

## **La ambiencia como instrumento musical en la producción**

Elizondo, Gonzalo

### **Resumen**

Esta experiencia pedagógica se desarrolla en la asignatura Técnica en Sonido y Grabación II. Se trata de indagar en los distintos parámetros que se pueden aplicar en la utilización de efectos de ambiencia (reverberación y delay) en la producción musical, abordando particularmente, la utilización de estos procesadores con un criterio estético, buscando aprovechar los recursos musicales asociados a ciertas funciones que ofrecen estas herramientas.

Para ello se abordan aquellas funciones que se relacionen directamente con parámetros musicales, como el RT 60 (o tiempo de reverberación), en el caso de una Reverb, el tiempo de repetición de un delay, etc.

Estas y otras funciones dentro de estos procesadores, permiten generar recursos creativos que intensifican y enriquecen la experiencia musical. Por lo tanto, el estudio de los mismos y su uso, representa algo fundamental para el desarrollo y la creación en cualquier producción musical de calidad.

### **Introducción**

Esta experiencia pedagógica se desarrolla en la asignatura Técnica en Sonido y Grabación II. Se trata de indagar en los distintos parámetros que se pueden aplicar en la utilización de efectos de ambiencia (reverberación y delay) en la producción musical, abordando particularmente, la utilización de estos procesadores con un criterio estético, buscando aprovechar los recursos musicales asociados a ciertas funciones que ofrecen estas herramientas.

Para ello se abordan aquellas funciones que se relacionen directamente con parámetros musicales, como el RT 60 (o tiempo de reverberación), en el caso de una Reverb, el tiempo de repetición de un delay, etc.

Estas y otras funciones dentro de estos procesadores, permiten generar recursos creativos que intensifican y enriquecen la experiencia musical. Por lo tanto, el estudio de los mismos y su uso, representa algo fundamental para el desarrollo y la creación en cualquier producción musical de calidad.

Los objetivos de esta experiencia son:

- Reconocer los distintos procesadores que trabajen con la ambiencia.
- Indagar los parámetros y procedimientos con los que se puede crear sonidos, a través de estas herramientas.
- Asociar los parámetros a elementos musicales (ritmo, melodía y armonía) para poder ampliar los recursos creativos.

Desde la invención del registro fonográfico hasta la actualidad, los recursos estéticos utilizados en las diversas producciones musicales, han logrado un desarrollo increíble. Cada año aparecen en el mercado nuevos procesadores de audio (digitales y analógicos). A su vez, todos los años, millones de producciones musicales son lanzadas a través de las distintas plataformas de streaming, cada una de esas producciones utilizan además la gran variedad de herramientas capaces de modificar o alterar el audio.

La diversidad de herramientas, que a su vez poseen gran variedad de recursos, genera infinitas formas de jugar a través de estos procesos, de manera tal que, por más que usemos el mismo aparato, según cómo lo utilicemos, el resultado final varía. Es por eso que a la inmensidad de recursos que, por ejemplo, una reverb digital puede ofrecer, le debemos agregar un aspecto que amplía aún más el abanico de posibilidades: “la creatividad y el sentido estético particular de cada individuo”.

Esta otra variable es un recurso infinito, que año a año se va renovando, con la gran cantidad de obra que es editada en la industria discográfica. Esta renovación no sólo se da por el avance tecnológico, y las mejoras que puedan presentar los distintos procesadores, sino también se da por la necesidad artística de buscar nuevos sonidos, nuevas formas, de reinventar la música, de hacerla propia, de encontrar la personalidad de cada sonido y cada interpretación.

Esa búsqueda es natural, es un recurso innato que se encuentra en cada artista, y se refleja en la necesidad pura de representar a través, en este caso de la música, algo propio. A su vez los elementos que componen a la música tienen relación directa con algunos de los parámetros que modifican el sonido dentro de estos aparatos.

La propuesta pedagógica de esta experiencia es indagar en la relación existente de cada parámetro de estos procesadores, con cada aspecto formal que conforman los distintos elementos de la música (ritmo, melodía y armonía). Por ejemplo, el tiempo de delay es un parámetro seleccionable, de modo tal que si utilizamos en una producción un instrumento musical y al mismo le agregamos un delay, vamos a poder seleccionar de qué manera se va a comportar ese delay cada vez que suene el instrumento. De esta forma vamos a poder, si es necesario, utilizar el delay con un criterio rítmico (por ejemplo sincronizando el tiempo del delay con el tiempo de la canción), de manera tal que el elemento que agrega la sensación de ambiencia, lo genera además con un

concepto puramente rítmico y musical, enriqueciendo la experiencia de escuchar música.

### **Propuesta pedagógica y metodológica**

Esta experiencia pedagógica tiene una duración de tres clases. En la primera, se escuchan diversos ejemplos de producciones musicales que apliquen diferentes conceptos. Se busca de este modo ejercitar la audición, en función del análisis que se realiza en cada escucha, poniendo énfasis a los diferentes tipos de ambientes que aparecen representados. A su vez se pone foco en el análisis musical de estas herramientas, tratando de encontrar aquellas funciones que delaten la utilización de procesadores de ambiencia con un criterio netamente musical.

Los ejemplos que se escuchan en la clase pertenecen a mezclas reales provenientes de grabaciones multipista, de manera tal que cada uno de los instrumentos que componen la obra, se pueden separar del resto, para ser escuchados de manera individual y luego sumarlo a la totalidad de instrumentos que aparecen. Esto permite que se puedan percibir los recursos utilizados de manera clara y directa, con la posibilidad además de modificar cada parámetro, para hacer las pruebas necesarias y comparar.

En la segunda clase se utiliza un ejemplo nuevo, puede ser una grabación hecha en el momento, y se comienza a jugar con el sonido natural, de manera tal que cada aspecto que modifiquen los diferentes parámetros, se puedan percibir de forma directa. Esta etapa requiere de una predisposición más lúdica. Cada alumno tiene que proponer diversas posibilidades de edición, en función de lo que ya se vio a partir de los ejemplos anteriores, y buscar nuevas alternativas que propongan distintos escenarios de ambiencia.

En la tercera clase se trabaja en la producción particular de cada alumno, buscando que se apliquen los conceptos vistos al criterio de mezcla del proyecto integrador. Para esto cada alumno presenta una premezcla, en donde se ve reflejada la utilización de procesadores de ambiencia, dentro de los elementos que componen la canción (batería, guitarras, voces, etc.). Además dicha utilización, debe corresponder a ciertas características que ayuden a enriquecer el sonido original (cada proceso deberá cumplir con aspectos técnicos y creativos), dando énfasis a los aspectos que agreguen originalidad a la obra.

### **Proyecto propuesto a los estudiantes**

El proyecto consiste en la realización individual de una premezcla de la canción compuesta para el proyecto integrador. Para esto se trabaja anteriormente sobre la composición y producción de dicha obra.

La instancia de mezcla dentro del desarrollo de una producción, representa una etapa minuciosa, en donde el detalle característico de cada sonido pasa a primer plano. De esta manera concentramos toda nuestra atención en preguntarnos constantemente ¿cómo escuchamos lo que oímos? Y dentro de esa pregunta aparecen múltiples interrogantes: ¿cómo suena?, ¿a qué volumen?, ¿qué timbre tiene?, ¿de qué lado se escucha? Etc.

Cada interrogante representa a su vez un portal de nuevas preguntas. Es por eso que la mejor manera de desarrollar una mezcla es haciéndolo por etapas. Cada etapa entonces demandará nuestra atención poniendo el foco en algo en particular, algo concreto.

En el caso de los efectos de ambiencia, perfectamente podemos ubicar esta etapa en un lugar posterior a la ecualización o a la compresión, sin dejar de entender estos procesos como un ida y vuelta. Es decir, cuando agreguemos ambiencia, seguramente tengamos que volver a revisar procesos de ecualización o compresión que hayamos realizado anteriormente y viceversa.

Es por eso que se propone a los alumnos realizar una premezcla, que se enfoque el diseño del sonido en relación al espacio en donde se propaga, de manera tal que los sonidos, previamente ecualizados y comprimidos, adquieran profundidad en relación al espacio dentro de la mezcla. Asimismo se enfatiza en el uso musical de estas herramientas, utilizando como apoyo aquellos parámetros que tengan relación directa con los elementos de la música. Cada alumno expone su trabajo, abordando luego de manera oral los detalles puntuales de los procesos que fueron realizados en la obra.

### **Modos de evaluación**

Se evalúa la conceptualización y la producción en cada una de las etapas.

Los criterios de evaluación son: conceptualización, capacidad para distinguir los sonidos, creatividad en la producción, argumentación y discurso para presentar la propuesta, capacidad de autoevaluación, alcance y profesionalidad del proyecto final de la experiencia.

La presentación en el grupo clase se realiza a través de la metodología Foro Interno de Cátedras. A través de ciertas estrategias se promueve este dispositivo para generar evaluación entre pares e intercambio que enriquezca la devolución.

De este modo, se despliegan las tres modalidades de evaluación: evaluación por parte del profesor, autoevaluación y evaluación entre pares.

### **Recursos pedagógicos**

Se utilizan los siguientes recursos pedagógicos:

-Proyectos multipistas originales (en pro tools) de producciones musicales reales.

-Libro de texto: Acústica y sistemas de sonido – Federico Miyara (1999).

### **Proyecto Integrador**

El Proyecto Integrador de la asignatura Técnica en sonido y grabación II es una producción musical original, en formato canción. La misma está pensada para ser presentada en formato wav junto con un texto explicativo sobre cada uno de los pasos realizados en las diferentes etapas (composición, producción, mezcla y master). Se presenta opcionalmente impreso y de manera obligatoria en digital a través de la plataforma PortfoliosDC online.

La obra musical debe ser compuesta por cada estudiante, de manera individual. Dicha obra tiene que tener texto, el cual luego será interpretado por cada autor a través de la melodía principal correspondiente. El texto es libre, pero conceptualmente debe representar algún aspecto en el que se identifique la sensibilidad del autor, en relación al mundo que observa.

### **Relación de la experiencia con el Proyecto Integrador**

Durante el desarrollo de la experiencia pedagógica se trabaja en instancia individual sobre la canción. Se escuchan ejemplos previos y se plantean lugares de partida, se plantean diferentes escenarios armónicos y melódicos, se redactan los textos creativos de cada canción, se plantea escenarios de producción e instrumentación, se analizan referentes estéticos.

Se realiza una presentación individual del avance de la premezcla y se fundamentan los criterios estéticos con los que fueron utilizadas las herramientas.

Esta presentación es previa al Momento III. De este modo, utilizando como estrategia el Foro Interno de Cátedra, la evaluación entre pares y la autoevaluación se logra un mejor avance de la producción y se propicia un enriquecido trabajo en colaboración.