

GUÍA DE PROGRAMACIÓN DE DUBTECHNO

SINTETIZADORES

Introducción

No son muy numerosos los documentos que podemos encontrar sobre la programación de DubTechno por la red. Si hablamos de los que podemos encontrar en castellano, la lengua de Cervantes, seguramente este sería el primero, al menos hasta ahora. También es sabido el hermetismo con que los productores del género guardan sus secretos, lo que nos llevaría a una primera conclusión inteligente: la producción es más del 50%, si no mucho más, del resultado final. En principio sería pues, una música “fácil” una vez desentrañados los arcanos del género, pero es justamente ahí donde reside la dificultad.

Para aquellos que abordan pues, la entrada en el género sin ningún tipo de ayuda, es para quienes está escrita esta breve guía. Me congratula, y ese es el único pago a mi trabajo, poder ofrecer esta orientación junto a un banco de sonidos hechos con el Access TI Polar.

He querido dividir, siguiendo un criterio metodológico, el banco en diferentes apartados:

- “Stabs”: Sonidos muy cortos que suelen llevar gran carga de armónicos.
- “Pads”: Colchones sonoros o veladuras.
- “Atmos”: Podría haberlos introducido en la categoría de pads pero he querido darles su propio rango. Podríamos definirlos como pads con mucho movimiento.
- “Hoovers” y “Drones”: Aquellos sonidos “extraños” que han adquirido cierta fama últimamente. Hoover y Drone se pueden traducir por aspirador y zumbido. Se puede ir uno haciendo una idea.
- “FX”: La cadena de efectos en sí misma. Fundamental en el estilo Dub.
- Otros: Son patches “aprovechables” del TI que he querido sumar al banco. Son , por supuesto, susceptibles de desarrollo.

“Stabs”

Son los nueve primeros patches del banco, a saber:

1. Osc + AD
2. 1 + FILT
3. 2 + RES
4. 3 + LFO
5. 4 + FX
6. Osc + AD 3
7. Osc + AD 4
8. Osc + AD 5
9. Osc + AD 6

Sus características se pueden ver analizando los patches. Sus títulos se refieren al camino seguido: fundamental los osciladores ricos en armónicos, un ataque rápido y un decaimiento rápido (Osc + AD). A esto se pueden ir sumando las características típicas que ofrecen los filtros (1 + FILT y 2 + RES) y el movimiento de parámetros por medio de una LFO (3 + LFO). Los últimos dos patches aprovechan las características de los anteriores y explotan las inmensas posibilidades de las diferentes formas de onda, FM, RM y “Noise” del Virus TI (Prueba a mover la Rueda de Modulación en Osc + AD3).

El ejemplo en mp3 “Stabs_01”, está hecho con el patch nº 6. La cadena de efectos, muy imponente, consta de:

- **AmpSimulator/Ping Pong Delay cuantizado a 1/4T/Classic Reverb/Spring Reverb**

“Pads”

No es muy frecuente la utilización de pads en el DubTechno, al menos como norma habitual y según los usos y costumbres de otros estilos, como por ejemplo, el Ambient. Aquí veremos someramente los pads, como preámbulo de los sonidos atmosféricos. Lo fundamental de un pad son dos cosas: su perfil, cincelado básicamente con la envolvente de amplitud ADSR, y su modulación interna, es decir el movimiento, que luego explotaremos en el desarrollo de los sonidos atmosféricos.

Esta serie de pads breve, camina en dirección a su utilización en DubTechno, para lo cual es necesario el movimiento. La serie va desde los números 11 al 17, ambos inclusive. La metodología empleada es la misma que en el apartado “Stabs”, sumando elementos nuevos progresivamente.

El patch nº 17, llamado Pad 6 es un buen ejemplo de acumulación de elementos sonoros que pueden ser modulados. Para crear ese movimiento tan necesario en el estilo, me he servido del arpegiador de un modo muy particular. Además, de esta forma, puedes toquetear los botones a dos manos. El filtro en paralelo con sus dos cutoffs y res, el AD de la envolvente de amplitud y la rueda de modulación te harán pasar un rato entretenido. Un ejemplo de ello en el mp3 “Pad mod”.

“Atmos”

Es una categoría más amplia, sin tanto ánimo pedagógico como las anteriores, más pendientes de la didáctica que de la creación desinhibida. Del 19 al 31, ambos inclusive, bajo el nombre de Atmos, se coleccionan 13 programas de muy distinto pelaje, hechos “al vuelo” sin ningún tipo de cortapisa. Cada uno de ellos puede originar multitud de ideas, aunque he repetido elementos de programación, como por ejemplo las asignaciones de la rueda de modulación o el uso del arpegiador. Las series AtmosDub y MASSvsTI, respectivamente del 32 al 37 y del 38 al 43, se acercan más a los sonidos típicos del DubTechno. Finalmente los dos últimos patches muestran el control del corte de filtro con la envolvente de amplitud, con valores negativos y positivos. Como siempre, recomiendo experimentar con ellos.

Como ejemplos, dos mp3: Atmos_02 y Atmos_03, que nos muestran el empleo de alguno de los patches.

“Hoovers y Drones”

He querido introducir estos dos elementos, no típicamente utilizados en DubTechno, porque a raíz de la curiosidad que surgió con ellos, los he ido utilizando habitualmente, de una manera muy particular, eso sí. Su tarea, en mi propia música, es la de propiciar fondos a modo de veladuras tenues. Generalmente los introduzco con técnicas de Sidechain con compresión o gate. En el libro Virus Tutorial (pag. 43-45), de Howard Scarr, encontramos una descripción detallada de los tres tipos de hoover usados habitualmente, personalizados en los patches J.Edgard HS, Dysson++ BC y COMMERSSESV respectivamente. He querido contribuir con unos patches, nada al uso, para hacer ver las posibilidades de los conceptos hoover o drone: Sugerido y siguientes. Toca un cluster en tu teclado por la parte grave y te encontrarás en medio de una exhibición aérea. Si por el contrario lo haces por el agudo, la exhibición aérea será de insectos. ¿Qué tal si pruebas a modular el pitch de los osciladores para simular el efecto doppler? (Sugerido 2 y 3...).

“FX”

Si hay alguna herramienta fundamental en el arsenal Dub ésta es precisamente el efecto (FX) como parte de la propia música. Particularmente me gusta dotar a mis patches con efectos, independientemente de la cadena exterior. Siempre hay tiempo de quitarlos o modificarlos, si llega el caso.

Los ejemplos empiezan por mostrar el patch de origen, un ”stab” cualquiera al que se van sumando una serie de varias configuraciones de Delay/Reverb respectivamente en los diferentes patches, extendiendo el campo hacia la distorsión, phaser, etc. Algunas acciones típicas son la modulación del tiempo de retardo, o el empleo de una reverb simuladora de muelles (parámetros Feedback y Ambiente). Si quieres “ensuciar” un acorde, nada mejor que “Bit reducer”, en Distortion.

Otro tip fundamental es el empleo de figuraciones de delay ajustadas al tiempo sincronizadamente. Dando un paso más allá, son habituales las configuraciones de delays que “chocan”, por ejemplo una cadena de delay en corcheas y otra en tresillos de blanca, en otro patch, naturalmente ¡o en el mismo, duplicado! La imaginación es libre. Ejemplo con el mp3 FX mix.

“Otros”

Aquí se trata de algunos patches originales del Virus TI Polar que, por su programación, se adaptan perfectamente al estilo tal cual o con algunas modificaciones.