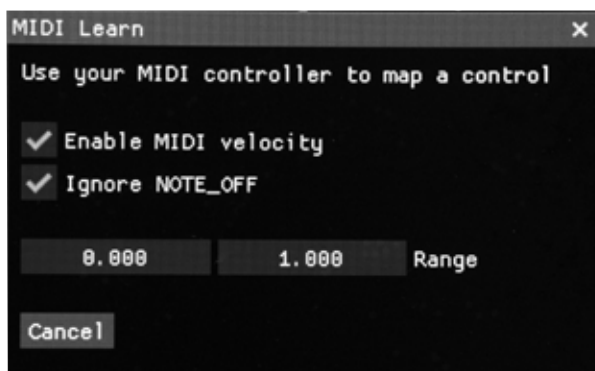


LUIS ALBERTO ZUNINO
BUENOS AIRES
ARGENTINA
2 0 2 2
A N E X O



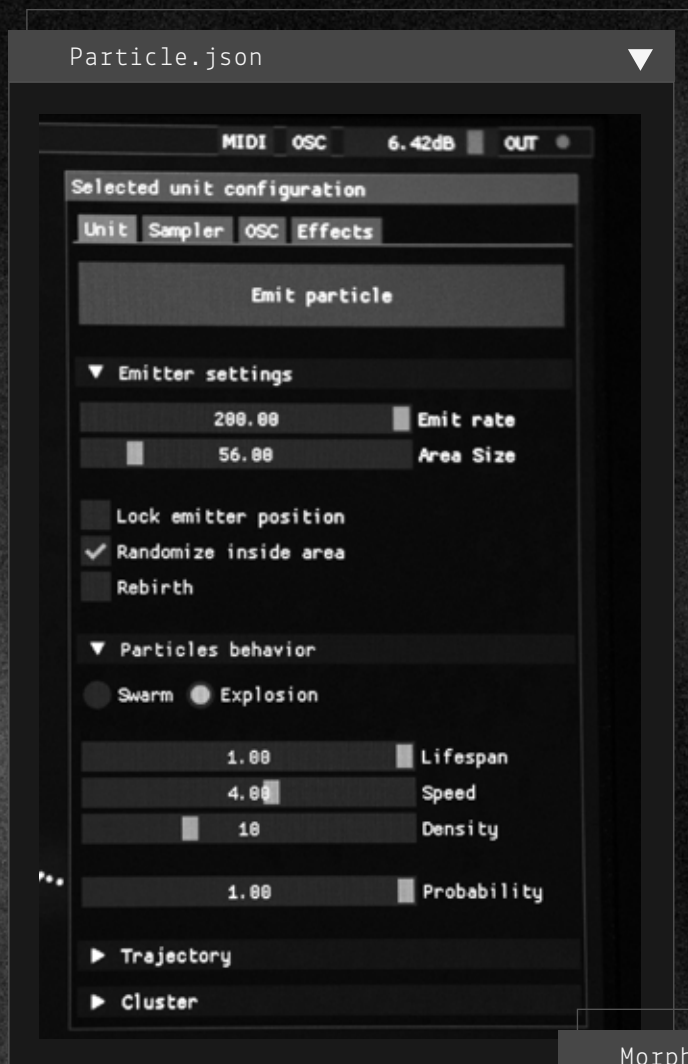


Las interfaces utilizadas son la batería electrónica y el octapad, ambas están vinculadas al AudioStellar mediante señales MIDI y los sonidos para el armado del conjunto de datos fueron grabados con una tascam Dr 05.



A partir de necesidades que fueron surgiendo, se fueron ampliando y modificando algunas funciones de AudioStellar: La posibilidad de utilizar más de una señal MIDI a la vez y poder tener control sobre la velocidad de la nota. Esto se logró a partir de cambios dentro de la estructura del programa. Lo que permitió en este caso utilizar la dinámica propia del golpe del palillo para cambiar diferentes parámetros: amplitud del clúster, la emisión de partículas, o el "play" de un morph.





Morph: es otra de las unidades que nos brinda el Audiostellar, la cual funciona a partir del entrelazado entre los sonidos, tiene un botón "play" el cual (como casi todos los parámetros dentro de AudioStellar) tiene la posibilidad de ser mapeado a una señal MIDI.

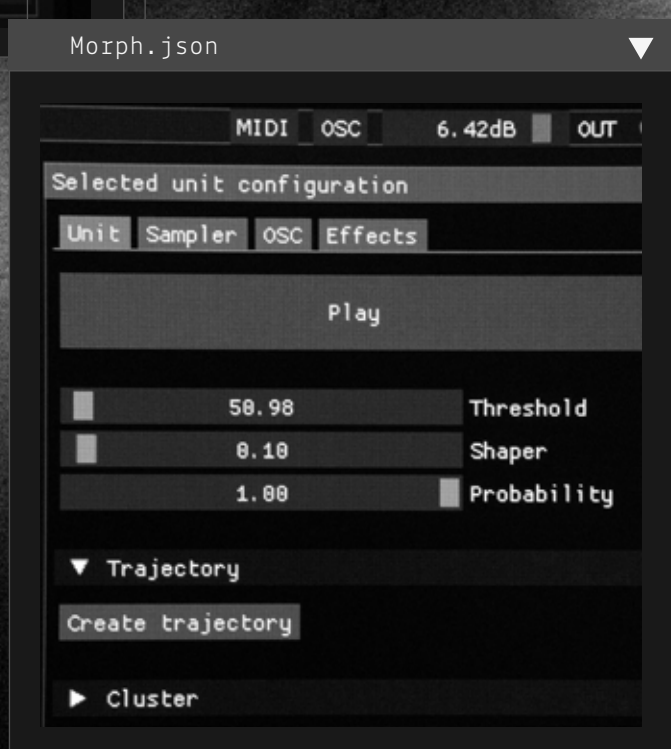
Los cuerpos de las baterías fueron mapeados a los clusters por medio de dos unidades:

Particle: es una de las unidades que nos brinda AudioStellar para poder crear música, la cual consiste en generar partículas que interactúan con los samples.

En este caso, la velocidad de emisión de partículas está usada al máximo (en 200), para asegurarse de que siempre que haya una excitación, se genere al menos una partícula.

También se delimitó un área en donde se emiten estas partículas, definiendo qué sonidos entran y cuáles no dentro del cluster.

Esta unidad tiene la posibilidad de generarlas de dos maneras "swarm" o "explosion". Para la utilización de elementos percusivos, quizás sea más útil utilizar "explosion" ya que genera un impacto más directo.





Muchas de las estrategias sonoras utilizadas en este proyecto, están atravesadas por efectos, también propios del AudioStellar, para generar una cierta unidad sonora. Teniendo en cuenta que hay más de 1000 sonidos de diferentes mundos, ayudaron a poder generar gestos más homogéneos entre sí. Se utilizaron: Saturator, delay, BasiVerb y dimensión Chorus.

Efectos.json

- BasiVerb**
 - Mix: 0.50
 - RT60: 3.33
 - Density: 0.50
 - Damping: 0.50
 - Mod speed: 0.50
 - Mod amount: 0.00
- Delay**
 - Time: 100.00
 - Feedback: 0.59
 - Damping: 0.50
 - Mix: 0.50
- DimensionChorus**
 - Speed: 0.25
 - Depth: 10.00
 - Delay: 80.00

Tono_envolvente.json

- Sample**
 - Pitch: 0.00
 - Start: 0.00
 - Reverse:
- Envelope**
 - ms %
 - Attack: 250ms
 - Hold: 100ms
 - Release: 500ms
- Polyphony**
 - Monophonic
 - Polyphonic
 - Full Polyphonic

Tanto el cambio de tono, como la utilización de la envolvente, fueron clave para poder generar diferentes climas en la performance.

El cambio de tono se utilizó para poder tener más posibilidades a la hora de tocar y aprovechar aún más la nueva implementación de la velocidad variable. Se usó ignorando el apagado de la nota: esto quiere decir que dependiendo de la fuerza con la que se toquen los pads, los clusters suenan más grave o más agudo, manteniendo el tono hasta recibir otro golpe con otra intensidad.

Y la envolvente, para poder tener control sobre la duración de los samples. Hay sonidos como en el caso del ventilador, el de los mosquitos, o el ruido ambiente de mi cuadra, que son de duraciones muy largas y para tocarlos con las baterías se hace engorroso. Por medio de la envolvente se puede delimitar los segundos que suena cada conjunto de sonidos.

C o
n e
x i o
n e s _



Grabación de audio
Tascam_Dr_05_



S o f t w a r e
A u d i o S t e l l a r _



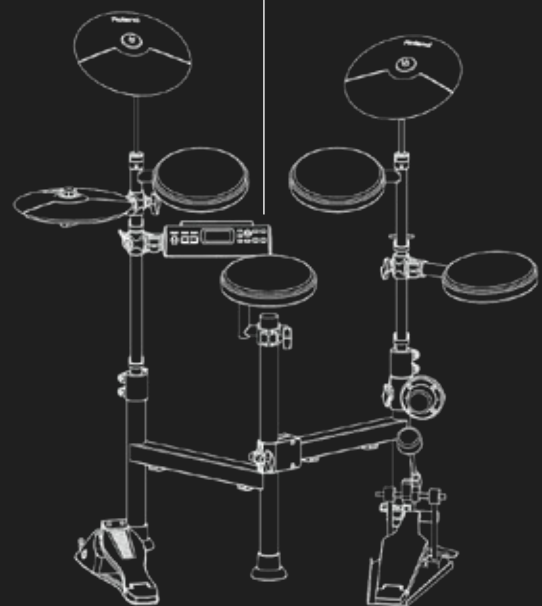
Computadora
Hp_0MEN_i5_



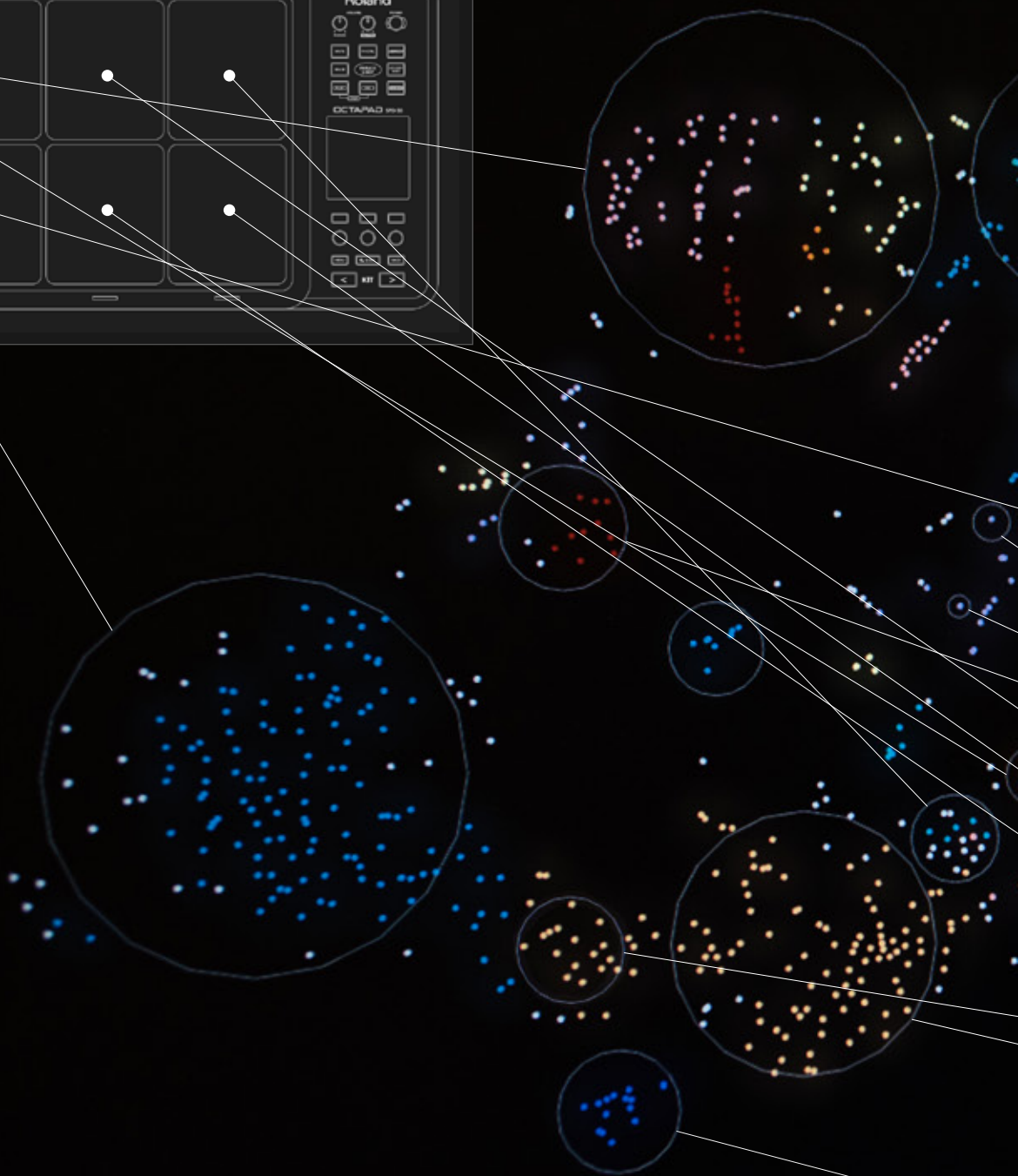
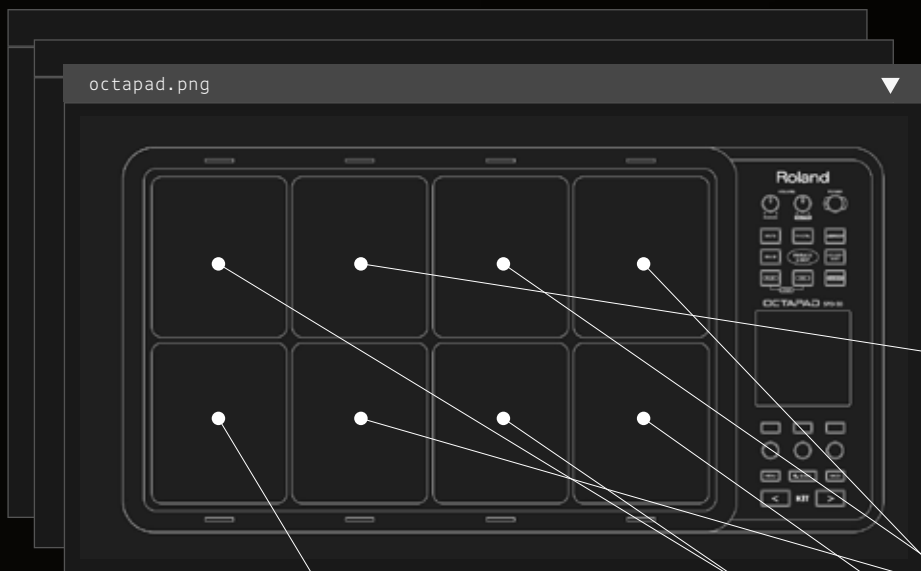
Interfaz de audio
M_AUDIO_Fast_track_2_

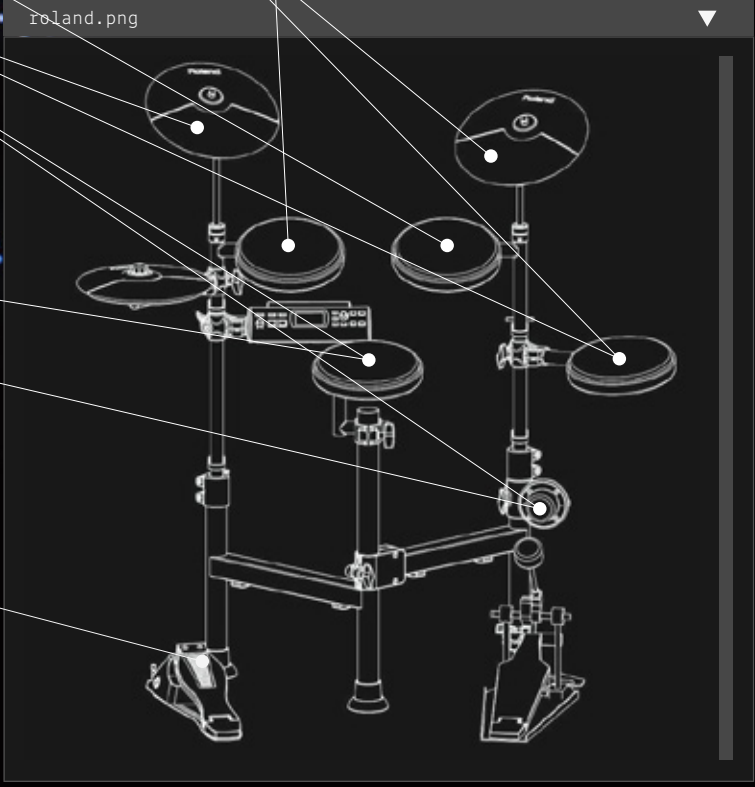


O c t a p a d
R o l a n d _ S p d _ 3 0 _



Batería electrónica
R o l a n d _ T d 4 K P _





NOCHES DE VERANO
2 0 2 2

