

# Práctica 7 - Creación y adaptación de música.

En esta práctica se va a utilizar el vídeo extraído de Southland 4x5. Podéis utilizar cualquier parte del capítulo que encontraréis en a29 datos. En esta parte, se trata de ver los cambios que genera la música en función del momento y el modo en que empieza y acaba, y de los giros que adopte la música.

<http://politube.upv.es/play.php?vid=65597>

Los resultados se entregan en la página web (simple vídeo del resultado o screenflow explicativo). Se utilizará un extracto de una duración mínima de 3m para ver las evoluciones de la música.

Parte de los videotutoriales por consultar están en <http://logic.blogs.upv.es/parte-7-edicion-de-altura-y-tiempo/>

## Creación de una secuencia con Apple Loops

<http://politube.upv.es/uploads/521ec1d8441ce13cb39866e49b67488b.mp4>

Ver el tutorial «Creación de secuencias musicales con los Apple Loops de audio» <http://politube.upv.es/play.php?vid=62525> (<http://logic.blogs.upv.es/parte-7-edicion-de-altura-y-tiempo/>)

Utiliza el capítulo de la serie *Southland* que está en el disco a29datos. Puedes utilizar el extracto <http://politube.upv.es/play.php?vid=65597> o el capítulo entero.

Se debe generar una secuencia musical, con apple loops de audio y MIDI, y se puede añadir una pista de Drummer. Se utilizará un bajo o una base rítmica a la que se irán añadiendo elementos para acentuar los eventos de la escena con los cambios musicales y para ir añadiendo densidad y tensión musical. Se utilizará un final acentuado suspensivo.

Escala: escoge un modo mayor o menor. Los apple loops pueden ser transpuestos en tonalidad (Do, Re ...) pero no en modo (mayor, menor).

Escoge un tempo predeterminado o selecciona un apple loop de inicio y ponle el tempo. A partir del bajo escogido, puedes ir añadiendo elementos musicales que se adecuen.

Ejemplo

Bajo: Autumn Electric Bass 02

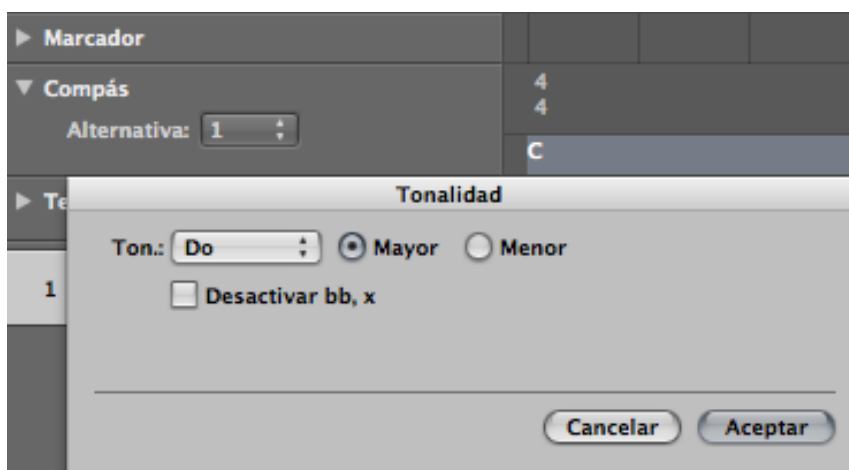
Guitarra: Echo Guitar 01 02 03... (MIDI)

Folk Mandolin (audio)

Eléctrica: 2 step thump beat



Se puede modificar la tonalidad utilizando la pista global de “Compás”:



Se entrega un vídeo comentado (se recomienda hacer un screenflow para destacar los elementos musicales que van cambiando o añadiéndose)

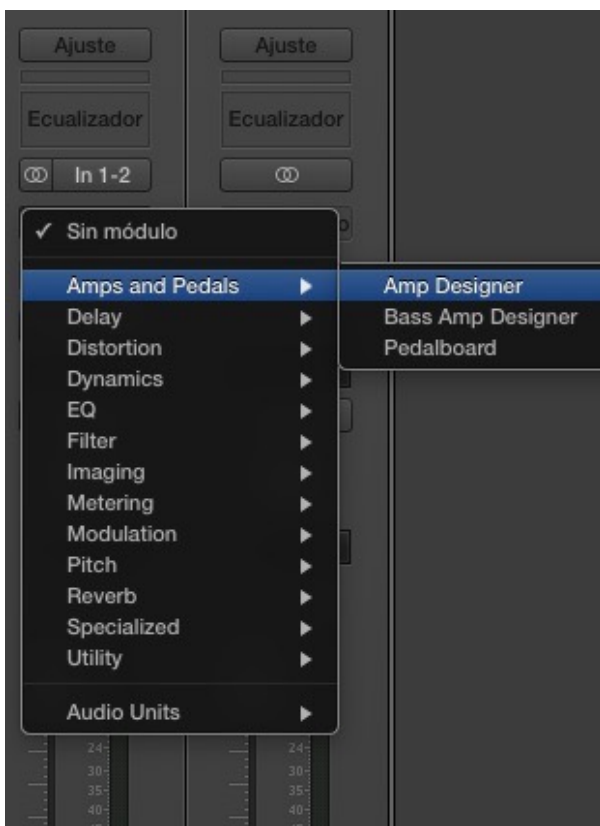
## La distorsión del sonido como recurso expresivo-narrativo (amp designer)

Ver manual:

<http://help.apple.com/logicpro-effects/mac/10.1/?lang=es#/lgce13ac472>

<http://help.apple.com/logicpro-effects/mac/10.1/?lang=es#/lgcef14a465a>

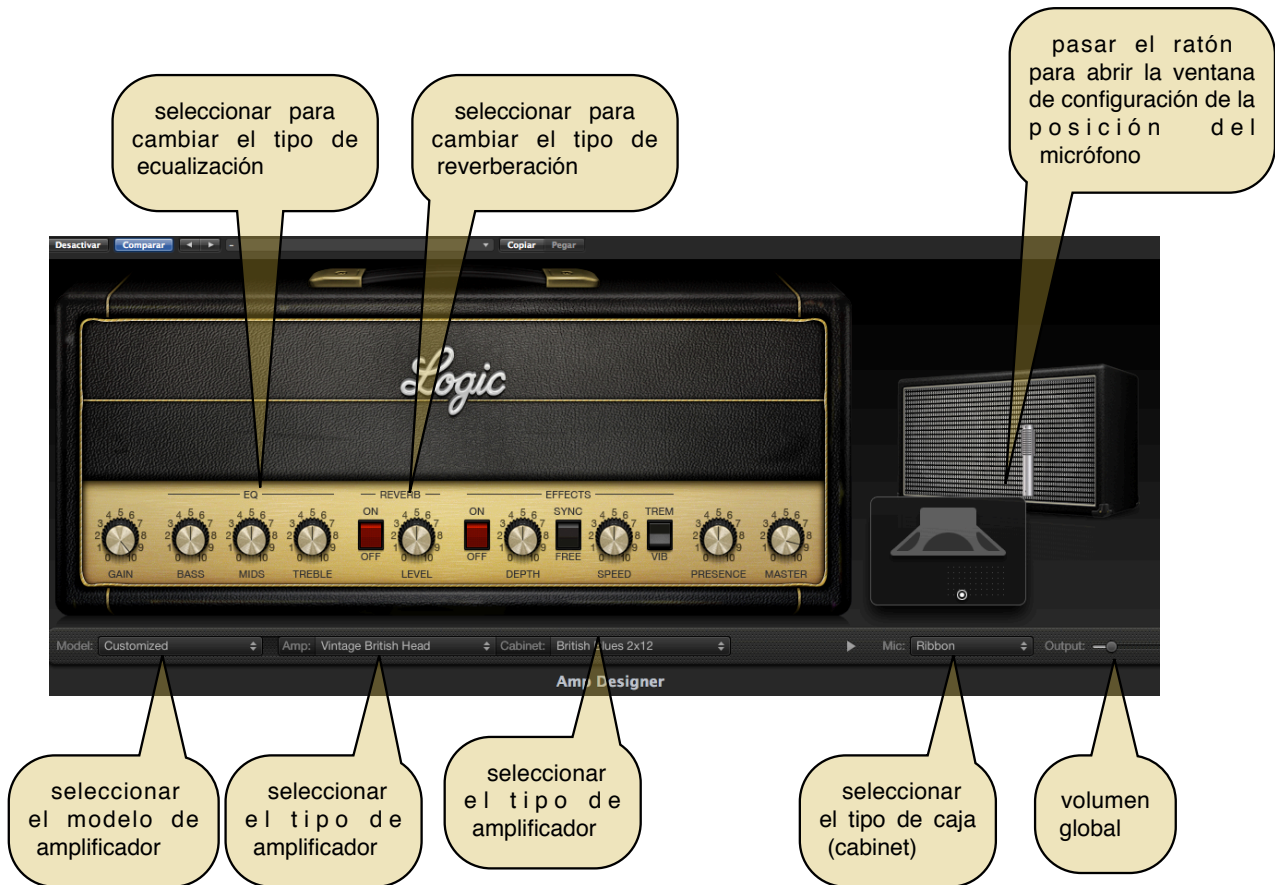
<http://help.apple.com/logicpro-effects/mac/10.1/?lang=es#/lgcef14a2681>



En esta parte vamos a utilizar el Amp Designer, que es un módulo que imita las propiedades de los amplificadores analógicos clásicos de guitarra eléctrica, así como el PedalBoard, que son una reconstitución de los módulos de efectos para la guitarra eléctrica. En particular la distorsión que se introduce al saturar la señal analógica puede ser utilizado como recurso expresivo. En este caso vamos a trabajar sobre la secuencia final de Don Giovanni: la escena de los flash-backs desde el cierre final de la persiana del peep-show vacío hasta el disparo del suicidio del padre. Se utilizará una progresión de la distorsión para acompañar la tensión interior del padre, introduciendo una música que se irá distorsionando progresivamente. En los insertos de los flash-backs, se introducirá también la música de la ópera de Don Giovanni distorsionada con otras configuraciones de Amp designer y PedalBoard.

El AmpDesigner se introduce en la ranura de insertos (Amps and Pedals>Amp Designer)

Esto abre la interfaz donde se puede controlar los parámetros del amplificador virtual, el tipo de amplificador y la posición del micrófono virtual.



Para obtener un sonido saturado, bajar primero el volumen global (esto regula el volumen como la regleta de volumen, sin modificar el sonido) y aumentar a tope el control de GAIN y MASTER con lo que se obtiene un sonido claramente distorsionado.

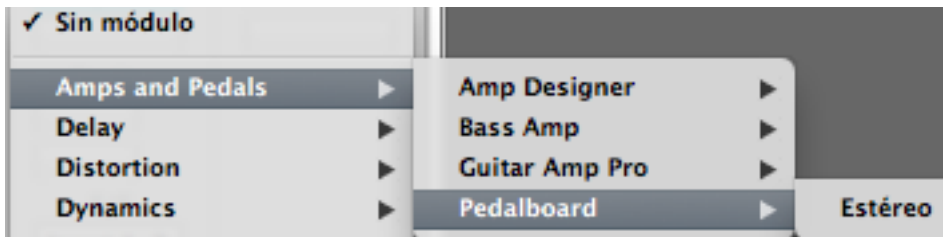
Se puede modificar también el tipo de ecualización y de reverberación (activarla poniendo el botón correspondiente en ON) y observando que aportan colores muy diferentes. Personaliza la ecualización modificando los bajos (bass) medios (mids) y agudos (treble).



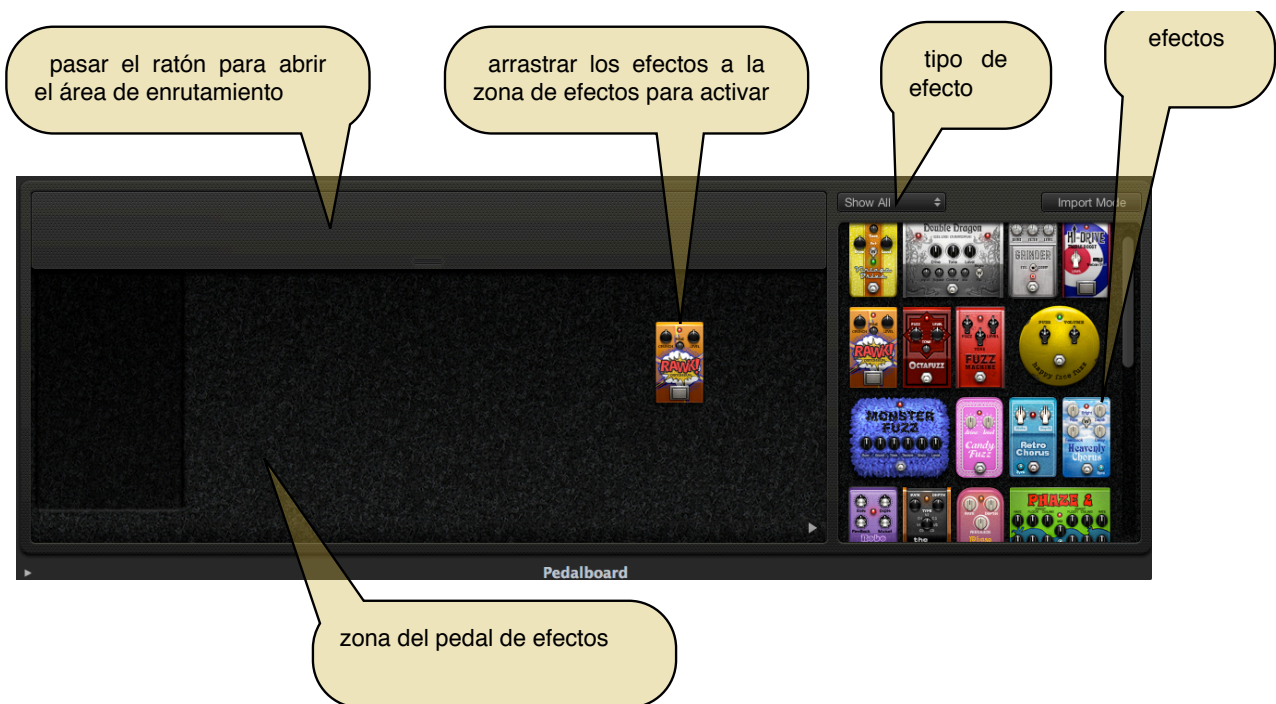
En los efectos, se puede aportar un tremolo o un vibrato al sonido modificando la velocidad y la intensidad del efecto (tras activar el efecto poniendo en ON el botón).

Finalmente, al pasar el ratón por el dibujo de los altavoces, aparece la ventana para configurar la posición del micrófono (virtual) respecto al altavoz lo que modifica también el timbre obtenido.

Los pedales de efecto se introducen igualmente en los insertos “Amps and Pedals”.



La interfaz permite seleccionar los efectos y arrastrarlos a la zona de efectos donde se pueden luego configurar en detalle. Los efectos se aplican de izquierda a derecha en el orden en que aparecen en la zona de pedal



Se puede configurar la cantidad de sonido “seco” y procesado a través del bus de la sección de enrutamiento que se abre pasando el ratón por la parte superior de la interfaz, y luego seleccionando los elementos y dando un valor con el sistema de mezcla (mixer.)



Transforma el sonido de la secuencia anterior para que se distorsione: puedes seleccionar una o varias pistas. Hazlo corresponder con un momento donde narrativamente tenga sentido: aumento de tensión, descubrimiento de algo desagradable u horrible....