

Fare musica con Linux

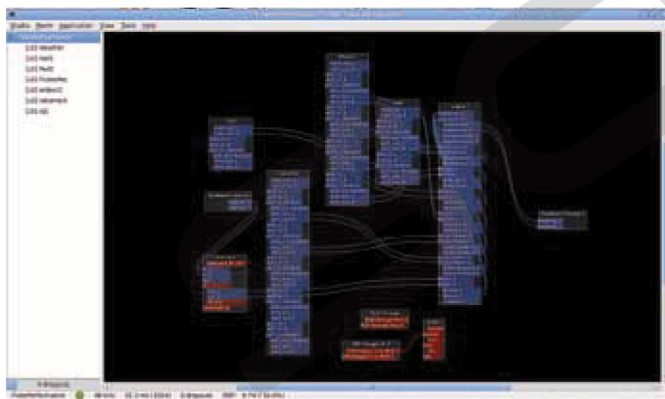
Il 9 novembre scorso abbiamo assistito ad una conferenza sull'argomento "Fare Musica con Linux" organizzata dal Linux User Group (LUG) di Rimini e tenuta da Joris Rossi, consulente da decenni nel settore delle tecnologie audio professionali.

Un'occasione interessante per fare il punto della situazione su cosa ci propone il sistema operativo open source più in voga del momento, per quanto riguarda il settore della produzione e dell'editing musicale.

La presentazione, durata oltre due ore e mezza e costruita effettivamente, come promesso in precedenza, con "qualche parola e molti suoni", è stata incentrata sulla produzione musicale. I software presentati ed utilizzati, anche e soprattutto "dal vivo", spaziavano principalmente dai sintetizzatori ai sequencer, a vari arpeggiatori, batterie elettroniche ed effetti.

Nel denso e creativo caos che caratterizza lo sviluppo open source sono ovviamente presenti una notevole quantità di applicazioni dedicate alla musica e ai suoni.

Il "collante" tra le varie applicazioni, cuore del sistema musicale basato su Linux, è un pacchetto software chiamato Jack. In breve, è una sorta di analogo di ReWire o Soundflower: permette di trasferire flussi audio e/o MIDI direttamente tra un programma e l'altro. Non è specifico per Linux, come molti altri software dell'universo Open Source: può girare anche su Windows, Mac OS X, Solaris o FreeBSD.



L'immagine di una configurazione di Jack, presa da <http://ladish.org>.

In sostanza, le applicazioni opportunamente predisposte vedono Jack come un dispositivo di ingresso/uscita. Dall'interno di Jack si possono poi connettere a piacere i vari flussi audio/MIDI provenienti dai vari software attivi, e decidere in quali punti inserire gli ingressi e le uscite fisiche del sistema.

È possibile, ad esempio, far passare l'audio proveniente da un ingresso fisico attraverso un particolare effetto, o connettere via MIDI la tastiera esterna ad uno o più sintetizzatori di suoni e quindi reindirizzare le uscite di questi verso il sequencer preferito. Jack si occupa inoltre della sincronizzazione tra i vari software connessi.

Tra le numerose possibilità, tramite l'installazione di una apposita versione del nucleo del sistema operativo è possibile raggiungere latenze ingresso/uscita degne delle migliori applicazioni professionali.

Lo spazio qui è troppo breve anche solo per elencare le decine di applicazioni mostrate (e ascoltate) durante la presentazione. L'ambiente operativo dava comunque una buona impressione di stabilità ed era assolutamente utilizzabile anche dal punto di vista delle interfacce utente. Sicuramente la configurazione iniziale dell'ambiente e dei diversi software richiede un certo impegno, ma questo è vero né più né meno anche per sistemi operativi e applicazioni proprietarie.

Un ovvio freno alla diffusione vera di tali sistemi in ambito professionale proviene dagli standard di fatto nel trasferimento dei dati: se un brano, ad esempio, viene registrato in diverse sessioni e in diversi studi, per poi essere mixato in una struttura ancora diversa, è molto probabile che sia possibile trasportare con facilità le sessioni di Pro Tools, ma non è altrettanto certo che la maggior parte degli studi riescano a lavorare efficacemente partendo da una sessione di Ardour.

Un'altra nota riguarda il supporto hardware, che nell'audio professionale è attualmente piuttosto scarso. È piuttosto raro, infatti, che un'azienda sviluppi driver per Linux; è già molto se non ne osteggia lo sviluppo da parte di programmatori indipendenti. Esistono comunque eccezioni anche notevoli, di tutti i tipi (PCI, USB, FireWire, ...) e per tutte le tasche.

Un ambito in cui il software open source può invece dare veramente il meglio di sé è ad esempio quello didattico, anche grazie all'estrema configurabilità e alla possibilità di studiare il funzionamento di ogni applicazione nei minimi dettagli. ■