments Reflektor, Expansion DCAM Amber-Cyper-Fusor-Strobe, SPL DrumXchanger, Wavemachine iGOG, Expansion GEIST, Knufinke SIR2, Mark Drum, TL DrumRehab.

La produzione discografica attuale si basa sui canoni della velocità, c'è sempre meno tempo per sperimentare e cercare qualcosa di alternativo dal punto di vista sonoro.

I plug-in ai quali Sabino ha partecipato nello sviluppo. La lista è nel box dedicato.

