

eBook_Consejos_Organización

GUÍA PARA LA ORGANIZACION DE TUS PROYECTOS Y LIBRERIAS

POR SAMUEL ESCUDERO

THE
BASS
VALLEY
/ BARCELONA

En días como estos, donde el tiempo libre es mayor del habitual, aprovecho para hacer esas cosas que durante mi vida diaria suelo dejar para otro momento por falta de tiempo.

Limpiar a fondo la casa, cocinar, leer un libro o, por qué no, poner orden en mi disco duro.

CONSEJOS PARA CREAR Y ORDENAR TU LIBRERÍA MUSICAL

Esta tarea es vital para cualquier productor. Personalmente intento hacer esta tarea varias veces al año, como una especie de mantenimiento, siempre que el tiempo me lo permite.

Tener todas mis herramientas a punto y mi materia prima identificada y clasificada - entendamos por materia prima cualquier tipo de material que utilizo en mi día a día a la hora de producir - marca la diferencia a la hora de trabajar:

Me ahorra tiempo, hace que mi tiempo produciendo sea más efectivo y en muchas ocasiones evita que pierda la inspiración.

Desde el mismo comienzo de nuestras carreras, todos hemos pasado o pasaremos por bloqueos creativos.

Comenzamos infinidad de ideas que somos incapaces de terminar y de concluir llegando a un resultado con forma de canción.

Esto nos pasa por el motivo que sea:

Falta de tiempo, falta de inspiración o falta de conocimientos en ese momento puntual de nuestro desarrollo como productores.

Tengamos en cuenta que a lo largo del proceso de producción de una canción te conviertes en una máquina de generación de ideas rítmicas, melódicas o armónicas.

Muchas veces todo fluye, estas ideas funcionan en conjunto según van apareciendo y el resultado final es una canción con cara y ojos pero en muchas ocasiones esto no ocurre.

Cuando esto pasa generalmente acabamos teniendo un proyecto inacabado o en el peor de los casos un conjunto de buenas ideas que funcionan bien por separado, como elementos individuales, pero que no consigui-

mos que funcionen en conjunto con otros elementos.

Tendrás más o menos proyectos inacabados en función de cuanto lleves en esto de la producción musical, de las horas que hayas empleado, de tu propia creatividad... Cada productor somos únicos y nuestra productividad depende de muchos factores, pero estamos seguros que por poco que lleves produciendo música, ya empezarán a acumularse las ideas inacabadas en algún rincón de tu disco duro. Y un proyecto inacabado puede ser una fuente magnífica de nuevas ideas.

Si además llevas tiempo en esto de producir música es probable que hayáis sufrido una especie de Síndrome de Diógenes y veas cómo se acumula ese material sin terminar.

Es más, es posible que ya hayas pasado por el punto de re-abrir esos proyectos con la esperanza de terminarlo y por más que lo intentas parece que esos proyectos se resisten a convertirse en una canción terminada.

No te preocupes, no todas las ideas acaban siendo canciones de manera inmediata.

Es más, una gran habilidad que se adquiere con el tiempo es

aprender a dar por finalizada una canción, puesto que las canciones por si solas tienden a ser infinitas, interminables.

Podríamos estar cambiando constantemente cosas sobre ellas sin llegar a ninguna conclusión y que esto se convierta en un bucle sin fin.

Por este motivo os propongo un remedio para lidiar con esto que a mi me funciona:

Guardemos esas ideas y construyamos nuestra propia librería de producción en base a proyectos inacabados e ideas y material concreto que pueden ser la base de nuevas producciones.

Para comenzar, lo primero que vamos a hacer es examinar nuestra carpeta de proyectos inacabados e ideas en curso y abrir cada proyecto inacabado, uno por uno. Este proceso puede llevar bastante tiempo dependiendo del número de proyectos inacabados que tengas, pero no hay otra manera de encontrar joyas entre la 'basura'.

Al examinar cada proyecto, la primera decisión que tenemos que tomar es evaluar cuál de esos proyectos inacabados puede llegar a ser una canción y cual no.

Una de las causas más comunes de que un proyecto se quede inacabado es que haya elementos que no funcionan en conjunto, son buenas ideas por separado pero juntas no terminan de funcionar. Incluso estructuras enteras que funcionan bien pero no sabemos como pasar a una nueva parte en nuestra canción.

No te preocupes: todas las buenas ideas y material que encontremos y valoremos que por si solas merecen la pena ser conservadas, las clasificaremos y guardaremos.

Estos son los cimientos de nuestra

librería de producción, nuestras propias ideas o sonidos.

Mientras examinamos proyecto a proyecto lo primero en que nos vamos a fijar es en esas buenas ideas que salvar como material único, singular, de manera aislada.

Mi primera decisión es entender que es lo que me interesa conservar de esa idea:

Si lo que me interesa es cómo suena esa idea, optaré por conservar y guardar esa idea como un audio. Personalmente divido mi material en audio según sean muestras aisladas, un sonido concreto que quiero conservar (one shots) o un bucle completo que refleja una serie de acordes, una melodía o un ritmo determinado (loops).

También es posible que me interese conservar el sonido pero no la idea en concreto. Si estamos trabajando con instrumentos virtuales (au/vst) puedo optar por guardar esa configuración del instrumento como un preset midi que me permita volver a utilizar ese instrumento tal y como está, generando el mismo sonido que tengo en este proyecto en cualquier momento y en otro proyecto.

Si por contra lo que me interesa es el contenido en sí pero no su estética - la apariencia sonora - entonces optaré por las ventajas que me ofrece el material en midi.

Entendamos por contenido cuando trabajamos en midi información de notas y de programación o secuenciación de patrones rítmicos.

La ordenación podemos llevarla a cabo manualmente, re-ubicando archivos y creando y seleccionando carpetas dentro de nuestro sistema o a través del propio menú navegador del DAW - en mi caso Ableton -.

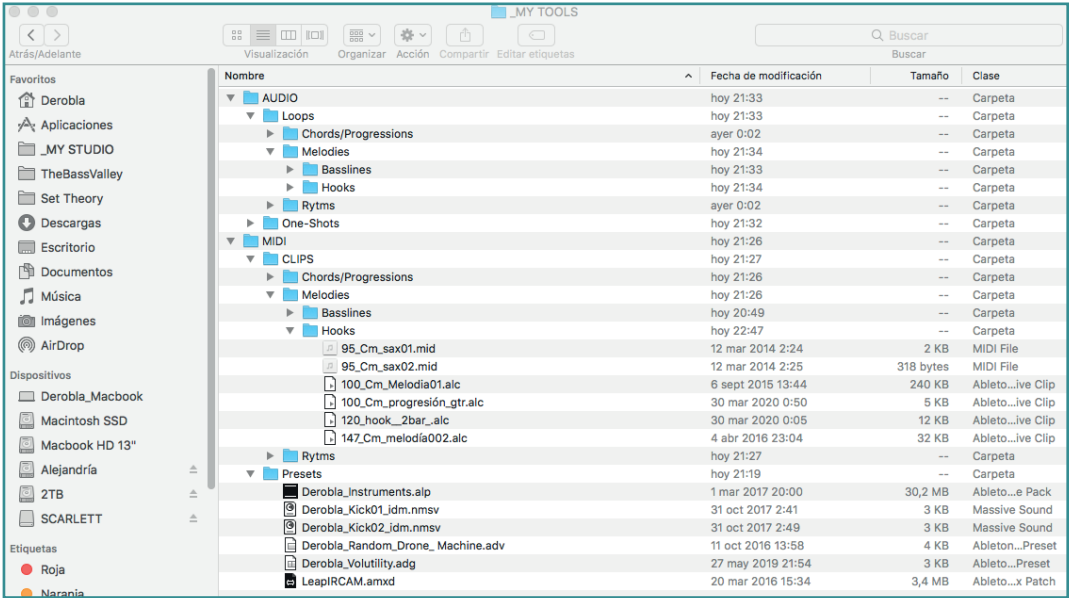
Una u otra forma no son mejores o peores, pero sí que presentan ventajas e inconvenientes.

Generalmente el navegador de un DAW y su sistema de clasificación de archivos suele ser menos flexible que la manipulación directa de los archivos a través de las carpetas de nuestro ordenador. En el caso concreto de Ableton, software que utilicé durante la fase creativa de mis producciones, su navegador me permite guardar cualquier tipo de material en lo que se denomina librería de usuario.

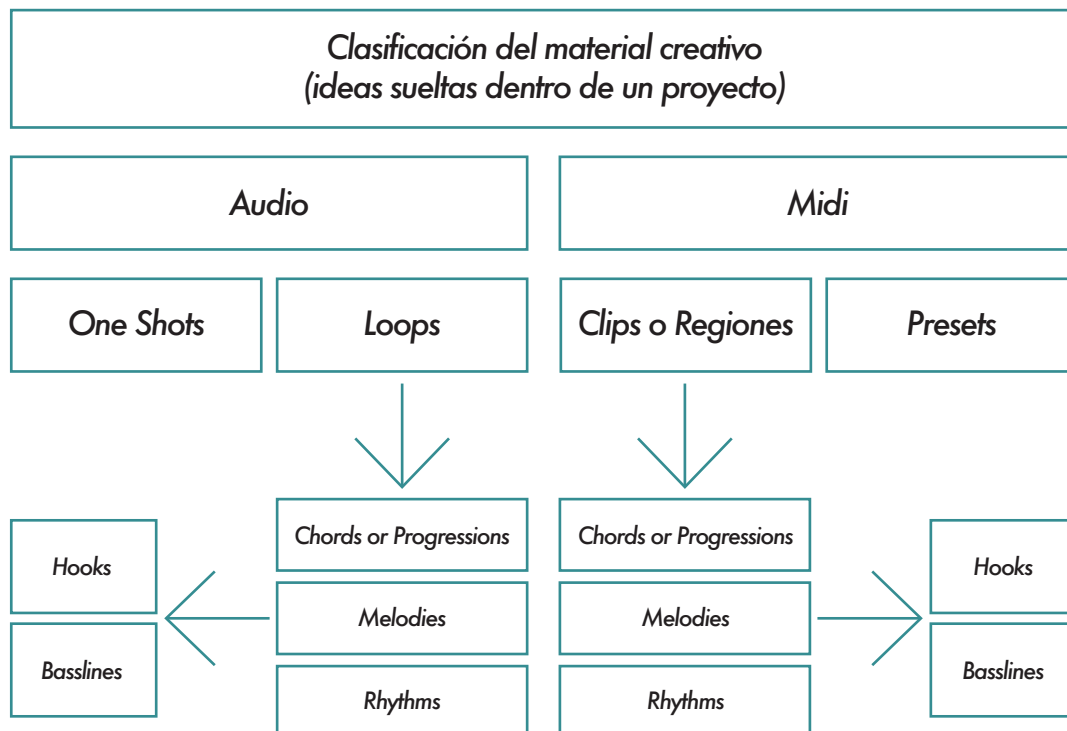
Esta clasificación automática guarda no solo el tipo de contenido (audio o midi) si no una serie de información extra: si es midi te guardará información sobre el instrumento que se estaba utilizando originalmente, el tempo, localización del puntero de reproducción en el clip, etc.

Como en mi caso personal no necesito este tipo de información puesto que mi clasificación entre audio y midi es más minuciosa y busco conservar solo una de las

cualidades y no todo, yo opto por hacerlo a mano y crear un árbol de carpetas como el de la imagen más abajo.



*Foto de referencia de la ordenación por carpetas y el nombrado de archivos.



**Anotaciones a tener en cuenta:*

- En el caso de los loops de audio y clips midi utilizo la misma clasificación básica que los elementos mínimos que componen de una canción: ritmo, melodía y armonía.
- En el caso de las melodías personalmente opto por dividir según su función: los hooks son esas melodías 'gancho' que tienen la capacidad de ser recordadas fácilmente incluso en una escucha rápida. Son melodías pegadizas y memorables. Los llamados "motivos". Los basslines también merecen su propia clasificación por la importancia de una buena línea de bajo en el resultado final de nuestra canción.

Ya sabes lo que dicen: "si el bajo funciona, el tema funciona" y ejemplos de ello hay unos cuantos... ¿Recuerdas los primeros compases de 'Billie Jean' de Michael Jackson?

- Si cuando estoy analizando el proyecto inacabado la idea no es suficientemente buena como para ubicarla en una de estas dos categorías (audio o midi) simplemente la desecho.
- Si guardo acordes los nombro mediante la nomenclatura estándar anglosajona (C-D-E-F-G-A-B y sus alteraciones) mientras que para las progresiones utilizo el sistema de intervalos (III-IV-V-VI-VII).

Esta librería propia que hemos construido nos da la oportunidad de un mejor acceso a nuestras ideas y sonidos para emplearlos en nuevos proyectos, crear un estilo propio y una identidad sonora y utilizar nuestro propio material en lugar del material de terceros (librerías y packs de sonidos) y llegado a un punto, cuando nuestra librería

personal haya crecido lo suficiente, podemos plantearnos sacarle rendimiento económico en forma de kits de instrumentos, sonidos...

Al final del todo de ese árbol de carpetas que clasifica mi contenido por tipo, utilizo un método de nombrado uniforme para todo mi contenido.

MÉTODO DE NOMBRADO DE ARCHIVOS

Parte común: *TEMPO*⁽¹⁾ *_TONALIDAD*⁽²⁾ *_INSTRUMENTO*⁽³⁾ *_DURACIÓN*⁽⁴⁾

Ej: 121_Cm_Bass_16bar

Ej: 103_F_Pad_32bar

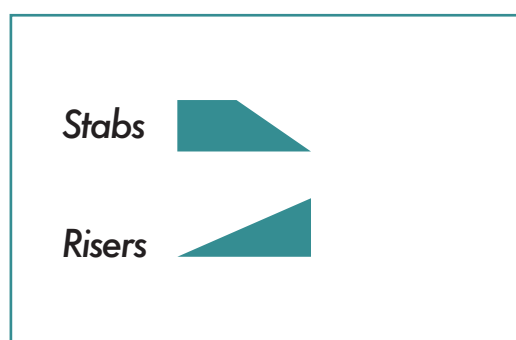
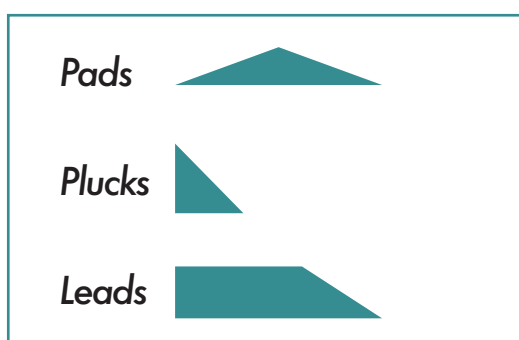
(1) Es cierto que en el caso de las muestras sueltas de audio o 'one shots' el tempo no suele influir pero a mi me ayuda a entender si esa muestra va a sufrir algún tipo de 'timestretching' cuando la cargue en un proyecto a distinto tempo y la utilice tal y como es, en audio, o a través de un sampler.

(2) Siempre indico la tonalidad dominante mediante la nomenclatura estándar anglosajona (C-D-E-F-G-A-B y sus alteraciones).

Si en el tema hay dos o más tonalidades, suelo indicar la que predomina.

(3) Aconsejo utilizar el nombre del instrumento si se trata de un instrumento real. Si es un instrumento sintético, podemos nombrarlo por similitud respecto al instrumento real al que se parece o tomar como criterio de clasificación su comportamiento de volumen en el tiempo, algo que

podemos averiguar fácilmente observando como se comporta su envolvente de amplificación - ADSR -. Aunque no es una regla universal muchos productores solemos utilizar esta u otras categorías similares para definir que tipo de instrumento sintético es:



(4) Para indicar la duración del archivo utilizo la unidad estándar de medida musical, el compás. De esta manera no importa lo que dure en el tiempo (ms) ese clip midi o audio si no que me indica los compases que debe de durar independientemente de si cambio el tempo o no.

En el caso del contenido midi no suele ser importante por que por defecto los clips midi se ajustan al nuevo tempo con la misma duración en compases pero si se trata de un loop de audio esta información nos ayudará a saber cuantos compases duraba la

idea original y como re-adaptarla a nuestro nuevo tempo mediante los algoritmos de 'time-stretch' o 'warping'.

Es importante destacar que esta es mi clasificación de mi material creativo, de mis ideas. No son tan importantes los nombres en concreto que tu utilices para cada carpeta si no el método detrás de esta clasificación.

Te invito por ello a que si este sistema no se ajusta a tus necesidades desarrolles tu propio método.

CLASIFICACIÓN DE NUESTRAS IDEAS (PROYECTOS INACABADOS)

En esa primera decisión que he mencionado al principio, decidir si la canción está acabada o no, ya he examinado, guardado y nombrado los elementos individuales que he considerado como útiles en un futuro.

Ahora he de tomar una segunda decisión: si examinando el proyecto tal y como está puedo apreciar e identificar alguna estructura o forma musical o, al menos, parte de ella.

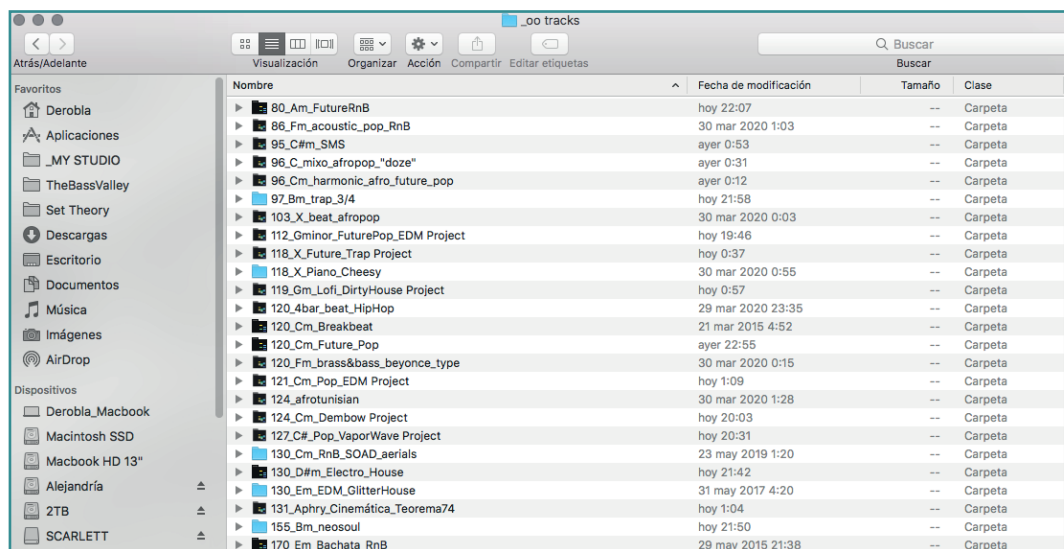
La decisión aquí es sencilla: si los elementos que conforman este

proyecto no funcionan en conjunto, desecharemos este proyecto (una vez guardado el material útil, como hemos procedido anteriormente).

Sin embargo si te encuentras con que el proyecto “parece” una canción, ves claramente que los elementos funcionan en conjunto y que este puede ser el punto de partida para una nueva canción, convirtiéndose en el verso, estribillo, puente, introducción... o la parte de la futura estructura que sea, guárdalo.

Para ello crearemos una carpeta de proyectos inacabados (si aún no tienes una). En mi caso particular he optado por llamarla `_oo tracks` como mero identificador

personal de este tipo de proyectos. Se que no son ideas sueltas, son ideas que funcionan en conjunto, pero aún en una fase embrionaria de la canción.



*Foto de referencia de la ordenación de proyectos inacabados y su nombrado.

Parte común: TEMPO_TONALIDAD_GÉNERO

Ej: 105_Cm_HipHop_RnB

Ej: 131_F_Techno_BigRoom

*Anotaciones a tener en cuenta:

- El género es algo cambiante, que genera enormes discusiones. De nuevo nos encontramos con que no hay un estándar claro y definido para determinar qué es qué, con la dificultad añadida de que la mayor parte de la música no se ciñe estrictamente a un género. Por eso no te preocupes:

Utiliza la clasificación que para ti funcione. Yo suelo utilizar como nombres de géneros estándares como "Hip-Hop, Techno, House,

Pop...", formas musicales ampliamente extendidas y conocidas, pero también utilizo ciertas etiquetas propias que me sirven para recordar algunos elementos sonoros particulares dentro de ese proyecto o darme una idea general de 'a que suena' ese proyecto inacabado.

De esta manera es fácil identificar si voy a partir de él como punto de inicio cuando busque un resultado de este tipo o si puedo sumar estas ideas a otro proyecto en curso.



THE
BASS
VALLEY
/ BARCELONA