

Grabar una canción o un disco exige una serie de requisitos. Muchos son los jóvenes, los grupos musicales que desean ver sus nombres en un CD. Esta ilusión se mezcla con una particular forma de vivir la música.

Este artículo recoge, como experiencia que es, los ingredientes a tener en cuenta para alimentar ese anhelo.

## "ITINERARIO DE UNA ILUSIÓN: VIDA DE UNA MAQUETA"

**DIEGO SUÁREZ VÁZQUEZ**

*DISEÑADOR Y COMPOSITOR*

"Un diamante sigue siendo un diamante, aunque esté sin pulir y en medio del lodo". Ésta es la definición que un día me dio un amigo que sabe bastante de canciones grandes, de lo que es una gran canción. Y es que las grandes canciones ya lo son antes de ser maquetas, discos o cualquier tipo de grabación. Grabar una maqueta es un proceso fascinante, que además -en la mayoría de los casos- hace crecer la idea original.

Una maqueta es ante todo un trabajo inacabado. A fin de cuentas, una demo es un boceto, es un taxista que recoge una buena idea y la lleva a una grabación más pretenciosa.

Además, la maqueta tiene un punto mágico que la convierte en irrepetible y es que el músico -sobre todo cuando es autor- se enfrenta por primera vez a la canción montada. Después, se podrá valorar si determinada producción o arreglos pueden engordarla, pero la primera vez que uno escucha su canción se convierte en una experiencia única. Es el momento en el que el autor empieza a ser consciente de la magnitud de lo que ha creado.

### FORMATO BEATLES

La música, como la mayoría de cosas a las que accedemos a través de los sentidos, no entiende demasiado de reglas. Todos tenemos nuestro criterio, preferencias, etc, pero, paradójicamente, ante las grandes canciones suele darse una marcada tendencia a la unanimidad.





**Hacer música, hacer grupo, es un ejercicio fantástico y un entrenamiento que sin duda desarrolla muchos aspectos trasladables a cualquier actividad relacionada con el grupo que tenga cierta exigencia creativa.**

Precisamente, esa ausencia de reglas por las que se rige la música, sobre todo la "inculta", marcan los objetivos que cada uno se propone cuando afronta una grabación: alguno puede descubrir su gran vocación; otro, sencillamente, pasar un buen rato.

De partida, reunirse con tres amigos en formato Beatles (que es algo así como un 4-4-2 en fútbol) es una experiencia fantástica y, por fortuna, muy alejada de los excesos que normalmente se asocian a la música.

Hacer música, hacer grupo, es un ejercicio fantástico y un entrenamiento que sin duda desarrolla aspectos muy importantes tanto de relación o convivencia como de creatividad y autoexigencia.

### DISCOGRÁFICAS Y AUTOPRODUCCIÓN

La idea más inmediata tras grabar una demo es hacerla llegar a las compañías discográficas. Éste es un sector que vive en horas bajas, un tópico que, como la mayoría, se cumple. Tratar de romperlo ya depende de cada cual.

No hace demasiado tiempo, un apellido importante -de esos que aparece en los agradecimientos de los discos "de verdad"- me decía que si supiese

que mi disco vendía 20.000 copias me firmaba de inmediato. Esas cifras no eran especialmente importantes hace años, no sé si es la piratería (algo en lo que no entro), si el exceso de artistas, o que la industria discográfica se asienta sobre unas estructuras que en el siglo XXI constituyen un anacronismo. La realidad es que a día de hoy, los directivos tiene poco margen de fallo y se piensan muchísimo cada paso que dan. Hay artistas con trayectorias y apellidos muy respetados que escriben 40 canciones para hacer un disco de 12.

La coyuntura no es la más favorable, pero como reza el eslogan de una conocida firma deportiva: nada es imposible.

Al hilo del siglo XXI y las nuevas formas de comunicación, hoy se está recurriendo a la autoproducción y a la distribución por Internet. Ésta es una posibilidad en la que uno debe creer firmemente. Yo soy bastante escéptico, para mí es como pretender levantar un centro comercial por cuenta propia e intentar que funcione. En ese sentido "prefiero" la selva de las discográficas, a pesar de todos sus pesares.

¡Pero estamos yendo demasiado lejos: aquí se trata de disfrutar y grabar una maqueta!

### PRIMERO, LO PRIMERO...

En nuestros días, la informática hace muy sencillo grabar audio. El PC (Mac, por supuesto) y los programas como CuBase o Pro Tools son una seria alternativa a los estudios de grabación -que por otro lado utilizan este tipo de software-.

Posiblemente el home-estudio contribuye a sobrecargar la ya saturada agenda de los discográficos, sin embargo yo apuesto por esta "democratización" de la grabación. Este overbooking de "artistas" hace cada vez más complicado -ya no que guste que un proyecto sea valorado.

En términos generales, en esta sociedad "superinformada", hay un aspecto que cada vez resulta más complicado: ser original. Pero el reto está ahí...y en los pajares siempre aparecerá alguna aguja. El día que deje de creer en esta máxima es probable que deje de interesarme la música.

### PASO A PASO... EL ESTUDIO

La verdad es que el proceso de grabación en un estudio y en un home-estudio es muy parecido.

Os voy a contar mi experiencia grabando "en directo" en los estudios de Radio Galega (RTVG). Cuando digo directo me refiero a que tocamos todos a la vez, como lo hacían Ray Charles y sus coetáneos.

Todos tenemos egos y a veces miedo a que los demás alteren nuestras ideas originales. En el momento en que eres capaz de compartir ese proceso has roto una barrera fundamental.

Hoy en día lo más habitual es la grabación por pistas, aunque depende de lo que busques. Pero normalmente el "directo" es mucho más amable con las ideas menos trabajadas.

En junio de 2005 estuvimos grabando un tema en RG, con Pablo Barreiro como técnico.

Dos semanas antes, ensayos y definir bien "la banda": yo haría voces, guitarras y teclados; Ramón sería la segunda guitarra; Marcos se ocuparía del bajo; y Alberto de la batería.

Antes de empezar a grabar, hicimos dos ensayos en los que Alberto compuso la batería y Marcos encajó el bajo, lo demás ya estaba definido, ya había alguna grabación de esa canción.

Fue un trabajo de "grupo" muy agradable. Todos captaron perfectamente el concepto al que se pretendía llevar el tema y a la vez aportaron su sello: la cosa pintaba bien.

Llegamos por la tarde a San Marcos, trasladamos todo el material al estudio y probamos sonido. Estuvimos una hora probando sonido, lo más complicado, como siempre, la batería. Tomamos el sonido de cada uno de los componentes, ajustamos cada micrófono, etc. El bajo lo conectamos directamente a la mesa mezcladora -sin amplificador- el objetivo, evitar ruido innecesario. Las guitarras, las enchufamos a su amplificador y recogimos el sonido vía micro.



## ¡EMPEZAMOS A TOCAR!

Cada uno de nosotros se colocó unos auriculares que nos proporcionaban un retorno muy nítido, diría que envidiable: ¡Era un estudio "de verdad"!

Como ya he comentado, grabamos la canción en directo -los cuatro a la vez- y sin claqueta (metrónomo). Hacerlo así tiene la ventaja de que se consigue eso que los músicos llaman feeling, que yo entiendo como esa magia que se produce cuando tocas en vivo -y en grupo-. Sin embargo, tiene un punto "negativo" y es que uno no se puede aprovechar de las posibilidades que ofrece un estudio en el siglo XXI.

Tener una canción bien estructurada en compases iguales y bien cuadrados te permite "lujos" como grabar una sola línea de algún instrumento, voz, o lo que quieras, que luego puedes repetir en otras partes de la canción, como el que copia y pega un texto en su ordenador.

Estamos ante una grabación en la que el objetivo era un sonido directo, casi retro, así que optamos por ese camino. Una vez tuvimos una toma base de batería, bajo y dos guitarras, se añadieron dos tomas adicionales: una de hammond y otra de guitarra (solos y arpeggios). Después grabamos la voz. Una toma. La primera frase parecía floja, así que repetimos únicamente ese fraseo. Y esto es algo de lo que no se debe abusar. Los fraseos largos suelen aportar mayor naturalidad: si toda la canción se canta en una toma el resultado es infinitamente mejor. Todo es más natural, la respiración, los matices, etc. Grabar frase a frase es disponer siempre del 100% de tu voz y una canción necesita momentos más intensos y otros que no lo sean tanto.

Pablo Barreiro hizo la mezcla con total libertad y el resultado es francamente bueno. Toda una experiencia, y una forma diferente de grabar.

## HOME ESTUDIO

Cuando no se graba en una toma, en directo y toda la banda al tiempo, primero se graban las bases, batería y bajo, después el resto de instrumentos y, por último, la voz.

Como equipo básico para iniciarse en el mundo del sonido necesitamos un ordenador con algún programa del tipo de los que antes comentaba: preferiblemente una buena tarjeta de sonido, una mesa mezcladora (que nos permita regular el sonido entrante) y un micrófono.

Grabar una batería es un ejercicio complicado, diría que hasta fuera del alcance de aquellos que no son ingenieros de sonido: requiere equipo, hábitat adecuado y técnica.

En la grabación casera esto lo solventamos con la programación de baterías. Es muy sencillo acceder a



Grabar un bajo es relativamente sencillo, desde luego ¡más que tocarlo! Y es que el bajo es un instrumento menos vistoso que la guitarra, pero es, junto a la batería, la parte más importante de una canción...

librerías de samples e incluso crearnos nuestras propias librerías: sonidos reales de los componentes de la batería con los que después construimos la línea de batería.

Hay programas como Battery que nos permiten controlar la intención, la intensidad de cada golpe: si eres bueno programando, te acercará más al sonido de un batería humano y te alejarás más de la máquina. Cuestión de entrenamiento.

Grabar un bajo es relativamente sencillo, ¡mucho más que tocarlo! Y es que el bajo es un instrumento menos vistoso que la guitarra, pero es, junto a la batería, la parte más importante de una canción. Igual que los cimientos soportan los edificios, la base de una canción determina -en un grado muy alto- su destino, y ahí, el papel de la batería y del bajo es clave.

El bajo podemos conectarlo directamente a la línea, a la mesa mezcladora. Después podremos filtrarlo a través de efectos que le den el sonido que buscamos.

Además, el bajo no es exclusivamente acompañamiento. Parafraseando a Marcos G. Gómez -con el que habitualmente trabajo en Homeless- no es algo "impuesto por el ayuntamiento", es, sobre todas las cosas, un instrumento.

Para grabar la guitarra eléctrica podemos hacer exactamente lo mismo. Si nuestra tarjeta de sonido tiene la suficiente calidad, podemos escuchar a tiempo real (mientras tocamos) los efectos deseados. No



obstante, si nuestra tarjeta de sonido es más modesta, enchufaremos la guitarra al amplificador y recogeremos el sonido con un micrófono.

#### LA PRODUCCIÓN

Una vez que tengamos las tomas grabadas hay que producirlas, pulir cada sonido.

La diferencia de grabar enchufados a la mixer o con un micro -al margen de los matices que nos aporta cada técnica- está en que a través del micro, además del sonido, entra ruido, y eso es algo inevitable, en nuestra casa y en Abbey Road.

Hay una herramienta definitiva en ese sentido: la puerta de ruido. Gráficamente, una onda sonora tiene un grosor, cuanto mejor sea la toma, mayor grosor tendrá. Obviamente hay que saber dónde está el límite para que no se den saturaciones. Lo cierto es que las partes más extremas de la onda son fundamentalmente ruido, la puerta de ruido es un embudo por el que sólo pasa la cantidad de onda que nosotros queremos. Esta técnica o herramienta es muy útil para todo lo que recogemos a través de un micrófono: la voz, guitarras acústicas, piano, etc.

Después viene una parte fundamental, que es ponerse delante de los monitores y enviar cada sonido al punto que queramos, así, lo normal es que las voces y las partes instrumentales solistas vayan más centradas y los acompañamientos, mantas de teclado, etc., se vayan a los extremos.

Para ello escucharemos cada pista por separado, buscaremos la ecualización necesaria, aplicaremos efectos, reverb, etc. Después, sólo quedará buscar el volumen adecuado a cada pista y masterizar el tema.

Esto que ocupa apenas diez líneas es seguramente el trabajo más importante de una grabación: un ingeniero de primer nivel puede cobrar lo que cuesta un todoterreno por mezclar un disco. ■