

HISPASONIC MONOCONTEST

I.- SINTETIZADOR UTILIZADO:

.-Dave Smith Evolver Desktope



II.- INTRODUCCIÓN

Empiezo adelantando que ya no tengo este sinte, pero me apetecía participar de igual forma, y así disfrutar de esta estupenda propuesta, y dar algún uso a las tomas que tengo grabadas.

Al no poderse editar el audio ya grabado (*al que le metería tijera para sacar unos loops y edición a saco para sacar más sonidos*); pues no me queda otra que tirar por el lado oscuro, presentando un pasaje sonoro grabado de una sola vez en una pista, sin ningún procesado por línea. Es el sonido del sinte tal cual. El título, pues no se si habrán afectado las fechas, pero esto ha sido como una resurrección de mi querido evolver y de una rayada total.

III.- GRABACIÓN

El sinte lo conectaba por midi y línea a una RME multiface, usando como DAW Logic Pro y un editor soft del evolver de sountower (**foto 1**), este sinte sin un editor soft es una locura editarlo en una pantalla de 3 dígitos creo recordar, tiene un idioma especial. Desde logic usaba un Virus TI en modo controlador, para mover los parámetros que me interesaban del sinte (*el virus tiene una plantilla para el evolver, a la que le modifique y añadí algún parámetro*), a parte de los 8 potenciómetros del propio evolver.

A los que tengan un evolver seguramente les suene la melodía, lo más coñazo del evolver para mi es la edición de melodías en el secuenciador, ya que no viene por notas, sino por números y me volvía loco..., por eso usaba un editor soft, para poder toquetear las cuatro a la vez rapido, y en esta toma he usado una de las secuencias que viene en el sinte modificada.

Se trata de una toma única que duraba unos 8 minutos, en la cual iba moviendo parámetros del sinte mientras que grababa. Aunque el evolver es monofónico, se pueden crear sonidos polifónicos, asignando cada uno de los 4 secuenciadores a uno de sus 4 osciladores. Por lo tanto tienes 4 sonidos sonando a la vez. Para lidiar con el lío que esto puede suponer para la mezcla, el sinte es estéreo, y tiene varias formas de configurar su salida, a parte de mono, es posible balancear los osciladores a los dos lados (*dos a cada lado en distintos porcentajes*), consiguiendo sonidos amplios y profundos, a parte de evitarte el barullo que puede suponer tener 4 sonidos mono en el centro sonando a la vez.

Poco más puedo decir de la grabación, ya que tampoco recuerdo al tener varios años, solo puedo añadir que en esta grabación lo que hacía era ir jugando con estos parámetros:

- .- Subir y bajar el volumen de los osciladores.
- .- Mover el filtro.
- .- Modificar la duración de las secuencias.
- .- Cambiar el Shape mode de los osciladores 3/4 - 4/3 que son los digitales FM.
- .- Ir moviendo las envolventes ADSR.

Podréis apreciar unas cuantas cagadas, y los saltos se notan, ahí se han quedado. Estos pequeños bichos tiene vida propia, con su chisporroteo.

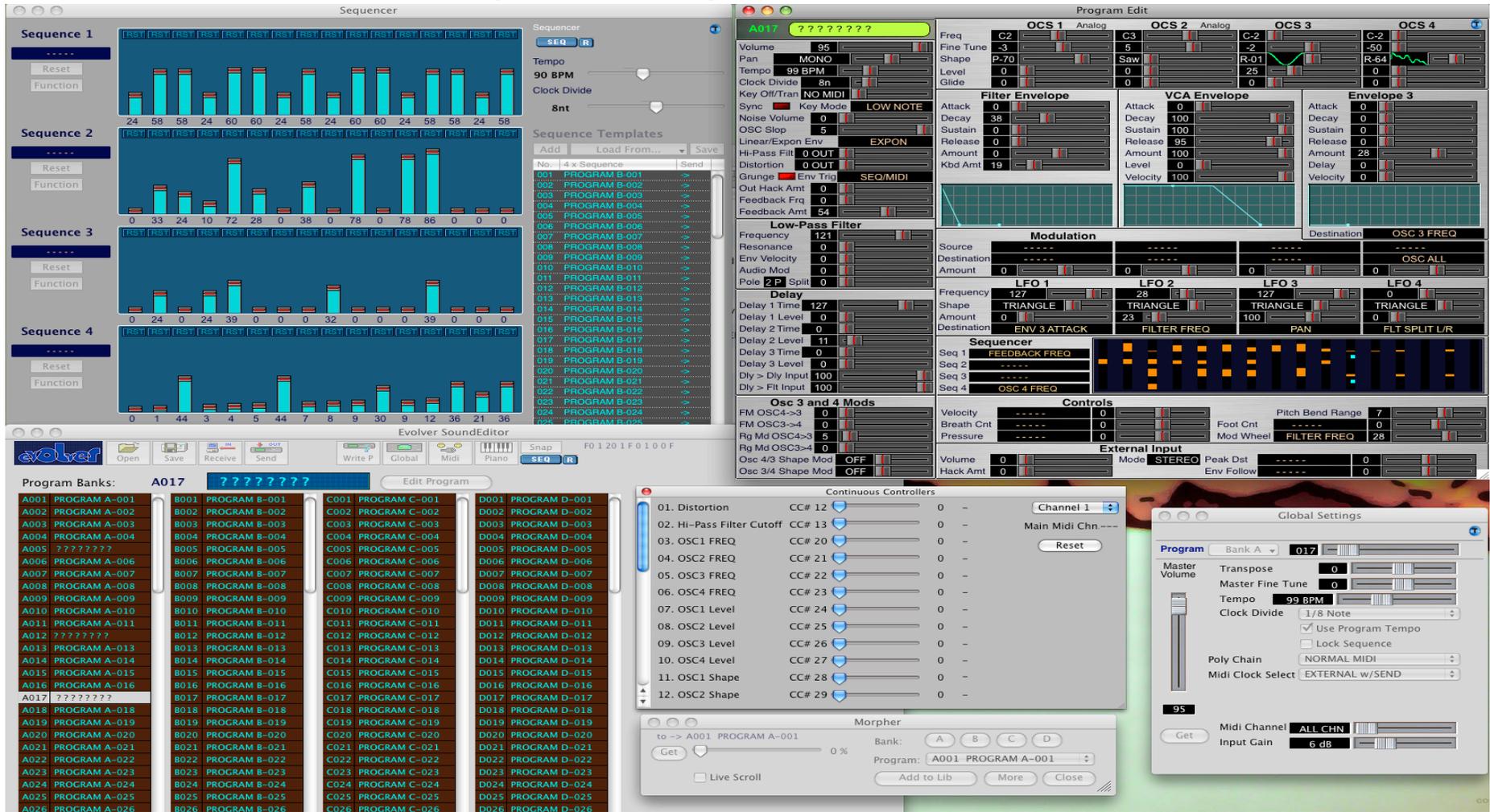
IV.- EDICIÓN

La edición ha sido poca cosa. Lo único que he hecho ha sido pegarle cuatro cortes a la grabación para que se ajustara a la duración, quitando partes repetitivas (*foto 2*), aunque la toma en sí es bastante repetitiva..., haciendo fades entre los cortes para evitar clicks (*Foto 3*) e ir intentando buscar puntos donde se notara menos el salto, lo mas jodido.

El único proceso que le hecho al audio grabado, ha sido una normalización.

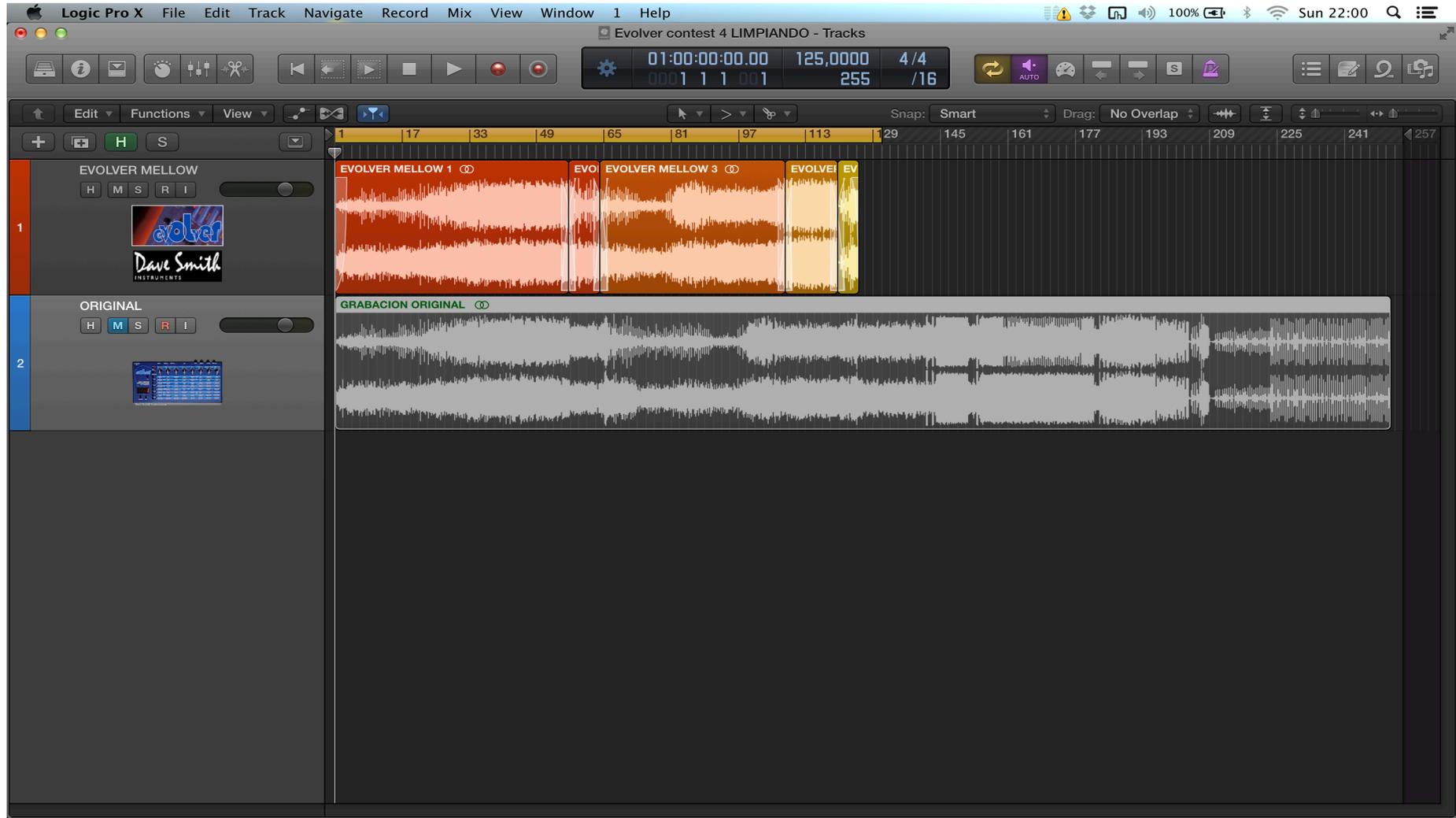
Por ultimo, he usado dos efectos nativos de logic, solo para el final del tema que no terminara tan abrupto, un delay y una reverb. Todo lo demás esta a pelo, tal cual fue grabado (*foto 4 automatizaciones de efectos y foto 5 mezclador de logic*).

FOTO 1: Editor soft de soundtower. (Esta captura no tiene nada que ver con el tema)



MONOCONTEST
Usuario: Faelitox
Tema: Resurrección
Abril 2015

FOTO 2: Edición del fragmento grabado. El principio es igual, luego se hacen cuatro saltos hacia delante.



MONOCONTEST
Usuario: Faelitox
Tema: Resurrección
Abril 2015

FOTO 3: *Fades de los fragmentos utilizados.*



FOTO 4: Automatización de efectos de Reverb y Delay, solo para el final del pasaje.

