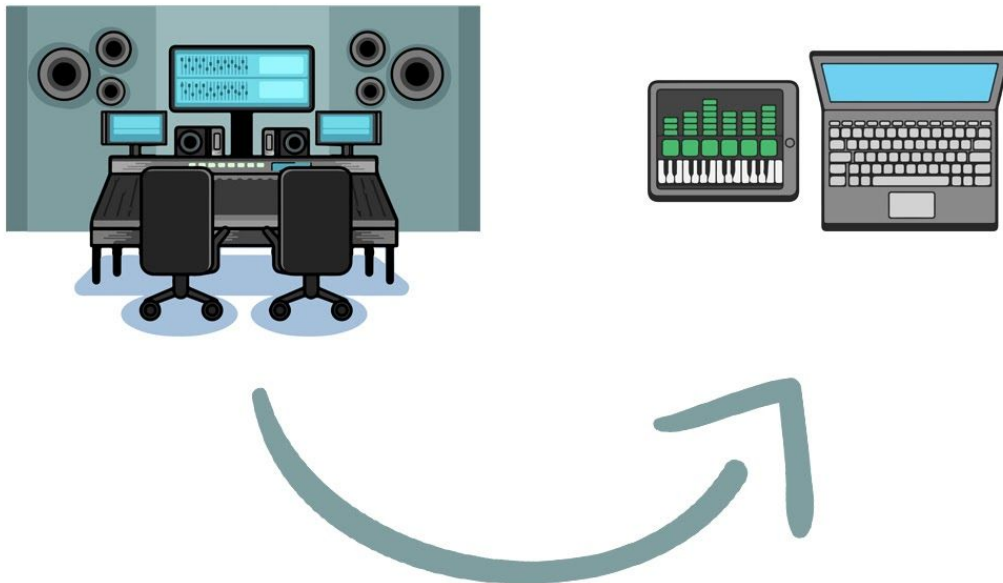


MÚSICOS AL CONTROL

El Acercamiento de las Nuevas Tecnologías de Producción



Juan Francisco Bozzi
2021

Abstract

Músicos al control tiene como meta principal comprender el impacto de las nuevas tecnologías en el ámbito de la producción musical; más específicamente, las implicancias que tiene el acercamiento de estas novedades tecnológicas a los usuarios a nivel artístico, comercial y metodológico a la hora de producir. De esta manera, se intenta esclarecer la relación entre el nuevo paradigma tecnológico y la modalidad de autoproducción. Para tal fin, se contrasta la información obtenida en un marco teórico previo, con entrevistas realizadas a cuatro productores/músicos argentinos contemporáneos. Para analizar el cambio en estos vínculos, producto de las nuevas tecnologías, se realiza un breve pasaje por las diferentes “eras” tecnológicas desde la creación del sonido registrado. Es importante relevar la visión del productor y comprobar la importancia de su presencia en este nuevo mundo de grabaciones digitales, streaming y músicos autosuficientes. Así como entender si contar con hardware y software accesible simplifica parte del trabajo de producción, o si impacta negativamente en la industria, disipando y desvalorizando el conocimiento y la experiencia de productores, técnicos e ingenieros. También se procura definir cuál es el éxito o el fracaso de la industria de la producción musical, contraponiendo la idea de éxito relacionada a grandes producciones con diferentes actores aportando ideas diferentes, a la del éxito de la idea original del artista independiente sin intermediarios.

Índice

Abstract	2
Índice	3
Introducción	4
Puntos a corroborar	5
¿Por qué se dá esta investigación?	5
Metodología de trabajo	6
Objetivos Principales	7
Referentes de Campo	7
Sección 1: La edad del Sonido	9
Sección 2: ¿Quién marca tendencia?	12
Sección 3: Roles en el estudio	14
Sección 4: Nuevos procesos, mismos actores	16
Sección 5: Sin intermediarios	19
Sección 6: En primera persona	21
Sección 7: Conclusiones	24
Bibliografía	25
Anexo	26

Introducción

Muchos entendemos la música como una expresión artística basada en el sonido. La vemos lejos de ser una ciencia exacta, donde hay maneras correctas e incorrectas de hacer las cosas; donde existe solo un resultado posible al cual se intenta llegar. Si bien la música nos ofrece esta libertad, existen muchos agentes externos que la condicionan. De hecho, el proceso de registro sonoro para la posterior reproducción es un gran condicionante para la música en general. Este proceso era impensado antes de 1860. Las diferentes herramientas que fueron surgiendo a lo largo de los años, no solo ayudaron a facilitar este proceso, sino que también fueron las que ubicaron a las composiciones musicales (o sonoras) “reproducibles”.

Este trabajo tiene como propósito entender cómo se ve influenciada la industria de la producción musical, en todos los eslabones de su cadena, por los avances tecnológicos. Ver las relaciones entre estos avances y el crecimiento de las producciones independientes. Reconocer la muerte lenta de los grandes estudios de grabación, en manos de los pequeños estudios hogareños. Conocer cómo las industrias de hardware y software fueron inclinándose cada vez más a un público de consumidores más asociados a los artistas y no tanto a técnicos e ingenieros, con años de experiencia en la producción musical.

La finalidad principal de esta investigación es reconocer estas consecuencias que dejan fuera del proceso a los productores e ingenieros. Personajes que fueron muy relevantes para las producciones musicales desde los comienzos de la música grabada. Este formato de autoproducción abarata costos del proceso productivo, a la vez que entrega al artista un “control total” de la creación. Obviamente, este control total de la creación, lo obliga, no solo a tomar todas las decisiones sobre su producción, sino que también lo obliga a realizar todas las tareas que sean necesarias. Y cuando hablamos de realizar todas las tareas, también estamos afirmando que el artista tiene la capacidad suficiente para saber, componer, interpretar, arreglar, grabar, editar, mezclar, masterizar, distribuir, etc.

La noción de que todas estas tareas, realizadas por una sola persona, llevan a mejores situaciones que realizándose con otros personajes -con otro par de oídos-, es el gran beneficio que sostienen las empresas de herramientas tecnológicas para la producción. Para comprender cómo funciona y qué tareas se realizan en una producción sonora, deberemos, primero, conocer cómo fue este trabajo desde sus inicios, cuáles fueron sus actores, sus fines, sus variables, sus herramientas y sus diferencias con el paradigma actual. Entender el flujo de trabajo de una producción sonora es lo que nos hará dar cuenta del cambio que sufrió esta estructura de producción con el correr del tiempo. También será importante investigar las estrategias de venta de las compañías encargadas de fabricar este tipo de productos.

Palabras Clave: Música, Tecnología, Estudio de grabación, Industria Musical, Producción

Puntos a Corroborar

El nuevo paradigma de producción intenta eliminar intermediarios entre el artista y su producto plasmado en sonido.

Esta situación se generó como consecuencia de una industria que facilitó herramientas de producción con interfaces amigables para los usuarios.

Esta estructura sin intermediarios tiene consecuencias muy grandes en el producto final y en la industria musical.

¿Por qué se dá esta investigación?

Partiendo de mi intenso consumo de herramientas tecnológicas relacionadas a la producción musical desde chico que, principalmente, me servían como herramientas para concretar o dejar plasmados mis proyectos artísticos personales. También me fueron útiles para acompañar mis momentos relacionados con el ocio, demostrando una cuestión más lúdica en la creación musical. Aunque fue la parte expresiva la que me acercó a la música, luego me adentré en el mundo de la grabación. La no dependencia fue un eje central en mi vida en relación a las cuestiones musicales, ya que puede ser visto como el único lugar donde uno puede dar y dejar todo plasmado en un momento, del cual las repercusiones dependen de qué se haga con ese material. Esa sensación de bienestar fue lo que terminó haciendo que todas las decisiones de mi vida futura sean relacionadas a pasar mis días rodeado de grabaciones, música o cuestiones afines.

Al momento de realizar mis primeros trabajos en este ámbito fue cuando empecé a ver la problemática de las cuestiones que me introdujeron a este mundo. Ver los proyectos musicales desde el lado del productor me hizo replantear la importancia del trabajo en equipo para las producciones artísticas. Me hizo replantear la valoración de la autoproducción de todos los autodidactas, entre los cuales me incluyo desde chico. Me hizo repensar qué valor tienen las herramientas tecnológicas, tanto hardware como software, en comparación con las herramientas cognitivas y experienciales de las personas de la industria.

El hecho de ver estos procesos “del otro lado de la pecera” fue fundamental para la realización de este trabajo y la motivación principal para poder llegar a las conclusiones con las que finaliza esta investigación. El replantearme valores que arrastraba desde mis inicios como artista y mis maneras de trabajar, fue gracias a poder experimentar el mundo y las relaciones con músicos en un rol “externo” al estrictamente artístico, o por lo menos al compositivo. Poder experimentar la sensación del usuario de tener la capacidad de resolver todo por sus propios medios y sin la necesidad de alguien externo fue el desencadenante del comienzo de esta

investigación, así como ver el menosprecio de contar con un oído con experiencia o con otra perspectiva como gran herramienta que existe en muchos artistas. Esta herramienta puede ser más importante que cualquier tipo de hardware o software de alta calidad.

La idea de llegar a un público no exclusivamente académico es principal por dos cuestiones. Inicialmente, porque este trabajo se basó en cuestiones relacionadas a la autoproducción, que va muy de la mano con el autodidactismo. Si se focalizará esta investigación a un público académico, se perdería de vista un grupo importante de personas -como todos los creadores, artistas y productores- que no forman parte de los sistemas de educación formal.

La segunda cuestión se basa en que, a este mismo grupo de personas, les servirá encontrar en esta investigación una visión más allá de lo que les plantea la industria, tanto discográfica como de producción tecnológica, ya que esta se encuentra muy presente en los canales de información utilizados por todos aquellos interesados en adquirir conocimiento por fuera de las instituciones.

Metodología del trabajo

Para la realización de esta investigación, se dividió el trabajo en 3 partes:

1. La primera consistió en el relevamiento de textos relacionados a la temática en cuestión.
2. La segunda parte estuvo basada en la realización de entrevistas a productores, ingenieros o músicos.
3. En la tercer y última parte del trabajo, se articuló lo obtenido en las entrevistas con el material bibliográfico.

Objetivos Principales

Generales	Específicos
Determinar la relación entre el acercamiento de las tecnologías de producción musical a los artistas/usuarios y los cambios en el nuevo paradigma de producción musical.	Identificar los cambios tecnológicos en las herramientas relacionadas con la producción musical.
Analizar los cambios del nuevo paradigma de producción, demostrando quienes fueron beneficiados y quiénes perjudicados.	Analizar los cambios en la manera de trabajar de los actores participantes en la industria de la producción musical.
	Corroborar los cambios en las producciones musicales del mercado internacional con las opiniones de los productores entrevistados.
	Analizar las estrategias de marketing, y el público objetivo de las empresas de producción de tecnología para la producción musical.

Referentes de Campo

El paper de Amandine Pras y Catherine Guastavino: “The Impact of Technological Advances on Recording Studio Practices”, es un referente con varios puntos en común con esta investigación. Si bien su trabajo está centrado en cómo cambiaron los trabajos de los productores e ingenieros con las nuevas tecnologías, mi visión apunta a cómo estas nuevas tecnologías, que moldearon el nuevo paradigma de producción, tienen mayor llegada a los artistas/usuarios, dejando de lado a los usuarios con más experiencia en este tipo de tecnologías.

El otro gran interesado en las cuestiones relacionadas con los cambios en la manera de producir música es, sin duda, David Byrne. Dentro de su libro “Cómo funciona la música”, desarrolla cómo se fueron sucediendo los grandes (y no tan grandes) cambios en la industria musical, en las herramientas tecnológicas, en los diferentes actores de

la industria y en las maneras de producir. No está de más aclarar que él vivió en primera persona todos estos procesos y estuvo en contacto con los actores sobre los cuales trata su libro.

Tomando estos dos textos centrales como piedra angular de esta investigación, considero importante contrastarlo con las opiniones de los actores principales dentro del ámbito de la producción musical en nuestro país, ya que ninguno de los textos bibliográficos de la cuestión es referido a mi región geográfica de interés.

Si bien hacer un estudio relacionado a cambios en tecnología y sus diferentes aplicaciones es muy susceptible al paso del tiempo, la idea de este trabajo es centrarse en el contexto actual y cómo los hechos se sucedieron hasta llegar a la actualidad. Sabemos que la velocidad de los avances tecnológicos que pueden ser implementados a la producción musical u otros proyectos artísticos es más veloz que una investigación personal.

La edad del sonido

Para poder contextualizar los cambios que se muestran en la actualidad, tanto en las tecnologías como en las formas en las que estas se relacionan con la sociedad, debemos iluminar los comienzos del registro sonoro. Esta sección permite ubicarse en un punto temporal en relación a la tecnología, que fue consecuencia de un abanico gigante de inventos pasados. Si bien cada punto del globo tuvo sus influencias y descubrimientos en los desarrollos tecnológicos, este capítulo resume los grandes hitos que permitieron, de cierta manera, marcar épocas en las grabaciones y producciones sonoras.

a. Soporte

Desde el año 1877, cuando se realizó la primera grabación en cilindro de **fonógrafo**, contamos con la capacidad de registrar sonidos en un medio físico. Inicialmente el cilindro estaba recubierto por papel de aluminio, sobre el cual se dejaban las “marcas” de las primeras grabaciones existentes en el instrumento creado por Thomas A.



Fonógrafo de Thomas A. Edison¹

Edison. Para realizarlo se usaba una aguja, controlada por una membrana que reaccionaba a las vibraciones producidas por sonidos cercanos. Poco después se modificó el material de los cilindros. Reemplazando el aluminio por cera, tecnología patentada por Charles Tainter. Las primeras grabaciones en cilindro se solían desgastar tras haber sido reproducidas unas pocas veces. En 1887, Emile Berliner crea el gramófono, el cual cambia el soporte de grabación, del cilindro a un **disco**. El material de este disco fue cambiando a lo largo de los años. Berliner también introdujo la copia de discos, utilizando un disco maestro de zinc, y copas de gomas

duras. Para el año 1926, se perfeccionaron el sistema eléctrico para la grabación de audio utilizando micrófonos de carbón.

En los años 30 se realizaron las primeras grabaciones en estéreo, por los laboratorios Bell en Estados Unidos. En esa misma época, en Alemania, Fritz Pfleumer, patentaba el diseño de la primera grabadora de **cinta magnética**. La empresa AEG adaptaría este modelo, al poco tiempo, para construir el primer Magnetófono K1. Al final de la guerra, en 1948, se produce la primera grabadora de cinta magnética de uso comercial en Estados Unidos, la Ampex 200. Junto con la compañía 3m, que fabricaba la cinta magnética scotch 111, lograron grabar hasta los 15khz. Al año siguiente, Magnecord realiza la primer grabadora de cinta abierta estereo.

Los avances siguieron su rumbo, hasta llegar al año 1963. En ese año Phillips crea el primer **cassette** compacto. El mismo reproducía una cinta de $\frac{1}{8}$ de pulgada a una velocidad de $1-\frac{7}{8}$ pulg¹adas por segundo. Formato que se haría muy popular en el año 1979, cuando Sony introdujo el walkman. Este último era un sistema de reproducción de cassettes portátil, con auriculares.

¹ Edison, Thomas A. (1876). *Fonógrafo* [Imagen]. Recuperado de <https://es.wikipedia.org/wiki/Fon%C3%B3grafo#/media/Archivo:EdisonPhonograph.jpg>

En los 10 años siguientes, las empresas se concentraron en tecnologías relacionadas al “helical scan”. Este consistía en un método de grabación con tracks oblicuos sobre la cinta, lo cual generaba una mayor velocidad de grabación, dando un resultado de grabaciones con amplio espectro de frecuencias. En su época, era el único método lo suficientemente rápido para grabar video en tiempo real. Este tipo de grabación fue la que utilizaron los **DAT** (Digital Audio Tape), dando inicio a la era del audio digital.

El cambio más importante en los formatos de grabación se da a principios de los años 80. La revolución digital. Gracias a las computadoras surgieron los primeros CDs de 5 pulgadas y, en 1987, los reproductores de Digital Audio Tapes (DAT). Posteriormente, la popularización de los **DAW** (Digital Audio Workstation) que iniciaron el formato de grabación más popular en la actualidad, debido a la gran cantidad de herramientas y posibilidades de manipulación del audio digitalizado.

b. Transductor

Paralelamente a la historia de los formatos de grabación, existe otra historia de un elemento sumamente importante en las tecnologías de producción sonora: la historia del micrófono. Podemos marcar un inicio de este desarrollo en 1861 (previo a la invención del fonógrafo). En esa época, el físico alemán, Johann Philipp Reis, desarrolló un aparato con el cual se podía transmitir el sonido hasta una distancia de 100 metros. Llamaron a este invento **teléfono**. Utilizaba una tira metálica apoyada sobre una membrana, con un punto metálico de contacto que completaba el circuito. La teoría de Reis era que las vibraciones de la membrana harían rebotar el punto de contacto hacia arriba y hacia abajo, produciendo un contacto intermitente, y esas variaciones de corriente serían análogas a las vibraciones de la membrana. Si bien este invento funcionó en lo teórico, no era realmente inteligible para la palabra humana.

Como segundo intento en la captura de sonidos, podemos ubicar a Elisha Gray, un inventor Estadounidense, fue uno de los fundadores de la Western Electric Company. Su invento fue llamado “**Liquid Transmitter**”, consistía en un diafragma conectado a una varilla móvil, de material conductor, bañado en una solución ácida. Una segunda varilla fija continuaba el circuito a través de la solución, con una batería conectando las 2. Las variaciones en la presión sonora, a través del diafragma, ²causadas por la separación entre las varillas, puede variar en proporción al sonido, produciendo cambios en la resistencia eléctrica en el circuito.



Micrófono “Liquid Transmitter” de Graham Bell .²

El 10 de Marzo de 1876, Alexander Graham Bell utilizó un diseño de transmisor muy similar, desde el cual se transmitió el primer discurso inteligible “MR Watson, come here. I want you”. Extrañamente, el título de “inventor del teléfono” tuvo que ser disputado, ya que Bell llenó el formulario de patente el

² Bell, Alexander Graham. (1876). *Liquid Transmitter* [Imagen]. Recuperado de https://es.wikipedia.org/wiki/Archivo:Bell_liquid_telephone_transmitter_1876.png

mismo día que Gray solicitó una advertencia que anuncia su intención de reclamar el mismo invento (lo cual lo protege de que alguien más lo patente). La corte decidió que el diseño de Bell era el original.

David Edward Hughes propuso un diseño mejorado en el año 1878: diseñó un nuevo tipo de micrófono usando **carbón granulado** empaquetado suelto en un contenedor cerrado. Estos granos de carbón responden a la presión sonora de un diafragma, cambiando la resistencia eléctrica entre ellos. Obviamente, para los estándares actuales, la señal era muy ruidosa y distorsionada, pero fue un gran paso en ese tiempo. También se le adjudica a Hughes el término "**micrófono**". Lo demostró conectando su aparato a una caja con insectos pudiendo percibir sus sonidos, "amplificándolos".

Thomas Alva Edison refinó el micrófono de carbón granulado en 1886, resultando en el **transmisor de botón de carbón**.

El advenimiento de las grabaciones en disco y las transmisiones radiales en los años 20, estimularon el desarrollo de micrófonos de carbón de mejor calidad. Tal vez, el más conocido es el diseño octogonal del Marconi-Reis transverse-current, inventado por Georg Neumann en 1925.

La alternativa al micrófono de carbón fue, por un lado, el **piezoeléctrico**. Transductor basado en cristales (originalmente cuarzo), aunque su calidad sonora no fue la mejor.

El primer micrófono capacitivo fue desarrollado por E.C. Wente en 1917. Si bien la válvula termoiónica se había inventado en 1907, fue clave para la creación de este tipo de micrófonos. Estos micrófonos, de **condensador**, fueron utilizados en la BBC desde 1926, aunque se ganaron la reputación de "temperamentales", ya que eran muy susceptibles a la humedad, la cual podía causar ruidos en la señal. Alan Blumlein trabajó en el diseño de un micrófono de bobina móvil, el HB1A, en 1930. El cual fue muy utilizado por los estudios EMI y por la BBC en 1936.

Los micrófonos **electromagnéticos** (de bobina móvil y de cinta) aparecieron relativamente tarde, ya que los imanes fijos eran bastante débiles y solo los electroimanes podían crear suficiente densidad de flujo.

Los micrófonos de **cinta** (ribbon) aparecen cerca de 1930, en manos de Harry Olson. Quien modificó un parlante de cinta, cuyos diseños originales eran excesivamente grandes y pesados. El micrófono de cinta BBC/Marconi tipo A fue introducido en 1935, convirtiéndose en el elegido por los servicios radiales de la BBC. Aunque Blumlein seguía siendo la elección en televisión. El "Type A" (£9) era mucho más barato que el Blumlein (£40). Los primeros micrófonos de cinta eran muy sensibles y frágiles a las corrientes de aire. En 1958 surge el primer micrófono de "diafragma corto", mucho más robusto, gracias a los nuevos electroimanes poderosos de la segunda guerra mundial.

Luego se introdujo el condensador de diafragma doble, que podía obtener varios **patrones polares** diferentes. Se empezó a usar un tubo para direccionar la incidencia de las ondas sonoras en el diafragma. Diferenciando así el sonido en eje (on-axis) con el fuera de eje (off-axis).

El problema principal de los micrófonos de condensador era que operaban con una alta impedancia, mientras que el aire que los rodeaba proveía baja impedancia. Por este motivo, la carga polar puede escapar causando "ruido de fritura".

En 1924 introduce los **condensadores de radiofrecuencia**. Este circuito sintonizador genera una portadora cuya frecuencia es modulada en función del movimiento del diafragma. Será esta señal modulada la que se envíe a la salida. Sennheiser fue la empresa pionera en manufacturar este tipo de micrófonos en varios modelos

diferentes. La miniaturización del condensador tradicional tuvo que esperar hasta el surgimiento del transistor de efecto de campo, que tiene una entrada de alta impedancia, reemplazando las válvulas como conversores de impedancia.

Otro ejemplo de miniaturización se concentraron en la integración del transductor y circuito de amplificación, el cual tuvo muchos intentos en los 50s. La serie B&K4000 (posteriormente DPA4000) fueron los primeros electrets en tener una calidad aceptable.

Con el actual interés en los altos rangos de frecuencia de muestreo digital (96 y 192 khz), los fabricantes de micrófonos comenzaron a sacar ventaja de esta nueva capacidad de fidelidad sonora. Sony con el C2, que se jacta de tener un ancho de banda de 100khz, Sennheiser MKH80 y su respuesta plana hasta 50 khz. También Earthworks con varios modelos con rango extendido hasta 40 khz.

Desde los 70s, gracias a la cápsula Soundfield, se pudo desarrollar el sonido ambisónico, técnica introducida por Michael Gerzon. Se utiliza un micrófono con múltiples cápsulas para hacer representaciones de 360 del sonido registrado.

¿Quién marca tendencia?

Para comprender cómo se fueron dando los cambios tecnológicos a través de los años, tenemos que tener presente cuales son los intereses que acompañaron (y acompañan) esta evolución. Esta sección intenta presentar un mundo que proporciona una guía tanto para artistas, como para la industria tecnológica. Si bien esta guía se basa en intereses propios de una industria, que obviamente vive de vender un producto, no debemos restarle importancia en cómo afectó y se vio afectada por los cambios en las tecnologías de producción.

La industria musical, no solamente cumple funciones de promover artistas de gran reconocimiento, los cuales forman parte del mundo de los grandes medios de comunicación, donde alcanzan cifras millonarias en las reproducciones diarias, sino que también marca “**tendencia**”. Lo queramos o no, el mainstream es la primera influencia de los montones de artistas que se autoproducen desde lo más profundo de cualquier parte del mundo. Esta tendencia puede ser apreciada, despreciada, tomada en cuenta para tomar caminos opuestos, o tenerla como meta artística final, pero nunca es ignorada. A pesar de la fuerte influencia que tienen en todos los sectores del globo, estas modas no son estables a lo largo de los años.

Como afirma **Albini, S** (1994):

Hace 5 años en todos lados, todo se hacía con samples. No estaba permitida ninguna grabación de baterías reales en la mayoría de los discos. Solo samples. La siguiente tendencia fueron los ecualizadores “Pultec”. Todo debía pasar por un EQ Pultec. Después se pusieron de moda los micrófonos vintage (pero solo los Neumann, la línea

de micrófonos más molesta jamás hecha). La moda actual es la compresión, compresión en exceso, especialmente si es por un limitador valvular. Wow. No importa que tan horrible es la grabación, mientras pase por un limitador valvular, alguien tiene que decir que suena “cálido”, o hasta también “con pegada”. Tal vez hasta lo comparen con los Beatles. Quiero encontrar al tipo que inventó la compresión y arrancarle el hígado. Lo odio. Hace que todo suene como un comercial de cerveza (cap. 2, párr. 14).

La mirada que cada artista tiene con respecto a “la industria” es lo que define qué opciones elige en el mundo de la producción. Como se verá en capítulos siguientes, estas elecciones pueden variar mucho de acuerdo a si las toma en soledad o dentro de un equipo de trabajo.

Grandes Empresarios

Las primeras grabaciones mediáticas estaban sustentadas por grabaciones que fueron esparcidas en grandes cantidades por empresas dueñas, tanto de la parte de la música de estos artistas (por medio de contratos) pero, sobretodo, por ser dueñas de los estudios y personal encargados de producir el material. Este dato es de gran importancia para esta investigación ya que es un enorme cambio en la manera de producir. Si hace 40 años para poder tener un disco editado la compañía utilizaba su estudio, sus ingenieros y sus equipos, probablemente también ejerciera un gran control creativo sobre la música plasmada. Una industria controlada, en los principios de la era de las grabaciones a cinta, por 6 grandes compañías. “Seis grandes compañías discográficas controlaban la mayor parte de la industria: Columbia, Victor, Decca, Capitol, MGM y Mercury” (Schoenherr Steven, 2005, p10). Grandes empresas, grandes estudios, grand³es inversiones. Si bien se pueden entender a esas “grandes inversiones” con connotaciones negativas, pensándolo como un lugar donde se le da más importancia al dinero que a la calidad del arte, también cabe aclarar que las inversiones importantes también pueden incluir la contratación de profesionales experimentados, no solo productores de moda del momento.



Edificio de Capitol Records ³

Inversiones Pequeñas

En el mundo actual el formato de producción es distinto. Gran cantidad de artistas se manejan de manera independiente. Muchos artistas financian sus propias grabaciones, las cuales luego son mostradas en diferentes compañías con el afán de que estas distribuyan su material y poder recuperar la inversión que hicieron de sus bolsillos para realizar la grabación. Este formato trae una dificultad que influye directamente en el

³ Edificio de Capitol records, década de los 50. <https://www.vintag.es/2012/04/color-photos-of-hollywood-california-in.html>

producto final. La capacidad financiera de los artistas es muy diferente a la de un gran sello discográfico. Por esta cuestión, probablemente, la calidad de estudio, y tal vez más importante, la calidad de profesionales encargados en producir la grabación, es acorde al presupuesto del artista. Si bien existen excepciones, se podría ver una relación entre calidad y profesionalismo, y el presupuesto destinado para la producción. Esa cuestión es la que lleva a gran cantidad de músicos a intentar autoproducirse o buscar estudios con bajos presupuestos. El problema surge cuando estos productores o ingenieros, contratados por sueldos mínimos, no realizan correctamente su trabajo. Se podría afirmar que, con la facilidad tecnológica que hoy existe en cuanto al audio digital, se observó un aumento repentino de productores, técnicos e ingenieros de sonido. Lo que no se puede asegurar es la capacidad que tienen estas personas para realizar su trabajo. Esta nueva era de estudios pequeños y experimentación, también deja su huella inevitablemente en la música grabada. A veces, la experimentación y el acceso a las tecnologías de grabación, no son suficientes para conseguir calidades aceptables en un producto sonoro. Son necesarios ciertos conocimientos y experiencia para traducir un concepto artístico a las sucesivas decisiones técnicas que permiten realizar el proyecto. “Tener un conocimiento práctico de todos los micrófonos disponibles, sus propiedades y usos. Quiero decir algo más que saber que uno puede soltar un SM57 sin romperlo” (Albini S, 1994, cap. 2, párr. 6). A veces, las inversiones pequeñas generan marcas grandes en la carrera de un artista.

Roles en el estudio

En esta sección se procurará clasificar en subcategorías, los múltiples actores que participan de una producción musical. La diferenciación entre cada uno va a ser fundamental para comprender las consecuencias que tuvieron los cambios tecnológicos en el formato de trabajo de la actualidad.

Para comenzar esta sección va a ser importante aclarar que, hoy más que nunca, las barreras entre los diferentes actores de una producción musical se están desdibujando cada vez más. Los límites se flexibilizan a tal punto que se hace difícil diferenciar las tareas específicas del músico, productor, ingeniero, asistente, etc.

Podríamos basarnos en un esquema típico, ilustrado en el artículo “The role of music producers and sound engineers in the current recording context, as perceived by young professionals”.



Grabación de Johnny Cash “American II: Unchained”, Sound City Studios, 1996. ⁴

⁴ Carl Perkins sentado, detrás suyo Rick Rubin como productor, el técnico de Tom Petty,, Sylvia Massy microfoneando y Tom Petty saliendo del cuadro a la derecha.
<https://pinkeye-private-i.tumblr.com/post/111676554024/photo-by-martin-atkins-while-johnny-cash-recorded>

a. El productor

El productor tiene la misión, idealmente, de guiar a los músicos en el aspecto artístico. Debe proveer de un objetivo y tener un punto de vista crítico con respecto al contexto estético de la música que está siendo grabada. Aunque la dificultad de su rol radica en su poder de decisión sobre qué tanto intervenir en las decisiones sin ser un intruso para los músicos. En ese momento, el productor demuestra cualidades que exceden lo musical, compositivo o técnico. Entran a jugar un rol importante las habilidades como compañero, las relaciones humanas, el ambiente, generar confianza, etc. Llegado este punto, empezamos a replantearnos si es realmente más importante, en un productor, los conocimientos musicales o su habilidad para tratar con las personas involucradas. Pras y Guastavino (2011):

El desafío del productor: dirigir artísticamente y guiar sin controlar a los músicos (p. 12).

Aunque podríamos asegurar que ese desafío es solo la mitad de la tarea. Siguiendo la línea de este formato standard de roles, podemos ver que la relación del productor no solo se da con los músicos, sino con el ingeniero. En este formato, el productor no necesita tener las habilidades técnicas del ingeniero -a menos que el productor sea también el ingeniero de sonido, obviamente-. Aunque, cuesta entender cómo pueden definir un punto de llegada estético sin poder usar términos técnicos. Por dicha cuestión, aceptaremos que el nivel técnico del productor nunca es nulo. Si bien no tiene las capacidades del ingeniero, debe poder utilizar un lenguaje inteligible para que esa finalidad estética esté guiada por accionares técnicos.

b. El Ingeniero

Para comenzar a definir este personaje, debemos hacer una aclaración previa. El término ingeniero es utilizado, por lo menos en Argentina, fuera del marco legal de la palabra, en gran cantidad de casos. Si bien existen ingenieros en sonido, con un título académico que los avala, mayormente, los llamados "ingenieros" son técnicos en sonido, o ingenieros electrónicos que se encargan de las cuestiones más técnicas de la producción. Para facilitar la comprensión de este trabajo, se dará por aceptada la nomenclatura de "ingeniero" a la persona que cumpla dichas funciones.

La labor del ingeniero de sonido es, principalmente, liberar a los músicos y al productor de las cuestiones más técnicas. Por esta cuestión, podríamos decir que el ingeniero se responsabiliza de los problemas de índole técnico que puedan surgir durante la sesión. En esta era digital podemos enumerar gran cantidad de dificultades que pueden, desde consumir más tiempo en una sesión por regrabar una toma que se perdió, hasta echar a perder por completo todos los archivos de un proyecto. En esos casos, el productor (y los músicos) se verán exentos de responsabilidad según esta división tácita de tareas de la producción standard.

Si bien, no se caracteriza al ingeniero por tomar decisiones artísticas, él es el responsable de traducir esa mirada artística del productor en una decisión técnica y responsabilizarse por el resultado. Suele esperarse de este personaje velocidad para realizar estas operaciones. Tal vez, esa personalidad estereotipada del ingeniero, como alguien que intenta plasmar las intenciones del productor, llevan a este último a una categoría de líder, que dirige al resto del equipo, el ingeniero incluido. Aunque el personaje restante de esta tríada, no suele conocerse típicamente por ser el que acata órdenes.

c. El Músico

Para acotar el campo de estudio de esta investigación, definiremos a los músicos como creadores, compositores e intérpretes. Es probable que no siempre se den todas estas características para una misma persona, pero definirlo de esta manera facilitará su análisis en contraposición con el resto de los actores.

Como creador de la música, el compositor tiene (o cree tener) en claro cómo debe estar plasmada su obra en sonido. En esto radica el principal problema de las relaciones entre los actores, junto con el punto principal de investigación de este proyecto.

¿Puede, el artista, ser el dueño de la visión de su obra, por encima del productor y el ingeniero? Esa pregunta es cada vez más difícil de contestar, ya que todas las divisiones de personajes tocadas anteriormente en este capítulo no son reales. Los actores dentro de un proyecto suelen “pasar el límite” impuesto por el rol oficial. Es por esa misma cuestión, que la idea original del compositor es complementada por todos los involucrados, directa o indirectamente. En consecuencia, todos tienen (o deberían tener) algo de crédito en el producto final. Como bien lo aclaran las entrevistas de “The Impact of Technological Advances on Recording Studio Practices” realizadas por Amandine Pras y Catherine Guastavino (2013)

La grabación de un disco debería pertenecer a todos los actores involucrados en la producción, ya que las barreras entre los diferentes roles en el estudio se empiezan a desdibujar. Pero la gente, usualmente, se lleva el crédito de una tarea específica (ej: composición, performance, mezcla, etc) cuando suelen estar involucrados en más de una (p.10).

Nuevos Procesos, Mismos Actores

Con el advenimiento de las nuevas tecnologías, surgieron grandes posibilidades para quienes, por decirlo de alguna manera, no se veían incluidos en las grandes industrias con relación a la música. Por este motivo, se presenta esta sección, que muestra maneras diferentes, por las cuales el mundo musical y artístico se abrió camino por canales alternativos al “mainstream”.

En la actualidad, no es muy difícil hacerse de una pequeña interfaz de sonido, con un conversor analógico/digital y preamplificadores incorporados, que se conecte por un simple cable USB a nuestro dispositivo electrónico de preferencia. Existe, también, una infinidad de softwares multipista, aptos para componer, grabar, mezclar y masterizar música con cualidades profesionales que pueden adquirirse por un mínimo (o nulo) presupuesto. Son herramientas que exceden ampliamente las posibilidades que existían hace 30 años atrás. La separación del usuario “amateur” al usuario profesional, o a la empresa, se fue desdibujando en los últimos años, con el advenimiento de estas nuevas tecnologías relacionadas con el audio digital.

David Byrne (2012) afirma que:

Las grabaciones de estudio casero pueden sonar actualmente tan bien como las de estudios de renombre, y la atmósfera relajada (y más barata) de un entorno doméstico es a menudo más propicia para la creatividad. Las grabaciones caseras no solo sirven para hacer demos. Esta idea es más o menos revolucionaria en lo que respecta a grabar y componer música, y las repercusiones de este pequeño paso serán enormes más adelante (p.164).

Por lo cual deberíamos cuestionarnos, por lo menos, el hecho de qué tan real es la necesidad de grandes estudios, que equivale directamente a grandes presupuestos. ¿Cuáles son las opciones que nos brindan los grandes estudios que no podamos reemplazar por un equivalente en un home studio?

Home vs pro

Podríamos comenzar con algo que se observa a primera vista cuando se compara un estudio de producción profesional con un estudio hogareño: el espacio. Las grandes salas, repletas de hermosos pisos de madera lustrados y techos muy altos, son paisaje común dentro de estos lugares. Pero hay algo que tal vez sea más importante que los materiales sólidos: el “aire”. Cómo se modifican las ondas sonoras a medida que transmiten su energía mediante moléculas de aire es difícil de imitar en recintos pequeños. Nunca vimos tanta publicidad en plugins de simulación de espacios virtuales. Reverbs, delay, diferentes respuestas de impulso, simuladores de ambientes acústicos en 360 grados, etc. La necesidad de un ambiente de características específicas encabeza las cuestiones más añorables para una persona que trabaja en un estudio hogareño y las compañías fabricantes de plugins y procesadores digitales tienen esta cuestión muy en claro a la hora de decidir sobre qué tipo de procesos trabajar y publicitar.

La segunda cuestión, con la que compiten los estudios profesionales, a los hogareños es el **hardware**. Esto no quiere decir que el estudio hogareño no disponga de un micrófono, o un preamplificador, o un convertidor, o una computadora (en el caso de la grabación digital). Es más bien una cuestión de calidad, que está más relacionada a las marcas de renombre, para dar cierto estatus de profesionalismo, que engeñen a los productores de home studios alrededor del mundo. Existen muchas marcas de hardware que realizan clones exactos, utilizando componentes idénticos, a hardware famoso de marcas de renombre. Sonoramente, la mayoría de las veces, son difíciles de distinguir con el original. Aunque el precio de los mismos puede llegar hasta un décimo del hardware de renombre. Es la cuestión de aparentar, la que comienza a aparecer, fomentada



Finneas O'Connell en su Home Studio ⁵

⁵ Finneas O'Connell, Productor y Hermano de Billie Eilish en su home studio de Los Angeles, CA. <https://www.hispasonic.com/foros/billie-eilish-bad-guy-grammy-2019/538746>

también por una cultura dominada por redes sociales y una constante necesidad de mostrarse.

En cuanto al **software**, no existen grandes diferencias entre los estudios de alto nivel y los pequeños productores encerrados en una habitación. Si bien existen precios exorbitantes en plugins y software de marcas reconocidas, existen dos factores que contrarrestan la exclusividad de la gran calidad de procesamiento a los líderes de la industria:

- El primer factor es la constante aparición de software gratuito o accesible de alta calidad. Existe infinidad de páginas en la web donde se suben diariamente plugins y programas gratuitos con calidad y prestaciones excelentes, aunque de autores poco conocidos.
- El segundo factor es la facilidad de la piratería en la era digital. Poder utilizar el mismo programa que utiliza un profesional, desde cualquier notebook en cualquier lugar con acceso a internet no es tan fácil de replicar en otros ámbitos (alejados del mundo digital).

Hazlo tu mismo (DIY)

Esta terminología fue popularizada para la realización de proyectos sin necesidad de ayuda externa, generalmente relacionadas al ahorro: abaratar costos adentrándose uno mismo en situaciones que exceden la experiencia propia. En el ámbito musical, el DIY tiene 2 connotaciones principales.

Generalmente, se refiere a los artistas independientes que realizan sus producciones sin intervención de grandes industrias o sellos discográficos. Si bien es una cultura muy ligada al punk y su ética anti-consumista, los músicos autogestivos no se restringen a un estilo musical. La realización íntegra de un producto musical incluye desde aprender a tocar un instrumento (o inventar la manera de tocarlo), generar una pieza musical, registrarlo en algún formato, presentarlo de alguna manera (físico o digital) y distribuirlo. Para cada uno de estos grandes grupos, existe una industria oficial experimentada en realizar esa tarea específica. La cultura DIY sostiene la idea de poder aprender cada una de esas acciones para no depender de estas grandes industrias a fin de realizar la producción integral.

También existe otro rubro que lleva esta cuestión autogestiva a la fabricación de elementos para la creación. Experimentaciones tanto acústicas como eléctricas permiten a estos artistas romper con el límite industrial planteado por las industrias dueñas de las herramientas de creación musical (instrumentos, micrófonos, grabadores, aplicaciones, etc.) De allí parten disciplinas de técnicas extendidas para instrumentos convencionales, hackeos como el circuit bending o directamente creaciones e inventos de instrumentos, efectos o sintetizadores. Todos estos elementos expanden los límites impuestos por los estándares musicales de conceptos teóricos y estilos.

No se puede dejar de lado la mirada del marketing. Una gran estrategia para los fabricantes, tanto de hardware y software, es mostrar la autogestión como un camino fácil y rápido, sin estar apurados en un estudio de grabación, donde cada hora cuesta mucho. Sin ser juzgados por ingenieros, productores y dueños de sellos discográficos. La tentación de poder crear música desde su propia habitación es un arma importante para atraer a los músicos que pueden tener grandes ideas pero poco dinero para invertir en producirlas.

Sin intermediarios

Luego de conocer los nuevos procesos alternativos de producción, debemos preguntarnos sobre la influencia que tienen estos con el resultado final. En esta sección, se verán los cambios que se dieron no solo en los “productos” sino en los marcos de la nueva industria, o universo de músicos, artistas, productores, técnicos e ingenieros.

Artista Usuario

Nadie puede descontar el hecho de que estamos viviendo en una sociedad dominada por el uso de internet. Las facilidades que nos brinda esta herramienta exceden a cualquier otro tipo de herramienta. Primeramente, por cuestiones de accesibilidad ya que, en diferentes locaciones del mundo, gran cantidad de personas tiene acceso a esta herramienta. También es importante por la gran variedad de material disponible dentro de la red. Aunque el punto que más se toca con los apasionados por el *Hazlo tu mismo* (D.I.Y.) es que es un medio gratuito de aprendizaje. **Andrew King** demostró la eficacia de las interfaces digitales de aprendizaje mediante un experimento con alumnos cuya meta era la grabación de un kit de batería. Esta experiencia se plasmó luego en el artículo “Collaborative learning in the music studio, Music Education Research” en el año 2008. Las parejas que colaboraron con la interfaz de Aprendizaje Tecnológica completaron la tarea de grabación del instrumento de forma notablemente más rápida que las que usaron el manual escrito. Aunque King también llega a otro punto importante. Los grupos funcionaron mejor que los alumnos separados, ya sea con un manual escrito o una interfaz digital.

Lo más difícil para un artista es dilucidar si puede realizar múltiples tareas, más específicamente, realizar una tarea que no conoce por completo. La sensación de poder es lo que motiva al músico a tomar todas las decisiones en relación a su obra, aunque es difícil decidir si tiene realmente esa capacidad, o solamente cree tenerla.

Situación Actual

Es importante destacar que en el período de realización de este proyecto, el mundo de la producción musical se ve afectado fuertemente por la pandemia COVID-19. Si bien la situación de cada país es diferente, todos se vieron afectados fuertemente. Las modalidades de trabajo cambiaron drásticamente. Las modalidades no presenciales fueron las únicas que sobrevivieron en los lugares que no permitían ningún tipo de contacto, incluyendo el protocolo de distanciamiento social y los cuidados de higiene. Los trabajadores de la industria, que cuenta con un gran número de trabajadores independientes, se vieron forzados a encontrar caminos y modalidades diferentes.

En cuanto a las tecnologías, se vio un fuerte crecimiento en trabajos donde la comunicación se realizaba a través de internet. Herramientas como skype, zoom, jitsi y google meet, ya forman parte de la cotidianidad de gran parte de la sociedad, no solo de los trabajadores del sonido. Si bien estas modalidades no se acercan a las

posibilidades que permite el encuentro físico, se convirtieron en una necesidad para poder solventar problemas, aunque sea momentáneamente.

Sin Clientes

Las cuestiones económicas son importantes en el planeamiento de una producción musical, la pre producción. Dentro de este esquema de planes y decisiones, no se deja pasar de alto cuál es el presupuesto disponible. Tal vez esta sea la razón principal que defina dónde, cómo, cuándo y con quién se realice o no la producción. Las relaciones costo/beneficio de elegir un camino económico suelen ser de pérdidas en los ámbitos productivos. Lo que se gana por un lado, se pierde por otro. Allí reside la gran disyuntiva de los ahorros y la sobrecarga de tareas sobre las mismas personas. Los artistas pasan a ser artistas, productores, ingenieros de mezcla, dueños de sellos discográficos, managers, transportistas, etc. Esto conlleva a un nuevo modelo de producción en el que no existe la especificación de tareas. Tampoco existe trabajo para el personal especializado en realizar una tarea puntual desde hace años, ya que todo se puede hacer de manera “casera”. Al desdibujar por completo el límite de tareas que una persona puede realizar, la libertad es tal que el artista comienza a sentir que tiene el control total sobre la producción de su obra.

“[...] los roles estaban muy bien definidos, por ejemplo, los ingenieros de sonido no interferían con las decisiones artísticas. Y hoy solo hay una persona en el estudio, yo. Lo que significa que hago café, hago sándwiches, organizo, produzco, hago sonido, hago las copias si es necesario, coloco micrófonos, mezclo...(P12)”. Desde el punto de vista de P12, la reducción del equipo a un profesional tiene un impacto directo en la calidad, ya que entre más pares de oídos, más posibilidades tiene de hacer un trabajo constructivo.

Sin embargo, argumentó en contra del concepto de bricolaje (Do It Yourself) y enfatizó la importancia de tener un mínimo de tres personas, es decir, un artista como banda o lo que sea, pero realmente necesitas dos personas en la sala de control, “[...] uno dedicado a apagar incendios técnicos y el otro a escuchar (P16)”. (Productor Entrevistado número 12 y 16, p. 11, citado por Pras y Guastavino 2013)

La pérdida de grandes intervenciones de personas que podrían nutrir un proyecto no son comparables con la suma que se podría ahorrar un músico a la hora de decidir no contratar a un profesional para realizar tareas que él no sabe hacer.

Si bien no se pueden negar las posibilidades tecnológicas en la nueva manera de hacer música, el volcar toda cualidad del producto final en la calidad de equipamiento utilizado sería ingenuo.

En primera persona

Esta sección contiene el resultado de 4 entrevistas realizadas a diferentes productores, técnicos y músicos de Argentina con respecto a sus opiniones sobre la temática en cuestión: cómo influyen las nuevas tecnologías en su trabajo diario, sus opiniones al respecto, los cambios que vivieron con el paso de los años, etc. Se utilizaron estas opiniones para marcar las relaciones entre sus opiniones y las de los autores de los textos elegidos.

Damián “Chino” Biscotti: Músico, Productor Artístico, Arengador Contracultural, Dueño de la disquería Tienda Catch y el sello discográfico Catch Discos. Baterista de Cadena Perpetua desde el año 1995 hasta el día de hoy. Actualmente también toca y produce



otros 2 proyectos paralelos: Pelea de Gallos y Bombas de Amor. Pinchadiscos o Dj desde hace casi 20 años bajo el seudónimo de Seen Cadena, musicalizador y organizador de diferentes ciclos o gigs en vivo, supo musicalizar o tener programa propio en radios como Blue o la Jam Sk8 Radio. En estudio produjo, grabó y mezcló discos o singles de Motorama, Mal Momento, Satan Dealers, Tolchcocos, Los Peligros, Autopista, Cadena Perpetua, Jauria, Banda de la Muerte, Bombas

de Amor, Pelea de Gallos, Los Valley, Malones, entre otras.

Gonzalo “Pajaro” Rainoldi: Músico, coleccionista de vinilos, aficionado al skate y a la cocina vegana. Recibido de la escuela secundaria como Técnico Electromecánico, habiendo trabajado en un laboratorio de procesos térmicos. Un día en un ensayo, Marcela, su amiga y actual socia, le muestra un aviso de la carrera de Técnico de Sonido mientras le dice “esta es tu carrera, deberías anotarte”. Fue así que no lo dudó un segundo y se anotó en la Escuela de Música de Buenos Aires (EMBA), finalizando la carrera en 1998. En 1999 se le presenta la oportunidad laboral de comenzar a trabajar en lo suyo y comienza como asistente de El Pie Recording Studio. En el año 2004 se

incorpora como parte del Staff de ingenieros del estudio donde desarrolla una amplia experiencia en grabación y mezcla, tanto analógica como digital. Se instruye en el armado y mantenimiento de estudios ya que trabajó en el departamento de mantenimiento del estudio el Pie junto al Ing Daniel Petrungraro. A través de la experiencia adquirida en estudios grandes, con numerosos técnicos de primera línea, va definiendo su forma de hacer las cosas, su sonido particular. En Enero 2004 se independiza y arma su primer estudio de grabación y mezcla, Quark, donde trabaja durante 5 años. Actualmente trabaja como técnico de mezcla y mastering en su nuevo estudio “Crudo” que tiene junto a su amiga



Marcela Lasbats.

Hernan Agrasar: Ingeniero de audio/productor artístico. Con 25 años de profesión participó en más 600 producciones discográficas, mezcló unos 45 soundtracks de reconocidos films nacionales e internacionales. En vivo, fue operador de monitores de Ataque 77, Gustavo Cerati y Sig Ragga. Actualmente es operador de P.A. de Nathy Peluso, Ataque 77, El Mató a un policía Motorizado y Barbi Recanati. También es parte del staff Latinoamericano de Mike Patton para su proyecto “Mondo Cane”, como ingeniero de monitores.



Mariano “Manza” Esain: Músico, cantante, compositor, productor, ingeniero de sonido, artista sonoro. Produjo, grabó y mezcló más de 120 discos, incluyendo Matapuntas, Coiffeur, Acorazado Potemkin, Blues Motel, Pez, Mimi Maura, Siempreperno, entre muchos otros, obteniendo un Premio Konex en 2015. Integró



varias bandas que marcaron la escena independiente porteña de los últimos años. Martes Menta fue la primera. Menos Que Cero y su particular mezcla de guitarras y adrenalina punk con melodías beatleras que influenció a incontables grupos desde fines de los '90. Flopamanzaminimal, trío acústico junto a Flopa Lestani y Ariel Minimal. Valle de Muñecas, 5 discos en 15 años de carrera, y un estilo que conjuga bases potentes, cuidados arreglos de guitarras y una sensibilidad propia en las letras. Manza es su nombre artístico y el de su actual proyecto solista.

Los cuatro entrevistados comparten un inicio temprano en el mundo de la música. Todos ellos, cuando eran menores de 15 años, ya estaban interesados en la música y tocando instrumentos. Cabe recalcar que ninguno comenzó en el audio viniendo desde los aspectos más técnicos (ingeniería, electrónica, acústica, etc). La diversión y el placer fue fundamental para todos los entrevistados en su inicio en el mundo de la producción musical. Si bien la educación formal no fue fundamental en la carrera de ninguno de los entrevistados, todos pasaron por algún tipo de institución o curso formal pero varios rescatan la experiencia como enseñanza principal. Los problemas y soluciones brindadas fueron recursos que se aprendieron a través de los años, por prueba y error, pero también, por trabajar con diferentes personas.

Los cuatro entrevistados utilizaron más de un formato de grabación, por lo tanto, vienen transitando los cambios tecnológicos desde hace varios años, lo que aporta una mirada más integral con respecto a la producción. La toma de decisiones artísticas o técnicas predomina sobre el formato o la tecnología del momento. No están especializados en algún tipo de software o hardware específico, pueden adaptarse, trabajar más allá del contexto de esa producción. Todos vivieron, trabajando, esos cambios tecnológicos. Rainoldi aclara que no lo sintió tan abrupto ya que fueron hechos que sucedieron progresivamente. Biscotti acepta el hecho de que los software de audio digital facilitaron mucho el trabajo de edición, que antes era complicado y caro. Agrasar realiza trabajos de mezcla online, modalidad no presencial que sería

imposible sin los beneficios brindados por la transferencia de archivos a través de internet.

En cuanto a los soportes y plataformas, Esaín aclara:

En los últimos años hay un cambio inevitable, que afecta negativamente, que es que la cultura del streaming es una cultura que no tiene créditos. Antes vos te comprabas discos y te acostumbrabas a leer ciertos nombres con los cuales te gustaría grabar. Ahora ya nadie sabe quien graba los discos. Lo que queda es el boca a boca de banda a banda. Pero el que escucha música en spotify o deezer, muy pocas veces sabe quien graba, entonces, es más complicado. (M. Esain, entrevista personal, 2019).

Esto marca una situación, relacionada a la distribución digital de música, que tiene aristas conflictivas para los trabajadores de la industria; lo que no quita que sea una herramienta de gran poder para artistas que quieren distribuir su música sin siquiera salir de sus casas. “El artista independiente se benefició mucho con las últimas tecnologías y le favorece poder llevar su arte en forma mundial sin depender de ninguna empresa.” (H. Agrasar, entrevista personal, 2020). Internet dio a la música la facilidad de llegar a cualquier parte del mundo en un instante. Biscotti afirma que “ahora están todas estas armas como para tenerlas, para tener llegada a todos lados, pero hay que ponerse la capa y salir a combatir.” (D. Biscotti, entrevista personal, 2019).

A pesar de haber recibido enseñanza formal en algún momento de sus vidas, todos los entrevistados son apasionados por la experimentación y la rotura de “reglas de manual”.

Si bien Biscotti tiene una posición muy firme en cuanto a sus límites para un proyecto, el resto de los entrevistados adaptan sus trabajos de acuerdo a las necesidades del mismo. Producir, grabar, mezclar; todas tareas que conviven en un mismo ámbito y se tocan entre sí. “Si hay un productor involucrado, tomo las riendas como técnico. Si no existe dicha figura en la producción, tomo un poco las riendas como productor, pero encargándome del audio [...]” (G. Rainoldi, entrevista personal, 2020).

Todos los entrevistados ven a la industria musical como algo en constante cambio y que, probablemente, siga haciéndolo en un futuro. Ellos planean seguir adaptándose a esos cambios, los cuales probablemente traigan algunos beneficios y algunas complicaciones para su trabajo. Aunque todos afirman que las tecnologías de producción son una gran herramienta para la música en general. Aunque deben ser aprovechadas con responsabilidad por parte de los artistas.

Conclusiones

Finalmente, tomando en cuenta los temas abordados en las 6 secciones anteriores, se intentará encontrar relaciones entre los cambios tecnológicos y los cambios en las formas de producción.

Considerando los análisis de Andrew King y las experiencias de los artistas entrevistados, se puede afirmar que el **trabajo colaborativo** tiene un papel esencial en la producción musical. La suma de ideas, maneras de pensar y, sobre todo, de formas de escuchar diferentes, generan un ambiente de suma constante para el producto que quedará plasmado. Por este motivo, el modelo independiente de autoproducción que deja de lado un proyecto integrado por varios profesionales estaría desaprovechando una gran cantidad de aportes de profesionales en la materia.

La otra cara de la moneda es la de la experimentación. No se puede negar la importancia de la experimentación para expandir los límites de todo tipo de arte, incluida la música.

Encontrar el formato donde conviva la experimentación, que suele relacionarse con aspectos más individuales, y el trabajo en equipo, sería la estrategia ideal para conseguir lo mejor de ambos mundos. La división de tareas no es sinónimo de trabajo sin aportes cruzados.

El nuevo formato de utilización de grandes estudios se basa en usarlos solo en momentos de necesidad específica. **Modalidades híbridas** son la gran mayoría de las producciones de hoy en día. Como afirma Byrne (2012): “Hay ocasiones en que aún tengo que recurrir a un estudio plenamente equipado para un proyecto, pero cada vez abaratamos más los costes creando el trabajo inicial en casa” (p.170). Esto confirma la idea acerca de una situación generada a partir de una industria que facilita herramientas de producción de fácil acceso para una gran mayoría de usuarios, que no son necesariamente trabajadores del medio.

Con respecto a cómo se vio afectado el trabajo de los productores, ingenieros y técnicos de grabación, podemos concluir que “Una consecuencia directa de este nuevo paradigma es que las profesiones relacionadas a los estudios se encuentran en una fase de transición, en la cual necesitan reinventarse. Nuestra investigación converge al mostrar que los profesionales del estudio han ajustado sus opciones de trabajo para la nueva situación económica, aunque siguen apoyándose en los mismos principios estéticos como en el modelo de producción tradicional.” (Pras y Guastavino, 2013, p.1) Por ende, con miras hacia un futuro híbrido, los productores deberán seguir moldeando sus tareas para adaptarse a las necesidades de las producciones del futuro., encontrando las actividades donde sus conocimientos sean necesarios y, de esta manera, acompañar a la tecnología en su avance constante para la realización de las diversas producciones musicales.

Bibliografía

Albini, Steve (1994): "The problem with music" Maximumrocknroll.

<http://www.ram.org/ramblings/philosophy/fmp/albini.html>

Byrne, David (2012): "How Music Works", Canongate Press Ltd.

King, Andrew (2008): "Collaborative Learning in the Music Studio", Music Education Research, 10:3, 423-438, DOI: 10.1080/14613800802280167

Kirby, Philip Ronald (2015): "The Evolution and Decline of the Traditional Recording Studio", University of Liverpool.

Leyshon, Andrew (2009): "The Software Slump?: Digital Music, the Democratization of Technology, and the Decline of the Recording Studio Sector within the Musical Economy", Environment and Planning A.

Pras, Amandine & Guastavino, Catherine (2013): "The Impact of Technological Advances on Recording Studio Practices ", Journal of the American Society for Information Science and Technology.

Pras, Amandine & Guastavino, Catherine (2011): "The role of music producers and sound engineers in the current recording context, as perceived by young professionals", Musicae Scientiae, msx.sagepub.com

Robjohns, Hugh (2006): "A brief History of Microphones"

<http://www.microphone-data.com/library/articles/>

Schoenherr, Steven E. (2005): "Recording Technology History".

<http://history.sandiego.edu/gen/recording/notes.html>

Anexo

E1. Damián “Chino” Biscotti:

1) ¿Cómo fueron sus inicios en este rubro?

Mis inicios fueron a los 13 años, empezando a tocar la batería con amigos y compañeros del colegio. El mismo bajista y guitarrista que hoy tocan conmigo en Pelea de Gallos, comenzaron a tocar conmigo al empezar el secundario. La primera vez que me metí en un estudio en serio fue a los mis 17 años, a grabar “Buscando Salidas”, que es el segundo disco de Cadena Perpetua. Yo entré en la banda a fines del año 1995. Ellos tenían su primer disco recién lanzado y, al año y medio de eso, entramos a grabar lo que fue el segundo disco, en un estudio grande, como fue el Estudio del Abasto al Pasto, con cinta abierta, una maravilla.

2) ¿Qué tipo de educación recibió?

Educación, muy poca. Como baterista tuve un par de profesores en mis inicios, que siempre los terminaba abandonando. Después hice el intensivo de Tecson, que eran los 2 años que dura la carrera, comprimidos en un año. Pero, la verdad es que no me fui sabiendo más de lo que sabía. Las clases de tecson que más me gustaron fueron las de sonido en vivo.

3) ¿Vió cambios tecnológicos ligados a esta industria?

Cambios tecnológicos vi bastantes. La primera vez que entré en un estudio fue en el año 97, que grabábamos con cinta abierta. Era algo totalmente distinto. Muy poca posibilidad de editar. Nada que ver con la grabación digital de ahora. La industria del disco, cambió completamente. Antes se vendía cd, ahora todo pasa por el streaming. Pero me parece que el cambio del analógico al digital es lo más escuchable. Lo que hace que uno sienta que el disco es viejo o es nuevo, me parece que pasa más que nada por ahí.

4) ¿Cuál es su relación con las tecnologías de producción?

Yo, a la hora de producir, soy bastante old school. No me gusta usar muchos plugins a la hora de los instrumentos. Trato de sonar lo más acústico posible, más que nada en las baterías. En cuanto a las cuerdas me gusta calentar equipo, que haya válvula, que se escuche la válvula prendiéndose fuego. Muchas veces los plugins son, por ahí, recursos cuando hay poco presupuesto o no hay lugar donde grabar. He grabado mucho con plugins, pero siempre que está la opción de enchufar un equipo y darle volumen, me parece que siempre es mejor, siempre me voy más satisfecho con un sonido real. Después, muchas veces lo que uso son refuerzos en las baterías acústicas. Pequeños refuerzos de sampleo, que no suelo utilizar al 100% sino que solamente para complementar cuestiones escuchando la banda completa. Generalmente es una patada, un buen kick, no más que eso. Trato de siempre mantener más porcentaje de la bata real que la sampleada siempre. Trato que la tecnología moderna no le gane a lo que está sucediendo en la sala de verdad con la banda tocando. Trato de no inventar nada después, por más que sean desparejos los golpes. Por ahí trato de pasar por un compresor, antes de inventar una cosa que no hubo.

5) ¿Afectan al momento de componer?

No creo que afecte la tecnología, a la hora de componer. Muchas veces para demear (hacer un demo) si, por ahí es más simple armar una maqueta con una bata midi, unos plugins. Para tratar de escuchar más o menos como sonaría la canción con la banda tocándola. Antes, por ahí, los demos eran un grabadorcito de periodista, una guitarra, golpear una mesa y pasarnos las canciones así. Ahora, es más fácil armar un loop de bata a la velocidad que sabemos que vamos a usar y meter mediante plugins un bajo, una guitarra y cantar un poquito arriba, para que todos tengamos una noción de en que se tiene que transformar esa melodía o ese pequeño fragmento de canción que puede llegar a haber. La uso para eso la tecnología, más que nada. Después, una vez que la banda ya ablandó la canción en la sala, por más que no sea el disco definitivo, me gusta demearlo, por lo menos con un multitrack de un ensayo. Por la dinámica que le puede dar la banda tocando, cosa que es imposible de reproducir esos inventos MIDI. Lo uso como un recurso para hacer algo rápido y económico, no más que eso.

6) ¿Cambió su manera de trabajar con el tiempo y estos avances?

La forma de trabajar, a partir de la era digital, cambió bastante. Sobre todo a la hora de editar, afinar voces. Yo trato de no abusar de los avances tecnológicos. Pero cuando yo empecé a grabar era una pérdida de tiempo cortar cinta, pegar, muchas veces se notaba. Siempre era mejor meter una buena toma, que editar una que salió más o menos. Hoy, con el avance tecnológico, a la hora de editar es mucho más simple. Mucho más careteable, pasa desapercibido. Si está bien hecho, no se escucha un pinche. Lo uso para eso, y ni siquiera es el laburo que hago yo. Cuando voy al estudio, generalmente trabajo con un ingeniero que hace eso que yo le llamo “el trabajo chino” que no me gusta para nada. Editar, afinar voces. En general, trato, con las bandas que grabo, pinchar lo menos posible y ser lo más fiel posible a lo que es la banda en todo sentido. A lo que la banda toca, lo que la banda pela, a lo que los músicos pueden dar adentro de un estudio, fuera de un estudio. Para que después vayas a ver la banda en vivo y no sea algo totalmente distinto al invento ese que hiciste en el estudio.

7) ¿Cuál es su relación con los productores o ingenieros (en un proyecto)?

Mi relación con los productores y los ingenieros vienen de dos lados:

Muchas veces yo soy el productor. Yo a la hora de producir nunca perilleo. Yo no Protooleo para nada. No estoy canchero con el programa y nunca me interesó aprenderlo, mas que lo básico. Siempre laburo con 1, 2 o hasta 3 ingenieros distintos. A mi me interesa meterme en la preproducción. Agarrar una banda, ir a los ensayos, verlos tocar, ver cual es el fuerte de la banda, apuntar los cañones ahí. Laburar un poco de psicólogo de la banda. Muchas veces las bandas necesitan a alguien que haga que se la crean un poco. Por que para meterse en un estudio, me parece que hay que tener cierta soberbia, en el buen sentido. Saber que lo que estás haciendo va a quedar registrado para siempre. Que hasta el día que vos te mueras, va a estar ese disco esté ahí grabado y creerte que esto es una foto que sacamos en un momento, y tenés que estar lo mas lindo, lo más sonriente que podamos, por que eso después queda para siempre. Yo he grabado cantidad de cosas que después con el tiempo, las ablandé o las empecé a tocar de otra manera. Y después me cuesta mucho volver a escuchar esas canciones, por no tener una preproducción fuerte. Por eso yo me meto mucho en eso. Que la banda cuando entre al estudio ya sepa lo que tiene que hacer. Por que sino es una pérdida de tiempo y dinero. Cuando entras al estudio medio en pelotas es una

pérdida de tiempo. Y con el tiempo perdes dinero. Una vez en el estudio yo estoy pendiente de los audios. De qué guitarras quiero, de como quiero que suene el bajo, que audio quiero para la batería, como quiero que suenen los arreglos, si hay instrumentos extra, saber en qué parte están, como tomarlos. Me gusta, a veces, desviarme de la lógica que nos enseñaron en la “escuela de sonido”. Escuchar, mas que nada. Confiar en mi oído. Saber que si hay un micrófono apuntando para otro lado, pero a mi me rinde, puede estar apuntando para otro lado tranquilamente. Mientras yo vea que a la canción le suma, no tengo ningún problema en mandar “cualquiera”. Eso me gusta, incluso después tiene ese colorcito que lo hace especial. Muchas veces son los errores, o la falta de respeto a los libros. Por eso me gusta investigar y zapar un poquito para buscar algo diferente.

Como músico me parece que muchas veces entre músicos de una misma banda hay una interna de que algunos quieren trabajar con un productor y otros que no. Me parece que en eso la decisión de la banda tiene que ser completa. Entonces, cuando vos laburas con un productor, no te digo que le vayas a decir todo que sí, pero, eso de laburar con un productor “a medias” y estar todo el tiempo aconsejándole y diciéndole lo que tiene que hacer muestra que muchos músicos son egoístas. Muchas veces el músico quiere escuchar su instrumento sobre todas las cosas. c. Y a la hora de laburar con un productor, y si la decisión está tomada. me parece que lo mejor es confiar y dejarse llevar por la persona que se eligió para producir. Está bueno cuando entra alguien y ve las cosas de afuera. Es muy distinto ver el partido desde arriba, desde la tercer bandeja, que estar ahí, al ras del pasto, pateando la pelota donde no se hay espacio, donde no se ve lo que pide la jugada. De afuera se ve todo. Lo importantes es la elección del productor, pero una vez que lo elegiste, lo mejor que se puede hacer es confiar en que el tipo está haciendo lo mejor por el disco y que también va a tener su firma. Yo cuando produzco me lo tomo como un disco propio, como músico. Cuando laburo con productores pretendo que estén tomando las decisiones de la misma manera. Por más que muchas veces escuche cosas que, para mi, hubiesen sido de otra manera, un recurso que uso bastante es hacer las 2 mezclas. Cuando una es notoriamente mejor, al toque se dan cuenta todos. No nos lleva mucho tiempo tener las dos versiones y es menos engorroso a la hora de la disputa. Termina aliviando el laburo general. Siempre a la hora de trabajar con un productor hay que entregarse. Y yo a la hora de producir siempre laburo con un ingeniero. Cuando estoy en la peli de protolear no me puedo meter en los sonidos, no estoy escuchando si el batero está haciendo lo que le pedí o no, estoy mirando la pantalla, viendo que todo corra, que los micrófonos lleguen, todas esas cosas que al producir prefiero no estar haciéndolas yo.

8) ¿Qué visión tiene del futuro de la industria?

Me parece que está pasando por otro lado, distinto a lo que era antes, que era vender el disco físico. Por el lado del músico, yo hace rato que ya me manejo de manera independiente, entonces ya no estoy esperando que la compañía me pague el estudio o cosas así, que en otro tiempo se manejaba de esa manera. Entiendo que ahora muy pocos sellos financian grabaciones. Está pasando mucho que las bandas van con el master terminado y el sello dice “bueno, te lo edito”. Muy pocos se juegan a financiar una grabación completa de un disco. Estamos hablando de cosas más mainstream. Por lo menos en el tipo de banda con las que suelo laburar o el tipo de banda como las mías, generalmente la grabación la financia la banda. Con la caída de la venta del disco físico empezó a pasar eso. Que no es una cosa buena que suceda, que la banda se tenga que pagar el disco. Pero me parece que por otro lado, el avance y el cambio de

la industria, en lo que refiere a las bandas, nos pone a todos en un mismo plano. Bandas independientes, bandas super mainstream, pueden tener las cosas colgadas al alcance de cualquiera en el momento que quieran. Para mi eso es bueno, no es malo. Que un pibe en Méjico pueda escuchar el disco el mismo día que salió, ya sea el disco de los Beach Breakers o de los Fabulosos Cadillacs. El día que sale, el pibe está en Noruega y lo puede escuchar. Después, las bandas deberían estar un poco más despabiladas en cuanto a monetizar eso. Ya sabemos que se paga como el orto, pero cuando yo era chico si no salías por una compañía no sacabas nada y también el tema regalías no era una cosa que te salvaba. Las bandas sobreviven en un 80% por tocar en vivo. El ingreso del músico pasa por la boletería, no pasa por los discos. Antes la plata se la llevaba un productor discográfico, ahora se la lleva mr youtube o spotify o como lo llamemos. Me parece que, por ahí, los músicos deberían estar más al tanto y actualizados de cómo se monetiza su obra y estar más despiertos en eso. Pero para mi es un avance y está bueno que esté todo al alcance de todos.

9) ¿Qué opinión tiene sobre la relación entre las tecnologías y los artistas?

La relación entre las tecnologías y los artistas está para sumar. Hay que saber usarlo, hay que saber monetizarlo. Hay que estarle atrás. Muchas veces las bandas esperan que todo suceda por arte de magia o que venga algún capo de la industria y les diga "dame los temas que yo te los subo". Están ahí esperando eso que si no lo empujas vos, no va a pasar, o podés morirte sin haber editado nada, sin que nadie se entere. Me parece que la tecnológica tienen que estar al servicios de las bandas o las canciones. Pero, al igual que en otras épocas, lo tiene que hacer uno. Subirlo, estar ahí atento, pautarlo donde quieras que suene, hinchando las pelotas. Ahora es mucho más fácil que en otro momento, entonces no es momento de relajarse para nada. Hay que tomar el toro por las astas, es lo que más les cuesta a los músicos. Los músicos muchas veces piensan que todo termina en la sala de ensayo, el disco y el show. Todo lo contrario. Ahora están todas estas armas como para tenerlas, para tener llegada a todos lados, pero hay que ponerse la capa y salir a combatir. Para mi, el avance tecnológico está buenísimo. Solo que hay que usarlo y bien.

E2. Hernan Agrasar

1) ¿Cómo fueron sus inicios en este rubro?

Empecé desde muy chico. A los 12 años me empezó a interesar, además de tocar bien, el audio. Por esos años me regalaron una portaestudio Tascam que ya a los 16 años la gastaba grabando interminable cantidad de cassettes para llegar a más de 20 canales. A los 18 estudié en Tec-Son y comencé a trabajar profesionalmente en Vivo en un bar que se llamaba Cocktail Rock en el barrio de Boedo. Paralelamente comencé a juntarme con Martin Castelli (compañero de Tec-Son y fuimos dando forma a lo que sería luego nuestro estudio "Fuera del Túnel".

2) ¿Qué tipo de educación recibió?

Muy autodidacta y tecnicatura de grabación en Tec-Son. Luego la cantidad de horas de trabajo hizo la experiencia.

3) ¿Vió cambios tecnológicos ligados a esta industria?

Pase por todos. Mi primer trabajo de estudio fue de asistente del Ing. Pepe Gil Vázquez en su estudio "Ouan-Chu". Mi día arrancaba limpiando la máquina de cinta de 2" 24ch Otari y poniendo los carretes para grabar. En "Fuera del túnel" arrancamos con los Adats (cintas digitales) y a los 2 años ya nos pasamos al sistema actual de computadora con software. Lo mismo en Formatos. Yo grababa en cassettes en mi infancia, luego apareció el CD como formato y hoy la reproducción Online.

4) ¿Cuál es su relación con las tecnologías de producción?

De cualquiera de ellas (analógicas/digitales) utilizo lo que requiera el tipo de producción. A veces es solo procesar, otras es programar, etc.

5) ¿Cambió su manera de trabajar con el tiempo y estos avances?

Yo soy de la vieja escuela y tengo la suerte de tener 2 controles (Revolver y en Mi home studio) muy analógicos. Si bien la manera cambió porque hice muchos discos sin computadora y mezclando en una consola en modo one shot, hoy me llevo bien con el Protools y la combinación de ambos mundos (analógico/digital).

6) ¿Cuál es su relación con los artistas (en un proyecto)?

Depende del proyecto. Si es un disco el cual grabo, produzco o ambas cosas la relación es muy estrecha porque convivimos muchos días, previamente en preproducción y durante la grabación y mezcla en el estudio. Si es solo mix o mastering muchas veces trabajo online (me envían la data, lo trabajo y vuelvo a enviar). En ese caso a veces ni los conozco en persona pero nos comunicamos vía redes. En ambos casos tengo la suerte de que sea bajo una gran relación de confianza sobre mi trabajo por la experiencia de más de 20 años de carrera.

7) ¿Qué visión tiene del futuro de la industria?

Va mutando como siempre fue, solo que ahora es menos rentable para las grandes discográficas. Hoy la música es gratuita y esto provoca un bache en las grandes producciones que solían ser millonarias y ya no son sustentables. El artista independiente se benefició mucho con las últimas tecnologías y le favorece poder llevar su arte en forma mundial sin depender de ninguna empresa. Ambos mundos deberán ser más creativos para destacarse, las discográficas para intentar vender algo que se masificó gratis y los Independientes que necesitarán destacarse por sobre millones de propuestas justamente por ser free.

8) ¿Qué opinión tiene sobre la relación entre las tecnologías y los artistas?

Toda tecnología siempre fue una herramienta para potenciar algo que se esté desarrollando. En el caso de la música fue enorme el crecimiento de ella y adoptada por el artista para hacer sus producciones. Como todo, tiene sus virtudes y defectos. Hoy podés estar trabajando en una canción un año, abriendo y cerrando un sin fin de veces su proyecto con solo una laptop, pero... también hoy podés estar trabajando en una canción un año abriendo y cerrando un sin fin de veces su proyecto con solo una laptop sin tomar la decisión correcta! (Risas). La tecnología dió un sin fin de herramientas que opaco para mi la mejor herramienta de una producción: la toma de decisiones!

E3. Mariano “Manza” Esain

1) ¿Cómo fueron sus inicios en este rubro?

A los 13 años decidí que quería ser músico. Después hubo algún que otro momento de duda, pero las ganas eran siempre esas. La primera vez que entré en un estudio de grabación fue con la primera banda que tuve, que fuimos a grabar el primer demo, y al instante que entré al estudio, me di cuenta que me gustaba estar de los dos lados. Quería ser ese chabon que estaba atrás de la consola grabándonos, aparte de ser el que estaba tocando la guitarra. Empecé a ir a los estudios con bandas de amigos, me copaba que me invitaran a las grabaciones. Al poco tiempo me compré una portastudio en cassette, una yamaha MT-120 y empecé a hacer mis primeros demos ahí. Cada tanto íbamos a algún estudio con mi banda a grabar algún demo y siempre tenía esa sensación de dificultad para que el otro entienda lo que quiero hacer. En todas las grabaciones me costaba explicarle al técnico de turno lo que yo quería lograr y sentía que tenía que aprender a hacerlo yo.

Cuando estábamos grabando el segundo disco de Martes Menta con Alvaro Villagra como técnico, yo le dije que me gustaría laburar en el estudio. Me dijo que estaba medio cubierto, pero uno de los asistentes va a pasar a ser técnico y puede que en unos meses se abra un lugarcito. En unos meses me llamó y entré a laburar de asistente. Estuve un par de años laburando ahí en el estudio del Abasto.

2) ¿Qué tipo de educación recibió?

Hice un curso de un año en el primer lugar que conocí, se llamaba “La Escuelita” de Almagro. Pero al mismo tiempo no tenía lugar donde practicar. En cuanto a lo musical, intenté algo de estudios formales, aunque nunca algún instrumento. Me gustaba lo que tenía que ver con la música contemporánea y la experimentación. Un año en el Manuel de Falla y 3 años en la UCA pero yo quería hacer Musicología y la carrera no se abría. Entonces hacía composición, la cual abandoné cuando me fui de gira con “Martes Menta” por todo el país. Las veces que estuve relacionado con la educación formal, me daba cuenta que lo que yo quería no era estudiar un instrumento. Me gustaba la cosa conceptual, como una visión abarcativa de todo el proceso. Ya sea, en el rock o en el pop, de la grabación de los discos, o del contexto y la historia.

3) ¿Vió cambios tecnológicos ligados a esta industria?

A nivel laboral pasé por 3 grandes formatos de grabación (cinta, adat y pro tools). También existieron grandes cambios en los formatos de entrega final. Obviamente, cambia eso y cambian un montón de cosas. Cambia la industria, cambian lo artístico, cambia la manera de hacer las cosas y cambia el resultado de los discos también. A diferencia de otras músicas de la historia, la evolución del rock y del pop es la historia de la evolución de la producción, no es otra cosa. Vos agarras la historia del jazz y tenés cambios armónicos, melódicos, rítmicos. La música europea, lo mismo. Pero en la historia del rock no. Agarrás un tema de 1955, un tema de 1995 y un tema de 2015 y la armonía es más o menos lo mismo. Lo que cambia la historia del rock es la música grabada. Entonces obviamente es una cultura que se hace eco de cada cambio

tecnológico que hay. A veces a niveles que uno no se da cuenta, pero están ahí. El cambio de consumo de los singles a los lp a mitad de los 60. El uso de las máquinas a principio de los 80 o el autotune en los 2000. Termina repercutiendo en lo artístico y la democratización de los medios de producción. Trae cosas positivas y cosas negativas. El hecho de que gente no entrenada use herramientas para grabar trae un montón de discos mal grabados y trae un montón de discos con un montón de maneras nuevas de hacer las cosas, de las cuales, probablemente, mucha gente termine tomando forma de hacer las cosas a nivel profesional, así como en la música. A nosotros nos gusta un montón de música que está hecha por gente que no estudió ni está entrenada para tocar. Soy fan de un montón de discos que están mal grabados, de acuerdo a los parámetros técnicos. O grabados muy bien, con muy malas condiciones. Me parece que la tecnología es super determinante, cambia cuestiones estéticas y artísticas a full.

4) ¿Cuál es su relación con las tecnologías de producción?

En el momento que te pones a leer como fueron grabados 4 o 5 discos que te gustan, y te das cuenta que todos rompieron las reglas de "manual" de grabación, te das cuenta que tenes que aprender de los discos que te gustan, y aprender también de los discos que no te gustan. O lees de discos que no conoces y te llama la atención, y te lleva a escucharlo con otra oreja. Yo soy medio un nerd con toda esa cosa. Yo tuve momentos de escuchar discos porque los había grabado tal persona. El primer tido que yo seguí como productor era Steve Albini. Empecé a escuchar todos los discos de él.

5) ¿Cambió su manera de trabajar con el tiempo y estos avances?

En los últimos años hay un cambio inevitable, que afecta negativamente, que es que la cultura del streaming es una cultura que no tiene créditos. Antes vos te comprabas discos y te acostumbrabas a leer ciertos nombres con los cuales te gustaría grabar. Ahora ya nadie sabe quien graba los discos. Lo que queda es el boca a boca de banda a banda. Pero el que escucha música en spotify o deezer, muy pocas veces sabe quien graba, entonces, es más complicado. Yo me encuentro con gente que conozco hace 10 años, hablando sobre un disco y ellos no saben que yo lo grabé. Yo grabé 150 discos y hay un montón de gente que no tiene idea que hasta laburamos juntos.

Antes, la industria era para pocos. Pocas bandas llegaban a grabar un disco o un tema de difusión. Y las bandas sin un tema en difusión no tenía sentido que salieran de la gral paz. ¿Para qué te ibas a ir a tocar a Mendoza, Santa Fé o a Chaco si nadie había escuchado de vos en la historia? Ahora, con la información que está circulando, las bandas ya no abandonan. Hay un montón de cosas que pasan que antes no pasaban. Alguien que escucha tus temas en Santa cruz, o sale un show en Tucuman o una gira por Brasil. También hay una ilusión de control que no es así. Si bien son herramientas, siempre los discos de las multinacionales suenan más fuertes, hay un plus que tienen que usar a su favor.

6) ¿Afectan al momento de componer?

También eso cambia la manera de producir los discos. Vos ya arrancas, si algún integrante de la banda se da un poco de maña, experimentando cosas de la producción desde el momento del armado de la canción de la banda. Muchas veces ni siquiera pasa por la sala de ensayo y ya está plasmada en la computadora. O esos demos que haces, terminan conteniendo información que después es aplicada al producto final. No hablar las bandas que tienen más componentes electrónicos.

7) ¿Qué visión tiene del futuro de la industria?

Yo pienso que sigue evolucionando la manera de hacer discos (o temas). Me parece que los sonidos que se usan están en constante evolución. Todo es una especie de rueda que va girando y va cambiando. Después hay una cuestión de gusto musical, del cual seguro van a aparecer cosas que a uno no le gustan. Tecnológicamente es medio difícil de predecir. Tal vez el que hacía música con la computadora y, en algunos casos con el celular, probablemente dejen de lado la computadora y migren al celular, o en algún chip que le inserten en algún lado. En los últimos 15 años las cosas evolucionaron de una manera impresionante. Va a seguir cambiando, y cada vez más rápido. A mi me parece que está bueno estar atento a los cambios y también me parece que está bueno, cada tanto, tomarse un tiempo para hacer, y no tanto para estar al día. Aunque en toda la música y en todo el arte hay lugar para todo lo que es contemporáneo y para, no solo lo que es viejo, sino lo que es obsoleto. Está buenísimo el contraste de herramientas de distintas épocas.

8) ¿Qué opinión tiene sobre la relación entre las tecnologías y los artistas?

Como artista uno puede elegir ir en contra de la tecnología o abrazarla, en la cantidad de porcentajes que quieras. Uno elige todo el tiempo. Todo el tiempo uno está haciendo elecciones tecnológicas, que acaban siendo siempre decisiones estéticas. En los 80 comenzaron a aparecer bateristas que emulaban la manera de tocar de las máquinas. En los 2000 aparecieron cantantes imitando el color de voz del autotune. Es muy difícil ahora escuchar música que no esté completamente engrillada y afinada. Y la gente se acostumbra a que la música suena así. Entonces, cuando la gente se junta a formar una banda en la actualidad intentan sonar así, por más que toquen sin click ni autotune. No lo digo como un defecto, es algo que afecta, quieras o no.

E4. Gonzalo “Pajaro” Rainoldi:

1) ¿Cómo fueron sus inicios en este rubro?

En el año 88 me compré mi primera guitarra eléctrica para formar parte de lo que fue mi primer banda, y de ahí en más seguir tocando hasta ahora. A principios de los 90 mi primer experiencia grabando fue tan mala que me propuse estudiar grabación para no permitir que otros músicos pasen por lo que tuve que pasar en ese momento. Así que en el año 96 empecé la carrera de grabación en la EMBA de la cual me recibí 3 años más tarde. Cuando termine de estudiar trabajaba en una metalúrgica y con unos amigos compramos un sistema de sonido para hacer pequeños sonidos en vivo, al mes de haber comprado todo un amigo nos ofrece ser el sonido de un nuevo lugar que abría en Uruguay y Av. Córdoba, haciendo sonido ahí que fue casi un año, conocí a un Técnico que trabajaba en el estudio El Pie, le gusto como trabajé esa noche y me pidió mi teléfono para hacerme entrar en el Pie. A los 6 meses estaba dejando la metalúrgica y empezaba como asistente en los Estudios El Pie, finales de 1999.

2) ¿Qué tipo de educación recibió?

Carrera de técnico de sonido y productor en EMBA y lo más importante 5 hermosos años de asistente en el estudio El Pie.

3) ¿Vió cambios tecnológicos ligados a esta industria?

Mis primeras aproximaciones a la grabación fueron con portaestudios. Cuando estudié aprendí a trabajar con ADAT, los Alesis Digital Audio Tape, formato choto si los hubo , pero en la época en los estudios medianos del país era lo que predominaban, Cuando empecé en el Pie las grandes producciones se grababan en la Studer 2 pulgadas, y las cosas más chicas en ADAT. Así que por suerte agarré la última etapa en donde las compañías ponían mucho billete para algunas producciones y bastantes trabajos en cinta. Ya para el año 2002 se instala de lleno el Pro Tool en el estudio y de ahí en más la era digital toma las riendas. Yo siempre seguí grabando distintas producciones en cinta, ya que por el tipo de audio que me gusta y el ambiente de bandas con el que me maneje siempre, muchxs artistas eligen ese sonido y el vinilo como formato final así que grabar en cinta siempre fue , es y seguirá siendo una opción.

4) ¿Cuál es su relación con las tecnologías de producción?

Soy Tecnico asi que mi relación con la tecnología es del 100 por ciento, tanto analogica como digital .

5) ¿Cambió su manera de trabajar con el tiempo y estos avances?

Un poco, pero tampoco fue tan abrupto el cambio como en técnicos 10 años mayores a mi. Básicamente yo viví siendo asistente toda la época de transición de una tecnología a la otra.

6) ¿Cuál es su relación con los artistas (en un proyecto)?

Si hay un productor involucrado tomo las riendas como Técnico, si no existe dicha figura en la producción tomo un poco las riendas como productor, pero encargandome del audio, y hacer sonar la banda al máximo para que rinda en el estudio de la mejor manera, y así lograr lo que ellxs tienen en la cabeza, pero siempre del lado del audio, no me meto en las composiciones ni arreglos.

7) ¿Qué visión tiene del futuro de la industria?

Creo que la industria como se la conoció está dejando de existir, hoy en día con las redes sociales y el hecho de que la gente no compre discos lo cambió todo. Casi todas las producciones hoy en día son independientes, lxs artistas son lxs que pagan el proceso de grabación mezcla mastering, después si reciben alguna ayuda, a lo sumo editan el material en físico, lo cual es una proeza ya. Más que eso no se que decir, intento seguir adaptándome, aportando lo mejor de mí, y sobre todo vivir el aquí y ahora ya que no soy visionario!

8) ¿Qué opinión tiene sobre la relación entre las tecnologías y los artistas?

Me parece que esta buenísimo que lxs musicxs tengan acceso a las tecnologías, y así poder hacer parte del trabajo que a nosotrxs se nos hace engorroso y ellxs son lxs que mejor sabes cómo quieren que esté editado su instrumento. Después yo tomo el control de la mezcla.

9) ¿Cómo afecta a tu trabajo la situación actual?"

Y... Digamos que básicamente yo grabo siempre en el Estudio en el que me formé, rara vez voy a otro estudio, y ahí es un lugar donde se tiene que asistir físicamente, así que todas las grabaciones que tenía programadas se me han cancelado. Estoy terminando de mezclar un disco y masterizando 2 , después de eso no se como seguirá, ya que a lo que la gente no puede ensayar , tampoco grabar, así que no mezclo ni masterizo. Por suerte sigo dando clases via internet en el instituto que enseñó hace 2 años.