

ENFOCAR LOS PROYECTOS

Un proyecto orquestal tiene varias peculiaridades que condicionan la forma de trabajar hasta el punto de que saber enfocarlo correctamente antes de empezar es vital para hacer llegar a buen puerto.

Empezamos con que el número de instrumentos a emplear pocas veces bajará de 15 y bastantes pasará de 30, implicando muchas pistas de secuenciador y muchas líneas de pentagrama que nos obligará a tener claro un método de trabajo para no volvernos locos. Un editor de partituras puede ayudarnos a poner un poco de orden, pero también nos implicará cierto tipo de sacrificios.

En segundo lugar, hemos de tener en cuenta que en cada pista del secuenciador, las instrucciones contenidas en el MIDI disparan sonidos de librerías compuestos por una enorme cantidad sonidos WAV de gran calidad, que nuestro ordenador tendrá que almacenar y procesar a tiempo real, lo cual implica una carga importantísima para el ordenador que hará que nuestra forma de trabajar esté condicionada por la potencia de nuestro hardware, pudiendo darse el caso de que incluso con el PC más potente del mercado se nos quede corto si no contamos previamente con esas limitaciones.

Orden vs. Improvisación

La primera cuestión importante que nos hemos de plantear es si utilizar un editor de partituras o grabar directamente en el secuenciador mientras tocamos con el teclado.

Utilizar un editor de partituras nos ayudará sobre todo a ser ordenados y limpios, creando una partitura exacta y legible. Tener la posibilidad de ver avanzar la partitura conforme mientras escuchamos el tema puede tener un gran interés, pues si bien el oído siempre ha de mandar, la vista puede detectar ciertos fallos que podrían pasar desapercibidos cuando se junten bastantes instrumentos tocando a la vez y que quizás en el futuro puedan crearnos problemas.

Las plantillas nos ahorrarán trabajo a la hora de añadir pentagramas para cada instrumento, pudiendo crearnos fácilmente aquellas formaciones que más se adapten a nuestro estilo. Esto que en principio no parece una gran cosa, cuando hablamos de varias decenas de instrumentos puestos en un orden concreto y con un interface visual que nos resulte cómodo puede evitarnos el rechazo que supone enfrentarnos a un proyecto en blanco, y sobre todo puede facilitarnos empezar a componer rápidamente en el momento que tengamos una idea brillante.

Como parte negativa de utilizar un editor, es necesario exportar el resultado final a un archivo MIDI para importarlo desde el secuenciador, y si cuando estamos trabajando la mezcla encontramos algo que queramos retocar deberemos desandar camino, abriendo otra vez el editor, haciendo los cambios pertinentes, exportar e importar y sustituir la pista MIDI afectada. Lógicamente, siempre existe la posibilidad (si los cambios son pequeños) de hacer los cambios pertinentes en el secuenciador, sin preocuparnos por el MIDI hasta que terminemos el proyecto.

Y como segundo problema, los editores suelen trabajar directamente con los sonidos MIDI de Windows o con el set propio de nuestra tarjeta de sonido, por lo que escucharemos un horrible sonido sintetizado que nada tiene que ver con los sonidos de alta calidad que incorporan las principales librerías VST; aunque los programas más importantes de edición han hecho intentos por hacer funcionar estas librerías en el entorno del editor, en general no tienen ni la facilidad ni la fiabilidad de funcionamiento que tienen en el entorno del secuenciador, a parte de estar la compatibilidad limitada con unas pocas librerías. Algunos editores dan la posibilidad de instalar librerías de sonidos propios que mejoran el MIDI, pero que tan poco suponen una mejora espectacular.

Si usamos editor será necesario dedicarle más tiempo a labores de humanización y expresividad en el secuenciador, retocando pequeños matices para evitar el sonido perfecto y robótico, e incluso a veces será necesario volver a tocar algún instrumento que esté en primer plano para que no suene demasiado artificial.

Editores hay muchos y muy variados: Finale, Sibelius, Encore, Harmony Assistant, Mozart..., con precios elevados, asequibles y hasta gratuitos. Lo que quizás haya unanimidad es que los editores que se incluyen en los secuenciadores no suelen ser cómodos ni versátiles, convirtiéndose la vieja aspiración de trabajar partitura y mezcla en el mismo programa en sueño aún incumplido.

La otra forma de trabajar es crear pistas MIDI directamente en el secuenciador, asignando el canal correspondiente de la librería orquestal y grabando directamente las notas que introducimos con nuestro teclado. Con esto evitamos el uso de otro programa, el sonido que escuchemos durante la interpretación será mucho más parecido al sonido real del instrumento (lo cual puede inspirarnos mucho más) y, a parte, siempre sonará más humano una melodía introducida con un teclado que una partitura perfecta.

Eso sí, necesitamos configurar nuestra tarjeta de sonido con baja latencia para que no haya descoordinación (=latencia) entre la presión de los dedos en el teclado y la emisión del sonido, siendo en caso contrario tarea imposible intentar seguir un compás.

Pero claro, si queremos configurar todas las pistas de la orquesta para poder componer mientras escuchamos el resto de instrumentos, será muy muy difícil que nuestro ordenador pueda moverlo todo, pues la configuración de baja latencia es muchísimo más exigente con nuestro ordenador.

Por supuesto dependerá de los requisitos de nuestras librerías, pero será realmente un milagro poderlo hacer funcionar con soltura, siendo el método más empleado asignar sonidos de librería sólo a unas pocas pistas e ir cargando/descargando, con lo que se pierde el efecto de oír a todos los instrumentos a la vez.

Sin embargo, si importamos un MIDI que previamente hemos exportado del editor de partituras y le asignamos los canales de la librería, podremos configurar la tarjeta de sonido con la latencia alta (no vamos a tocar el teclado), yendo el ordenador muchísimo más descansado.

Otra desventaja proviene de que la mayor parte de las librerías VSTi están construídas en base al uso de distintos samples para cada instrumento (articulaciones), empleando

por ejemplo uno distinto para notas largas y otro para staccato, lo cual limitará enormemente la sensación de realismo si pretendemos grabar en el secuenciador mientras estamos tocando.

Después de probar ambas formas de trabajar, actualmente siempre empiezo con el editor de partituras, e intento no pasar al secuenciador hasta dar la obra por terminada con todos sus instrumentos. Utilizo Sibelius mayoritariamente porque es el que más se adapta a mis necesidades, aunque sé de gente con grandísimos conocimientos musicales que echan de menos ciertas funciones avanzadas que por ejemplo incluye Finale, otro de los mejor considerados. Yo en este caso priorizo la facilidad de uso y la rapidez que me ofrece, probad las demos disponibles hasta que encontréis aquel con el que podáis trabajar más cómodos.

No se puede decir tajantemente que emplear un método u otro sea mejor, hay que probar ambos y luego elegir siendo conscientes de las ventajas y desventajas de cada sistema.

Un proyecto, dos proyectos, tres proyectos....

Una vez que tenemos las pistas MIDI en el secuenciador asignadas a su correspondiente sonido de librería, nos surge otra duda...¿creamos otro proyecto para mezclar o intentamos hacer la mezcla en el mismo?

Una vez más dependerá nuestro hardware y de los requerimientos de las librerías empleadas. Para hacer una buena mezcla, deberemos colocar *reverbs*, ecualizadores, compresores, todo tipo de plugins que le den un sonido final decente, y por desgracia alguno de estos plugins es realmente exigente.

Si en el momento de hacer la mezcla tenemos el PC casi al límite no habrá mucho que hacer, nuestra única solución será exportar cada pista a WAV, que por cierto es un proceso lento y farragoso (y que incomprensiblemente en el Cubase y otros secuenciadores hay que hacer pista por pista sin que exista la posibilidad de exportar de forma automática cada pista a un WAV); una vez hecho esto, hay que crear un segundo proyecto e importar todos los WAVS para realizar la mezcla. Al no tener que cargar los sonidos de librerías, el PC irá mucho más descansado, aún así habrá que evitar meter plugins en cada pista si nos han quedado muchas pistas, una buena recomendación es ir creando grupos para cada sección y asignar los plugins a los grupos siempre que sea posible.

Incluso habrá veces que después será necesario exportar la mezcla a un único WAV y crear otro proyecto en el propio secuenciador o en un programa de edición de audio para realizar la masterización.

A veces no queda más remedio que hacer todos estos pasos (3 proyectos), pero la verdad es que puede ser realmente engorroso. Además, cada proyecto acabará ocupándonos varias gigas de disco duro y las pérdidas de tiempo al ir cambiando de proyecto pueden ser enormes.

Lo que realmente me hace huir de esta forma de trabajar (siempre que sea posible...) es la desesperación que entra cuando, con el proyecto prácticamente terminado, quieres cambiar un detalle que afecte a todas las pistas (por ejemplo, hacer un pequeño

ralentando); hay que abrir el primer proyecto, hacer el cambio, volver a exportar todos los WAVS, abrir el segundo proyecto, sustituir los wavs, exportar la mezcla a un único wav, abrir el tercer proyecto y crear el archivo definitivo.

Por eso siempre que se pueda será aconsejable hacer todo en el mismo proyecto, ya iremos viendo soluciones para ello. Eso sí, un PC medianamente potente es imprescindible, o en su caso, una tarjeta con DSP que al menos absorba el proceso de los plugins necesarios para la mezcla.