

UNIVERSIDAD POLITECNICA DE VALENCIA
ESCUELA POLITECNICA SUPERIOR DE GANDIA
MÁSTER EN POSTPRODUCCIÓN DIGITAL



UNIVERSIDAD
POLITECNICA
DE VALENCIA



ESCUELA POLITECNICA
SUPERIOR DE GANDIA

“ANÁLISIS DE LA EVOLUCIÓN DE LOS PROCESOS DE POSTPRODUCCIÓN EN EL ESTILO MUSICAL HOUSE”

TRABAJO FINAL DE MASTER

Autor: **Fernando Fabara Sánchez**

Tutor: **Juan Manuel Sanchis Rico**

Gandia, julio de 2016

Tipo 2: Desarrollo de un trabajo de orientación profesional

RESUMEN

El trabajo consiste en la producción y postproducción de una pieza musical de House, con una tendencia moderna. Posteriormente se remezclará este tema a 3 versiones diferentes, tomando en cuenta el análisis realizado previamente sobre los procesos de postproducción en la evolución de la música House. Este análisis estará dividido en función de 3 décadas, 80's, 90's y 2000. Teniendo como objetivo final lograr en esas remezclas el sonido característico de cada década. Cabe recalcar que la producción y postproducción de todas las pistas estarán realizadas con instrumentos virtuales y paquetes de sonidos pre grabados.

Palabras clave: Postproducción, House, Remezcla

ABSTRACT

The work consists on the production and postproduction of a House music song, with a modern trend. Later this is gonna be remixed to 3 different versions, taking into account the analysis previously performed on post-production processes in the evolution of house music. This analysis will be divided based on 3 decades, 80's, 90's and 2000 with the final goal to achieve in these remixes the characteristic sound of each decade. It should be noted that the production and postproduction of all tracks will be made with digital instruments and samples packages.

Key words: Postproduction, House, Remix

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	1
INTRODUCCIÓN.	1
OBJETIVOS.	1
METODOLOGÍA.	2
ESTRUCTURA DEL TRABAJO.	2
ANÁLISIS DE LA EVOLUCIÓN DEL GÉNERO MUSICAL ‘HOUSE’	3
RESEÑA HISTÓRICA	3
JESSE SAUNDERS - “ON AN ON” (1984)	4
CHIP E - “TIME TO JACK” (1985)	4
MADONNA - “VOGUE” (1990)	5
ROBIN S - “SHOW ME LOVE” (1993)	6
ROGER SANCHEZ - “ANOTHER CHANCE” (2001)	7
EDDIE THONEICK & KURD MAVERICK - “LOVE SENSATION” (2006)	7
RESULTADOS DEL ANÁLISIS REALIZADO	8
PRODUCCIÓN Y POSTPRODUCCIÓN DEL GÉNERO MUSICAL ‘HOUSE’	9
PRODUCCIÓN PISTA 1: SONIDO Y PROCESADO ACTUAL	9
POST PRODUCCIÓN PISTA 1: SONIDO Y PROCESADO ACTUAL	14
PRODUCCIÓN Y POSTPRODUCCIÓN PISTA 2: SONIDO Y PROCESADO DE LOS 80’S	21
PRODUCCIÓN Y POSTPRODUCCIÓN PISTA 3: SONIDO Y PROCESADO DE LOS 90’S	24
PRODUCCIÓN Y POSTPRODUCCIÓN PISTA 4: SONIDO Y PROCESADO DE LOS 2000’S	28
CONCLUSIONES	33
REFERENCIAS	34

ÍNDICE de FIGURAS

Figura 1. Estructura de arreglos a partir de una pista de referencia.	9
Figura 2. Arreglos en la sección de batería.	10
Figura 3. Información vocal	10
Figura 4. Arreglos melódicos	10
Figura 5. Instrumento virtual Sylenth1.	11
Figura 6. Korg M1 Marimba	12
Figura 7. Acorde y Escala	13
Figura 8. Waves Trans-X Multi	14
Figura 9. Ecualizador paso alto para bombo.	15
Figura 10. Efecto de audio Utility	15
Figura 11. Efecto Doubler2	16
Figura 12. Compresión en cadena lateral	16
Figura 13. Amplificador CLA Bass	17
Figura 14. Ecualización del bajo	17
Figura 15. Colocación vocal	17
Figura 16. Puntos de Warp	18
Figura 17. Plugin DeEsser	18
Figura 18. Compresor CLA-2A	19
Figura 19. Arreglos de los efectos	19
Figura 20. Linear Phase EQ	20
Figura 21. Linear Phase EQ	20
Figura 22. Arreglos pista 2	21
Figura 23. Muestras Roland TR-909	21
Figura 24. Emulador Minimoog de Arturia	22
Figura 25. Plugin Kramer Tape de Waves.	23
Figura 26. Herramienta Vinyl Distortion.	23
Figura 27. Classic 90's House Pack	24
Figura 28. Arreglos de batería para la pista 3.	24
Figura 29. Herramienta Impulse de Ableton Live.	25
Figura 30. Secuencia definida para los Platillos de izquierda.	25
Figura 31. Secuencia definida para los Platillos de derecha.	25
Figura 32. Arreglos percusión.	26
Figura 33. Arreglos vocal pista 90's	26
Figura 34. Korg MS-20	27

Figura 35. Arreglos pista 90's	27
Figura 36. L2 Ultramaximizer	28
Figura 37. Arreglos pista 2000's	28
Figura 38. Paquete VEH VOL.1	29
Figura 39. Automatización del retardo de la voz.	29
Figura 40. Grupo de sonido	30
Figura 41. CamelPhat	30
Figura 42. SSL Compressor	31

Introducción

Introducción.

La música, como medio de expresión artística, ha sido muy importante en mi crecimiento tanto personal, cultural como profesional. A lo largo de mis estudios he estado inmerso en el mundo de la música ya sea como oyente, o como actor. La música House en particular es una de mis pasiones y he sido fiel seguidor de su evolución desde hace unos 8 años, de los cuales a los 5 comencé a hacer mis propias producciones. En un viaje empírico aprendí de una u otra forma a producir música House siempre con la ausencia de ese toque profesional.

Es aquí donde la postproducción juega un papel fundamental para el acabado de una pista. La espacialización, mezcla, procesado y masterización son factores determinantes para que la calidad de una grabación esté apta para sus diferentes medios de reproducción ya sean radios, clubs y altavoces en general.

Por esta razón nace la idea de hacer una pequeña investigación sobre el análisis de los procesos de postproducción de este género, desde su nacimiento hasta la actualidad, con el fin de aplicar estos tratamientos en cuatro producciones musicales. Es importante recalcar que tres pistas se harán en función de una, por el hecho de que la idea es re-mezclar las grabaciones a partir de la primera tomando en cuenta que se desea obtener el sonido característico de la evolución del género House desde sus inicios, únicamente con instrumentación y procesado digital así como también con muestras pregrabadas. Por esta razón se dividirán las producciones en función de décadas; sonido de los 80's, 90's, 2000's y actualidad.

Objetivos.

El objetivo principal del proyecto es producir un tema House con tendencias actuales para después usarlo como referencia musical y poder remezclar tres versiones más con los criterios de post producción analizados en la evolución musical de este género desde sus inicios en los 80's, siempre tratando de lograr el sonido característico de la época correspondiente al análisis.

Objetivos específicos:

Analizar procesos de producción, postproducción de temas musicales que han sido referentes en la historia de la evolución de éste género. Se analizarán dos piezas musicales por cambio de década, de las cuáles se extraerá información que permita obtener una especie de fórmula y guía para después aplicarla a cada remezcla.

Producir una pista House utilizando instrumentos virtuales y muestras de librerías comerciales que se están utilizando actualmente por muchos productores de House en el mundo, logrando así una producción con tendencias actuales.

Remezclar la pista a tres versiones distintas en función del estilo musical de cada década y aplicar los posibles procesos de postproducción analizados.

Conseguir el sonido característico de cada época en las versiones.

Metodología.

Primero realizaré un análisis de algunos temas musicales que han tenido trascendencia en la música House a lo largo su evolución. Seleccionaré dos temas musicales por cada década, teniendo en cuenta que pueden definirse en la evolución del género musical House, tres periodos o tres décadas a analizar, 80's, 90's y 2000.

Para el análisis utilizo algunas herramientas del software Ableton Live 9 que nos permiten obtener qué tipo de procesado y espacialización se usó en las pistas.

Después abordaré las fases del desarrollo de las grabaciones en base al análisis que realicé. Estas fases consisten en la producción y postproducción de una pista inicial con algunas de las tendencias actuales para producción de música House y tres remezclas en base al análisis obtenido de cada década. Para el proceso de post producción de las cuatro piezas se utilizará el software Ableton Live 9 y diferentes plugins y paquetes de muestras, algunos de libre distribución y otros de pago.

Estructura del Trabajo.

Para el desarrollo de la memoria he estructurado el presente documento en 2 capítulos. En el primero realizo un análisis de la evolución de procesos de post producción y para ello he citado 2 temas por cada década empezando por los 80's. Cada pista contiene una pequeña reseña informativa y 2 apartados donde explico el proceso de postproducción aplicado. Uno de los apartados es *Instrumentación y muestras*, donde analizo los tipos de instrumentos, sintetizadores, y sonidos en general. Y el segundo apartado, denominado *Mezcla y espacialización*, es donde hago un análisis del procesado y espacialización usado en las pistas.

En el segundo capítulo empezaré produciendo un tema desde cero. Esta pista tendrá como referencia una grabación actual de música House e iré explicando detalladamente las fases tanto de producción como de postproducción. He dividido estas fases por secciones para explicar de mejor manera su tratamiento y su procesado; estas fases serán: batería, línea de bajo, vocal, instrumentos, efectos y masterización. Después haré las remezclas de esta pista en función del análisis realizado en el capítulo 1, habiendo de crear 3 versiones o remezclas de la pista original. Abordaré las fases de producción y postproducción de las remezclas igual que la pista inicial y aplicaré los procesos de postproducción obtenidos.

Análisis de la evolución del género musical ‘House’

En este apartado nos introducimos en el análisis de varias piezas musicales del género musical House, con el fin de determinar qué tipo de espacialización, mezcla, procesado e instrumentos fueron utilizados para su postproducción. Se tomaron dos grabaciones por década para extraer un factor común que nos indique qué características de producción y postproducción fueron utilizadas para la elaboración de la música House en esos años.

La metodología del análisis se realizó con algunas herramientas tales como “utilidad” de Ableton Live, la cual permite volver a mono a una pista ó a su vez darle una sensación estéreo solamente reduciendo o aumentando el porcentaje de amplitud. Esta herramienta en conjunto con un ecualizador nos ayudó a separar frecuencias y determinar una espacialización para un instrumento o sonido en concreto. También se usó un analizador de espectro para tener una referencia más gráfica del audio. La estructura del análisis se dividirá en dos secciones; instrumentación y muestras, y mezcla y espacialización.

Reseña histórica

Antes de pasar al análisis de las piezas escogidas lo primero que haré será contar una breve historia de la música House para de esta manera ubicarnos en el tiempo y entender mejor la selección de piezas y el análisis realizado.

El House es un género que nació a partir de la música disco a principios de los 80's. Su elaboración en sus inicios consistía en tomar discos de música disco y re-interpretarlos. Básicamente era editar la vieja música disco para acentuar su ritmo y que funcione en la pista de baile. El Deejay Larry Levan la popularizó en Nueva York en la discoteca Paradise Garage y después Frankie Knuckles en Chicago en la discoteca Warehouse, de donde se cree que el nombre de “House” se originó.

En 1985 se lanzó la primera pista oficial de House llamada “On An On” de Jesse Saunders, no era una gran producción pero iba a abrir la puerta a algo grandísimo. A partir de aquí crecería exponencialmente ya que muchos jóvenes con cajas de ritmos empezaron a producir su propia música en casa.

Para los 90's la música House había pasado las fronteras de Estados Unidos y ya era popular en Europa. Artistas de la talla de Madonna, David Bowie introdujeron House en sus producciones.

Para los 2000 ya estaba en todo el mundo, y su impacto comercial empezó a convertir a los DJ's en las nuevas estrellas del rock. Actualmente en EEUU se la empezó a nombrar como EDM (Electronic Dance Music), lo cual es un tema de controversia ya que hay DJ's que catalogan este término para describir a la música

electrónica de masas hoy en día, y es relativamente música basura, de fácil consumo. Lo cierto es que el House se ha expandido tanto que se puede notar su influencia en música de todo tipo y de todo el mundo.

Jesse Saunders - “On An On” (1984)

Se la considera la primera grabación oficial de la música House ya que fue el primer tema que llegó a solidificarse en un disco de vinilo. Producida por Jesse Saunders en conjunto con Vince Lawrence. Marshall Jefferson menciona lo siguiente (Hindmarch, 2001): “Esa fue la grabación del sencillo más importante del siglo XX para mí, porque nos permitió creer a los no-músicos que también podíamos hacer música”.

Instrumentación y muestras

La batería es producida por una caja de ritmos electrónica. Para la línea de bajo se utilizó la Roland TB-303¹ y para el sintetizador la Korg Poly-61², finalizando con las vocales.

Mezcla y espacialización

El bombo, la línea de bajo y la mayor parte de la batería están en mono. Los elementos estéreo son el sintetizador, las vocales y algunos elementos percusivos como el cencerro y las maracas. En la mezcla se nota una gran presencia del bajo sintetizado. Las vocales y el sintetizador en la parte de arriba sobresalen cuando tienen su lugar en la pista. El bombo es bastante débil a comparación de otras grabaciones más actuales, la familia de instrumentos de percusión está en un nivel más bajo pero lo suficiente para imponer su lugar, sobretodo cuando la acompaña solo el bajo.

Chip E - “Time To Jack” (1985)

“Time To Jack” es uno de los muchísimos resultados de esta nueva ola de productores caseros. Todo chico que podía hacerse con una caja de ritmos quería producir sus propias pistas de House. La pista carece de una estructura musical regular y es bastante simple.

Instrumentación y muestras

La grabación cuenta con una batería electrónica, una línea de bajo sintetizado y una grabación de voz modificando su tonalidad para hacerla más grave. La vocal en realidad es solamente una frase que dice; “time to jack your body”, con la cual se ha

¹ <http://www.vintagesynth.com/roland/303.php>

² <http://www.vintagesynth.com/korg/poly61.php>

jugado en postproducción de la siguiente manera; se ha cortado la frase en palabras para después manipularlas creativamente, cambiando el orden de algunas, aplicando repetición en algunos casos, en ocasiones hasta dejando incompleta la palabra. Todo esto constituye una técnica de muestreo muy tradicional en la música House.

Mezcla y espacialización

Se repite la fórmula de la anterior pista. El bombo y el bajo en el centro, la percusión estéreo, aunque aquí la vocal se encuentra en mono.

Madonna - “Vogue” (1990)

Llegamos a los 90's y que mejor referencia para analizar que el éxito de Madonna, producida por Shep Pettibone. Es interesante estudiar esta pista porque ya se estaban dando fusiones de género. La música House estaba tan presente en la época que artistas de la talla de Madonna empezaron a producir su música con esta nueva ola de influencia. Se dice entonces que “Vogue” es una canción dance-pop y House que define tendencias de la música de baile en los noventas.

Instrumentación y muestras

La batería es producida por la caja de ritmos Roland TR-909³ la cual se asentó semi usada hasta el resurgimiento de la música disco, rebautizada como House a finales de los 80's. La 909 es para el House lo que la Roland TR-808⁴ fue para el r&b y el hip hop (Bradley, 2010). El bajo es generado por la Yamaha TX81Z⁵, este fue un sintetizador muy popular con un módulo de sonido en particular llamado “Latelty Bass” el cual fue utilizado extensamente a mediados de los 90's en canciones de rap, hip hop y dance.

El piano llega por cortesía del sintetizador más popular de todos los tiempos, el Korg M1⁶. Precisamente ‘Vogue’ fue la canción que popularizó el legendario módulo “Piano 8” de la M1, haciéndolo instantáneamente una leyenda en los círculos de la música House junto con el bastante similar módulo “Piano 16” (Twells, 2014).

Existe también un caso de muestreo que se relaciona con la bocina utilizada, la cual fue objeto de una disputa legal por derechos de autor. Aparentemente el productor de Vogue tomó este sonido del tema “Ooh, I Love It (Love Break)” de “The Salsoul Orquesta”. Sin embargo el propio Shep Pettibone en una entrevista con la revista Billboard comenta que el sonido fue ‘recreado’, no tomado de la grabación (Caulfield, 2015).

³ <http://www.vintagesynth.com/roland/909.php>

⁴ <http://www.vintagesynth.com/roland/808.php>

⁵ <http://patcharena.com/synth-resources/yamaha-fm-tx81z/>

⁶ <http://www.vintagesynth.com/korg/m1.php>

Mezcla y espacialización

Empezamos el análisis con unas muy prominentes cuerdas posicionadas en estéreo, estás son acompañadas con una textura a un nivel un poco más bajo que las anteriores igualmente en estéreo. La línea de bajo está en mono. El bongo como primer elemento percusivo en aparecer está panoramizado casi totalmente hacia la derecha. Cuando se juntan todos los elementos de percusión podemos identificar a un grupo de platillos en la izquierda. Escuchamos que el snare drum (tambor militar o más sencillamente caja) juega un papel protagonista en la construcción de la batería, apareciendo no solo cada dos tiempos como en anteriores ejemplos sino que colocado a destiempo y en tresillos al final de algunos versos para darle más dinamismo a la batería y fuerza al inicio del siguiente verso o parte de la canción. El piano colocado en estéreo. La voz de Madonna está en mono pero en la parte hablada hay frases justo en las terminaciones del compás que se las expande a estéreo resaltando el final. En general existe una gran cantidad de elementos en la composición, que le dan un carácter más interesante a la pista, se siente mucho más trabajo en la batería, se nota la espacialización de los elementos, y la mezcla es bastante sólida y coherente.

Robin S - “Show Me Love” (1993)

Continuando con el análisis de piezas musicales que definieron algunos sonidos tendencias en el House no solo de los 90's si no de toda la historia, no puede faltar el tema de la cantante norteamericana Robin S. En diciembre de 1992, el DJ y productor sueco StoneBridge convirtió un intrascendente disco de 12 pulgadas de soul en un genuino himno del House de los 90's y hasta la actualidad no hay forma de escaparse de él (Petridis, 2015).

Instrumentación y muestras

Usando el módulo 17 del sintetizador Korg M1 se consigue el sonido del órgano tan proclamado y usado en la música House de esta década (Unterberger, 2013). Parte del proceso de remezcla es recopilado por el mismo Stonebridge en una compilación de ensayos del libro *The Remix Manual: The Art and Science of Dance Music Remixing with Logic* (Langford, 2011):

“Ellos dijeron que tenían este proyecto fallido con una gran vocal. Tomé la cinta e hice tres o cuatro mezclas que a ellos no les gustaron del todo. Frustrado, decidí hacer una mezcla final. Tomé solo el bombo y la vocal de la pista original, he cambiado el sonido del bajo que usé para las últimas mezclas por ese órgano... Después encontré una caja de una pista, pero tenía el bombo en ella, entonces tomó ese fuerte ataque que funcionó perfectamente con el bombo. Después puse dos acordes de cuerdas en el coro y puse un pequeño stab (tipo de acorde electrónico) en el inicio y ya, estaba hecha en menos de cuatro horas.”

Mezcla y espacialización

En este caso el bombo está en estéreo, al igual que la batería. La línea de bajo que vendría a ser el órgano está en mono. El mismo órgano pero en acordes situado en el coro está en estéreo. El sintetizador distorsionado del inicio está en estéreo. La voz está en estéreo. En la mezcla la vocal tiene el protagonismo sobre todo, como es normal. El nivel de la batería está sutilmente más alto que el órgano. El bombo es bastante fuerte sobre todo en el segundo tiempo por la razón que se explicó en la sección de instrumentación y muestras. En general es una mezcla sólida sin nada en especial que remarcar.

Roger Sanchez - “Another Chance” (2001)

Y llegando al nuevo siglo he tomado como referente el sencillo más exitoso de una de las leyendas vivas del House. Lanzado en julio del 2001 por el aclamado sello Defected Records llegó a ser un éxito global, principalmente en el Reino Unido.

Instrumentación y muestras

La pista está hecha a base de una muestra de la canción “I Want Hold You Back” de la banda ‘Toto’. Posee una batería, una percusión con el uso de bongos en ciertas partes. Existe una línea de bajo y además tiene un sintetizador. No encontré información sobre los instrumentos o equipo analógico o digital usados en la pista.

Mezcla y espacialización

La base rítmica está en mono, esto sería la batería, la percusión y la línea de bajo. El resto de elementos están en estéreo, esto incluye la muestra extraída, que conforma la vocal y el piano. La muestra está ecualizada. Además el sintetizador probablemente tenga algún tipo de distorsión y un efecto de desplazamiento de fase en su sonido, y se puede percibir que hay compresión en cadena. En cuanto a la mezcla hay una buena cantidad de reverberación y retardo en la vocal, esto le da una profundidad que funciona muy bien en la sección de descanso y pre estribillo.

Eddie Thoneick & Kurd Maverick - “Love Sensation” (2006)

Por último analizaré un tema que es en realidad una versión de otro. Se trata de “Love Sensation” y en su versión original en 1980 es interpretada por Loleatta Holloway. Eddie Thoneick tuvo éxito comercial con su versión que en un principio usó las vocales originales de Loleatta, pero el sello discográfico de la pista original Salsoul Records se negó a darle permiso para lanzarla como versión oficial, por esta razón la pista tuvo que ser revocalizada por Ann Bailey. Alcanzó el puesto 39 de las listas en el Reino Unido.

Instrumentación y muestras

Como hemos visto el tema es una reversión del original de 1980, del cual básicamente se extrae la vocal, aunque después en la versión oficial haya sido revocalizada. Por otra parte contiene una base rítmica fuerte, el bombo es poderoso y se nota mucho el uso de la caja. Para los sonidos que marcan la línea melódica se detecta el uso de sintetizadores. No encontré información de los posibles instrumentos usados en esta pista.

Mezcla y espacialización

Parte de los elementos de la base rítmica están en mono, el bombo, la percusión y la línea de bajo. El bombo tiene un ataque muy marcado y la caja tiene bastante reverberación, y ésta está en estéreo. La compresión en cadena es un factor común en este tema y es constante en la línea de bajo y los sintetizadores. Se puede notar como se han agrupado los canales para aplicarles un filtro paso alto y dramatizar la llegada del estribillo. En la mezcla predomina el bombo y la caja, seguido del bajo y los sintetizadores.

Resultados del análisis realizado

Hablando de equipamiento analógico puedo afirmar que la Roland TB-303 fue muy utilizada para las líneas de bajo del House desde sus inicios hasta los 90's.

La caja de ritmos Roland TR-909 en cambio se usó mucho para la batería y percusión en el mismo período.

La Korg M1 fue fundamental en el desarrollo del sonido House y fue uno de los sintetizadores que definió el sonido de los 90's.

Pienso que la complejidad de la producción aumentó conforme pasaban los años, en la década de los 90's fue donde más se notó el trabajo realizado por los productores.

A partir del 2000 se nota esa estilización en el modo de producción, baterías y líneas de percusión más sencillas. Además, es donde la transición completa a la tecnología digital transcurrió, dejando de utilizarse algunos instrumentos todavía con tecnología analógica, pasando a ser incluso sustituidos por emuladores digitales.

En cuanto a mezcla se puede definir que siempre el bombo a predominado. Las vocales no serán siempre necesarias. Referente a espacialización el bombo y el bajo siempre en el centro de la mezcla, el resto se trata de abrir.

Para finalizar, el uso del sampling (muestreo) aparece en algunos temas pero no es de uso obligatorio en el género.

Producción y Postproducción del Género Musical ‘House’

En este apartado detallaré paso a paso el proceso de producción y postproducción de la pista inicial y sus 3 remezclas. Para la elaboración de las pistas he usado el programa Ableton Live 9 y una serie de *plugins* o VST's no nativos de la herramienta, así como también paquetes de muestras, los cuales iré exponiendo en detalle a lo largo del proceso.

Producción Pista 1: Sonido y procesado actual

Para empezar la producción del tema actual, lo primero que hice fue tomar una pista moderna de referencia, que me sirva de ayuda para establecer los arreglos de la canción. Esto lo hice separando el tema en segmentos y renombrándolos para tener una estructura de guía para la composición de mi tema. La canción de referencia se llama “Give Me Your Love” y es producida por los británicos “Sigala” en colaboración con el legendario productor Nile Rodgers y con la voz del también británico John Newman. En este link podrás escuchar el tema en cuestión <http://bit.ly/1Od1PjV>.

En la Figura 1 muestro como he tomado la pista y he aplicado lo descrito anteriormente, para definir los segmentos de los que constará la composición.

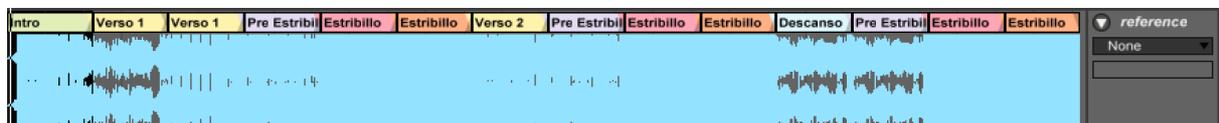


Figura 1. Estructura de arreglos a partir de una pista de referencia.

Batería

Lo siguiente en realizar fue copiar un poco el estilo de la batería escuchando con detenimiento el tema de referencia para después con el uso de una librería comercial hacer la batería de mi pista. La librería utilizada pertenece a los muy conocidos paquetes Vengeance de la empresa reFX⁷. Estos paquetes, en conjunto con el instrumento virtual Nexus 2 son famosos por ser utilizados por productores famosos en todo el mundo; en su página web hay varios testimonios⁸.

El paquete en concreto que he usado es el “Vengeance Sample Pack Essential House Vol. 4” el cual fue lanzado a la venta en el 2014 y es el último de la serie de paquetes de House. En la Figura 2 muestro los arreglos de la batería; a la derecha están en inglés renombrados los canales para una mejor apreciación de lo que hice.

⁷ <https://refx.com/>

⁸ <https://refx.com/artists/>

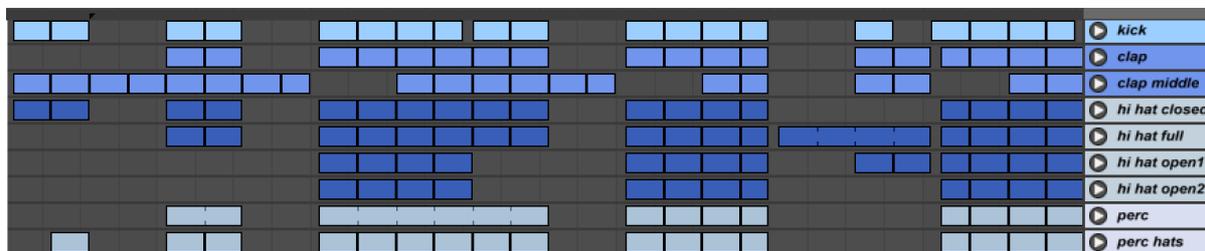


Figura 2. Arreglos en la sección de batería.

Como se puede observar en la imagen, la batería consta básicamente de un bombo (*kick*), dos tipos de aplausos (*clap*) y una serie de platillos (*hit hat*), abiertos, cerrados y un par de elementos de percusión. Hay que recordar que estoy construyendo la batería en base a la pista guía. Se puede concluir que las baterías en la música House actualmente son relativamente simples y no tienen demasiados elementos en su composición.

Vocal

Aunque no haya una ley que establezca el orden para producir los elementos de una pista, en este proceso el paso a seguir es aplicar una vocal, en mi caso en particular esta determinará la tonalidad de la canción y sobre todo en función de estos dos aspectos (vocal, tonalidad) se realizará las remezclas de los temas restantes. Es importante aclarar que la vocal no es un elemento imprescindible en la música House, de hecho miles de pistas son producidas instrumentalmente. Dicho esto la vocal utilizada para este proyecto es por cortesía de la cantante británica Sanna Hartfield, la cuál posee un sitio web donde vende composiciones de ella y de otros cantantes aunque también hay vocales de descarga gratis, una de las cuales me he valido para componer la pista. La vocal lleva de nombre "Nothing Like It" y la puedes escuchar en este enlace <http://freevocals.com/downloads/130-bpm-nothing-like/>.



Como podemos observar en la Figura 3, tenemos en la cabecera de información de la vocal el tempo en que se encuentra, su tonalidad (La menor) y el nombre. La razón para elegir tener una vocal en mi proyecto es porque considero fundamental el tratamiento de la voz en la postproducción de la música House, la cual trataremos más adelante.

Figura 3. Información vocal

Continuando con la producción es momento de construir la parte melódica de la pista. En la Figura 4 se puede observar como están contruidos los arreglos en la pista.



Figura 4. Arreglos melódicos

En la derecha de la Figura 4 podemos observar nombres que les he dado a algunos canales para que guarden relación con su sonido. Aquí lo detallo; empezamos por una línea de bajo la cual he nombrado “*bass moog*”, en seguida el por qué del nombre, después tenemos un sonido arpegiado el cual está duplicado su canal, uno para izquierda y otro derecha, esto para darle más presencia en la mezcla, en breve explicaré con más detalle la producción de cada sonido. Tenemos a continuación un instrumento de marimba que usé para armonizar los versos, después existe en pequeña medida un coro de voces, lo he usado para potenciar y añadir un poco de drama a dos de los tres pre estribillos, también hay unas cuerdas (*strings*) que están sutilmente añadidas. Por último tenemos estos dos canales llamados “*plucks*” los cuales representan los sonidos utilizados en los estribillos.

A continuación explicaré más a fondo qué instrumento he utilizado para cada canal expuesto anteriormente y por qué he elegido dichos sonidos.



Figura 5. Instrumento virtual Sylenth1.

Línea de bajo

Está producida por un sintetizador digital muy popular entre productores de música electrónica a nivel mundial, durante los últimos 4 años ha estado entre los 5 VST's más utilizados en el mundo, información emitida por la prestigiosa revista music radar en su artículos anuales “The 50 best VST/AU plugin synths in the world today” en la que en 2016 sigue presente en el top 5 de la lista. Su nombre es Sylenth1 y es

fabricado por la empresa Lennar Digital⁹. En la descripción del por qué de su popularidad está lo siguiente: “Con pocos segundos de carga, Sylenth1 suena increíble. Es rico, detallado y lleno de un caluroso estilo analógico. Una amplia variedad de sonidos es ofertada, incluyendo algunas hermosas emulaciones de la TB-303 y minimoog”(Rogerson, 2016).

En la Figura 5 se puede ver una captura del sintetizador en cuestión con el preset que he utilizado para generar la línea de bajo de la pista. Ahora sabemos por qué he nombrado al canal “*bass moog*”. He utilizado una configuración (*preset*) llamado “BS Another Moog” el cual es una emulación del mítico “Minimoog”.

Línea de arpeggio

Para darle un patrón rítmico he agregado un sonido a modo de arpeggio con Sylenth1, la configuración (*preset*) se llama “KEY The Source”.

Acordes

Para armonizar los versos he utilizado un instrumento de marimba, este sonido se ha venido utilizando con frecuencia en temas relacionados con un género conocido como “Tropical House”, el cual se ha popularizado en estos dos últimos años con la aparición de artistas ahora de fama internacional como Kygo. El sonido de la marimba es digital, probablemente sea sampleada, producida por el famoso instrumento virtual Korg M1 (Figura 6), como su nombre lo indica, es la versión digital del aclamado sintetizador más vendido de la historia. Cabe mencionar que Korg ha llevado y a transformado algunos de sus productos hardware o físicos en versiones digitales, llamados emuladores o instrumentos virtuales.



Figura 6. Korg M1 Marimba

⁹ <https://www.lennardigital.com/home/>

Coro de voces y cuerdas

Ambos sonidos producidos también por la Korg M1 con configuración (*preset*) de nombres “Ooh/Ahh” y “Softstring” respectivamente.

Pluck y Pluck Lead

Tal vez primero se pregunten que significan estos términos; pues según gente en Hispasonic¹⁰, “*pluck*” hace referencia a los sonidos del tipo pinzado o punteado. Algo así como el sonido del clavicordio o de instrumentos de cuerda tocados por púa. Tiene un ataque rápido y agresivo. “*Lead*” hace referencia a un sonido solista frente a texturas, acordes, bases rítmicas etc. Un solista (*lead*) puede ser de tipo pintado (*pluck*) o de cualquier otro. Un sonido pintado puede usarse como solista o patrón rítmico de lo que quieras.

Una vez más he utilizado Sylenth1 para los sonidos principales del estribillo, esta vez con el *preset* denominado “KEY Pluck JB”.

Es todo en cuanto a la producción melódica de la pista. Ahora debo explicar brevemente que las melodías compuestas las hice con ayuda de dos herramientas increíbles de Ableton Live, son específicamente dos efectos MIDI muy interesantes para la composición musical; estos son: Acorde y Escala (Figura 7).

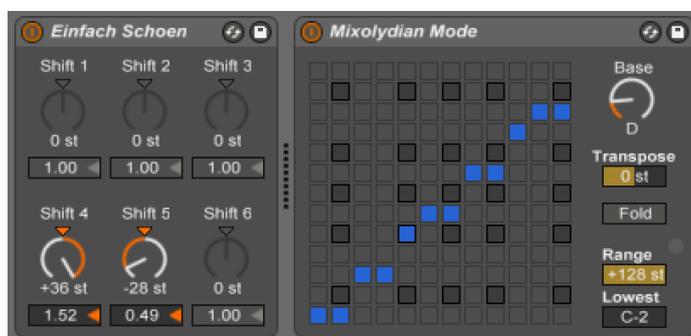


Figura 7. Acorde y Escala

En la imagen mostrada en la Figura 7, el recuadro de la izquierda (*Einfach Schoen*) hace referencia al efecto Acorde, que funciona de esta manera; al colocar notas midi sobre cualquier instrumento, con esta herramienta tu puedes transformar en varios tipos de acordes a las notas, de esta manera puedes hacer melodías complejas y despreocuparte por colocar los acordes, obviamente si deseas hacer una inversión en algunas partes tendrás que hacerlo manualmente colocando las notas en el piano. Como se puede observar tienes 6 posibilidades de transposición de notas (*Shift*), así que si sabes de música y no quieres perder el tiempo haciendo los acordes puedes crear tus propias configuraciones. Por defecto Live tiene 14 opciones de conversión a acordes, entre quintas, menores, mayores, para jazz etc.

¹⁰ <http://www.hispasonic.com/foros/pluck-lead-mismo/484605>

En el recuadro de la derecha (*Mixolydian Mode*) se encuentra el segundo efecto mencionado llamado Escala, muy útil para los no músicos ya que configurando una escala y poniendo la nota base, el efecto anulará cualquier colocación de notas que no esté dentro la escala escogida, en este caso está en modo mixolodio, así podrás crear melodías que no sean disonantes. Estas dos herramientas son de tremenda utilidad para empezar a hacer música sin casi conocimiento previo sobre teoría musical.

Para resumir en la fase de producción actual, he utilizado una librería de muestras actuales, también he usado 2 instrumentos virtuales, Sylenth1 y Korg M1, el primero es uno de los más populares en la actualidad y el segundo si bien es cierto que es una versión digital del sintetizador de los 80's, algunos de sus sonidos aún son muy utilizado en pistas House en la actualidad.

Post Producción Pista 1: Sonido y procesado actual

A continuación expondré con detalle los recursos más sobresalientes e interesantes que he utilizado para la postproducción de la pista. En algunos caso he usado información de un webinar de un reconocido ingeniero de sonido llamado Dave Darlington el cual nos muestra como realiza la mezcla de una pista del productor Harry Cho Cho Romero (Darlington, 2013).

Batería

El bombo es muy importante en la música House así que será lo primero que trataré. He aplicado un pequeño plugin llamado Trans-X Multi¹¹ de Waves (Figura 8); este aumenta o disminuye el ataque y el decaimiento en diferentes bandas de frecuencia. Lo que hace es darle solidez al fondo del bombo la cual no tenía. Cabe recalcar que he usado un *preset* diseñado por el ingeniero Dave Aron el cual se puede visualizar como Aron Kick1.

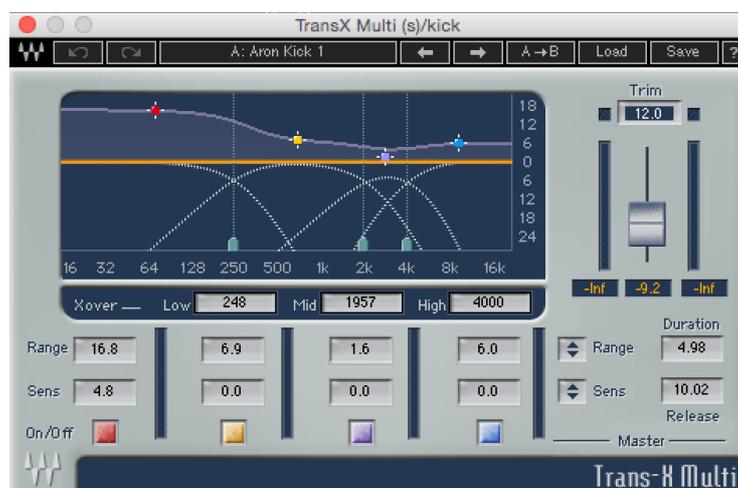


Figura 8. Waves Trans-X Multi

¹¹ <http://www.waves.com/1lib/pdf/plugins/transx.pdf>

Siguiendo con el bombo, también se aplicó un ecualizador nativo de Ableton (Figura 9) con el fin de eliminar frecuencias por debajo de 37Hz ya que el oído humano no percibe por debajo de los 20Hz y quiero cortar posibles frecuencias indeseables que aparezcan.

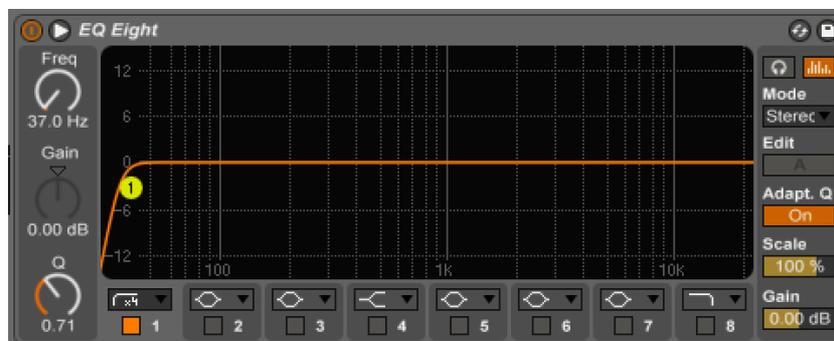


Figura 9. Ecualizador paso alto para bombo.

Para finalizar, al bombo lo volví monofónico, ya que quiero que esté en todo el centro de la mezcla. Para esto usé una pequeña herramienta nativa del software llamada Utility (Utilidad), la cual puede volver monofónico a cualquier canal solamente reduciendo el porcentaje de amplitud a cero. En la Figura 19 se muestra la herramienta.



Figura 10. Efecto de audio Utility

Para los aplausos utilicé una típica técnica para ampliar el sonido, hacerlo más panorámico. Con palabras de Darlington: “En la música de baile las cosas tienen que ser muy panorámicas, incluso si la entrada inicial es mono” (Darlington, 2013). Utilicé un plugin llamado Doubler2¹² (Figura 11) de Waves. Éste duplica la señal pudiendo configurar qué amplitud puede tener y con qué tiempo de retardo sonará. De esta manera el aplauso se vuelve más rico y estéreo. Esta técnica se usa particularmente en señales de alta frecuencia, como los aplausos, los platillos. Cabe destacar que también en uno de los aplausos he aplicado una ecualización y ambos tienen diferentes niveles de reverberación, esto para darle más profundidad en algunas partes que no está presente el bombo.

¹² <http://www.waves.com/1lib/pdf/plugins/doubler.pdf>

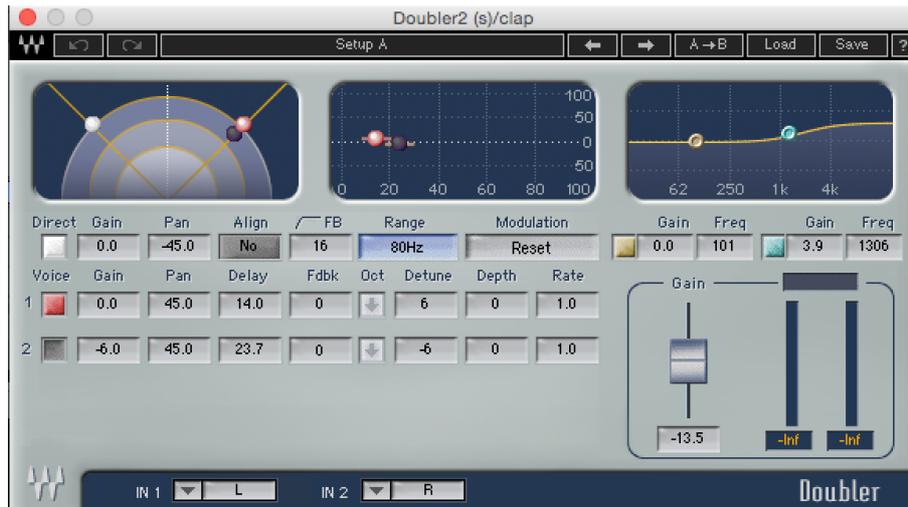


Figura 11. Efecto Doubler2

Línea de bajo

Pasamos a procesar el bajo y aquí apliqué una técnica muy popular en la música de baile, la compresión en cadena lateral o más conocida como *sidechain*. Según (Darlington, 2013), este efecto fue popularizado hace unos 15 años atrás por grupos como Daft Punk. Consiste en comprimir la señal en función de otra señal. En la música House se aplica mucho para las líneas de bajo y sintetizadores ya que les da un efecto de bombeo, dinámico. En la Figura 12 se muestra una captura el aspecto del compresor nativo de Ableton Live utilizado.



Figura 12. Compresión en cadena lateral

Adicionalmente también he añadido un amplificador de bajo, el Chris lord-Alge Bass o abreviadamente CLA Bass¹³ que es un amplificador para bajo de Waves (Figura 13). Con ello consigo darle mas color y potencia.

Y un ecualizador (Figura 14), que lo usé para cortar altas frecuencias, ya que solo me interesaban las frecuencias más bajas del sonido del bajo.

¹³ <http://www.waves.com/1lib/pdf/plugins/cla-bass.pdf>



Figura 13. Amplificador CLA Bass

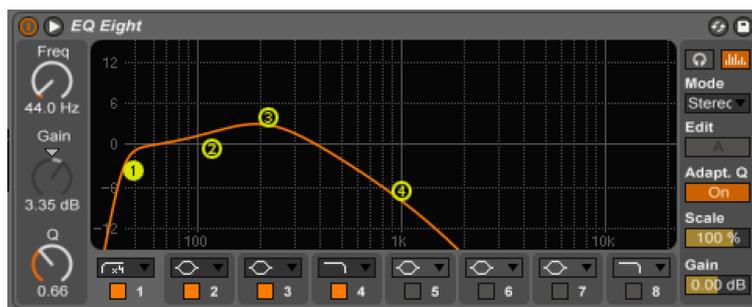


Figura 14. Ecuación del bajo

Vocal

Es una buena idea trabajar las vocales con los oídos descansados ya que por lo general hay que poner un poco más de cuidado en su tratamiento. Por esta razón continuando con la postproducción del tema lo primero que hice fue escoger qué porciones de la vocal iba a utilizar, en este caso decidí escoger simplemente dos frases de la vocal ya que quiero resaltar la producción instrumental. La voz en este caso servirá de relleno pero no tendrá protagonismo a diferencia de mucha música donde la voz predomina en la pista. Básicamente lo que hice fue buscar puntos donde consideraba que encajaba mejor la voz, buscando cuadrarla con la base rítmica que viene determinada por la batería.

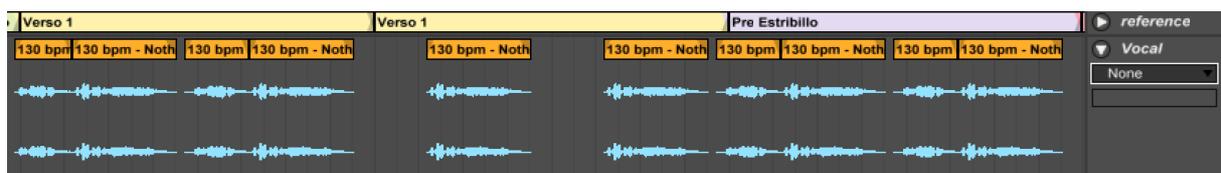


Figura 15. Colocación vocal

Después de esto lo que se ha hecho fue utilizar la herramienta *Warp* para pulir la adaptación de las palabras dentro de los compases. No todas las vocales llevan un tempo perfecto y, en la mayoría de casos, el productor tiene que buscar acomodar perfectamente la lírica insertando puntos de *Warp* y sutilmente empastar la vocal de la mejor manera posible. En la Figura 16 muestro la colocación establecida.

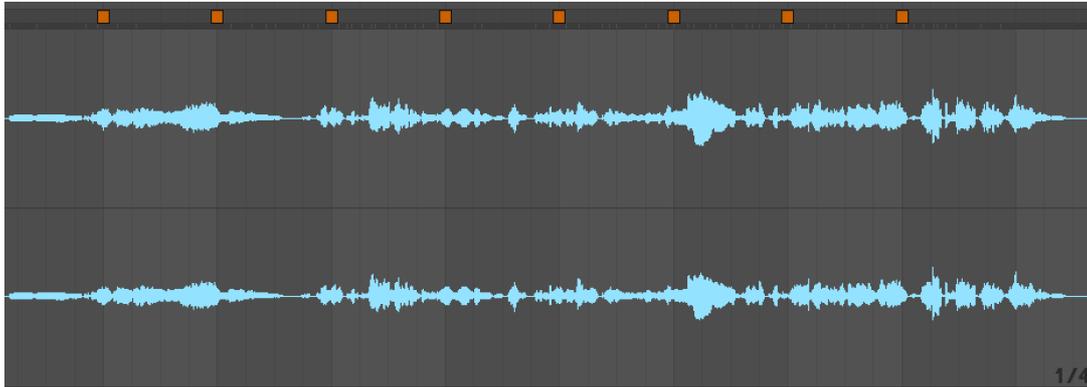


Figura 16. Puntos de Warp

A continuación expondré algunos de los plugins utilizados para procesar la voz.

Primero he usado un plugin llamado DeEsser que sirve para atenuar los niveles de eses, ya que estas frecuencias pueden llegar a ser molestas. En la Figura 17 se muestra el plugin DeEsser¹⁴ utilizado de Waves.



Figura 17. Plugin DeEsser

Continuando con la cadena de procesado añadí un compresor, es el CLA-2A¹⁵ de Waves (Figura 18), que le da ese aumento de nivel y se nota al instante ese sonido caluroso que le añade.

¹⁴ <http://www.waves.com/1lib/pdf/plugins/deesser.pdf>

¹⁵ <http://www.waves.com/1lib/pdf/plugins/cla-2a-compressor-limiter.pdf>



Figura 18. Compresor CLA-2A

Adicionalmente se aplicó ecualización para dar mas brillo a las frecuencias altas y también mediante buses se agregó retardo y reverberación las cuales se automatizaron para dar profundidad en las terminaciones de las frases antes de los estribillos.

Arpeggio, Marimba, Plucks

Todos los instrumentos virtuales han sido procesados por herramientas en común ya sean reverberaciones y retardos, estos le dan profundidad a los sonidos y hacen que ocupen un espacio mayor en el espacio sonoro. Así mismo cada sonido posee algunos ecualizadores que le han dado un mejor color y forma. Todos los sonidos están expandidos, por ejemplo al sonido arpegiado se duplicó su canal, uno totalmente llevado hacia la izquierda y el otro hacia la derecha. O en otro caso se agregó un plugin llamado *Stereo Imager*, el cual expande la frecuencia del sonido haciéndolo más amplio, más estéreo. Por último pero no menos importante, todos los sonidos tiene compresión en cadena, la cual evita que interfieran con el bombo para que éste siempre suene con fuerza y no sea enmascarado.

Efectos

La aplicación de efectos es casi imprescindible en la música House; estos le dan impulso y potencia a la dinámica de la pista. Dependiendo del productor, unos los usan en mayor o menor medida. En mi caso los efectos que he utilizado son estallidos, barridos, cajas, etc. Estos vienen en la librería de muestras y por otra parte usé sonidos revertidos, que los he generado a partir de los instrumentos.

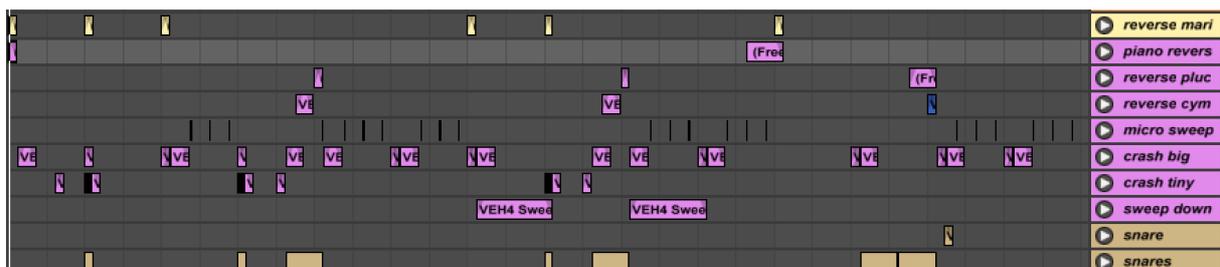


Figura 19. Arreglos de los efectos

Masterización

La masterización como proceso final de postproducción es muy importante en este proyecto ya que en la música House y la música de baile en general el RMS (Root Mean Square) que sería el nivel promedio de la pista, tiene que estar a tope todo el tiempo para competir con otras pistas. Pero antes de elevar al máximo su nivel he aplicado un Linear Phase EQ¹⁶ de Waves, el cual es un plugin ecualizador bastante preciso en términos de desplazamiento de fase. Evita que introduzcas anomalías de fase cuando incrementas o disminuyes frecuencias.



Figura 20. Linear Phase EQ

Como pueden observar con la ecualización de la Figura 20, se aumenta los bajos, se da más cuerpo a los medios altos y al final se aumenta levemente el brillo. Y la manera para obtener el volumen máximo posible fue gracias al plugin L3LL Multimaximizer¹⁷ que es un limitador multibanda de Waves (Figura 21). Esto me permite comprimir el sonido por frecuencias, como estamos trabajando sobre House nos interesa que el bombo se comprima menos que el resto. Para aumentar el nivel solo se debe disminuir el umbral.



Figura 21. Linear Phase EQ

¹⁶ <http://www.waves.com/1lib/pdf/plugins/linear-phase-eq.pdf>

¹⁷ <http://www.waves.com/1lib/pdf/plugins/l3-ll-multimaximizer.pdf>

Con esto he finalizado el proceso de postproducción de la pista con tendencias actuales, desde este momento la llamaré ‘pista base’ o ‘pista 1’. Ahora empezaré con las remezclas correspondientes en función del análisis realizado en el capítulo anterior. Recordemos que a partir de la pista 1 re-mezclaré el resto de versiones aplicando conjuntamente los procesos de producción y postproducción conseguidos.

Producción y Postproducción Pista 2: Sonido y procesado de los 80’s

Para tener una idea más clara de lo que hice con la producción de esta pista muestro en la Figura 22 su estructuración musical realizada en Ableton Live. Hay que destacar que tomé ideas del tema “Time To Jack” de Chip E para copiar un poco su estructura musical tal como se hizo en la pista 1 con su respectiva referencia actual.

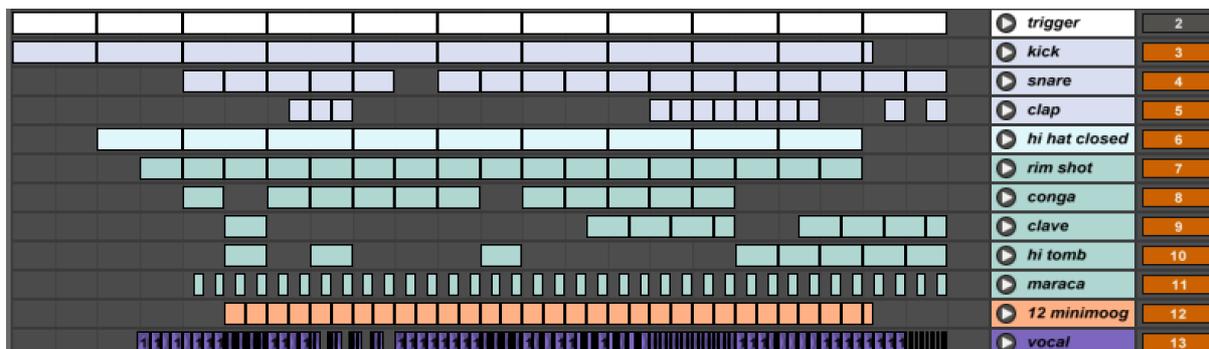


Figura 22. Arreglos pista 2

Como se puede observar, a la derecha de la imagen están los canales usados para este proyecto. Si nos fijamos existe en mayor medida canales de batería y percusión y únicamente un canal de línea de bajo y el canal de la vocal.

Batería



Para la batería y percusión he utilizado una librería de muestras procesados de la mítica caja de ritmos Roland TR-909 mediante una cinta de cassette, en internet he encontrado este paquete para descargarlo gratuitamente: <http://bit.ly/1icGcUg>. Sabemos que esta caja de ritmos fue fundamental para las producciones de House en sus inicios.

Figura 23. Muestras Roland TR-909

Como parte de la postproducción he añadido también el plugin Doubler2 en los aplausos y en los platillos, para añadir amplitud ya que en las dos producciones analizadas se notaba este efecto en estos elementos.

El trabajo se nota en la construcción del ritmo mediante la batería. Alrededor de 8 elementos establecen su composición pero, en sí, no hay un procesado especial en los sonidos.

Línea de bajo

Como sabemos por nuestra investigación, la Roland TB-303 fue usada para construir líneas de bajo en los inicios del House. Existen actualmente en internet emulaciones de esta pieza analógica, algunas gratis y otras de pago. Sin embargo yo he decidido usar una emulación de la mítica y legendaria Minimoog ya que también fue y sigue siendo usada por muchos productores de este género. Tomé esta decisión ya que la Minimoog fue el primer sintetizador para músicos de la historia, e hizo eso, cambió la historia de la música para siempre. Utilizaré el emulador Minimoog de Arturia¹⁸ (Figura 24).



Figura 24. Emulador Minimoog de Arturia

Vocal

Para la voz se he aplicado la técnica que se extrajo de la investigación, la cual consiste en tomar una frase y sus palabras, cambiando su orden, repitiéndola y alterando su duración. Aparte de eso he aplicado un compresor para mejorar su volumen y dinámica.

¹⁸ <https://www.arturia.com/mini-v/resources>

Masterización

Para masterizar esta pista he colocado dos herramientas adicionales que son punto clave para simular ese sonido de los 80 y las cuales son el plugin Kramer Tape¹⁹ de Waves (Figura 25) y la herramienta nativa Vinyl Distortion (Figura 26). El primero le da ese matiz analógico al sonido y la segunda agrega ese ruido clásico de vinilo.



Figura 25. Plugin Kramer Tape de Waves.

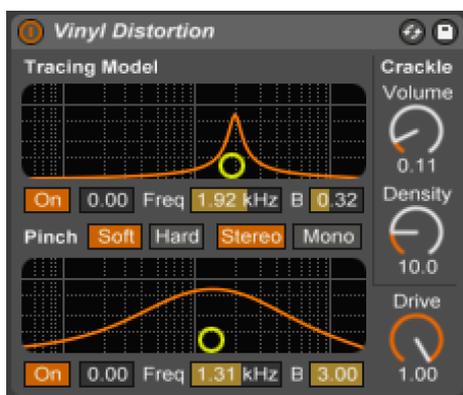


Figura 26. Herramienta Vinyl Distortion.

Aparte de estas dos importantes herramientas se ha añadido ecualización y un limitador para aumentar el nivel de la pista.

Aquí concluye la producción y postproducción de la pista con tintes 'ochenteros', desde ahora la llamaremos 'pista 80's' para su mejor ubicación. Como se puede observar es muchísimo más sencilla su producción y postproducción.

¹⁹ <http://www.waves.com/1lib/pdf/plugins/kramer-master-tape.pdf>

Producción y Postproducción Pista 3: Sonido y procesado de los 90's

Continuando con la realización de las remezclas, es el turno de acercarnos al sonido de los 90's. De igual forma que en anteriores ocasiones he tomado una pista referencial que me permita basarme un poco en el estilo y conjuntamente con el análisis efectuado en la evolución de los procesos de postproducción del capítulo anterior, obtener una aproximación a lo que sería una canción de House 'noventera'. La canción referencial en esta ocasión es "Vogue" de Madonna, tema analizado en el capítulo anterior.

Como es una composición bastante compleja iré mostrando captura de los arreglos por separado.

Batería



Aunque pude haber usado las mismas muestras de sonido usadas en la pista 80's, ya que se seguía produciendo igualmente en los 90's con esta caja de ritmos quise variar un poco. En esta ocasión, para construir la batería he usado otro paquete de muestras, esta vez de la conocida empresa Loopmasters, que desarrolla librerías de todos los géneros dentro de la música electrónica. El paquete se llama "Classic 90's House" y lo puedes comprar en este enlace <http://bit.ly/1LusGGi>.

Figura 27. Classic 90's House Pack

La construcción de la batería es bastante más compleja que en los dos casos anteriores. En la Figura 28 muestro una captura de los arreglos para explicar de mejor manera su composición.

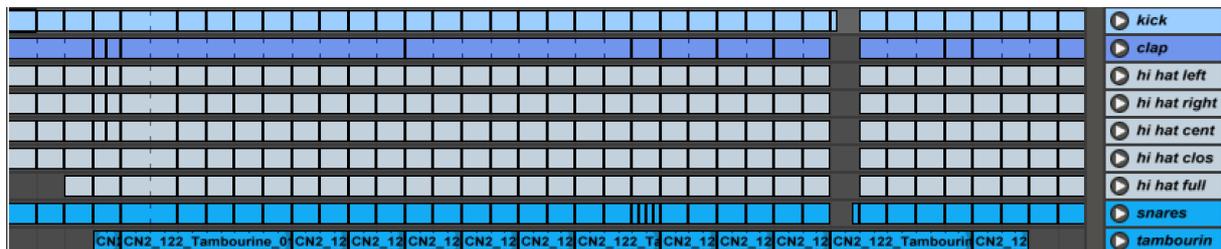


Figura 28. Arreglos de batería para la pista 3.

Como podemos observar tenemos alrededor de 9 canales solo para la construcción de la batería. Hay que decir que no necesariamente se deben usar tantos canales ya que con un solo instrumento de *sampler* se pueden trabajar varios sonidos en un canal como es el caso de Impulse (*sampler* de Ableton Live que permite trabajar hasta 8 canales). Pero por cuestiones de especialización, en este caso resulta mejor trabajar con canales independientes, y también porque a veces no queremos el

mismo procesado para todos los elementos de la batería. Básicamente el mayor trabajo se encuentra en los platillos; como vemos en la Figura 28, hay varios tipos de platillos con diferentes especializaciones.

A continuación explicaré el proceso de construcción.



Figura 29. Herramienta *Impulse* de Ableton Live.

En la Figura 29 se muestra el instrumento de muestreo *Impulse*, el cual se usó también en las pistas anteriores. A continuación muestro con imágenes un ejemplo de como trabajé la espacialización en los platillos.



Figura 30. Secuencia definida para los Platillos de izquierda.

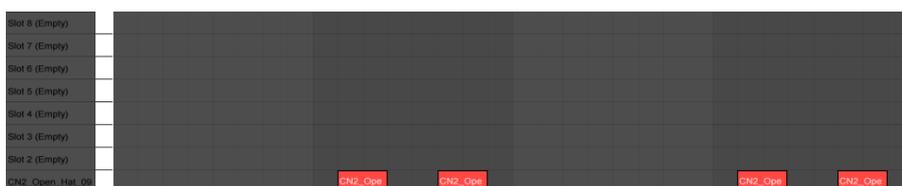


Figura 31. Secuencia definida para los Platillos de derecha.

En las Figura 30, a pesar de tener 7 entradas vacías para sonidos, deseo únicamente utilizar una ya que necesito llevar a la izquierda a los platillos. Como se puede observar la colocación de las muestras es dinámica ya que poseen diferentes velocidades, dejando también espacios, estos son fundamentales para rellenarlos mediante otros platillos en esta ocasión representados en la Figura 31 que están en la derecha y sus muestras ocupan el espacio vacío que dejé en en los primeros.

Esto tiene una cierta lógica en su construcción. El detalle de la construcción en la batería es exquisito ya que no solo se trata de centrar o abrir los platillos, si no que dentro del ciclo de los platillos hay algunos que están claramente sonando solo en la derecha. Por eso he nombrado en los canales a los platillos con esas características; platillos izquierda, platillos derecha, platillos centrados, platillos cerrados. Cada

elemento juega un papel importante dentro de la ejecución no solo de la batería si no de la percusión que se ha tratado de la misma manera.

En el caso de la percusión hay bastante trabajo introduciendo varios elementos que complementan la batería de la pista; en la Figura 32 la imagen para ilustrarlo.



Figura 32. Arreglos percusión.

Hay 5 canales de percusión, el primero de ellos es un loop que tomé del paquete de muestras anteriormente mencionado. Tengo también que indicar que los otros sonidos de percusión están producidos por la Korg M1, ya que este instrumento aparte de tener sonidos de instrumento también posee sonidos de percusión.

En cuanto a la postproducción de la batería y percusión, existe básicamente ecualización en la mayoría de elementos. En algunos platillos y el loop se agregó una herramienta llamada *Erosion* la cual añade un leve ruido al sonido para tratar de que suene menos digital y sea más orgánico. También hay algunos sonidos que les agregué un compresor para mejorar su dinámica.

Vocal

En esta pista he utilizado la "a capela" en su mayoría. El procesado es básicamente el mismo que en la pista base, pero con la diferencia que aquí dupliqué el canal para sobreponer algunos trozos de vocal, esto con el fin de emular un poco el estilo de la producción guía; la vocal aquí es muy importante. En la Figura 33 se muestra una imagen para analizar lo que he hecho con la vocal a nivel de arreglos.

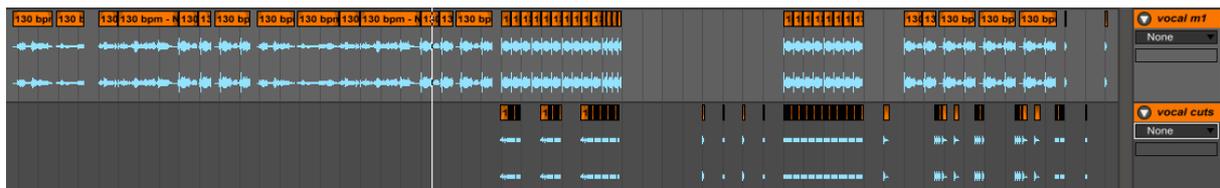


Figura 33. Arreglos vocal pista 90's

Como se puede observar el tratado de la voz es mucho más complejo que en los casos anteriores. El segundo canal lo usé para sobreponer voz y lograr un efecto sobre la dinámica de la pista. Estoy usando loops de palabras para potenciar estribillos y complementar otras partes de la canción, ya no solo como una simple "a capela" en los versos, si no como algo más dinámico.

Línea de Bajo

El bajo está producido por la Korg MS-20 (Figura 34), que al igual que la Korg M1, ésta también pasó a reproducirse digitalmente y usé este instrumento ya que contiene un bajo muy parecido al de la canción guía.



Figura 34. Korg MS-20

En cuanto a postproducción, lo pasé a monofónico con la herramienta *Utility*, además añadí ecualización para eliminar las frecuencias altas y compresión en cadena en función del bombo para que su rango dinámico no interfiera con el bombo.

Piano, órgano, cuerdas y mas.

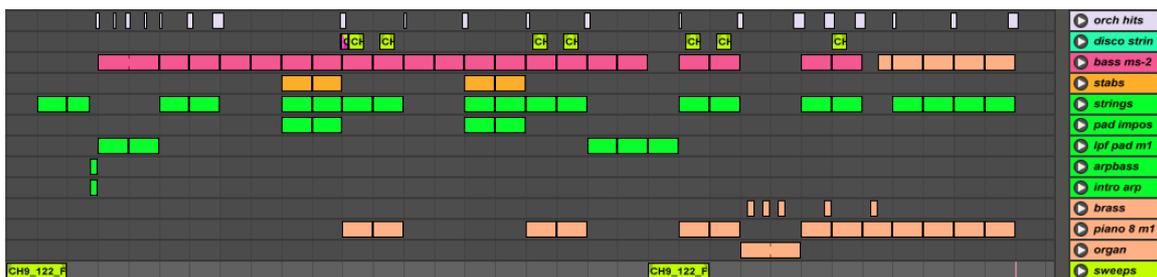


Figura 35. Arreglos pista 90's

Para el piano he usado la Korg M1 con su famoso *preset* 'piano 8' que es el mismo que se usó (en su versión física o hardware) para la producción del tema de Madonna. Existe también un sonido muy característico de los 90's que por casualidad lo descubrí y se llama 'Orch Hit' y está dentro de la M1. En general el resto de sonidos en esta pista son producidos por la Korg M1, ahora entendemos por qué fue el sintetizador más vendido de la historia. Hay un canal que se llama 'disco string' y se trata de unas cuerdas típicas con ataques rápidos que se usan mucho en música disco, estas las he sacado del paquete de muestras usado anteriormente y para ubicarlos en la misma tonalidad simplemente he transpuesto algunos semitonos.

La pista no tiene efectos a excepción del canal de nombre 'sweeps' que se trata de un barrido usado únicamente en dos ocasiones a lo largo de la grabación para potenciar la llegada del estribillo.

Para la postproducción de estos elementos vuelvo a hacer uso de ecualizadores y compresores en algunos sonidos. En el caso del piano he aplicado un *Stereo Imager*

para añadir amplitud estéreo. He aplicado también sutilmente retardo en varios sonidos como el piano, órgano, *brass* y *stab*.

Masterización

El proceso de master es relativamente simple, añadí un ecualizador para realzar los bajos altos y los medios altos. También añadí el plugin L2 Ultramaximizer²⁰ que es un limitador de Waves que sirve para elevar los niveles al máximo posible (Figura 36).



Figura 36. L2 Ultramaximizer

En esta parte termina la producción y postproducción de esta versión. Podemos concluir brevemente que existió mucho más trabajo en todo sentido, el usos de múltiples instrumentos y elementos de batería hacen que la producción sea más cargada, se usaron más de 25 canales para su composición. De ahora en adelante la llamaremos “pista 90’s” para su ubicación.

Producción y Postproducción Pista 4: Sonido y procesado de los 2000’s

Es el turno de exponer la producción y postproducción de la remezcla con el sonido del nuevo milenio, para esta pista tomé de referencia “Love Sensation” de Eddie Thoneick y Kurd Maverick, tema analizado en el capítulo anterior. En la Figura 37 se muestra una captura para entender mejor su composición.

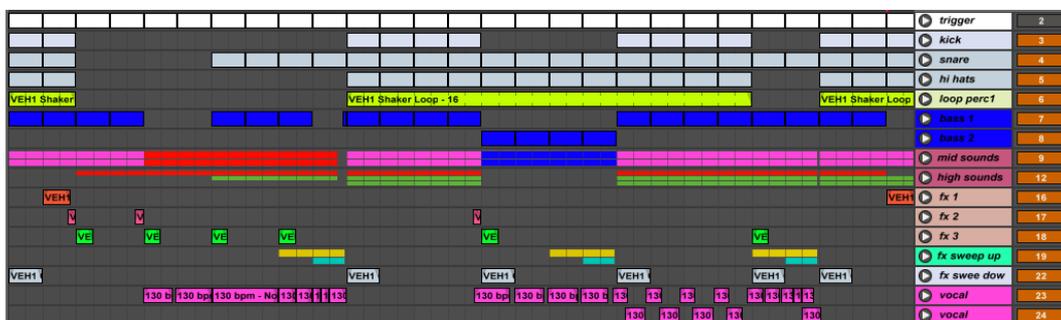


Figura 37. Arreglos pista 2000’s

²⁰ <http://www.waves.com/1lib/pdf/plugins/l2-ultramaximizer.pdf>

Batería



Para este tema he usado sonidos que vienen en el paquete “Essential House Vol. 1” de la marca Vengeance. En realidad no pude conseguir su fecha de lanzamiento pero sé que fue durante los primeros años del 2000 porque en sus muestras existen sonidos que se han usado en temas Houseros del 2005 como por ejemplo “Cry For You” de September. Por esta razón deduzco que su lanzamiento fue por esas fechas y es perfecto para producir una canción con un aire de los 2000.

Figura 38. Paquete VEH VOL.1

La batería es bastante sencilla; está compuesta por un bombo, una caja, unos platillos y usé un loop de percusión que venía también dentro del paquete. Para la postproducción de la batería he puesto en mono al bombo, a la caja le he puesto una cantidad de reverberación considerable, la cual automatizo en las secciones sin bombo. Apliqué el plugin Doubler2 para los platillos, recordemos que éste abre el sonido haciéndolo más estéreo.

Línea de bajo

Existen 2 tipos de bajos en la pista, el primero es el más constante y el segundo solo lo utilizo para agregar otra melodía en el primer puente. Ambos están hechos con Sylenth pero con diferentes módulos; BS Big Bass y BS Square Root respectivamente. Algo que resaltar que el bajo está hecho con notas largas y un compresor en cadena es lo que le da el efecto fluctuante, de movimiento. Aparte de eso apliqué ecualización impulsando los bajos altos y los altos altos, también usé el plugin de amplificador de bajo CLA Bass para moldear un poco más el sonido. Por último los bajos están en mono y ocupan un lugar alto en la mezcla.

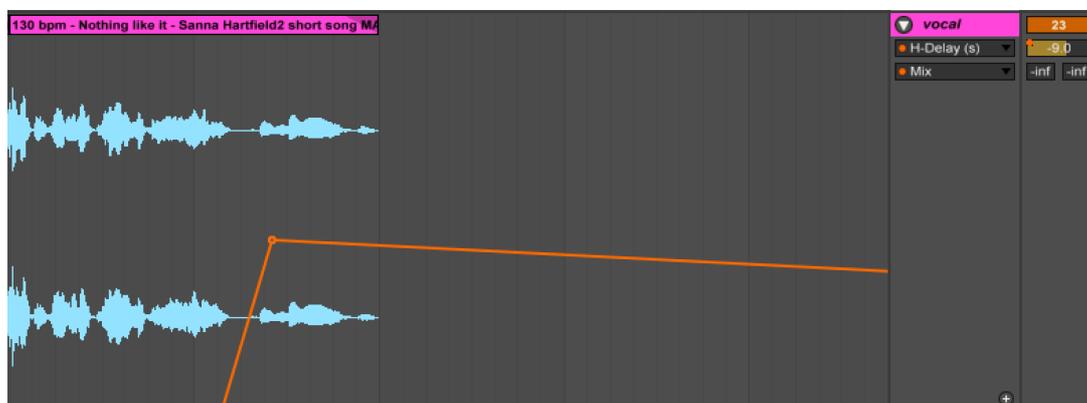


Figura 39. Automatización del retardo de la voz.

Vocal

Para la vocal usé básicamente el mismo procesado que la pista 1 pista base; la diferencia es que en en este tema usé toda la porción de la sección 'a capela'. En la Figura 39 se representa como he potenciado el retardo en la última palabra antes del estribillo de manera que haya una cola larga.

Sintetizadores, Leads

En esta pista he hecho uso de grupos o buses para conjuntos de instrumentos a fin de aplicar un filtro a la vez en todos, esto para dramatizar la llegada del estribillo. En realidad el efecto es un filtro paso alto que está automatizado. Lo pude haber hecho con un ecualizador sencillo pero encontré un plugin llamado CamelPhat que le da un filtrado especial.

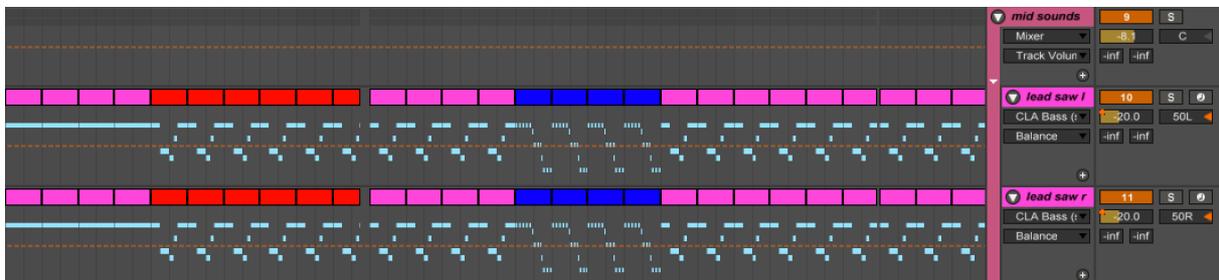


Figura 40. Grupo de sonido



Figura 41. CamelPhat

Como podemos observar en la Figura 40 existen 3 canales. El primero es el contenedor o en este caso el bus, a este canal se le aplicó el plugin de la Figura 41. Hay que decir también que los sintetizadores dentro del grupo son réplicas y están panoramizados uno a la izquierda y el otro a la derecha. Están hechos con Sylenth y su módulo "LD Saw Major", de igual forma tienen ecualización y compresión en cadena en función del bombo. Ocupan un lugar la mezcla por debajo del bombo y caja pero están más presentes que los sonidos altos.

Después tenemos otro grupo de sintetizadores, esta vez para los sonidos más altos. Estos igual que el caso anterior tienen el mismo filtrado en los pre estribillos pero los sonidos dentro del grupo son distintos, el primero producido por la Korg M1 y los restantes con Sylenth. Poseen ecualización pero no compresión en cadena. Ocupan un lugar bajo en la mezcla.

Efectos

Esta pista tiene alrededor de 5 canales de efectos en las cuales coloqué sonidos extraídos de la librería comercial usada anteriormente. No hay mucho que comentar acerca de esta sección. Algunos ayudan a potenciar las llegadas de los estribillos, otros son sonidos cálidos con bastante cola y hay también *crashes* (platos) con bastante cola para darle un efecto de liberación de energía en el primer golpe del primer compás del estribillo.

Masterización

La masterización en esta pista incluye 3 plugins; el primero es el SSL (Solid Stage Logic Compressor)²¹ de Waves, el segundo es el LinePhase EQ y el tercero es el L3-LL, los 2 últimos usados anteriormente.



Figura 42. SSL Compressor

²¹ <http://www.waves.com/1lib/pdf/plugins/ssl-g-master-buss-compressor.pdf>

Aquí termina la producción y postproducción de esta versión. Puedo concluir rápidamente que la compresión en cadena se utilizó con más acentuación que en casos anteriores y no solo en la línea de bajo. El paquete de muestras contiene sonidos con mucha potencia y fuerza como en el caso del bombo y caja. De ahora en adelante llamaremos a este tema “pista 2000” para su mejor referencia.

Con esto llegamos al final del desarrollo de las pistas, tanto la original como las remezclas. A continuación explicaré más a detalle las conclusiones obtenidas de todo este proceso.

Conclusiones

Concluyendo con el proyecto puedo decir que he llevado a cabo el cumplimiento del objetivo en un 80%.

En primer lugar tengo que remitirme al capítulo 1 donde investigué sobre los procesos de producción y postproducción. Si bien es cierto, el análisis realizado a las piezas musicales me dotó de información útil para la producción de mi proyecto, no fue suficiente sobretodo en la década de los 2000 que es donde menos información sobre producción existe. Escogí cada tema pensando no solo en su éxito obtenido sino teniendo en cuenta la información que podía recoger de él. Por ejemplo acerca de la masterización es prácticamente imposible conseguir algo de información sobre su aplicación en cada década. En este caso mediante el análisis del procesado y los matices tímbricos de su sonido traté de llegar a una aproximación con mi conocimiento.

En cuanto al capítulo 2 sobre el desarrollo de las piezas musicales. La pista 1 o pista actual está producida con sonidos actuales en función de su paquete de muestras y los plugins utilizados. Sin embargo la pista 2000 al no tener información sobre que plugins se utilizaron volví a usar Sylenth y Korg M1 ya que encontré en esos sintetizadores virtuales la respuesta a los sonidos investigados en el capítulo 1 sobre esta década. En cuanto a la pista 90's puedo concluir que es donde más me acerqué en términos de investigación y desarrollo a su sonido ya que el instrumento virtual utilizado Korg M1 fue el mismo que se utilizó en esa época pero en su versión física o hardware. El sonido de la pista 80's es casi fiel a la original pero creo que siempre será necesario un procesado del timbre o componentes de frecuencia para conseguir totalmente la esencia de su sonido, al igual que en los 90's.

Acerca de los sonidos utilizados puedo concluir firmemente que la Korg M1 ha sido utilizada y sigue siendo utilizada hasta el día de hoy para producir música House. Utilicé la Korg M1 para todas las décadas excepto la pista 80's. De igual forma el resto de equipo físico o hardware investigado, si se hace un esfuerzo y se busca en internet encontraremos algún instrumento virtual que emule su sonido. Creo que la clave de los sonidos a partir de los 2000 es el procesado en ellos. Es decir en los 80's y 90's se tomaba el sonido tal cuál venía o se lo modificaba muy poco mientras que desde el 2000 hasta la actualidad existe más trabajo y procesado.

En general fue un proyecto sumamente útil para mí ya que logré recoger información valiosa para poder producir una pista House con algún tinte en especial. Lograr el sonido característico de alguna década no es imposible, siempre y cuando tengas el tiempo y conocimiento para analizar el tipo de procesado, instrumentos y sonidos utilizados. La evolución del sonido House en cuanto a mezcla y espacialización nos dice que las características principales se mantienen; bombo y bajo en mono, el resto en estéreo y por lo general siempre el bombo ocupando una nivel alto en la mezcla, el resto puede variar. Con esto termino las conclusiones y el proyecto.

Referencias

Libros

Langford, Simon. 2011. *The Remix Manual: The Art and Science of Dance Music Remixing with Logic*.

Recursos en línea

Bradley, Gavin. 2010. "The Fate of the 808". <http://www.gavinbradley.com/linenotes>

Caulfield, Keith. 2015. "'Vogue' producer Shep Pettibone's First Interview in 20 Years".

<http://www.billboard.com/articles/columns/pop-shop/6575923/vogue-producer-shep-pettibone-interview>

Darlington, Dave. 2013. "Mixing EDM: A webinar with Dave Darlington"

<https://www.youtube.com/watch?v=BAXa5i0T3qA>

[Consulta: 25 de junio de 2016].

Petridis, Alexis. 2015. "Dum, diddly-dum dum... why everything in the charts sounds like Show Me Love"

<https://www.theguardian.com/music/2015/sep/08/show-me-love-90s-classic-track-stonebridge-robin-s>

Twells, John. 2014. "The 14 synths that shaped modern music".

<http://www.factmag.com/2014/02/28/the-14-synthesizers-that-shaped-modern-music/>

Unterberger, Andrew. 2013. "Whoa: The 90's Hit 'Show Me Love' by Robin S. was actually a remix!"

<http://popdust.com/2013/04/25/robin-s-show-me-love-remix-stonebridge>

Obras Audiovisuales

Pump Up The Volume. Documental. Serie TV. 2001. UK. Carl Hindmarch.