

50

TRUCOS DE FX

¿Quieres suavizar tus sonidos, imprimirles más pegada, filtrar una *reverb* o producir bombos ultragruesos? Te contamos cómo se hace...

01 La compresión no es fácil de dominar; por suerte, muchos compresores traen *presets* diseñados para tratar diferentes sonidos, como voces, guitarra o batería. Dedica un tiempo a conocer sus ajustes habituales... luego ignóralos, ¡y aplica *presets* “erróneos” sobre tus pistas!



02 Muchos usuarios se quejan de que los *plug-ins* y los efectos digitales de distorsión no saturan bien las señales. Sin embargo, en el DVD hallarás un magnífico efecto *plug-in* VST de saturación y distorsión. *FM Crusher* incluye varios *presets* y sus ajustes ‘Drive’ son particularmente “sucios”.

03 Los viejos samplers E-mu IV permiten producir un efecto estupendo. Para empezar, lleva el panorama al extremo izquierdo y sube mucho el volumen. Luego baja el volumen conforme desplazas el panorama hacia el centro, y vuelve a subirlo cuando lleses la señal a la derecha del todo.

Repite el recorrido a la inversa, ¡y la señal recorrerá un círculo delante de ti!

04 Casi todos los *delays* incluyen algún filtro de graves y agudos que imita el estrechamiento natural de la banda de frecuencias de las reflexiones, pero es posible conseguir algo aún más divertido. Coloca tu *delay* en un *bus*, ajusta la mezcla del efecto al 100% y luego coloca un filtro modulado tras el *delay*... ¡jamás escucharás ese efecto en la naturaleza!

05 El punto clave para aplicar efectos extremos consiste en saber cuándo son convenientes y cuándo no. La música “real” debería sonar bien sin efectos –si no es así, habrás grabado mal algunas partes. La música electrónica no es tan simple, pero aún así, tus temas deberían sonar bien sin efectos.

Tres grandes FX de *reverb*

06 La *reverb* tiende a cancelar tus precisas colocaciones de los sonidos en la imagen estéreo. Ahora bien, si insertas una *reverb* mono en un canal, la *reverb* quedará panoramizada junto a la señal original, no perderás tus cuidadosos ajustes espaciales, ¡y crearás un encantador sonido antinatural!



07 La *reverbs* realistas están muy bien, pero si quieres llamar la atención del oyente, coloca la *reverb* en un *bus* y panoramízala de forma rítmica a izquierda y derecha. Es posible hacerlo con datos de automatización –o si eres un genio de la programación, encamina un LFO al panorama sincronizado al *tempo* de tu tema con la ayuda de Native Instruments *Reaktor*.

08 No te limites a las *reverbs* convolutivas. Mucha gente está tan acostumbrada a escuchar *reverbs* digitales que apenas percibe su aspecto digital. Como demuestra la nueva emulación de *reverbs* de estudio de IK Multimedia, la *reverb* digital también tiene su sitio en la mezcla.

09 Las mezclas con pocas pistas permiten añadir geniales efectos de *delay*. Aplica *reverb* y *delay* a una señal, aunque panoramiza una mitad a la izquierda y la otra mitad a la derecha. Si tus efectos no tienen control de panorama, coloca cada uno en un *bus* distinto y panoramiza esos *buses*.

10 Una *reverb* bien diseñada añade sensaciones 3D a cualquier mezcla. Cuanto más alejado está alguien en la realidad, más intensa suena la *reverb* respecto a su voz o instrumento. Para recrear este efecto, aplica distintas cantidades de *reverb* (o utiliza la mezcla de efecto de un inserto de *reverb*) en función de tu señal.



11 Aplica varias configuraciones del mismo efecto sobre los canales izquierdo y derecho –funciona genial con *reverbs* y *delays* mono. Por ejemplo, inserta un tipo de *reverb* en un *bus* a la izquierda y otra distinta en un *bus* a la derecha, o usa dos *delays* con distintos ajustes del filtro y del tiempo de *delay*.

12 Añadirás mucha emoción a una señal si paneas con sutileza (o al extremo) tus *delays* y los bares de izquierda a derecha (y al revés) con una automatización salvaje, mientras dejas la señal seca en el centro –quizá debas colocar el *delay* en un *bus* para hacer esto. El efecto mejorará si generas la automatización retorciendo algunos *knobs*.

13 Para ordenar tu mezcla y aumentar la amplitud estéreo de una señal con *delay*, panoramiza la señal con efecto hacia un lado y la señal seca hacia el otro. Prueba distintas cantidades de panorama en cada señal (no necesitan ser iguales). En ocasiones, tendrás que colocar el *delay* en un *bus* y luego panoramizar ese *bus*.

14 Este truco genera efectos muy creativos. Procesa un sencillo *loop* de batería con un filtro que tenga control de envolvente, ajusta el corte a un valor intermedio (o más), añade mucha resonancia y alarga el tiempo de ataque hasta que cada golpe mitigue el efecto del filtro resonante.



15 Si tu *delay* sincronizado con el *tempo* del secuenciador te permite ajustar el tiempo de retardo a notas con puntillo, pruébalo, porque obtendrás resultados mucho más *funky* que usando duraciones convencionales de nota. En caso contrario, altera el tiempo de *delay* unos pocos milisegundos para que los ecos se anticipen al ritmo e impriman un mayor impulso al *groove*.

16 Para crear efectos realistas de *reverb*, debes aumentar el tiempo de reverberación mientras reduces el nivel de la señal procesada (con el control 'Wet/Dry'), y viceversa. Si esta técnica tan elegante y sencilla no produce los resultados deseados, ¡haz justo lo contrario!

17 Algunos efectos suenan muy cutres con ciertas señales y fantásticos cuando son aplicados sobre otras, así que no desprecies un efecto hasta que lo hayas aplicado sobre muchos tipos de señales (quizá suene maravilloso cuando menos te lo esperes). Por ejemplo, esas *reverbs* filtradas e invertidas que hacen que cualquier patrón de batería suene a Phil Collins, funcionan muy bien con guitarras, pues añaden peso y energía sin enturbiar la mezcla.

18 Engorda un *pad* con un efecto de *chorus* y perderás el tiempo... Basta con que apiles otra pista por encima. Por ejemplo, ese mismo *pad* dos octavas arriba o abajo, un poco desafinado, o incluso un *pad* diferente. Esta técnica también hace maravillas con las voces y las guitarras.

19 No siempre necesitas *plug-ins* o multiFX para producir efectos demenciales. Hace años, los samplers hacían maravillas con el procesamiento de muestras. Estira una voz o un bucle de batería en el tiempo hasta que suene la mitad de lento, y luego repite el proceso (varias veces) para lograr ese clásico efecto *jungle*.



20 Las puertas de ruido aumentan la pegada de las señales que tienen un ataque marcado (como un golpe de batería o una nota de bajo). Sube el umbral de la puerta más de lo necesario y ajusta el tiempo de ataque más rápido posible: la puerta no se abrirá hasta que la señal alcance ese umbral más elevado, ¡pero justo en ese momento, el sonido explotará!

21 Para imprimir ese rollo "rebanado" a lo Mylo, aplica una puerta de ruido disparada por *sidechain* sobre toda la mezcla, y luego dispara la puerta con un *synth* de ataque rápido o un *sample* de batería. Cuando la puerta se abre y se cierra, produce un fantástico efecto de tartamudeo que es posible aplicar a cualquier parte del tema.

22 Otra manera de "rebanar" secciones de tu tema consiste en... ¡trocearlas! Elige una sección, trocéala a semicorcheas, y haz varios bucles rítmicos con esas secciones a lo largo de un par de compases. Para animar más el ritmo, añade un pequeño *groove* de parada/ arranque entre medias.

Tres grandes FX de delay

23 Los arpeggios son fantásticos, pero si buscas algo similar con un rollo más orgánico y progresivo, rellena los huecos de una parte de *synth* simplona con un *delay* sincronizado al *tempo* (con cierto ambiente de cinta, si es posible). El *delay* repetirá los cambios de notas del *riff*, y sonará como una variación dinámica arpegiada.



24 Muchos *delays* ofrecen filtros de graves y agudos para imitar los efectos ambientales de los ecos reales. Aplica valores extremos a estos controles y alucinarás. Barre a la vez los cortes de graves y agudos sobre un ciclo de ocho compases, por ejemplo. Si tu *delay* no incluye filtros, colócalo en un *bus* y filtra ese *bus*. ¡Viva el *groove*!



25 Ahora coloca el *delay* en un *bus*, procesa con él la señal deseada y luego deja al 50% la mezcla de señal seca/ procesada. La señal sonará por su propio canal original y por el *bus* al mismo tiempo, lo cual genera un fabuloso desfase genial sólo en las notas secas, no en los *delays*. Incluso sería posible automatizar un panorama sobre los *delays* o la señal principal.



Tres grandes FX de modulación

26 Casi todos los efectos moduladores provocan el efecto de retrasar los sonidos en la mezcla, lo cual genera bajadas o fluctuaciones en su nivel (en especial, los efectos de *phasing*). Por eso siempre conviene que insertes un compresor después de cualquier efecto de modulación, para que todo suene más consistente.



27 Aplica un toque de *phaser* y *flanger* a tus percusiones para darles más energía. A veces, estos efectos son impredecibles y es fácil pasarse con ellos, así que vigila la mezcla de señal seca/ procesada mientras grabas unos 32 compases. Luego, quédate con un bucle de los ocho que mejor te suenen.



28 Cuando utilices un *flanger* y desees que se note su presencia, sube de golpe el control de realimentación. No te asustes cuando recibas unas cuantas oleadas sonoras a lo Van Halen... ¡Aaaaah yeah!

29 Para conseguir bombos muy gruesos no hay nada mejor que apilarlos con otros bombos, incluso con notas sinusoidales muy graves. Ajustarás mejor esas notas si las pasas por una puerta y utilizas una de ellas para disparar el *sidechain* de la puerta: Así, todas empezarán en el mismo momento y aportarán más peso y pegada al sonido. Luego agrúpalas y comprímelas de golpe.

30 Si quieres "bombear" tus *delays*, coloca un compresor detrás de ellos y envía un bombo a la entrada de señal para disparo *sidechain*. Después, coloca una puerta detrás de los *delays*; asegúrate de fijar ajustes extremos que acentúen cada golpe, o baja la reducción de ganancia y depura el efecto de bombeo ajustando de forma cuidadosa los controles de ataque y desvanecimiento del compresor.

31 El maravilloso secuenciador Ableton *Live* cada día es más sorprendente. Uno de nuestros trucos favoritos consiste en crear parones que suenan como un disco que se ralentiza de forma paulatina. Carga un *clip* en *Live* con el audio que desees ralentizar, ajusta el modo de cuantización 'Warp' del *clip* a 'Re-Pitch' y utiliza la automatización para reducir el *tempo* del proyecto desde su valor original hasta 0BPM durante el transcurso del *clip*. ¡Todo el mundo se parará ante tus oídos!



32 Si aplicas demasiada *reverb* al *charles*, es probable que empantanes tu mezcla. Lo arreglarás si colocas una puerta después de la *reverb* y conectas el *charles* original a la entrada *sidechain* de la puerta con el fin de limitar la reverberación en los golpes de *charles*. Además, reduce el tiempo de desvanecimiento para limitar un poco las colas de *reverb*.

las dos señales entrantes sean potentes y consistentes, así que conviene comprimirlas antes.

36 Por cierto, un modulador en anillo es capaz de producir extrañas y maravillosas percusiones *electro* cuando procesa patrones de *charles*, bucles de batería, *riffs* de bongo y otros tipos de *loops*. Ahora bien, no abuses de este efecto o tu tema será una locura...

33 Si tu efecto de modulación permite desplazar el *timing* de la modulación de los canales izquierdo y derecho, conseguirás un asombroso efecto estéreo donde la modulación izquierda alcanza el máximo justo cuando la derecha pasa por el mínimo (o viceversa).

37 Cuando vayas a aplicar efectos extremos, recuerda que estos procesos orgánicos no sonarán igual de bien en todas las secciones de un tema. Cuando funcionen bien sobre un pasaje musical, consolídalo y reinsértalo en tu canción como un bucle. No dejes de hacerlo sólo por pereza...

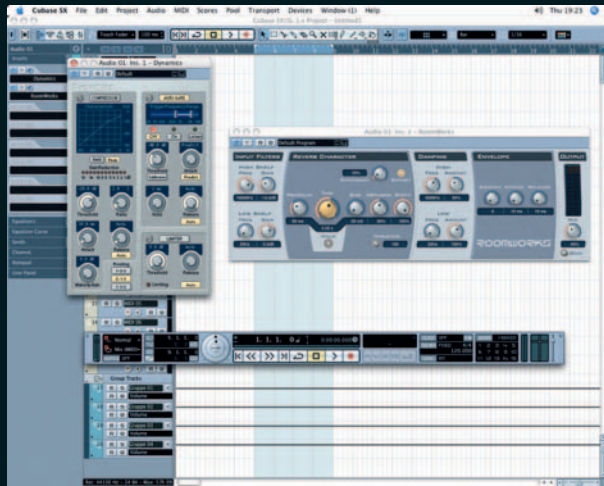
34 El *phaser* es fabuloso para transformar un sonido al instante, pero también tiene aplicaciones más sutiles. Insértalo con un valor moderado sobre una pista demasiado estridente y áspera, y producirá un sonido mucho más suave y delicado.

38 Una buena forma de suavizar el estallido de un modulador en anillo (o cualquier otro efecto radical) consiste en mezclarlo con parte de la señal original. En función del efecto que estés usando en un momento dado, esa combinación añadirá una sensación de *phasing* y *flanging* al resultado –igual que si retardas un par de milisegundos uno de los dos canales.

35 Los moduladores en anillo son geniales si están bien utilizados. Como requieren dos señales para generar el sonido, es fundamental que

Tres grandes FX de dinámica

39 Coloca una puerta en un *bus* seguida de una *reverb*. Si la ajustas de una forma conveniente, sólo atravesarán la puerta y activarán la *reverb* las señales más intensas (esto es genial para las voces). No comprimas demasiado la señal original, o apenas quedará margen dinámico para filtrar en la puerta.



40 Phil Collins siempre será recordado por las enormes baterías con *reverb* procesadas por puerta que grabó en los 80. Para replicarlas, inserta la mayor *reverb* que tengas en los canales del bombo y de los timbales, coloca una puerta detrás de la *reverb* y modela el sonido con el control 'Hold/Release' de la puerta.

41 Si quieres ajustar el *timing* de varios instrumentos que hayan sido tocados en directo, inserta una puerta en todos esos canales y dispáralas conectando al *sidechain* el sonido más preciso o ajustado de todos. En función del instrumento elegido, lograrás resultados más mecánicos o más animados.



42 Aplica un efecto a una señal procesada con *reverb* (en lugar de la señal original), y lograrás variaciones muy interesantes. En concreto, el *chorus* suena genial sobre varios tipos de señales reverberadas, ya que genera curiosos huecos entre los distintos sonidos.

43 Crearás ambientes fantásticos con una *reverb* fijada al 100% de efecto. Mezcla el resultado a bajo volumen, trátalo con efectos de compresión *duck* por *sidechain*, *chorus* y hasta distorsión, y tendrás un genial colchón de fondo para tus temas más lentos y vacíos.

44 ¿Qué productor no puede dormir por carecer de una línea de bajo cuando en su arsenal dispone de una *reverb* invertida? Consigue una buena *reverb* invertida y modifica su *timing* para que rellene los huecos entre tus bombos. Esto funciona mejor con ritmos de tipo 4x4 (*techno minimal* y demás), sobre todo si ajustas el *timing* de la *reverb* a contratiempo o a cualquier otra variación cuantizada con el *groove* del tema.



45 Siempre que introduzcas cualquier efecto de modulación en tus pistas, intenta sincronizarlo al *tempo* que siga tu tema. Si lo haces de este modo, conseguirás unos patrones cíclicos y efectos más rítmicos. Todo esto redundará en el atractivo global para tus oyentes.

46 Para añadir más "espacio" y presencia a los timbales, como en los años 80, aplícales un efecto de *reverb* muy corta, seguida por un filtro paso-alto y un compresor que controle el nivel del resultado. Si metes una gran cola de *reverb*, enturbiarías toda la mezcla; la razón evidente es que el desvanecimiento natural de los timbales es bastante largo.

47 Si tu *phaser* lo permite, controla el ambiente que lo rodea con ajustes manuales del tiempo de *delay*. Los tiempos más largos generan un sonido más grueso y más grave, mientras que los más cortos acentúan las altas frecuencias y producen un sonido más fino. Te avisamos: quizá tengas que cambiar el nivel después de ajustar el tiempo de *delay*...

48 Algunos productores de *hip-hop* procesan el *charles* con

un *bus* que lleva una *reverb* al 100% de efecto seguida por un compresor dinámico. La entrada *sidechain* del compresor está disparada por la señal de la voz, lo cual produce un clásico efecto de *ducking*—retuerce los parámetros del compresor para añadir más impacto y variación al sonido. ¡Un truco fantástico!

49 No desprecies la velocidad de modulación de tu *phaser*. Los ajustes más rápidos recrean algunos efectos fabulosos de altavoz giratorio Leslie, mientras que los más lentos son perfectos para producir esos épicos barridos de *trance* comercial. Siempre que sea posible, limita el barrido a unos límites máximo y mínimo—por ejemplo, entre 350Hz y 5kHz—y de esta forma no se desmadrará el margen dinámico de tus pistas.

50 Por último, el truco-técnica que te brindará los mejores resultados y tamizará tus procesamientos: prueba los FX que puedas con todos sus posibles ajustes. Seguro que hay alguna aplicación para cualquier cosa que se te ocurra, así que no tienes nada que perder. Eso sí, actúa con moderación—la clave del éxito es la originalidad, y suele bastar con un efecto extremo por tema. **FM**