

Instrumentos Musicales Virtuales

El Infinito Sonoro en tus manos

Propuesta para Taller – 2018

Instrumentos Musicales Virtuales

El Infinito Sonoro en tus manos

Introducción

Cuando hablamos de Instrumentos Musicales Virtuales nos referimos a todo aquel software capaz de producir audio de forma digital y que puede usarse para crear música o cualquier otro tipo de material sonoro. Es un mundo grandísimo, en el que cada día que pasa se crean nuevos instrumentos, tecnologías, y microindustrias relacionadas, dado el auge que ha cobrado su uso en multimedia, el avance de la tecnología en la creación de material audiovisual, así como el número creciente de gente involucrada en el desarrollo de este tipo de software.

Los instrumentos virtuales en muchos casos tratan de emular el sonido y timbre de instrumentos reales, llegando al punto de que es muy difícil encontrar algún instrumento que no tenga una o varias versiones virtuales, ya sea orquestal, prehispánico o un sintetizador, etc.. Algunos van mas allá y reproducen grabaciones muy detalladas del instrumento en sí, siendo moduladas y tratadas por el sistema MIDI para lograr el sonido que el ejecutante desea, como ocurre en con las librerías de samples. Las tecnologías de punta emulan a partir de ecuaciones matemáticas los componentes físicos de los instrumentos y a partir de la lectura de la interpretación del músico reproducen las emulaciones mas reales logradas hasta la fecha. Así que la variedad en este campo la encontramos no sólo en la gran cantidad de sonidos disponibles sino en la variedad de tecnologías usadas para ampliar la paleta virtual de todos aquellos músicos interesados en la creación de obras con sonidos digitales.

Isaac
Hernández
Campos

Compositor, Productor y
Arreglista Guatemalteco,
estudiante de
Composición del Maestro
David de Gandarias, con
pensum cerrado en la
Licenciatura en Música
de la Universidad Galileo;
Compuso y co-produjo
más de dos horas de
música original para
contenido multimedia de
la Universidad Francisco
Marroquín. Cuenta con
mas de 10 años de
experiencia en el uso de
MIDI e Instrumentos
Virtuales, tanto en
estudio como en vivo.



Descripción

El taller se basará en crear una discusión/demostración/aplicación de diferentes instrumentos virtuales, considerando la gran variedad que existe actualmente en el mercado, los requisitos operativos para su uso y las estrategias para manejarlos eficientemente y resolver problemas. A partir de una introducción acerca del mundo de las computadoras y la evolución de los instrumentos virtuales, se estarán revisando los diferentes tipos de instrumentos que hay y sus características, según una clasificación basada en su historia, tipo y funcionalidad. En cada sesión se estará tocando un tema paralelo al principal, ya que la instrumentación virtual está ligada a muchísimos otros aspectos musicales que el músico debe conocer para crear adecuada y profesionalmente con el software.

Justificación

Personalmente, como un compositor hiperactivo y curioso que soy, la mayor justificación que le doy al taller es que los instrumentos virtuales ponen en la mano del creador digital una cantidad increíble de sonidos con la cual trabajar y explorar. La oportunidad de contar con una gran cantidad de herramientas sonoras para creación artística, de forma tan cercana y accesible es algo inimaginablemente empoderador para quién se halle dispuesto e interesado en crear música a través de una computadora.

Inclusive, para la gente más cercana a la tecnología análoga y a la grabación de instrumentos físicos, le puede permitir la creación de demos/maquetas/bocetos de obras a las cuales luego se les puede incluir intérpretes humanos o las cuales se pueden regrabar y sustituir completamente por un ensamble de músicos. Finalmente, para la creación de música o efectos sonoros para audiovisuales, los instrumentos virtuales en la gran mayoría de los casos representan la herramienta principal de uso por cuestiones económicas, tecnológicas e inclusive de moda. Aunque claro que acá aplica también el tener la oportunidad de reemplazar algunos de esos sonidos, que es la tendencia actual; ésta ha sido marcada por una gran cantidad de artistas, entre quién destaca Hans Zimmer, que ha creado sus propios instrumentos virtuales de sus músicos, ¡exclusivamente para uso en sus demos!

Así que considero que tal vez no para todos, pero sí para muchos, en especial para los músicos creativos, es indispensable poseer conocimiento mínimo sobre estos instrumentos para poder utilizarlos a la primera oportunidad que el trabajo o su inspiración se los requiera.

Objetivos

- Discutir brevemente cómo los avances tecnológicos en la música han permitido el desarrollo de estos instrumentos musicales, y las posibilidades que se abren a futuro para éstos.
- Exponer las consideraciones que hay que tomar respecto al equipo necesario y adecuado para el más eficiente uso de los diferentes instrumentos que ofrece el mercado.

- Clasificar los instrumentos dependiendo su naturaleza funcional y su uso común en multimedia y producción musical; exponer los componentes básicos de los instrumentos y la forma natural en la que se abordan para encontrar el sonido deseado.
- Socializar las distintas formas de adquirir estos instrumentos para el músico nacional.
- Complementar la exposición de los instrumentos con breves introducciones a los otros requisitos musicales que se necesitan para su uso óptimo y profesional.

Programa y Logística

Duración

- 5 a 8 sesiones, 2-3 hrs. cada una.

Sesión 1: Introducción /// Las Computadoras y la Música

Tema Paralelo: Armando un Home Studio

Sesión 2: Instrumentación 1: La Orquesta

Tema Paralelo: Composición y Orquestación

Sesión 3: Instrumentación 2: Pianos, Órganos y Synths

Tema Paralelo: Técnica Pianística

Sesión 4: Instrumentación 3: Rock/Pop

Tema Paralelo: La Guitarra, el Bajo y la Batería for Dummies

Sesión 5: Instrumentación 5: World Music /// Cierre

Tema Paralelo: La clave está en los Intervalos

Requisitos opcionales del asistente

- Computadora y Audífonos

Público al que se dirige

- Músicos con interés en Tecnología, Composición y Producción digital, especialmente para medios (cine, animación, publicidad, videojuegos).

Requerimientos Logísticos

- Sistema Profesional de Audio (No obligatorio)
- Espacio con acústica adecuada para trabajo musical
- Conexión a Internet
- Electricidad y Conexiones para laptops
- Cañonera con un espacio ideal para la proyección de pantallas.

Contacto

hcampos.isaac@gmail.com /// Teléfono: (502) 34503606