

I preparativi della PDU per la registrazione dell'anno 2000

Massimiliano Pani, produttore esecutivo della PDU Records, a Lugano (Svizzera) stava camminando nello studio per controllare con Carmine Di, l'ingegnere del suono, come stava procedendo il progetto del nuovo album.

"Mi spiace, Max", dice Carmine "ma temo che non avremo nemmeno una chitarra per martedì".

"Ho appena parlato con Minotti" aggiunge "e mi ha detto che hanno dovuto cancellare il volo di domani a causa del tempo pessimo".

"Hai provato a contattare Braido?" chiede Massimiliano "so che ci costerà di più, ma è il migliore tra i solisti nell' *hard-rock* , e se fosse disponibile .".

"Sfortunatamente" lo interrompe Carmine "ero al telefono con lui 5 minuti fa, ha una *session* programmata per mercoledì mattina a Parigi. Non può".

"Siamo veramente sfortunati" si lamenta Massimiliano Pani "sembra che l'intero progetto dell'album fallirà solo perché non possiamo avere un chitarrista che possa essere qui martedì! E' la seconda volta in tre mesi che una cosa del genere succede. Cosa possiamo fare?".

"Non so" risponde Carmine "a meno che non introduciamo la tecnica del RR".

"*Remote Recording*" dice Massimiliano "ne ho sentito parlare molto e credo abbiano qualcosa del genere a Milano e a Londra. So che è molto cara ma . devo pensarci su".

La *Remote Recording* fu sviluppata alla fine degli anni '80, come una tecnologia che permetteva a produttori e tecnici del suono di registrare *on live*, concerti negli stadi, nel confort di uno studio di registrazione, senza dover affittare gli speciali mezzi di trasporto comunemente usati per portare quasi l'intero studio al luogo fisico dello spettacolo. All'inizio questa tecnologia era solo una versione più potente del già esistente Radio Microfono, un semplice microfono che utilizzava le onde radio, invece dei soliti cavi, in grado di trasmettere segnali acustici. Negli anni '90, comunque, con il crescente successo della comunicazione satellitare (SCT) e lo sviluppo in Europa del GSM per i telefoni cellulari, i designer della tecnologia RR iniziarono a integrare immagini a elementi sonori e cominciarono a pensare che questa tecnica potesse essere un modo per far ritrovare insieme, nello stesso evento musicale, musicisti diversi distanti tra loro anche centinaia di miglia.

Nel 1992 la RR fu largamente pubblicizzata nel campo della registrazione professionale, quando Frank Sinatra e Bono degli U2, insieme registrarono una versione mesmerica "da un capo all'altro dell'Atlantico" della canzone "I've Got You Under My Skin". Il duetto fu pubblicato

su un CD che vendette milioni di copie in tutto il mondo, facendo diventare la tecnica RR un argomento di discussione nelle maggior compagnie e industrie discografiche.

Circa una dozzina fra *major* e *studios* europei e americani (tra i quali *Abbey Road*, lo studio dove i Beatles registrarono i loro album, e il *Power Station* di New York, lo studio maggiormente attrezzato degli USA) adottarono presto questa nuova tecnologia, definendola la "tecnica di registrazione del futuro".

Ecco in breve la spiegazione di come funziona la tecnologia RR (vedi figura 1): segnali visivi e sonori sono raccolti dalla così detta *Source Location* (SL) da un congegno chiamato *Trasmettitore RR*, che utilizza microfoni e telecamere digitali. Entrambi i segnali sono allora comunicati da un altro congegno detto *RR Receiver* alla *Recording Location* (RL). Sia chiaro che i segnali audio e video debbano viaggiare, per avere una migliore qualità sonora, su vie completamente differenti: il video è trasmesso attraverso un congegno cavo, satellite standard (lo stesso comunemente usato per ricevere la TV via cavo), mentre i segnali audio sono trasmessi tramite una versione più potente (in termini di mega hertz) del normale sistema di comunicazione dei telefoni cellulari. Il passo finale di questo processo avviene quando il Ricevitore RR trasforma il segnale sonoro in un linguaggio digitale, usando anche uno qualsiasi dei più comuni sistemi digitali di registrazione sul mercato. Il segnale video è semplicemente riprodotto da un monitor, il Terminale Video RR, che permette una comunicazione visuale, cosicché si può vedere la "performance" del musicista (è lo stesso principio delle video conferenze).

Ci sono alcuni ovvi motivi che contribuiscono a rendere la tecnologia RR così interessante per molti produttori musicali. La più importante è l'incredibile incremento della qualità di ogni progetto musicale, diretta conseguenza della possibilità di poter contare sui migliori musicisti di tutto il mondo. Se, per esempio, un artista italiano volesse avere un chitarrista inglese per il suo album, deve soltanto poter disporre del tempo necessario per una "session virtuale di registrazione" nella quale il musicista italiano e quello inglese si ritrovano a suonare nello stesso pezzo, senza mai abbandonare i loro rispettivi paesi.

Spesso molti *studios* devono pagare tutte le spese di viaggio per i propri musicisti, la qual cosa è tanto cara (spesso letteralmente impossibile) da preferire l'impiego di artisti stranieri nelle loro produzioni. La tecnologia RR rende accessibili gli artisti stranieri come se fossero di casa, con il doppio vantaggio di avere costi più contenuti e di realizzare una qualità superiore a prezzi meno cari. I produttori potrebbero contattare "il migliore musicista di kazoo del mondo" senza preoccuparsi di dove viva.

Un altro importante vantaggio, che è una diretta conseguenza dell'aumento della qualità, sarebbe quello della creazione di un movimento musicale più competitivo e motivato, poiché i musicisti non avrebbero più bisogno di essere solo "eroi locali" per essere competitivi: se volessero davvero raggiungere un contratto, dovrebbero essere validi veramente a livello mondiale!

Un ultimo importante aspetto dello sviluppo della tecnologia RR è l'enorme potenzialità del suo sfruttamento commerciale. I media potrebbero trasmettere l'incisione di un superalbum, laddove *Michael Jackson*, *Elton John*, gli *U2*, e gli *Ace of Base* potrebbero cantare e registrare una canzone senza muoversi rispettivamente da Los Angeles, Londra, Dublino e Stoccolma.

L'enorme pubblicità del duetto *Bono - Sinatra* ha mostrato quanto promettente possa essere l'aspetto commerciale della tecnologia RR.

Comunque, nonostante i tangibili benefici che si hanno con questa tecnica, i riscontri positivi e l'entusiasmo che ognuno del settore ha dimostrato nei suoi confronti, ci sono alcune trappole nascoste che devono essere definitivamente considerate al meglio. Innanzitutto ci sono due problemi tecnici che devono essere risolti.

Il primo e più importante è la mancanza di uno standard tra i continenti, e in alcuni casi tra nazioni, nella trasmissione dei segnali audio e video. Per quel che riguarda i segnali video l'Europa utilizza PAL, gli USA utilizzano NTSC, invece altri paesi del mondo SECAM. Comunque questo problema può essere superato con l'uso di un congegno molto dispendioso chiamato *Multistandard Real - Time Translators* (MRTT). Il problema di una mancanza di uno standard audio è ancora più serio. Gli studi europei, nei quali la tecnica RR è più avanzata, hanno cominciato ad adottare il GSM come loro standard audio. Questo è totalmente incompatibile con ogni paese esterno alla comunità europea, laddove il GSM non può essere utilizzato. Come risultato, questi *studios* hanno chiuso le loro porte a qualsiasi collaborazione non europea, cosa che è una vera limitazione.

Il secondo problema, che deriva dall'aver suoni e immagini su canali e vie diverse, senza alcuno standard comune, è la mancanza di una perfetta sincronizzazione tra audio e video. Questo potrebbe essere un problema per future applicazioni nel campo dei media, perché il pubblico ascolterebbe i propri cantanti preferiti i quali però muoverebbero le labbra "un po' fuori tempo", dando l'impressione di cantare in "playback".

Un altro problema che riguarda la tecnologia è il fatto che, per essere davvero vincente, ognuno dovrebbe adottarla. E' totalmente inutile per ogni singolo studio investire in questa tecnica, se non ha nessuno con cui poi comunicare. E' un problema simile a quello dei sistemi video-telefonici. Inoltre la tecnologia RR richiede la massima esperienza e la presenza di uno specialista nello studio, oltre al normale ingegnere dei suoni. Se poi aggiungiamo il fatto che l'RR è estremamente costoso e richiede lunghi tempi per la sua installazione dei segnali, e che ogni nuovo sistema standard per la trasmissione dei segnali potrebbe rendere ogni sistema corrente obsoleto nel futuro, ciò ci fa ovviamente capire quanto rischiosa possa essere questa tecnologia come investimento per un produttore, e solo il più grande tra gli *studios* potrebbe affrontarlo in ogni modo.

Una considerazione finale è che i *session man* locali (ovvero i musicisti del luogo che suonano su un album per una parcella) potrebbero essere danneggiati definitivamente da questa tecnologia, e in breve lasso di tempo, ed è molto probabile che questo gruppo di interessi si opporrà fortemente allo sviluppo dell'RR, la quale potrebbe estrometterli dal giro.

La PDU, una casa discografica sita in Lugano, Svizzera, prevede di avere un sistema completo di RR perfettamente funzionante entro l'anno 2000.

L'implementazione del sistema sarà a cura di *Database Informatica*, un terzo contraente situato a Roma, in Italia, che si occuperà di fornire sia i componenti *hardware* che *software*. La RR permetterà alla PDU di comunicare con due altri studios a Milano e a Bologna (Italia) che stanno entrambi adottando la stessa tecnologia. Cosa sarà in grado di fare la PDU per utilizzare la tecnologia RR, oltre questo? Finché non esisterà uno standard di comunicazione tra studios, non possiamo fare accurate ipotesi.

La RR potrebbe essere il futuro dell'industria musicale, come dicono molti esperti, ma capire "come" è ancora poco chiaro.

Fonti:

Molte delle conoscenze che ho appreso sul sistema RR derivano dalla mia diretta esperienza, lavorando nel *music business*. Ho lavorato nella PDU come arrangiatore nell'estate del '95 ed ero lì quando discutevano sulla possibilità di investire nella tecnologia RR.

In più, ecco 4 articoli che ho trovato qui negli USA che riguardano l'RR:

- *Remote Recording Roundup*, by Chris Michie, from Mix Professional Recording Sound and Music Production, January 1996.
- *Computer-Based production*, by Phillip De Lancie, from Mix, January 1996.
- *Bits and Pieces*, by Michael Molenda, from Electronic Musician, February 1996.
- *Cutting Edge*, by Debbie Greenberg & David Battino, from Music & Computers, January/February 1996.