

EL HOME STUDIO

Si durante los ochenta se generalizó el empleo de la informática y la electrónica en los estudios, y durante los noventa los PCs se consolidaron como un miembro más de casi cada familia, en la presente década la aparición del *Home Studio* ha supuesto un antes y un después para los amantes de la música.

Con el aumento de la potencia del hardware y unos precios asumibles para la mayoría de los bolsillos, unidos a una variada oferta de software donde no faltan programas de bajo precio o incluso gratuitos, los aficionados a la música hoy en día pueden disfrutar de pequeños estudios caseros donde dejar constancia grabada de su talento e inquietudes musicales.

Estudios que con una inversión mínima han servido para darle un toque de profesionalidad aquellas engorrosas maquetas hechas con multipistas de cuatro canales con que se tenían que enfrentar los grupos no hace demasiado para conseguir un material sonoro con el que poder presentarse en sociedad, en aquellos casos tan frecuentes en que su economía no les permitía aspirar a más.

Sin querer comparar en absoluto el resultado de estas producciones caseras con el que podría conseguirse en un estudio (dirigidas por un técnico profesional, con aparatos de alto coste...), cierto es que los aficionados a la música ya no sólo se reúnen en un local para dar rienda suelta a su talento, también se reúnen delante de una pantalla para dejar constancia sonora del mismo en grabaciones que con los medios actuales, y en los casos que existen conocimientos suficientes, han recortado la enorme diferencia de calidad que existía entre resignarse a pasar por el estudio y buscarse alternativas, consiguiendo en ocasiones resultados espectaculares.

Pero nos faltaba algo... porque en todo momento estamos hablando de música moderna, hablamos de formación estándar de instrumentos, batería-bajo-guitarra-teclados-voz.

Pero... ¿y los aficionados a la música clásica, y en especial a las BSO? Está claro que puede ser medianamente fácil encontrar a un amigo que nos ayude a programar la batería, o que nos grabe la línea del bajo en caso de que nosotros no sepamos, incluso encontrar a alguien que mejore nuestra no demasiado agradecida voz; pero ¿cómo encontrar a 40 amigos que sepan cada uno tocar un instrumento distinto? Y además, qué instrumentos... ¿cuántas veces has hablado con alguien que tenga entre sus aficiones tocar el contrafagot, la tuba Wagner o el glockenspiel?

Partiendo de esta imposibilidad, si bien los sintetizadores habían evolucionado mucho, a finales de la década pasada, parecía todavía lejano poder recrear con un mínimo de realismo una orquesta clásica. Pero la aparición de los instrumentos virtuales (*VSTi*) y la creación de un mercado donde grandes marcas, en su lucha por conquistar el mercado iban sacando productos de cada vez más calidad, supuso un gran paso en la carrera del realismo orquestal.

Carrera que aún está en pañales (aún tienen un margen enorme de mejora...), pero que ha conseguido que con el software actual ya se pueda llegar a conseguir unos resultados sorprendentes.

Hoy en día aún es muy difícil (por no decir imposible) recrear una orquesta al 100% de credibilidad, pero sí que es posible crear producciones creíbles. Distingamos con este matiz el hecho de que si una pieza creada por MIDI por alguien con pericia y experiencia la escucha un director de orquesta, incluso un melómano de la música clásica, ciertos pequeños detalles les descubrirán la evidencia de que no es una orquesta real. Pero estos detalles pueden pasar perfectamente desapercibidos para el público de una sala de cine, por ejemplo, por lo que cumplen perfectamente su función.

Y la satisfacción de tener a tu disposición los elementos para crearte John Williams es difícilmente superable...

¿Qué necesito para empezar...?

Los **conocimientos musicales** son importantes, es evidente. Por una parte, los conocimientos generales de música, manejo del solfeo, de escalas, de contrapuntos, siempre serán bienvenidos. Aunque se pueden suplir con un buen sentido de la musicalidad, cuanto más música se sepa a todos los niveles, mejor.

Y por otra parte, hablamos de los conocimientos específicos de cómo 'funciona' la música en una orquesta. Es evidente que nos será difícil recrear una si jamás hemos escuchado una actuación en directo, si no le hemos prestado atención a las grandes sinfonías clásicas o si cuando escuchamos una BSO jamás nos planteamos distinguir el uso de cada sección.

Deberemos conocer aspectos básicos de cada instrumento que la compone, qué función suele hacer dentro del conjunto, con qué otros instrumentos 'se lleva bien', sus particularidades que lo distinguen del resto.

Sería imposible aprender a tocar todos ellos, y no es en absoluto necesario (¡ni recomendable...!), pero sí que debemos saber qué técnicas especiales tiene cada uno que lo distinguen del resto (lo que es un pizzicato de cuerdas, un sforzando de metales, un glissando de arpa...), para poder reproducirlas con un mínimo de credibilidad, buscando siempre la característica que más ayuda al realismo en la orquestación MIDI: la **expresividad**, de la cual hablaremos ampliamente en las próximas entregas.

Afortunadamente para empezar la inversión en **hardware** no será grande, aunque un PC con una *CPU* decente y mucha *RAM* será casi inevitable si no queremos desesperarnos viendo como nuestro ordenador piensa más lento que nosotros.

Un teclado, una tarjeta de sonido y un sistema de escuchas razonable completan lo básico para empezar. A diferencia de otros estilos, una tarjeta de sonido buena no es especialmente importante para empezar, ya que al no tener que grabar por micro o línea, y siendo que el software utilizado exprime *RAM* y *CPU*, podemos evitar gastarnos una cantidad importante, al menos de momento. El sistema de escuchas (altavoces, auriculares) no tiene límite, sencillamente mejor cuanto mejor sean, pues más claramente sabremos lo que estamos haciendo.

El **software** a utilizar será una de nuestras grandes pesadillas, pues es tanto y tan variado que a menudo nos producirá un sentimiento de desazón no saber si no suena como

queremos por nuestra culpa, o por culpa de no utilizar un software más adecuado. Iremos repasando poco a poco los programas que se utilizan con más asiduidad y sus ventajas e inconvenientes, creando una guía de programas más usuales para cada función, sin olvidar en ningún momento los gratuitos, que nos hagan más fácil movernos entre la maraña de posibilidades existentes.

Como adelanto, podemos dividir el software utilizado en varios grupos: **editores**, donde damos forma a nuestra partitura MIDI; **secuenciadores**, donde importamos ese MIDI y hacemos de él una producción (realmente, el soporte de nuestro estudio); **VSTi** (instrumentos virtuales), compuestos de un *sampler* donde cargar instrumentos virtuales que asignaremos a nuestras pistas MIDI y los *samples* (muestras en *WAV* u otro formato grabadas de la realidad, divididas generalmente por articulaciones), y **plugins** de mezcla y masterización.

Nos centraremos sobre todo en analizar las **librerías VSTi**, pues realmente el resto de programas (aunque veremos su funcionamiento y posibilidades) son recursos compartidos con cualquier producción ‘no orquestal’, es más fácil encontrar información sobre su uso y no influye tanto en el resultado final utilizar una determinada marca. Además, su análisis es más propio de otras secciones de la revista, con lo cual simplemente veremos su aplicación a la orquestación MIDI

Sin embargo, la elección de las librerías *VSTi* condicionará vuestro sonido, vuestra forma de trabajar, vuestra forma de distribuir el tiempo que tardáis en cada producción, y, en ciertos momentos, hasta vuestra estabilidad emocional, siendo las responsables directas de vuestras mayores alegrías y desesperaciones (musicalmente hablando). No es, ni mucho menos, una elección fácil, y por eso iremos desgranando las más usuales para que podáis enfrentaros a ellas con un mínimo conocimiento.