

La Mer 180

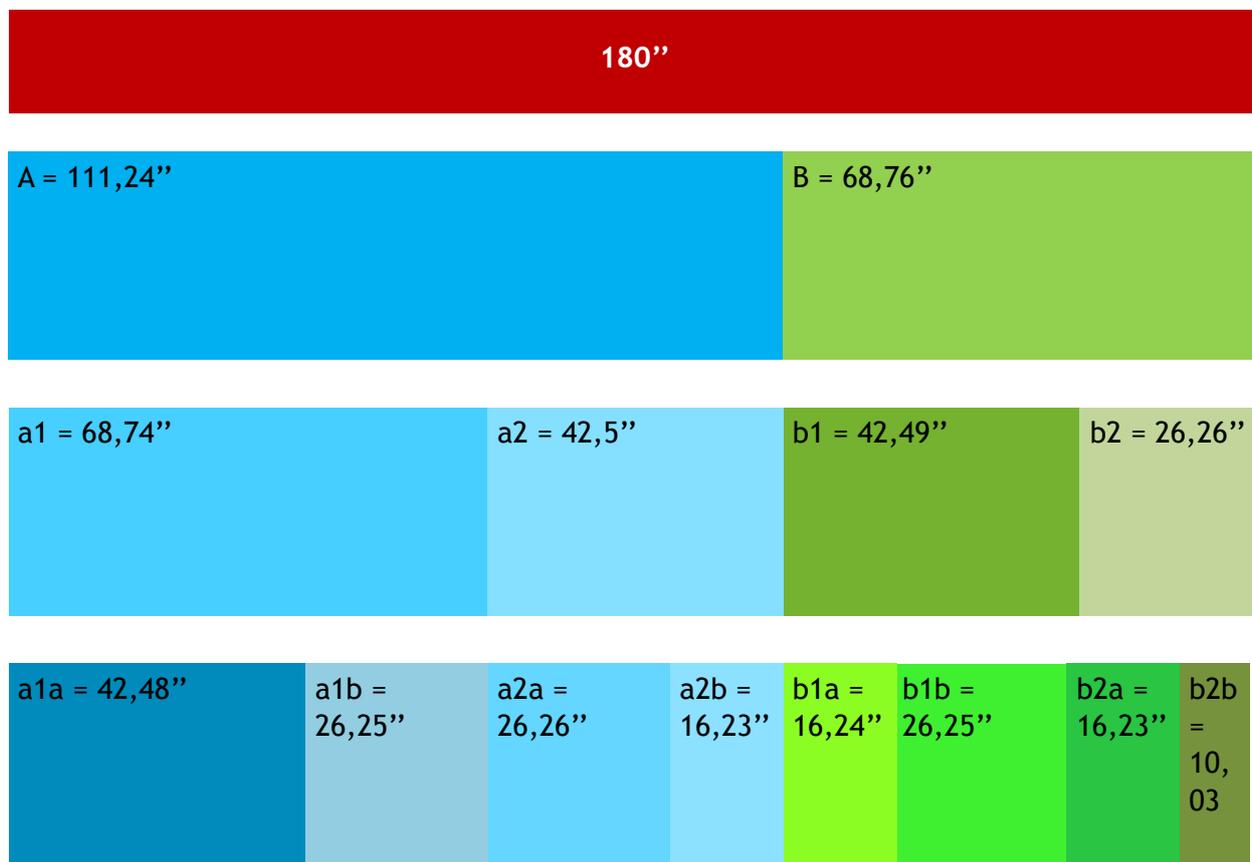
por José María Berenguer

EL TÍTULO.

Desde mi juventud, Claude Debussy es uno de mis compositores favoritos y su obra **La Mer** me maravilló desde el primer día que la escuché. Nadie ha descrito musicalmente el Mar -la Mar, como dicen los que la aman- de una manera tan evocadora como lo hizo el compositor francés. ¿Por qué **180**? Por un doble motivo. El primero; esta obra fue un ejercicio de la asignatura de Música Electroacústica del Grado de Música de la UNIR y la Profesora, Edith Alonso, nos indicó que nuestros ejercicios debían tener una duración máxima de tres minutos; el segundo, por el simbolismo de dar un giro de 180° -a través de una aproximación electroacústica- a los elementos tomados de la obra que paso a exponer a continuación.

DESARROLLO.

1. He querido que la composición tuviera una estructura muy definida. Para ello, el primer paso fue realizar el esquema de la proporción áurea para 180”.

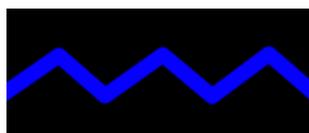


2. Posteriormente, realicé una serie de transformaciones del audio de *La Mer* -interpretado por la Orquesta Sinfónica de Frankfurt bajo la dirección de Juraj Valcuha- en mi DAW:

A

0” - SECCIÓN a1a.

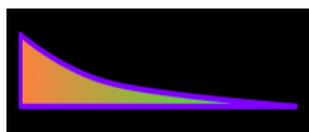
3. ÍTEM “EL MAR”. He cortado 1” de la primera nota que toca el arpa en *De l’aube à midi sur la mer*; lo



he copiado y pegado dos veces. A cada ítem le he aplicado un Pitch Shift y he cambiado sus Rate a 0.10. Los he superpuesto y aplicado Crossfader a las uniones. He pegado los tres ítem resultando una única muestra de 13” y le he aplicado finalmente reverberación (room size 95; dampering 60; wet -3dB; dry -3dB).

Todo este proceso ha cambiado el timbre original del sonido, pareciendo finalmente más unas trompas que arpas. Le he aplicado al ítem un ligero Fade Out.

4. ÍTEM “ECOS”. He recortado 1” de un sonido de clarinete (localizado en 1’18” de la misma sección de la obra) con un ataque rápido y le he aplicado un Frequency Shifter de Melda (shift



-1.406; feedback 5.9; delay 45ms; 100% wet/dry), Choral de Native Instruments (amount 86.5, delay x 4.14, rate 7.65 Hz y feedback 75.5% y 3 voces) y ReaVerb con un generador de impulso (Echo Generator: Inicio 0ms, Duración 10000ms, wet -12dB, dry 0dB, etc.). Este ítem tiene un largo Fade out. He posicionado esta

muestra a continuación de la anterior.

5. He copiado “EL MAR” y lo he pegado a continuación del ítem “ECOS”.
6. He copiado “ECOS” y lo he pegado a continuación de “EL MAR2”. He modificado los valores de los Fx para conseguir unos sonidos diferentes.
7. **SIGNIFICACIÓN:** Los ítem “EL MAR” son para mí *leitmotive*. Los ítem “ECOS” (rumores, ecos...) para mí tienen la significación de los seres que lo habitan.

42,48” - SECCIÓN a1b.

8. He copiado/pegado en 42,48” el ítem “EL MAR” y he modificado su rate a 3,87 (sin cambiar pitch).
9. He copiado/pegado ítem “ECOS” en 45,82”, cambiándole rate y modificando los valores anteriores del Freq. Shifter.

10. ÍTEM “GAVIOTAS”. Sobre un sonido de gaviotas, he cortado dos segundos de la muestra y le he



aplicado el Phasis de Native Instruments (amount 100%, 8 notches, 50% feedback, Rate 3,24 Hz, etc.), para “sintetizar” el sonido original. Lo he pegado en 45,54”. Posteriormente he pegado a partir de 57,35 varios cortes más de este ítem,

cambiando rate, cortando en algún caso la propia muestra y en una de ellas aplicándole un reverse. Al último ítem también le he aplicado fx ReaDelay (length time 180.5ms, feedback -10.7 dB). La mayoría de los ítem están automatizados con diferentes tipos de fade in/out para suavizar la entradas/salidas de los mismos y evitar clics.

11. Desde 45,82” hasta 68,74” he pegado 10 copias de “ECOS”, cambiándoles freq. shifter, volumen, aplicándoles reverse, superponiéndolos, etc.

68,74” - SECCIÓN a2a.

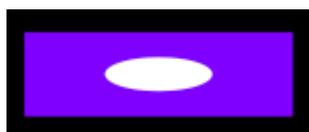
12. ÍTEM “SIRENAS”. He cortado 3” (de 5’31” a 5’34”) de la misma sección de la obra, un fragmento de violoncello. He pegado una primera muestra en 68,74” aplicándole una reverb (room size 93, dampering 3, LPF 5230, HPF 365, wet -3dB y dry -3dB) y un Pitch shifter (+ 5 semitonos) para simular la voz aguda femenina. Desde esta muestra aplico diferentes niveles de panorámico para simular una pregunta-respuesta y repito el procedimiento cambiando diferentes parámetros (pitch, reverb y pan principalmente). Todo ello inspirado en la obra *Sirènes* del propio Debussy.



13. Ambiente toda la sección con diferentes muestras de “ECOS” tratadas con diferentes técnicas y la misma significación comentada anteriormente.

1’35” - SECCIÓN a2b = 16,23”

14. ÍTEM “SHIP HORNS”. He cortado 3” de sonidos de trompas y arpa (desde 9’16”) de la misma sección -*De l’aube à midi sur la mer*-. Como mi objetivo es recrear las sirenas de los buques, he aplicado un ecualizador gráfico (LPF 100 Hz, gain 10, bandwidth 2) para eliminar por filtrado el sonido del arpa de la muestra original.



15. Añado dos ítem más de “ECOS” bajo los sonidos *Ship Horns*.

B

1’51,23” - SECCIÓN b1a.



16. Introduzco 3” de silencio como inicio de la sección.

17. ÍTEM “TEMPORAL”. Realizo el siguiente patch con mi sintetizador modular (Doepfer):

18. Pero solo utilizo en esta sección el ruido rosa para crear una atmósfera de viento y lluvia.

19. ÍTEM “PÍFANO MORSE”. En la segunda parte de *La Mer* (*Jeux de vagues*),



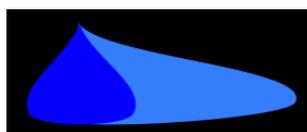
Debussy utiliza mucho el glockenspiel y el triángulo. Como toda esta parte B va a tener una sonoridad muy densa (ruido rosa y olas en la siguiente sección), tengo que utilizar sonidos agudos para que destaquen. Decido copiar

1” (desde 10’ 56.8”) del sonido de glockenspiel que utiliza Debussy en *Jeux de vagues*. Esta muestra tiene otros sonidos orquestales -especialmente corno inglés- que no me interesan. Elimino todos los componentes frecuenciales no deseados con Spear, exporto la muestra y la vuelvo a insertar en el DAW.

SALIDAS		ENTRADAS	
A - 118 NOISE - Blue = 1 - Red = 10	Colored	In	A - 132 - 3 DVCA - Gain = 2
A - 118 NOISE - Rate = 6,5 - Lev. = 2	Random Output	Gate	A - 140 - ADSR - A = 1 - D = 1 - S = 2 - R = 7 - Time Range = M
A - 140 - ADSR	Output	CV in	A - 132 - 3 DVCA - CV = 6 - Lin.
A - 132 - 3 DVCA	Output	Audio in	A - 108 - VCF8 - Freq. = 7 - 8 - Audio level = 2 - Emph. = 0 - Filtrado de salida = 6dB LP

20. Con el sonido ya limpio del glockenspiel, hago dos muestras y le aplico un Pitch Shifter a una de ellas para cambiar el tono (una más larga/aguda y otra más corta/grave). Con ello consigo un sonido de pífano que se utiliza en los buques escuela (como el Juan Sebastián de Elcano) para dar órdenes (todos los elementos utilizados pretendo que tengan relación con el mar). En este caso los sonidos emitidos no son al azar; he utilizado el código Morse con dichos sonidos de pífano para decir en las cuatro apariciones del pífano: “Claude” - “Debussy” - “La” - “Mer”.

2’07,47” - SECCIÓN b1b.



21. ÍTEM “OLAS”. Del patch anterior, utilizo ahora también la parte de “olas” (generado con el Random Output del NOISE al ADSR).

2’33,72” - SECCIÓN b2a.



22. ÍTEM “CRUJIDOS”. Sobre un sonido de maderas, he cortado y tratado la muestra original para simular el crujido de los antiguos galeones durante un temporal.

2’49,97” - SECCIÓN b2b.

23. El leitmotiv del mar hace su última aparición.