



Forse chiamarlo semplicemente «Sintetizzatore musicale» è un po' limitativo per l'idea che vorremmo dare di questo prodotto della Siel.

Come introduzione, consentitemene una molto personale: non avevo avuto modo di vederlo in funzione prima quindi, appena giunto in redazione ed affidato per la prova, pensavo si trattasse delle solite scatoline che, attaccate al computer, permettessero di divertirsi a sintetizzare dei suoni sfruttando le caratteristiche del Sid interno al Commodore 64. Poi, dando una veloce scorsa al manuale, mi sono incuriosito ed ho caricato il programma ed avviato la parte dimostrativa. A quel punto, a dire il vero, sono rimasto sbalordito e la stessa impressione ha avuto chi si trovava ad assistere alla dimostrazione, insieme a tutti quelli che, durante la prova, facevano capolino nella stanza dei computer esclamando: «toh, credevo fosse un disco!».

Caratteristiche generali

La casa produttrice di questo piccolo capolavoro è la Siel, nota casa di strumenti musicali famosa non solo in Italia, che i nostri lettori più assidui dovrebbero conoscere poiché le abbiamo dedicato alcune pagine prima per la prova dell'interfaccia Midi, poi per

SIEL Sound Buggy

sintetizzatore musicale per C 64

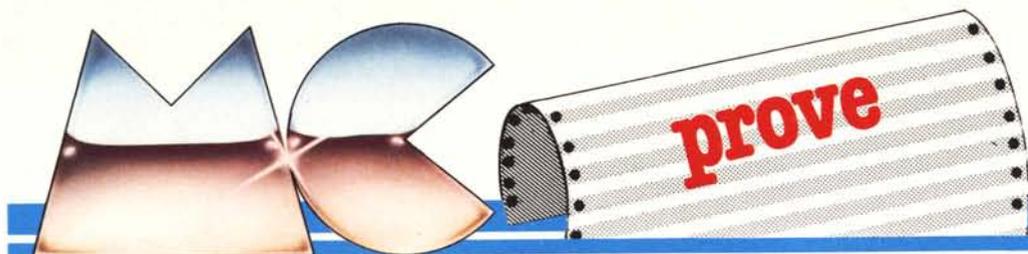
di Tommaso Pantuso

quella del CMK 49, kit con cui si suonava programmando opportunamente il Sid del C 64.

Il Sound Buggy è frutto di tutta l'esperienza accumulata dalla casa nel settore della sintesi musicale e della compilazione di pacchetti software applicativi, sempre orientati alla composizione. Non a caso, nell'hardware del prodotto di cui stiamo parlando è compreso un chip di notevoli caratte-

ristiche (in realtà — volutamente — non completamente sfruttate) siglato SGS 28445, che la Siel monta su prodotti professionali, ad esempio sulla sua tastiera professionale MK 900. Il chip è un sofisticato sintetizzatore, dotato di polifonia 8, di uso molto agevole grazie ad un pacchetto software che permette di manipolare tutti i suoi parametri.

Dal punto di vista estetico, l'hard-



ware del Sound Buggy si presenta come una scatola nera delle dimensioni di circa 17x29x4 cm. Sulla parte superiore, a sinistra, troviamo allineate tre manopole che vengono utilizzate rispettivamente per il controllo del volume della ritmica (Rhythm), dell'accompagnamento (Accomp.) e per la regolazione globale del volume (Master). Dalla parte laterale destra spiccano due prese jack che servono l'una per l'ascolto in cuffia e l'altra per il collegamento del sistema ad un'apparecchiatura Hi-Fi: è tramite questa uscita che potremo far suonare il Sound Buggy attraverso l'altoparlante del monitor Commodore. A quest'ultima alternativa noi preferiamo comunque l'ascolto in cuffia col quale si riesce ad apprezzare in pieno la qualità del suono che, francamente, è notevole. Sempre dallo stesso lato fuoriesce una «proboscide» costituita da un flat cable portante ad un'estremità un connettore card edge 12+12, a inserzione obbligatoria, che collega l'apparato alla user port del computer.

Insieme alla scatola nera viene, naturalmente, fornito un dischetto con il software applicativo ed una tastierina a 25 tasti (tra bianchi e neri) che si incastra sul C 64 e permette di usarlo abbastanza agevolmente per comporre della musica. È comunque possibile collegare alla macchina tastiere «vere», ad esempio la CMK 49, servendosi del bus riportato sulla porta di espansione del computer e, sempre a proposito di usi più seri, non poteva mancare una sofisticata sezione di gestione Midi. Teniamo a precisare che le caratteristiche multifoniche del sintetizzatore possono essere apprezzate in pieno solo servendosi di una tastiera esterna, necessaria tra l'altro se si volesse impiegare il Sound Buggy sul C128. Questo per la particolare struttura di decodifica della tastiera del C 64 (quella per scrivere), che non è ottenuta con una matrice di diodi bensì attraverso un chip d'I/O specializzato. Ciò si traduce in una certa incapacità di riconoscimento nei confronti di «molti» tasti premuti contemporaneamente.

Produttore e distributore:
Siel, Zona Industriale
63030 Acquaviva Picena (AP)

Prezzo:
L. 185.000 inclusa Iva
e spese di spedizione

Tornando a noi, quando il Sound Buggy è collegato si accende la spia led rossa posta immediatamente sopra le manopole e, a quel punto, potremo caricare il software, fornito su disco o cassetta. Il programma, di cui illustriamo le funzioni tra breve, è dotato di vari menu preliminari di selezione che vengono presentati sotto forma, molto simpatica, di schede colorate: su ciascuna di esse è visualizzata una diversa opzione. Inoltre, è presente una sezione di Help, visualizzata ogni volta che premiamo il tasto Commodore, ed

eliminata quando lo rilasciamo. I messaggi d'aiuto, che sostanzialmente indicano i tasti funzione da premere per ottenere i diversi effetti, variano a seconda del punto in cui è posizionato il cursore sul pannello di controllo visualizzato sullo schermo e vengono scritti in una delle quattro lingue scelte tra Italiano, Inglese, Francese e Tedesco.

Finito il caricamento del programma, totalmente in linguaggio macchina, si può passare subito all'azione.

Come prendere confidenza con il Sound Buggy

Dal menu principale che compare alla fine del caricamento e dopo tutte le selezioni preliminari (lingua, tipo di tastiera, abilitazione automatica della dimostrativa), passeremo al Song Menu premendo il tasto «S» che farà comparire una serie di titoli di brani musicali noti. I titoli occupano due pagine che possono essere fatte scorrere avanti e indietro servendosi dei tasti f5 ed f6, mentre con f1 potremo posizionarci sul brano che desideriamo selezionare. Effettuata la scelta, basterà premere il Return per avviare l'esecuzione. Non è facile descrivere l'impressione che si prova a questo primo ascolto e, comunque, ogni volta che si ascolta una musica che abbiamo composto. Cercheremo però lo stesso di rendere l'idea attraverso la descrizione del modo in cui può essere manipolata la musica.

Quando si suona, o quando si com-

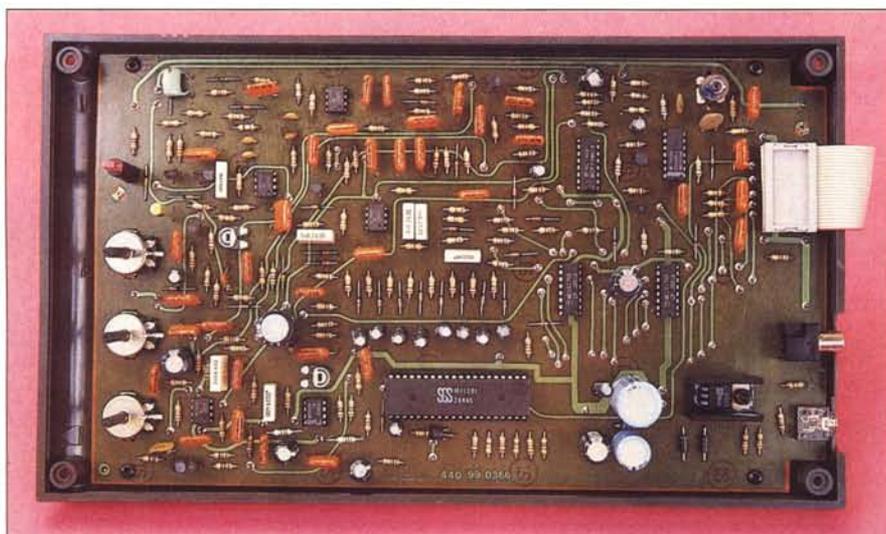
Come prendere confidenza con il Sound Buggy

Quando si suona, o quando si com-



Questa è la tastierina fornita nel kit. Essa va appoggiata sulla tastiera del C64.

◀ Ecco come viene realizzato il collegamento del Sound Buggy al C64.



Una vista dell'interno del Sound Buggy.

pone, normalmente ci si trova nella sezione Song Edit o Rhythms Menu: della seconda parleremo poi mentre, in questa parte, introdurremo la prima. Essa è composta da quattro sottosezioni e, precisamente: Solo, Rhythms, Accompaniment e Sequencer.

Portandosi all'inizio della sezione Solo, spostando la freccia indice per mezzo del tasto f1, mentre suona la musica potremo variare in tempo reale lo strumento con il quale essa viene eseguita. Ciò si fa semplicemente usando i tasti f5 ed f6. Non solo. Sempre dello strumento scelto, potremo variare — in tempo reale — le caratteristiche timbriche portandoci all'interno della sezione mediante il tasto f3. Qui, potremo ancora influire sulle armoniche del suono abilitando il filtro opportuno, che agisce globalmente, oppure esaltare più o meno alcune frequenze, divise in quattro gamme. Inoltre, nella stessa sezione, possiamo introdurre, sullo strumento selezionato, l'inviluppo del piano e variarne le caratteristiche di Attack, Decay, Sustain e Release. Ribadiamo che tutte le variazioni consentite vengono effettuate

in tempo reale, vale a dire senza arrestare la musica.

Un'altra importante sezione è quella ritmica. Attraverso essa potremo variare il ritmo che accompagna la musica e il tempo di esecuzione, da Grave a Prestissimo (e oltre).

Una parte molto importante del Song Edit è quella relativa alla sezione di accompagnamento. Da essa possiamo introdurre automaticamente un effetto di modulazione sulle note, che si traduce in un effetto vibrato. Ancora, da questa sezione si abilita lo Split della tastiera con voce di basso sotto il punto di Split oppure si inserisce, sulla musica in esecuzione, l'accompagnamento del Basso. Esso si inserisce automaticamente, cioè senza che noi programmiamo la sequenza di accompagnamento, sulla linea melodica corrispondente al ritmo prescelto (e senza possibilità d'errore). Sempre dalla finestra di Accompaniment, possiamo abilitare o disabilitare l'accompagnamento ritmico o quello ottenuto mediante gli accordi e trasporre la tastiera fino a 12 semitoni utilizzando la funzione Transposer. Ancora, da qui è possibile inserire un accordo in corri-

spondenza ad ogni tasto premuto sotto il punto di Split della tastiera. Notevole è la possibilità di introdurre l'arpeggio automatico che agisce sempre sulla stessa linea melodica del ritmo scelto.

Fare musica è facile

Dopo questa sommaria descrizione di alcune delle caratteristiche del Sound Buggy, vogliamo ora dare un'occhiata più da vicino alla funzione Sequencer, senza dubbio la più esaltante, attraverso cui si ha la possibilità di comporre della musica. Essa potrà poi essere memorizzata su disco (o cassetta) con tutti i suoi parametri e richiamata agevolmente servendosi di uno dei tanti menu del programma.

Cominciamo col dire che programmare della musica con il Sound Buggy è relativamente facile. In altre parole, noi dovremo programmare solo tre elementi fondamentali della composizione, poiché le varie successive manipolazioni saranno effettuate automaticamente dal programma come descritto — brevemente e solamente per dare un'idea — nella parte precedente.

La prima cosa che faremo per cominciare è quella di programmare il ritmo che accompagnerà la nostra musica. In ogni caso, potremo servirci di uno dei tempi già preprogrammati, interni al programma e, comunque, ci converrà partire da un ritmo già presente, modificandolo opportunamente e cambiandogli nome per riconoscerlo tra i tanti. Per la programmazione o la modifica del ritmo, ci porteremo in testa alla sezione Rhythms del Song Edit e, dopo averne selezionato uno, premeremo il tasto f2 che ci porterà nel Rhythms Menu. Qui avremo a disposizione cinque linee, ciascuna delle quali corrisponde ad uno dei seguenti pezzi della batteria:

Bass Drum (grancassa)

Cymbal Short (piatto aperto)

Cymbal Long (piatto chiuso)

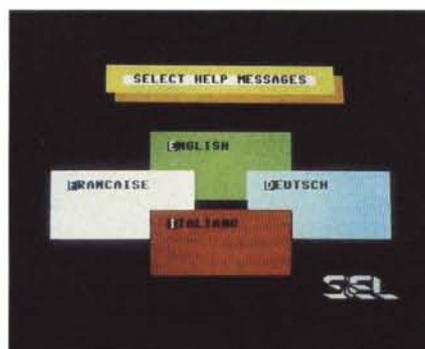
Snare Drum (tamburo rullante)

Rim Shot (cerchio rullante).

A questo punto, servendoci degli opportuni tasti di funzione e dei cursori destro e sinistro della tastiera del C 64, attiveremo sulle varie linee relative all'elemento ritmico desiderato dei segnalini. La funzione dei segnalini è la seguente. Quando avvieremo l'esecuzione del ritmo, su questo «pentagramma» scorrerà una sbarretta verticale che copre tutte e cinque le linee: ogni volta che un segnalino viene incontrato, è prodotto il suono dell'elemento ritmico a cui corrisponde. Per capirci meglio, guardando la foto in cui riportiamo il Rhythms Menu, quando viene dato il via, suoneranno insieme il Bass Drum, il Cymbal Short ed il Rim Shot. Poi sarà ancora la vol-



Menu principale di selezione.



Da questo menu si stabilisce la lingua desiderata per i messaggi di aiuto.



La sezione Song Edit nella quale si regolano i vari parametri.



I messaggi di Help compaiono premendo il tasto Commodore.

ta del Cymbal Short, questa volta da solo, poi del Cymbal Long e così via. Naturalmente, alla fine delle linee, l'esecuzione ricomincia.

L'aspetto più interessante è comunque offerto dalla possibilità di ascoltare il ritmo man mano che esso viene composto, cioè mentre posizioniamo i vari segnalini, e si capisce come, questa possibilità di programmazione «non al buio» semplifichi di molto le operazioni mettendole alla portata di tutti.

Una volta creato il ritmo, potremo passare alla composizione del Solo. Per far ciò, dopo esserci messi nelle opportune condizioni, ci porteremo nella sezione Sequencer e abiliteremo la sua registrazione (Record). Fatto ciò, avviato il ritmo che ci farà da base, eseguiremo il pezzo solista sulla nostra tastiera ed esso verrà automaticamente memorizzato.

Non ci resta ora, sempre dalla sezione Sequencer, che passare alla registrazione degli accordi che potremo eseguire durante l'ascolto del Solo e del Rhythm.

Dalla fase di programmazione passiamo a questo punto a quella di

ascolto e di modificazione del suono, ad esempio abilitando l'accompagnamento del Basso, l'arpeggio, e tante altre cose. Ribadiamo che, una volta composte le tre parti fondamentali del suono, tutte le varie elaborazioni, che rendono la musica simile a quella prodotta da una piccola orchestra, vengono fatte automaticamente dal programma.

Naturalmente, volendo, piuttosto che utilizzare i vari strumenti già programmati, ne potremo creare di nuovi. A questo proposito, vogliamo aggiungere che i timbri già presenti sono 14 ed altri 14 ne possiamo programmare noi mentre, per quanto riguarda i ritmi, 14 sono già scritti e, ad essi, possiamo aggiungerne altri 10. Ogni brano può essere composto da 600 note, e non sono poche.

Conclusioni

Come abbiamo detto, un oggetto del genere non mancherà di stupirvi e, senza dubbio, vi diventerà.

Il Sound Buggy è un modo di mettere alla portata di tutti la musica permettendone la composizione in manie-

ra molto semplice. Non sottovalutiamo poi le possibilità di collegamento di tastiere «vere», quelle offerte dalla presenza del Midi e l'elevato grado di polifonia del sintetizzatore, che va ben oltre quello concesso dal Sid del Commodore 64 che la Siel, come primo esperimento, aveva sfruttato nel CMK 49.

Altra cosa sbalorditiva è il prezzo: appena 185.000 lire per un oggetto che ci mette a disposizione tutte le potenzialità di tastiere di costo ben più elevato e, ci sembra, con un tipo di programmabilità leggermente superiore.

In un primo tempo la Siel aveva deciso di vendere il prodotto (che pare vada molto... forte in America) direttamente per corrispondenza ed il prezzo indicato comprende appunto, oltre l'IVA, anche le spese di spedizione. Poi però, ferma restando la prima possibilità, in seguito alle numerose richieste, ha contattato circa 5000 negozianti ed ha già iniziato una capillare distribuzione in molte città, dove presto il Sound Buggy sarà reperibile.

Pensiamo che il prodotto meriti veramente un buon successo.

MC



Da questa sezione si programma la batteria elettronica.



Alcuni degli strumenti già programmati dalla Siel.