



CÓMO... ENGORDAR TUS BOMBOS

Si tus ritmos suenan algo debiluchos, hay numerosas formas para darles esteroides sónicos. Este mes, nos disponemos a enseñarte cómo mejorar tus bombos...

i LEE ESTO SI...

...tus partes de batería suenan enclenques y flojas. Nuestros consejos podrían ser justo la receta que andas buscando. ¿Puedes guardar un secreto? No necesitas ser un especialista. Sólo aplica un compresor caliente y algo de masaje a tus *samples* para crear el bombo que buscas.

UN BOMBO SÓLIDO es una de las bases de la música actual. Los bombos siempre han sido importantes en la música popular, pero los estilos de moda están dominados por el sonido de bombos que mueven con energía los *woofers* o que tienen tanta pegada que capturan al oyente.

Hay tres bandas de frecuencia que definen al bombo en la mezcla: los graves bajos (debajo de 80Hz) ofrecen la experiencia física; entre 80Hz y 200Hz se marca el "golpe"; y entre 2KHz y 3KHz están los ruidos de impacto. La música actual de está ideada para ofrecer un sonido de bombo con suficiente

energía de graves bajos para mover el aire a tu alrededor (literalmente). Sin embargo, no sólo te has de fijar en las frecuencias de graves bajos. Una buena pista de bombo necesita que su presencia se sienta incluso en un pequeño sistema portátil, e irónicamente, son las frecuencias más agudas las que lo hacen posible. Si las pierdes, tu bombo no tendrá mucha presencia.

Te mostramos diversas formas para obtener bombos con pegada. La primera y quizá la menos explorada –en especial si usas pistas que contengan cajas analógicas de ritmo– es sintetizar el bombo (siguiente página).

Están disponibles numerosos CD-ROM con bombos sintetizados, lo que es curioso, pues una vez que conoces la receta, es más rápido prepararte tu bombo que buscarlo. Lo único que necesitas es un sinte o sampler decente.

El segundo método consiste en usar un CD de *samples* (o su equivalente en Internet). De éstos y de los módulos de batería ROMpler provienen la mayoría de los bombos actuales, y si buscas uno, el CD de portada de *FM88* te vendrá bien. Los más atrevidos "liberarán" sonidos de bombo olvidados en discos de vinilo. Lo que después se hace con el *sample* es lo mismo que se hace con las muestras de librería, por ello también sirve todo lo que digamos al respecto.

Por último, la compresión se ha convertido en el horno microondas de la cocina de bombos. No busques recetas sencillas, pues los resultados dependerán del compresor en cuestión, el sonido inicial, lo que necesite la pista y lo que consideres como un "buen" bombo. Por eso, nos centraremos en cómo usar un compresor dinámico para todo... ¡desde recalentar a hornear para que el bombo quede bien hecho!

MÉTODO 1: CREA TU PROPIO BOMBO

Antes de que te pongas a buscar un montón de bombos para darles algo de vida, ¿has pensado alguna vez en programar tu bombo desde cero?



MANO A MANO CON REASON NN-XT

1 Con la mayoría de los sintes, o incluso con tu sampler, es factible sintetizar tus propios sonidos de bombo. Con múltiples capas, el trabajo es más sencillo, por eso usaremos

el sampler NN-XT de Reason para mostrarte cómo hacer un bombo simple. Asigna una muestra de un tono de baja frecuencia a una capa y ruido a otra (en el CD1 de este mes encontrarás algunos *samples* de tonos y ruidos para empezar).



LOS AJUSTES

2 La capa de “ruido” controla el impacto inicial del golpeo del bombo. Los ajustes que se muestran son los habituales para sonidos convencionales de bombo, pero es posible alterarlos para conseguir algo fuera de lo común. ‘AMP Envelope’ (envolvente de amplitud) controla el contorno del ruido y ‘Filter’ su color.

3 DALE CARÁCTER

La capa de “tono” controla la frecuencia grave y el cuerpo del sonido. La pantalla muestra los ajustes habituales. Los botones ‘decay’ y ‘release’ de ‘AMP Envelope’ controlan su forma. La envolvente de modulación ‘Mod Envelope’ ofrece una inflexión de tono que añade impacto de ataque. Su intensidad se controla con el valor ‘Pitch’.



P&R

PREGUNTAS FRECUENTES

Problemas compartidos

P. ¿He oído que el secreto de un buen bombo es poner “capas”, pero no estoy seguro qué significa?

R. Al crear capas (*layer*) usas dos o más muestras para cada sonido de bombo. Esto facilita la combinación de bombos completamente distintos o elementos como el golpeo inicial de un bombo con el cuerpo de otro. Una forma de realizarlo consiste en colocar cada *sample* en su propia pista de secuenciador, o usar un sampler por capa y disparar el conjunto desde la misma pista MIDI. Algunos samplers aceptan múltiples capas dentro de un *patch*, lo que simplifica el proceso.



HECHOS

Un toque jazz

Una buena parte de la música popular confina el bombo a un papel básico para mantener el ritmo. Sin embargo, deberías considerar el uso que dan al bombo otros estilos. Por ejemplo, el *BeBop jazz* usa el bombo más como un acento. El genial batería Kenny Clarke fue un pionero muy influyente en este estilo cuando tocaba con gigantes del jazz como Dizzy Gillespie, Thelonious Monk, y Bud Powell. Dizzy (y otros) se referían a los acentos de bombo de Clarke como “lanzamiento de bombas” [1]. La técnica de Clarke ayudaba a la transición entre el bombo y los *charles* manteniendo el tiempo. Escucha algunas de sus grabaciones para obtener ideas que rompan con el ya muy trillado ritmo de compás de cuatro bombos a negras.

[1]. Del libro de Dizzy Gillespie, p.1371

MÉTODO 2: USA UN EDITOR DE AUDIO

La forma más fácil de obtener bombos es usar *samples* (durante años, te hemos regalado miles). Descubre cómo darles pegada con tu editor...

La edición de audio es una forma muy fácil para modificar *samples* de batería. La mayoría de los ordenadores de estudio cuentan con un editor básico de audio, o algo similar en el secuenciador. Te mostramos tres diferentes técnicas. Primero, añadiremos algo de ruido extra al ataque, cortando parte del principio del sample. El dibujado de formas de onda es arriesgado, pues es fácil crear distorsiones de *aliasing*.

Usaremos este método en la segunda técnica para reemplazar el ataque por algo con más pegada. Por último, distorsionaremos el ataque intencionadamente y reforzaremos el sonido empleando una nueva envolvente de amplitud. Por cierto, dar pegada a un bombo con una envolvente de caída corta es algo que volveremos a ver con el compresor.



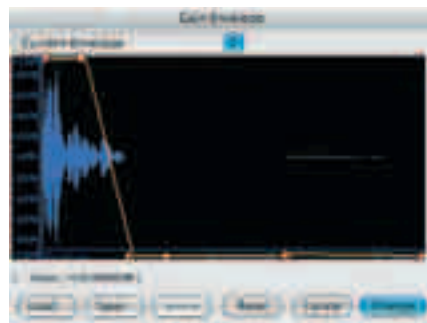
AÑADE RUIDO

1 En ocasiones, es posible añadir algo de presencia a un bombo situando un ruido de chasquido a su comienzo. Elimina una pequeña parte de su comienzo hasta el primer pico (más o menos). El sonido tendrá ahora más presencia en su ataque. Aunque si te pasas, reducirás el impacto.



ATAQUE A MEDIDA

2 Dibujar tu propio ataque es una forma genial de darle pegada a un bombo. Cuanto más rápido sea en inicio más contenido tendrá en agudos; y cuanto más largo sea éste, más pronunciado será el efecto. Usa comienzos largos y distorsionados para añadir potencia extra.



ENVOLVENTE DE AMPLITUD

3 La mayoría de los editores de audio más conocidos te permiten aplicar una envolvente de volumen a una muestra. Esta curva es útil para distorsionar el ataque propio del bombo, añadiendo dureza al sonido, y da lugar a una caída más rápida de lo normal.

MÉTODO 3A: EL COMPRESOR DE LOGIC

Las funciones de compresión de tus programas son útiles para añadir pegada. Revisaremos tres de las aplicaciones más conocidas: empezamos por *Logic*...

Los *presets* de compresión son una noción algo vaga. La forma en la que apliques el compresor dependerá del sonido original y los ajustes para un modelo de compresor rara vez sirven para otro. La mejor forma de trabajar es aprender lo que hacen los compresores, estudiar el comportamiento de tu modelo, pensar en lo que quieres lograr, y siempre dirigir el resultado con tu oído.

Los compresores funcionan controlando la amplitud, lo que reduce el nivel del audio tratado. Un compresor con un ataque corto bajará el ataque del bombo. Con esto tendrás más *headroom* para elevar el nivel general del bombo. El resultado será un énfasis mayor en el sonido situado después del golpe inicial. Los controles de interés del compresor son umbral, ataque y relación (*ratio*) de compresión.



LAS FUNCIONES

1 El compresor de *Logic* incluye 'Peak/RMS' (usa 'Peak' en sonidos percusivos), 'Knee' —que suaviza las transiciones entre señal comprimida/ sin comprimir— y 'AutoGain' (que intenta mantener el nivel de salida). El medidor de reducción de ganancia es la mejor forma de controlar lo que sucede.



LOS AJUSTES

2 Ajusta los controles como se indica en la pantalla. La compresión ha reducido los picos, lo que permite que el cuerpo del sonido de bombo cobre mayor relevancia. Esto alarga la duración percibida, pero a expensas de un énfasis mayor en los elementos de ruido.



EL REFUERZO

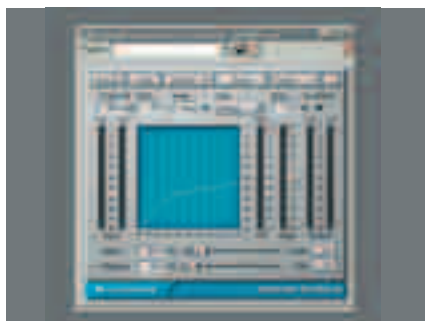
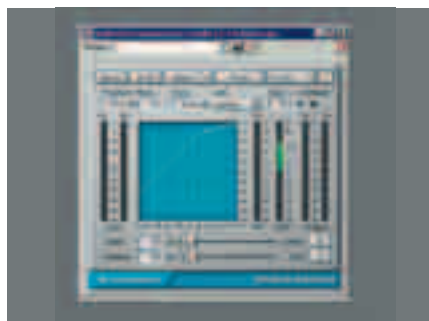
3 Para reforzar el sonido cortaremos algunas de las frecuencias de medios, pero dejando el ruido de golpeo más agudo. Inserta un EQ paramétrico con los ajustes que mostramos. El sonido final tiene una sensación de graves más sólida, pero aún tiene presencia en agudos.

MÉTODO 3B: EL COMPRESOR DE SONAR

Sonar cuenta con algunos efectos y procesamientos muy buenos. Aquí te mostramos cómo utilizar su compresión para añadir fuerza al bombo...

Una forma diferente de utilizar el compresor es ajustando un tiempo largo de ataque. Esto difiere de lo que se suele hacer cuando se aplica compresión a un bombo. Con un ataque largo se deja la porción inicial del sonido sin afectar y se comprime la última parte. El pico del bombo permanece igual, pero el resto se comprime. El resultado es un bombo con mucha pegada inicial, pero sin mucho cuerpo, o sea más "fuerte".

El compresor de *Sonar (Producer Edition)* es similar en concepto al modelo de *Logic*, pero diferente en detalle. No posee una función de ganancia automática por lo que necesitarás ajustar la ganancia de salida para que iguale los niveles de los picos al comparar la señal con y sin compresión. De otro modo, podrías equivocarte creyendo que es mejor un mayor nivel de sonido.



LOS CONTROLES

1 El compresor de *Sonar* cuenta con los controles habituales, además de otros pocos que le permiten emular un amplio rango de compresores. Como el de *Logic*, tiene un parámetro ajustable 'Knee'. También dispone de dos tipos de curvas para aproximarse mejor al sonido de algunos compresores clásicos.

LOS AJUSTES

2 Ajusta los parámetros como en la imagen. El resultado es un bombo fuerte y con pegada, con mucho carácter en agudos. El compresor deja intacto el ataque mientras que comprime mucho lo que le sigue. El resultado es similar al de una puerta de ruido que corta la caída de un sonido.

AÑADE EQ

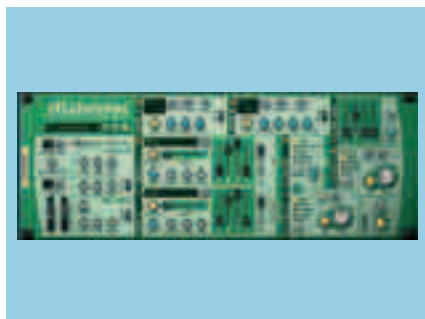
3 Añade una banda de ecualización como la que se muestra en el gráfico. Ésta corta suavemente las frecuencias de medios lo que ayuda a acentuar los graves, dejando solamente el ruido del ataque. El bombo final está muy comprimido, y tiene una buena pegada de graves.

MÉTODO 3C: EL SAMPLER Y EL COMPRESOR DE REASON

Es hora de utilizar uno de los programas más famosos, *Reason*. Ya hemos creado un bombo en *NNXT* (p109). Echemos un vistazo a otros controles...

El primer lugar a explorar en *Reason* para conseguir un sonido de bombo en condiciones es uno de sus samplers: *Redrum*, *NN19* o *NNX7*. Las envolventes de amplitud también funcionan de forma similar a la compresión. El comienzo del *sample* es equivalente a cortar el inicio de la muestra con un editor. También es útil emplear modulación de envolvente de tono para dar forma y pegada al sonido.

Te mostramos cómo emplear el sampler *Redrum* de *Reason* combinado con su famoso sistema de cableado flexible. Usaremos también el sinte *Malström*, en concreto su excelente función 'Shaper' para destrozarlo un poco el bombo, y uno de sus filtros para restaurar el orden. Por último, usaremos la exportación de audio para crear una muestra de bombo que puedas usar en casi cualquier programa.



EL SAMPLER

1 Carga la muestra de bombo original en el canal 6 de *Redrum* y pon su control de amplitud en el modo de envolvente. Pon la duración a 46 para acortar el sonido del bombo. Ajusta el tono a -40 para dar profundidad al sonido y el parámetro 'bend' a 37, con el ajuste 'rate' a 16, para un impacto mayor.

EN MALSTRÖM

2 Añade un sinte, dale la vuelta al *rack* de *Reason* y conecta la salida del ch6 de *Redrum* a la entrada 'Shaper/Filter' de *Malström*. Ajusta 'Shaper' a 'Sine' con 'amt' a 68. Ajusta el 'Filtro A' a paso-banda ('BP12') con una frecuencia de 25 y una resonancia de 26. Obtendrás un buen sonido de bombo grave.

AÑADE CAPAS

3 Aún falta impacto por lo que añadimos parte de la muestra original. Añade un módulo 'Spider Audio' y conéctalo como en la imagen. Ajusta el volumen de *Malström* hasta lograr el balance deseado. Crea una secuencia de una nota para disparar el sampler y usa 'Export loop' para inmortalizar tu creación. **FM**