



La guía cm sobre

HIP-HOP



Bombos, cajas, bajos, *scratches*, rimas... aprende todo con nuestro intensivo tutorial sobre producción de *hip-hop*...

En el CD

ARCHIVOS DE TUTORIALES

Todo lo que necesitas para seguir nuestra remezcla de Public Enemy está en el CD. Eso incluye audio, *patches* y archivos de *Project5 V2*.

Podríamos decir, sin temor a equivocarnos, que el *hip-hop* es el estilo musical más influyente, desde que Elvis cantase a sus zapatos de gamuza azul. El movimiento comenzó siendo una voz para las comunidades afroamericana y latina en los EEUU, pero pronto se extendió por todo el planeta, convirtiéndose en la banda sonora de los 80, 90 y del nuevo milenio. Su influencia y penetración aumenta cada año, desde los anuncios a las películas, y desde los clubes a las listas de éxito.

Si bien en Europa, hasta mediados de los 90, el *hip-hop* era más bien un fenómeno 'underground', a partir de entonces artistas como LL Cool J, Nas, Notorious BIG y Tupac consiguieron colocar sus temas en lo más alto de las listas. Se abrió la puerta, y nadie la ha cerrado hasta ahora.

Los sociólogos y los amantes de la música en general están interesados en el *hip-hop*, por supuesto, pero, desde el punto de vista de la producción musical, es algo todavía más fascinante –el *hip-hop* tiene casi la misma edad que la música digital, y ambos han tenido siempre una relación simbiótica. Han madurado juntos en los últimos 25 años, por lo que, en muchos detalles, la evolución sonora del *hip-hop* es paralela a la evolución de la música digital. En este tutorial, analizamos las técnicas de

producción que han ayudado a elevar el *hip-hop* al lugar que ocupa hoy. Contamos con el talento de Johnny 'Juice' Rosado, DJ y productor con los legendarios Public Enemy, que nos ofrece una remezcla exclusiva para **cm** del tema de Public Enemy *Air Conditioning*, realizada en *Cakewalk Project5 V2*.

¿Quién mejor para guiarte en el proceso?

Aunque el *hip-hop* siempre ha sido sinónimo de experimentación, conviene conocer las reglas antes de romperlas. Y como no sabes realmente a dónde vas hasta que no sabes de dónde vienes, explicamos también la evolución de algunas técnicas e idiosincrasias dentro del *hip-hop* –te enseñamos cómo surgieron, y cómo crearlas hoy con tu ordenador–. Así que, relájate, enciéndete el... monitor, por supuesto, y vamos a ello... **cm**

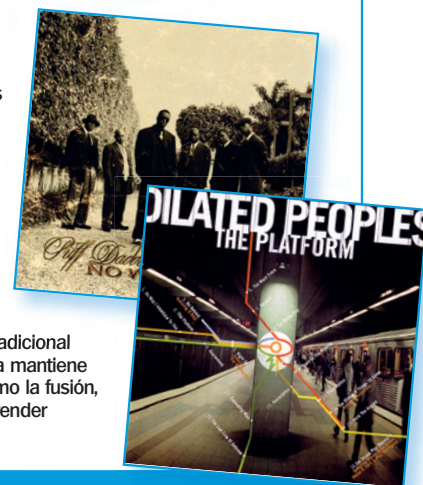
EL HIP-HOP HA SIDO SIEMPRE EXPERIMENTACIÓN, PERO AYUDA MUCHO CONOCER LAS REGLAS

EN EL ESTILO ESTÁ TODO

Es un hecho en la vida moderna que, tan pronto como alguien inventa un estilo, éste se divide automáticamente en 20 subgéneros diferentes, y el *hip-hop* no es una excepción. Puede que empezase con un par de tíos manipulando *loops* de antiguos discos de *soul*, pero incluso dos de los más reconocidos temas clásicos –*Planet Rock* y *Rapper's Delight*– no se parecen en nada. Si el primero era una descarga *electro* de raíces europeas, el segundo está repleto de rimas que han allanado el camino a muchos de los *rappers* que hoy escuchamos. De hecho, sólo tienen en común el uso de grandes fragmentos de grabaciones de otros artistas (Kraftwerk y Chic, respectivamente).

Hoy, los productores son los que dominan el cotarro, desde las bases minimalistas de The Neptunes, al *G-Funk* de Dr. Dre, pasando por las *síncopas* de Timbaland o los ritmos destinados a "mover el culo" tan típicos del Sur, como los de Lil' John. Por supuesto, cada estilo de producción tiene sus técnicas y peculiaridades, y a cada uno podría dedicarse un tutorial

completo, por lo que no hablaremos de todos en detalle. En cambio, te damos pistas para cada uno, siguiendo nuestra visión más general, así como ejemplos del tipo de sonidos que puedes utilizar para "controlar" todos. Incluso si te va el estilo neoyorkino de Jay-Z o Puffy, o el más tradicional de Dilated Peoples, nada mantiene la música tan fresca como la fusión, así que ¡no dejes de aprender de todos ellos!



Info

Estilos Hip-hop:

Escuchas recomendadas

Old School electro:

Afrika Bambaataa & The Soul Sonic Force – *Planet Rock*

Clásico fiestero: Sugar Hill Gang – *Rapper's Delight*

Pionero de rimas:

Grandmaster Flash & The Furious Five – *The Message*

La historia del *hip-hop*

Equipos clásicos y cómo recrearlos

ANTES

Roland TR-808

Este clásico de Roland ha sido, y todavía es para muchos, la caja de ritmos más importante creada para el *hip-hop*. Incluso hoy, no hay nada que rellene un bombo como un *kick 808* añadido por debajo. Puede que por su aspecto pareciera una caja de ritmos de juguete, pero con relación a su sonido, era contundente como ninguna.

HOY

No se ha actualizado recientemente, pero Propellerhead Rebirth fue uno de los primeros emuladores de instrumentos virtuales, y debemos decir que es una gran forma de hacerse con ese sonido clásico de Roland.



ANTES

E-MU SP1200

Un clásico: Caja de ritmos y *sampler* todo-en-uno, que hacía sonar cada parte increíblemente con su sencilla arquitectura de 12bit. Su baja resolución en la edición de *samples* proporcionaba un *groove* especial. Es el producto de E-mu que fue fabricado durante más tiempo.



HOY

Para reproducir ese "efecto SP1200", emplea este par de técnicas. Primero, reduce la resolución en bits y la frecuencia de muestreo de tus *samples*. Luego, emula la edición de SP1200, por lo que no uses el *zoom* para editar las formas de onda de tus *loops*; tan sólo fiate de tus oídos...



ANTES



LinnDrum

Esta creación de Roger Linn supuso un verdadero revuelo con su aparición. Bastante cara en un principio, se escuchaba sobre todo en temas de artistas conocidos de música *pop*, pero poco a poco, supo colarse en todo tipo de producciones durante los 80. Tuvo el efecto positivo de generar toda una hornada de *hardware* para *hip-hop* más asequible, como...

Oberheim DMX

Llamada (injustamente) por muchos la "Linn Drum de los pobres", esta Oberheim se convirtió rápidamente en un clásico entre los productores pioneros del *hip-hop*. Incluso hoy, su *sample* de palmadas es todavía muy usado. El *rapper* DMX basó su nombre en ella...



HOY

Muchos bancos de sonidos de ambas cajas de ritmos están disponibles en Internet. Para un efecto más cercano, carga esas muestras en un instrumento virtual con secuenciador por pasos, como Reason ReDrum o G्लाresoft iDrum.



ANTES

Akai MPC60

Creada por el renombrado Roger Linn (como Linn Drum), es posiblemente una de las mejores cajas de ritmos de la historia. Su popularidad se extiende hasta nuestros días, y cada vez que se enciende se produce cierta magia, pues todo suena bien.



HOY

Gran parte del encanto de MPC lo aportan sus *pads* sensitivos, así como el fantástico control sobre el *swing* y el *timing*. Para recrearlo, añade diferentes ajustes de cuantización *swing* a tus patrones rítmicos, y ajusta tu secuenciador para aplicarlos cuando programes los ritmos. Para lograr un efecto más aproximado, hazte con un controlador MIDI provisto de *pads* sensitivos (como Trigger Finger, probado en este mismo número) y transformarás por completo tus *grooves*.

► Dispara un poco tu creatividad con M-Audio Trigger Finger



Info

Estilos hip-hop:

Escuchas recomendadas

Sonido moderno programado:

50 Cent – *In Da Club*

Sonido sucio y 'real':

Ol' Dirty Bastard –

Shimmy Shimmy Ya

Ritmo limpio y preciso:

Fugees – *Ready Or Not*



Ritmos y loops

En el *hip-hop*, lo más importante es el ritmo, así que... ¡muévete!

El ritmo es la base del *hip-hop*. Tanto si te gustan los contundentes ritmos de DJ Premier, como si lo tuyo es el estilo más 'suelto' de Kanye West, has de asegurarte que si no hay nada más sonando, el ritmo por sí solo sea eficaz. Como bromea el actor Chris Rock: "Si el ritmo mola, bailarán toda la noche".

Ya hemos visto que el origen de los ritmos en el *hip-hop* está en el *sampling* de baterías de discos antiguos, el *beatbox* (percusión con la boca) y las cajas de ritmo, por lo que el *hip-hop* producido por ordenador puede sonar algo mecánico, falto de vida. Pero tocar en vivo y una cuantización inteligente puede resolver

ese problema. El mejor truco es mantener la base no muy densa, y cuando tienes un ritmo básico, quita diferentes golpes.

Es muy importante mantenerlo simple. Si te fijas en producciones profesionales de *hip-hop*, verás que es bastante raro que dos diferentes elementos percusivos suenen a la vez –excepto si es una palmada que dobla a la caja, y aun así, hay veces que se alternarán durante un compás o dos entre ambos sonando a la vez y uno u otro individualmente. También escucharás muchas partes en las que un instrumento específico, como un *shaker*, sólo aparece en determinadas partes de un compás, como si los diferentes

instrumentos de percusión fueran tomando cada uno su turno. Esto no es una coincidencia, ya que la cultura *hip-hop* se basa en ese tipo de conexión. Hablemos de DJs, MCs (*rappers*), o *breakers* (bailarines), y siempre habrá una interacción entre unos y otros, lo que se traduce a cada uno de los elementos de producción, incluyendo los ritmos.

Si te parece demasiada información, no te preocupes. Con cada elemento de este tutorial, la clave está en escuchar con atención tus canciones favoritas y tratar de imitar y adaptar algunos de sus trucos y técnicas. Recuerda: La perfección está en la práctica.



Johnny 'Juice' remezcla a Public Enemy

PASO A PASO La batería

Autorización de samples

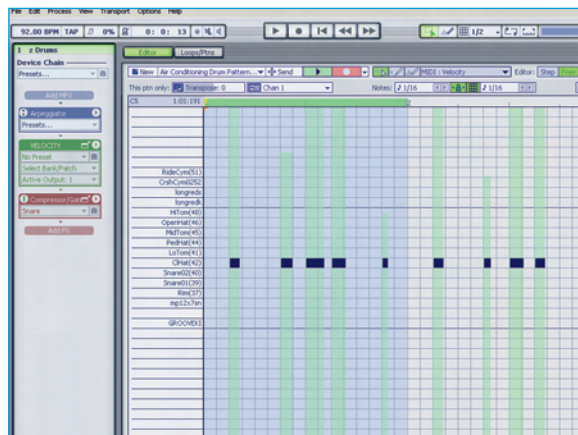
En gran parte de Europa, la autorización y el registro de los *samples* empezó a ser preocupante con la aparición de las canciones del grupo de Rotterdam Jive Bunny, mientras que en EEUU lo hizo de la mano del *hip-hop*.

Ya hemos hablado de la recreación del clásico de Chic, *Good Times*, pero a finales de los ochenta, casi cualquier canción de *hip-hop* publicada incluía muestras de temas *funk* de los 70. Esto llevó a un gran número de demandas y juicios, tras lo cual, un *sample*, antes de ser utilizado, ha de acreditarse y autorizarse.

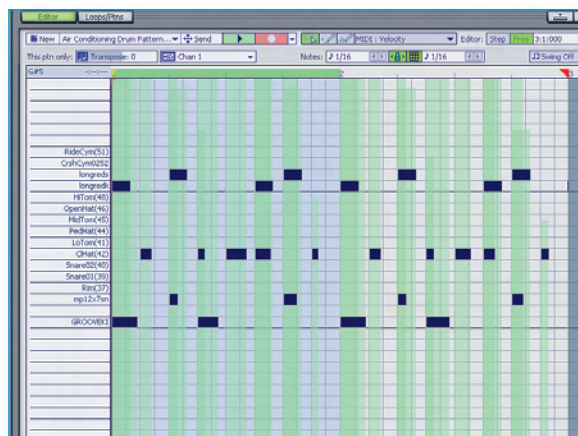
En estos días hay muchos estilos diferentes en el *hip-hop* que usan todo tipo de sonidos sintéticos, pero el arte del *sampling* sigue vivo y coleando.

Nuestro consejo es buscar y obtener la autorización para el uso de *samples* lo antes posible. Esto evitará que te quedes colgado con un tema que no puedes editar porque no te autorizan el uso del *sample* que has utilizado. ¡Es algo que ocurre!

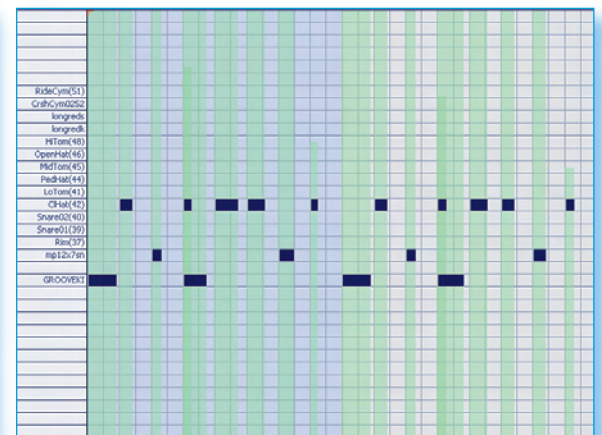
Consigue la autorización tú mismo dirigiéndote al dueño de los derechos (mucho trabajo, pero es barato) o hazlo a través de una agencia para la autorización de *samples*, lo que te costará más pero puede ser el mejor camino si tienes muchos *samples* diferentes, o, simplemente, estás muy ocupado.



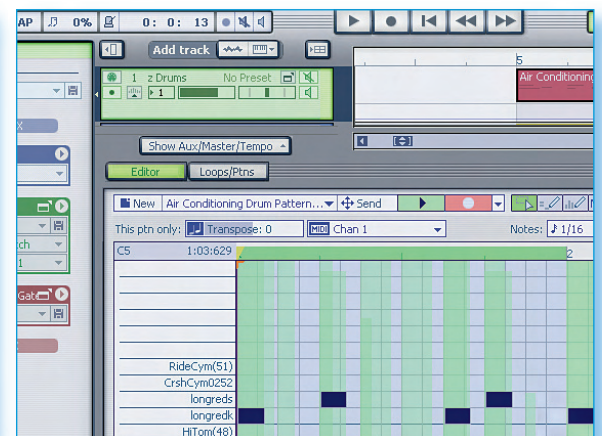
1 Lo primero que hago al programar la batería es grabar un patrón de *charles*. Hago un patrón a corcheas, que luego puedo cambiar, una vez que he programado el resto de los elementos. Para las partes de batería en esta remezcla utilizo *Velocity Drum Sampler* de *Project5*. »



3 Después añado un bombo y una caja sampleados para reforzar los "sonidos de fábrica", lo que hace que el ritmo suene gordo y sucio. Dejo un poco de 'aire' en la cola de sonido, que actúa como 'pegamento sonoro' dándole a la base una sensación de *sampleada*. »



2 El siguiente paso es el bombo y la caja. Los mantengo simples, porque sé que pondré un *loop* de batería por debajo. Comienzo con el *loop* y añado golpes de bombo y caja para reforzarlo. El bombo y la caja son sonidos que reutilizo en bastantes canciones. »



4 El ritmo básico está completo, y listo para ser enviado a la ventana 'Arrange', por lo que salvo el ritmo y pulso *Send*. Más tarde utilizaré este patrón como plantilla para otras secciones de la canción, en donde añadiré dibujos de caja y redobles.

Ritmos... ¿programados o sampleados?

Cuando surgió el hip-hop, podías escuchar secciones enteras de percusión tomadas de clásicos del funk setentero (y muchas pertenecientes a temas más oscuros y olvidados). De hecho, el término 'breakbeat' procede de la palabra 'break', que se refiere a los pequeños solos de percusión que aparecían en temas de James Brown, Isaac Hayes y otros muchos artistas. El hip-hop comenzó con DJs que *scratcheaban* y utilizaban esos breaks, mientras que los MCs (abreviatura de Maestros de Ceremonia) hablaban por encima, lo que evolucionó hacia el *rapeo*.

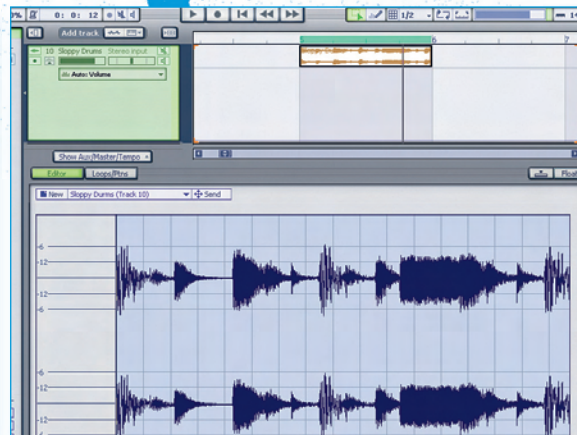
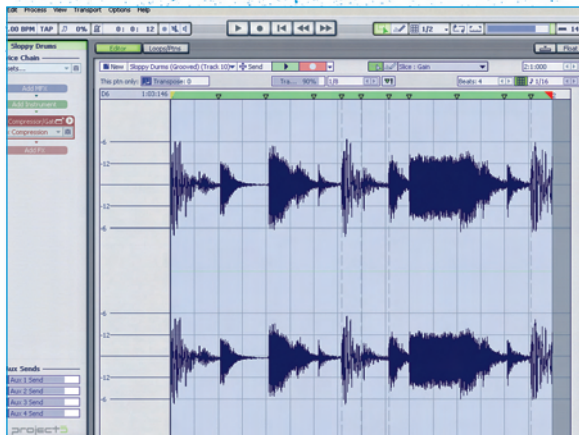
Naturalmente, en esos tiempos, los breaks sampleados eran intrínsecos al desarrollo del hip-hop. Pero incluso desde el principio, muchos temas se construían en torno a cajas de ritmo en vez de loops. Es posible que sí, al principio, los samplers hubiesen sido más baratos, el sonido electro no hubiese existido, pero eran tan poco asequibles que se impusieron las cajas de ritmo.

Hoy, en parte por un deseo de expresión artística y de destacar en un mercado saturado –y en parte para evitar compartir derechos con los artistas sampleados–, los productores tienden cada vez más a programar sus ritmos. E incluso quienes muestrean los loops clásicos suelen tomar uno o dos elementos claves de ellos, para construir sus propios ritmos, con el beneficio añadido de que muy poca gente ha sido demandada por el uso de sonidos individuales (aunque, en teoría, es posible...).

En conclusión, te recomendamos no utilizar el típico break de James Brown, y que construyas tus propios ritmos. En primer lugar, para evitar problemas legales, y en segundo lugar porque los loops clásicos son tan conocidos que mucha gente te va a tomar por un vago que sólo recicla –no colocarás así muchas bases y así no ganarás una buena reputación–. Además, esas bases están trilladas y más pasadas de moda que los peinados de Sara Montiel.

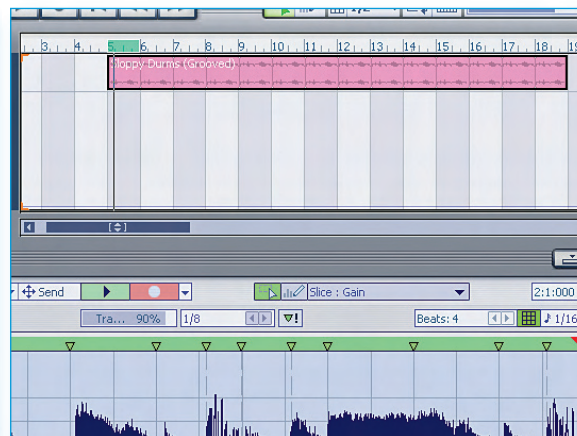
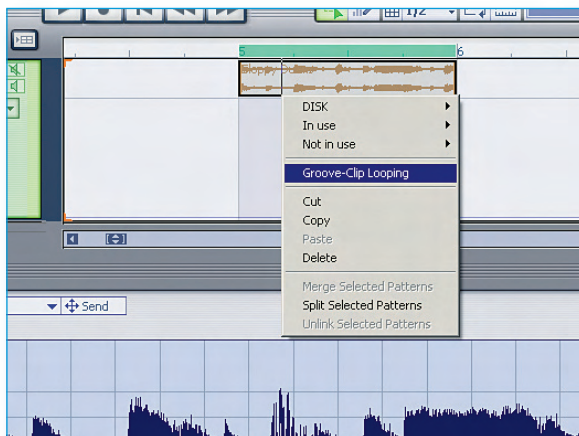
TRUCO **SKI** (de Roc-a-Block)
 Artistas producidos: Jay-Z y otras estrellas del sello Roc-a-Fella
 "Si utilizas samples, trocéalos al máximo. Trata de no hacer loops. Procura aprender cómo tocar un instrumento. Todos los productores deberían saber leer música o al menos tocar algún instrumento".

PASO A PASO El loop



1 Cuando utilizo bases sampleadas, me aseguro que estén libres de derechos, o que sean originales o irreconocibles. Así no tengo que preocuparme por su autorización. Me encantan las baterías 'llenas', por lo que he escogido un break de dos compases lleno de acción. >>

2 Ahora debo igualar los tempos. Mediante 'Groove Clip Looping', Project5 hace *timestretch* automático para igualar el tempo del loop al tempo maestro. Mi loop está salvado como **Sloppy Drums**. Puedes hacer esto con cualquier software "rebanador" de beats. >>



3 Ahora que tengo la base en la ventana 'Arrange', puedo convertirla en un **Groove Clip** pulsando a la derecha del break y seleccionando **Groove Clip Looping**. Esto iguala el tempo del loop al tempo maestro sin afectar a su tono –el principio que tienen los ficheros REX–. >>

4 Necesito que el loop vaya hasta el final del tema, por lo que pulso al final del archivo y lo arrastro hacia la derecha. Esto crea un loop indefinido. Cuando añada voces y otras cosas, arreglaré el loop con relación a la canción. Fíjate que ahora el clip dice que está 'Grooved'. >>



Johnny 'Juice' remezcla a **Public Enemy**

Melodías, stabs, samples y sintes

Como cualquier otro estilo musical, el *hip-hop* debe tener ganchos...

Info

Estilos hip-hop:

Escuchas recomendadas

Melodía de sinte: Lil Jon & The East Side Boys – *Get Low*

Samples cortados:

Nas – *Nas Is Like*

Sampling descartado:

LL Cool J – *Ain't Nobody*

TRUCO

Don Juan
Artista producido: The Fugees, Refugee Camp
"Utiliza lo que suene bien. Prueba. Experimenta, y asegúrate de que las voces suenan gruesas y con presencia".



Melodía o bajo. Sería difícil decir en cuál de los dos deberías comenzar a trabajar, porque la magia del *hip-hop* se esconde en su simplicidad; hay grandes temas que a veces tienen una línea de bajo sin melodía, o viceversa. Y a veces la línea de bajo es la melodía.

La mayoría del *hip-hop* se crea utilizando *samples* como los estribillos musicales principales, pero mientras que estas muestras fueron, durante bastantes años, procedentes en su mayoría de grabaciones clásicas,

hoy lo hacen de discos mucho menos conocidos, o están procesados y/o editados. Ya no vale con samplear una sección de un éxito de los ochenta y ponerle debajo simplemente un bombo y una caja, está muy visto.

El *hip-hop* sigue siendo una disciplina basada en *samples*, pero también hay muchos temas excelentes que se fundamentan en el uso de sintes. Si has escuchado *Milkshake* de Kelis, sabrás lo bien que puede sonar una línea sintetizada si está acompañada por la base correcta.

Lo que siempre hay que tener en mente es no sobresazonar el plato que estás preparando. Si algo hay que sacar en claro de este tutorial es que el *hip-hop* debe ser simple pero efectivo, por lo que trata siempre de restar notas o secciones antes de añadir más. Y recuerda, el *hip-hop* se basa también en unir elementos en teoría dispares –Run DMC utilizando *Walk This Way* de Aerosmith, por ejemplo, así que no te cortes y experimenta. Incluso un solo de arpa o de banjo pueden construir una excelente base *hip-hop*, si están en las manos correctas.

PASO A PASO Sintetizadores y otros elementos musicales

Johnny 'Juice' remezcla a Public Enemy

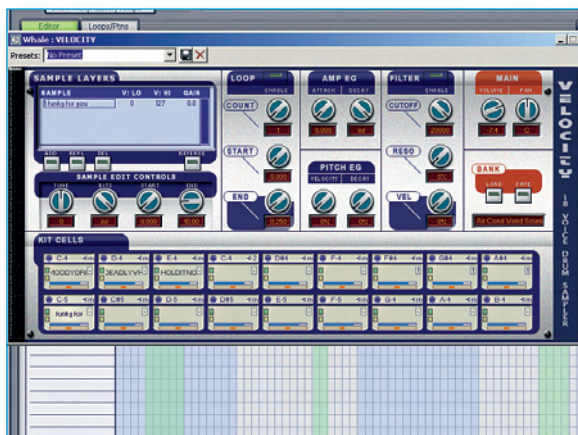
¿Qué clase de sonidos?

Como ya hemos comentado, cada día hay más bases de *hip-hop* que utilizan sonidos de sintes. Desde Fabolous a Missy Elliott, pasando por Snoop Dogg o Fat Joe, todos tienen temas que utilizan los sintes como instrumento principal.

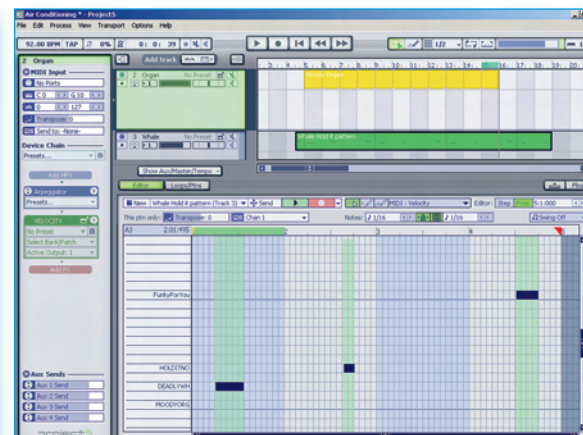
Pero no olvides que esto no significa que agarres cualquier sinte *soft* clásico y que le des al botón de arpeggio. Mantén los sonidos limpios, claros y, sobre todo, oscuros!

Otros sonidos clásicos incluyen casi cualquier preset del antiguo módulo E-mu *Vintage Keys* (aunque algunos están ya sobreutilizados), violines y derivados, sonidos tipo campana e instrumentos de cuerda (estos se prestan a patrones sincopados y cortados).

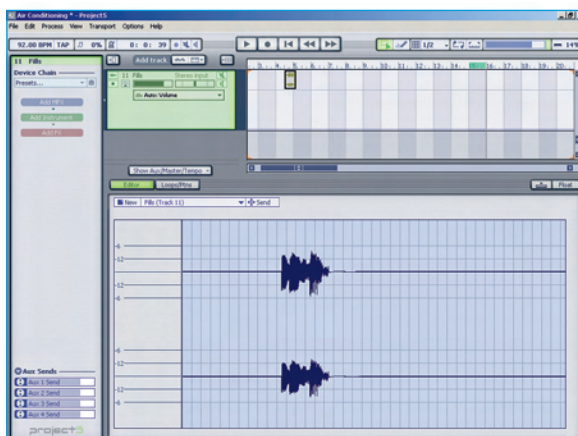
Un instrumento clásico que también puedes utilizar es un *sample* a lo largo de un teclado. Prueba utilizando un *stab* de metales de un disco de *soul* que elijas y asígnalo a tu teclado MIDI, desplegándolo en un par de octavas.



1 Me encantan los *samples*, y en este tema voy a usar una muestra vocal. Comienzo con la frase '*Funky for you!*' que tiene un toque *blues*. ¡Nada le da más vida a tu base que un cantante de *blues* hablando mierda! Lo secueno con 'Velocity Sampler' de *Project5*. >>



2 Añado también un extraño *hit* de violín de una película de *kung-fu*, otra muestra vocal (un '*Hold it!*' de toda la vida) y un acorde de órgano sesentero. Los secueno en un patrón y los envío a la ventana 'Arrange' para ser añadidos como parte de la base. >>



3 Tengo todas las piezas en la ventana 'Arrange', están *loopeadas* y luego copiadas y pegadas, de modo que comiencen después de cada estribillo. La base está preparada, así que importo un redoble que dará paso a los estribillos y a las estrofas. >>



4 Durante la *intro* y los estribillos, quiero añadir un sonido extraño, por lo que abro *PSYN II* de *Project5*. Comienzo con el patch *Check The Amp Man* y lo toqueteo un poco, y consigo un sonido que es lo suficientemente molesto como para hacerme sentir bien!

▲ Elige bien tus partes de sinte para asegurarte el 'groove' correcto

PASO A PASO
El bajo en su sitio

El bajo

(¿cuán grave quieres sonar?)

Muchas notas, saltarán o inexistente... ¡depende de ti!

Mientras que otros estilos musicales están basados siempre en los altos y los bajos (en términos de frecuencia, queremos decir), el *hip-hop* trabaja definitivamente de la cintura para abajo, ya que se basa en medios con pegada y envolventes graves. Cuando escuchamos un tema de *hip-hop* bien producido en un *club*, los graves sacuden los cimientos del local, incluso más que en otros estilos de baile, ¿te has fijado?.

Hay tres razones principales que explican por qué el *hip-hop* puede tener esa carga brutal de graves sin que suene sucio. En primer lugar, el *tempo* es lento, dando más espacio para que cada nota respire. En segundo lugar, la producción *hip-hop* es más simple, a menudo bajo,

Info

Estilos hip-hop:
Escuchas recomendadas
Bajo simple para estribillo cargado:
Beyonce & Jay-Z – *Crazy In Love*
Bajo funk saltarín:
Outkast – *Hey Ya*
Sin bajo de ningún tipo: Snoop Dogg feat Pharrell – *Drop It Like It's Hot*

TRUCO
Daniel 'D Kartel' Kartel
Artistas producidos:
Snoop Dogg, Juvenile, C-Murder, Pimp C
"Los músicos deberían pensar más como programadores y los programadores deberían pensar más como músicos cuando hacen *hip-hop*. Cambia siempre tu enfoque al escribir música. No te quedes en una sola forma de hacer las cosas".

LA CLAVE DEL BAJO HIP-HOP ES MANTENERLO SIMPLE Y ORIENTADO CASI SIEMPRE A LOS SUBGRAVES

batería y poco más. Y en tercer lugar, las líneas de bajo suelen tener menos notas que en otros estilos, y a veces están tocadas en una octava tan baja que apenas se distinguen entre sí.

Naturalmente, hay una gran cantidad de sub-elementos en el *hip-hop* (como te contamos más adelante), y el bajo suele utilizarse hoy como simple refuerzo de una base, por debajo, o al final de cada dos compases, creando otro *groove* dentro del ritmo. En otras palabras, la regla de oro para bajos con potencia y pegada en el *hip-hop* es tratarlos como otro elemento percusivo más, en vez de como un instrumento melódico. Y como con cualquier otro patrón rítmico, muchas veces es más importante lo que no suena que lo que sí lo hace...

¿Qué tipo de bajo?

No es sencilla la respuesta a si debes tocar muchas notas o no, y depende mucho del estilo de *hip-hop* que estés produciendo. Si lo que estás haciendo

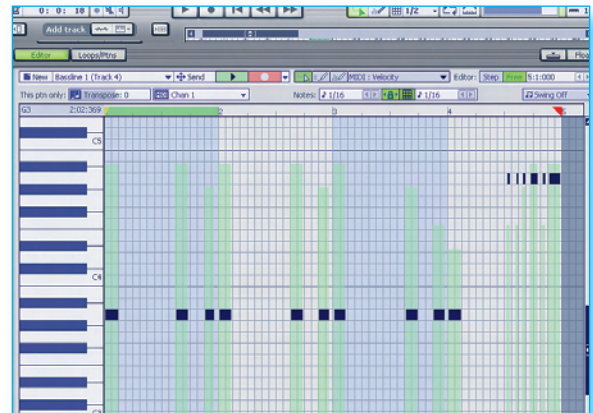
son bases rápidas al estilo Pharcyde, utiliza líneas de bajo bastante saltarinas. Del mismo modo, si metes un *sample* de un disco, puedes basarte en su línea de bajo original. Pero, en la mayoría de los temas de *hip-hop* contemporáneo, la línea de bajo es bastante simple. Si hay cualquier tipo de melodía tocada o *sampleada*, el bajo la acompaña en determinados puntos. Otro truco muy utilizado es emplear golpes de subgraves al final de cada dos compases, y añadir un bajo completo en el estribillo. De hecho, en ocasiones podemos encontrarlos con bases que no tienen ningún tipo de bajo.

Finalmente, y dedicado a todos los fumetas, Cypress Hill y otros artistas del mismo tipo fueron pioneros en el uso de una línea de bajo relajada y rodante. Otra forma a tener en cuenta.

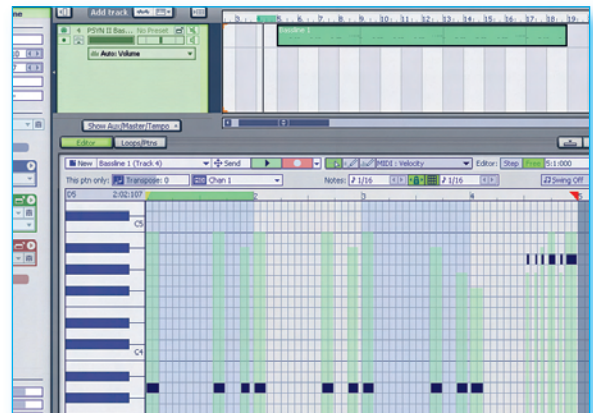
En resumen, la clave en el bajo *hip-hop* es mantenerlo simple y orientado casi siempre a los subgraves. Escucha los temas que te recomendamos, y fíjate en sus bajos...



1 Para este tema quería un bajo que sonase algo antiguo, por lo que he elegido un sonido como el del bajo de Akai S-900 tan utilizado en muchos clásicos del *hip-hop* de los 90. Cargo el *patch Hollo Synth* de PSYN y manipulo el LFO hasta que consigo el tono profundo que estoy buscando. >>



2 Ya que la batería está bastante cargada, utilizo las notas de bajo como acentos. Voy a usar pequeños golpes de voz y otros sonidos, por lo que el bajo ha de respirar. Programo un *loop* de cuatro compases (básicamente, acentuando el bombo), hasta el final del patrón, en donde lo subo una octava y toco una ráfaga de notas sincopadas. >>



3 Es hora de salvar el patrón y enviarlo a la ventana 'Arrange'. Lo nombro *Bassline 1* y pulso *Send*. En la página 'Arrange' puedo pulsar y arrastrar en la parte derecha de esa pista para hacer un *loop* de forma automática. Ahora, avancemos...

Info

Estilos hip-hop:
Escuchas recomendadas
Sonido directo:
Biz Markie – *Just a Friend*
Procesadas:
Eminem – *Without Me*
Llenas y duras:
Ice Cube – *You Can Do It*

Técnicas vocales

Una vez que tenemos la base, es momento de grabar unos versos...

Si la clave del *hip-hop* es crear un *groove* adecuado, el segundo elemento más importante es encontrar la base adecuada para cada vocalista. Hay innumerables estilos de "rpear", que van desde el estilo melódico de Common hasta los agresivos gritos de Lil' John. Y los estilos diferentes se adaptan a distintos vocalistas. Esto no quiere decir que si tu base tiene un *loop* de arpa no deberías utilizar una voz potente y callejera sobre ella –muchas veces, ese tipo de contraste funciona magníficamente y consigue un gran

efecto– pero si tus *beats* son realmente duros y los *samples* oscuros, un *rap* relajado no suele ser la mejor opción. Elige tus contrastes con cuidado!

El ritmo que tiene el MC puede tener también un gran impacto en tu pista. Si es posible, intenta que los vocalistas improvisen o escriban sobre las bases que ya tienes. Incluye un par de paradas de percusión y edita los *beats* que les des, y trata de que haya elementos que vayan entrando y saliendo según rima el MC, para que se animen en su interpretación. Los buenos MCs utilizan

esas pausas para enfatizar palabras y frases, y del mismo modo, los que tienen muy buen estilo no pararán de escupir sus metáforas y rimas bien armadas durante todo el tema. Lo que hay que recordar es que la interpretación es lo más importante en el *hip-hop*, tanto como lo sería en un concierto de *rock*, desde la evolución de la base y su programación, hasta los constantes cambios de estilo. Tus bases serían el escenario, por lo que si alteras su organización, la interpretación se adaptará y lo seguirá. Ya lo sabemos... suena algo pretencioso, pero ¡funciona!



Johnny 'Juice' remezcla a **Public Enemy**

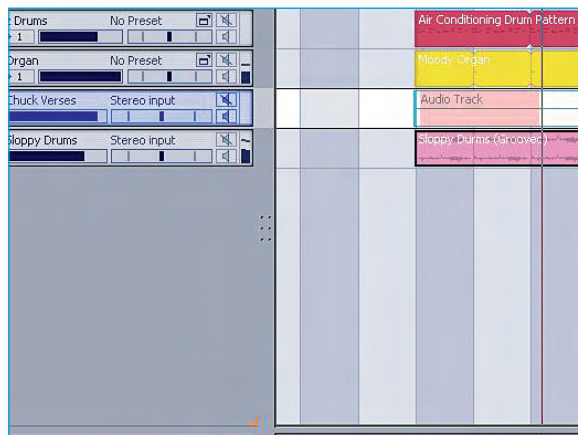
¡Consigue un previo!

Si bien en **cm** siempre nos centramos en las soluciones "todo en uno" por ordenador, hay algunas piezas *hardware* insustituibles para el *hip-hop*. Las escuchas y el micro son ejemplos obvios, pero hay otras cosas que no se pueden emular por completo en un ordenador. A la cabeza de esta lista, estaría un previo de micrófono de calidad.

Aunque hay muchos interfaces de audio en el mercado que hacen este trabajo de forma admirable, creemos que realmente nada se acerca a la calidad que ofrece una unidad de válvulas al conectarse entre tu micro y tu entrada. Y con muchos previos provistos de salida óptica, la calidad sonora es impecable.

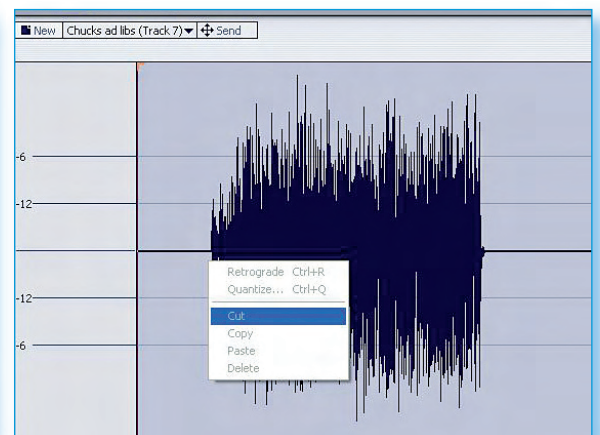
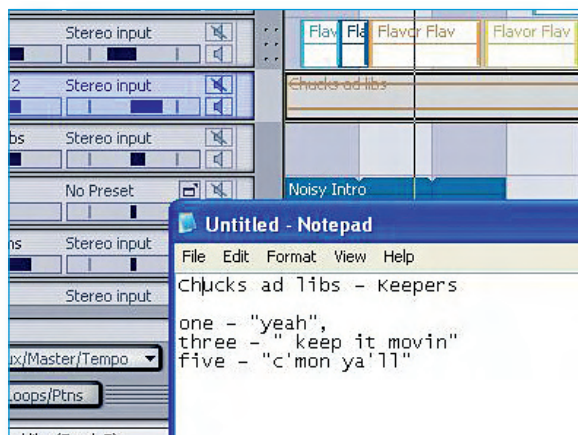
No se trata sólo de calidad de sonido, también hay consideraciones prácticas. Cuando grabas voces e instrumentos, muchas veces has de hacer rápidos ajustes, en ocasiones sobre múltiples parámetros. El previo te permite hacer todo esto mientras sigues mirando al vocalista –importante para conseguir la mejor interpretación–. Y como la grabación de voces en un tema suele hacerse en una misma sesión, la ausencia de memorias en los previos no supone un problema.

PASO A PASO Grabando voces



1 Ajusto el nivel de salida del previo de modo que llega hasta -3dBs cuando Chuck alcanza su volumen más alto. Así consigues una pista de voz lo más alta posible, pero sin distorsión. Una toma baja dará lugar a ruido y subiendo digitalmente, pasa lo mismo. >>

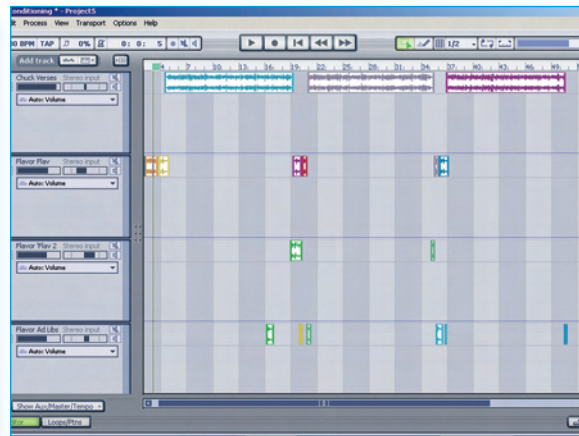
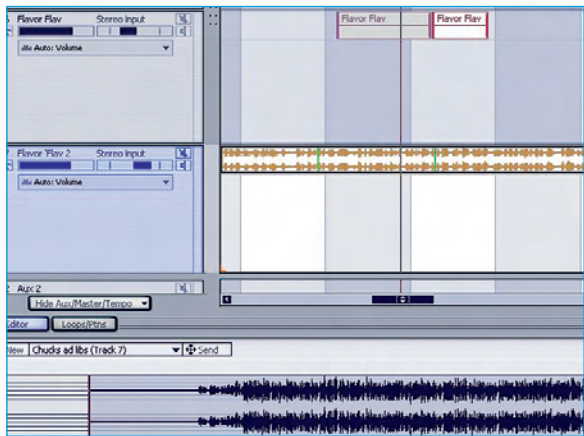
2 Cuando grabo utilizo un canal externo que consiste en un previo de micro y un compresor óptico. Nunca uso EQ al grabar; prefiero experimentar con la colocación del micro. Controlo los niveles de Chuck, y le dejo hacer tantas tomas como quiera. >>



3 Una vez que Chuck ha grabado todas las estrofas, hace los apoyos –todos los posibles, para que yo pueda elegir, más tarde–. De todos modos, ese proceso puede ser una pesadez si hay demasiado material para elegir, por lo que suelo hacer anotaciones de lo que sirve de cada toma. >>

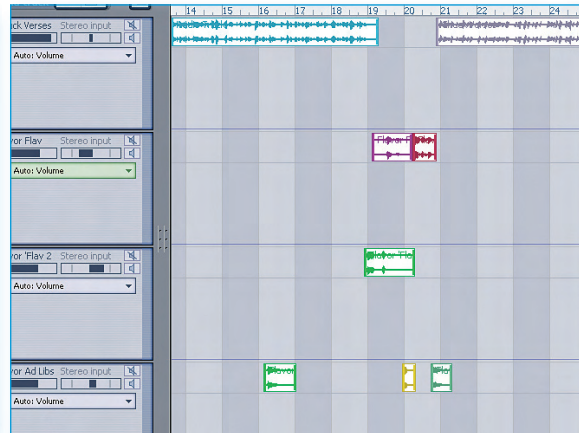
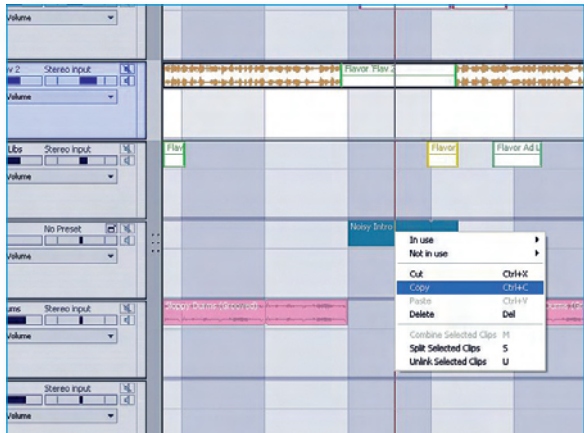
4 Cuando las voces están grabadas, las escucho para elegir la mejor toma. Entonces busco si tiene fallos y trato de intercambiar esas zonas por las de otras tomas que estén correctas. Es la parte que te lleva más tiempo, porque las voces han de sonar como si estuviesen grabadas en una sola toma.

PASO A PASO Coloca las voces



1 Con todas las voces editadas, comienzo el proceso de los arreglos. Calculo la duración del estribillo, si habrá o no un puente, y si meteré alguna parte con *scratch*. Para esta canción opto por un pequeño estribillo cantado por Flavor Flav. >>

2 Coloco las voces de Chuck D. en la ventana 'Arrange' y dejo cuatro compases entre cada estrofa para los estribillos de Flavor Flav. quiero que el ritmo desaparezca durante el estribillo, y que Flav hable un poco de mierda con algún ruido en el fondo. >>



3 La estructura básica del tema adquiere forma. Busco también otros lugares en donde colocar algunos apoyos y trocitos de voz, así como espacios que pueden rellenarse con otros sonidos, como redobles de batería, muestras de voz y extraños ruidos. >>

4 Ya que tengo tantos *samples* de Flav, los coloco en dos canales independientes, que panoramizo a izquierda y derecha, para que los estribillos tengan una sensación caótica. Me inclino incluso por solapar a veces las voces, algo que no se consigue en directo.



Johnny 'Juice' remezcla a Public Enemy

SABOR R&B

Quizá no sea lo más 'real', pero sí te gusta el *hip-hop* y bailar con el sexo opuesto, no hay nada como un buen tema de *hip-hop* con un poquito de R&B. No todo el mundo tiene el número de Beyoncé en su móvil, por lo que tendrás que buscarte la vida. Si conoces a algún cantante, estupendo; para grabarles, utiliza las mismas técnicas de grabación y aislamiento que usarías para el *rap*. La principal diferencia es que, si bien un *rap* puede sonar relativamente bien a través de un micro de *karaoke*, necesitas un equipo bastante profesional para obtener un buen rendimiento de voces cantadas. Igualmente, si tienes partes cantadas en un tema, has de mantener el *rap* sonando limpio también, porque si no puede sonar extraño cuando pases de una a otra parte.

De todas formas, si no conoces a ningún cantante de R&B, siempre puedes utilizar la socorrida técnica de emplear a *cappellas* o CDs de *samples*. Asegúrate en todo momento de obtener autorización si vas a editar algo —o incluso mejor, consigue a alguien para cantar esa sección, con lo que sólo pagarás derechos de autor, en vez de derechos de *royalties*—.

ACCIÓN A CAPPELLA

Si no tienes acceso a ningún vocalista, pero confías ciegamente en tus ritmos, no hay nada que temer. Hay una fantástica forma de hacerse notar en el *hip-hop*... la *cappella*! Se refiere a las pistas vocales de los discos, reproducidas sin ninguna clase de acompañamiento, y por alguna razón los sellos son bastante generosos al editar esas pistas, especialmente en los vinilos —generalmente, como caras B—. Son una gran forma de escuchar cómo suenan tus bases con diferentes vocalistas, y también para darte ciertas ideas de producción. Escucha atentamente tus pistas con voces, y pregúntate: ¿Las bases son monótonas? ¿Están muy cargadas? ¿Tienen fuerza?... Ese tipo de preguntas son más fáciles

de responder si hay una voz encima de la base instrumental.

Conviene recordar que, aunque estén en vinilo o en CD, no puedes utilizarlas

ES UNA BUENA FORMA DE COMPROBAR CÓMO SUENAN TUS BEATS CON DIFERENTES TIPOS DE VOCALISTAS

por la cara y comercializar el producto. Pero, si no obtienes ningún beneficio, nadie va a decirte nada si las utilizas para tu CD promocional. Recuerda también que si utilizas una *cappella*,

te conviene huir de los éxitos más conocidos, a no ser que pienses que tu remezcla es tan buena que iguala o supera al original. Intenta conseguir

materiales más extraños que tenga buenas rimas pero que no sea tan conocido (procura no pasarte, no vayas a hacer algo demasiado extraño) y así la gente se fijará más en tus beats...

▼ Webs para compartir a cappellas: Algo oscuras legalmente, pero muy interesantes



TRUCO Prince Paul
 Artistas producidos: De La Soul, 3rd Bass, Handsome Boy Modelling School, Gravediggaz, Chris Rock, entre otros
 "¿Sabes lo que nunca falla? Shure SM58. Hay algo que hace que, con sólo conectar ese micro y que alguien lo agarre, no notes la diferencia en relación con otros más caros. Quizá algún ingeniero, o alguna rata de estudio te dirá que hay diferencia, pero al típico chaval que escucha *hip-hop* le da lo mismo y te dirá: '¡esas rimas se salen!' "



Info

Estilos hip-hop:

Escuchas recomendadas

Scratch en el estribillo:

Dilated Peoples –
Worst Comes To Worst

Scratch en un break:

Pete Rock & CL Smooth –
The Creator

Uso musical del scratching:

The UMCs – One To Grow On

Técnica scratch

Pon en tus temas el inimitable arte de los platos...

El scratching no supone “rascar” todo lo que suena. De hecho, es el primer tipo de manipulación de *samples* (aunque de modo manual) conocido en el mundo de la música. Cuando un DJ hace *scratch*, reproduce sonidos atrás y adelante a diferentes velocidades, y controlando la salida con el *fader* de volumen, el *crossfader* o el botón *switch*, creando efectos. A lo largo de los años, esas técnicas se han vuelto más y más complejas, y los más grandes DJs que hacen *scratch* en nuestros días (o *turntablists*, su acepción más

contemporánea) tienen las capacidades de un músico, y logran hacer cosas que dejan boquiabierto incluso a aquellos que no les interesa el *scratch*. Pueden crear sonidos, patrones e incluso temas que hacen difícil creer que sólo se originen por la interacción de la aguja con el vinilo en una mano y el botón on/off del *switch* para el audio en la otra.

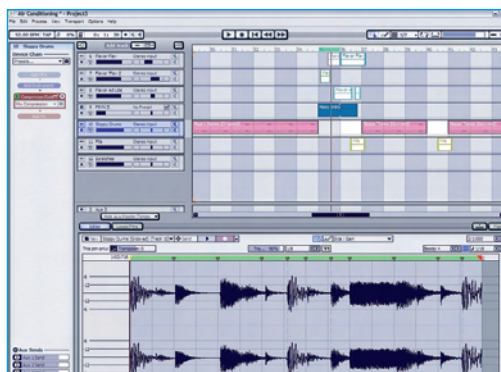
Desde los primeros días del *hip-hop*, los DJs han añadido *scratch* a los temas, y las cosas no han cambiado mucho. Ya sean *scratches* muy altos para ocultar los ‘tacos’ en las mezclas de radio, o un

scratch corto de bombo para introducir un ritmo o como elemento percusivo, o *scratches* con una pequeña muestra vocal para engrandecer o incluso crear un estribillo, el *scratch* es una herramienta muy valiosa. Tan valiosa que la lista de temas inspirados por pequeñas muestras vocales *scratcheadas* sobre *beats* llenaría todas y cada una de las páginas de esta revista. Adelante, pruébalo –incluso si no tienes platos, puedes utilizar *software*-. Y ya sabes: asegúrate siempre de obtener autorización de los *samples* que utilices!

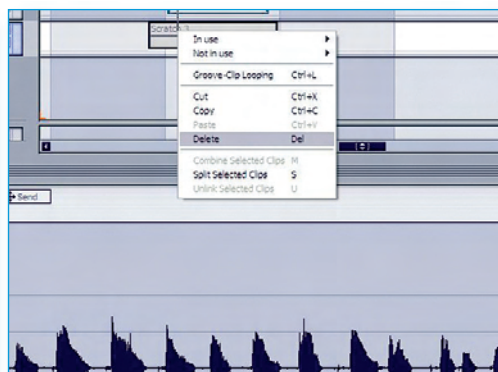


Johnny 'Juice' remezcla a **Public Enemy**

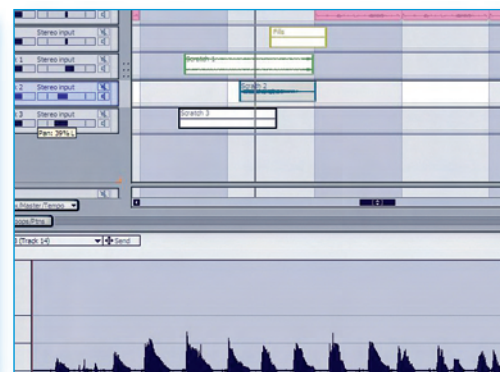
PASO A PASO Coloca los scratches



1 Si voy a incluir *scratch*, busco una parte de la canción que necesite más energía. Generalmente, suele ser después de la segunda estrofa o durante el estribillo. Algunas veces utilizaré un *scratch* como elemento rítmico, casi a modo de guitarra rítmica. >>

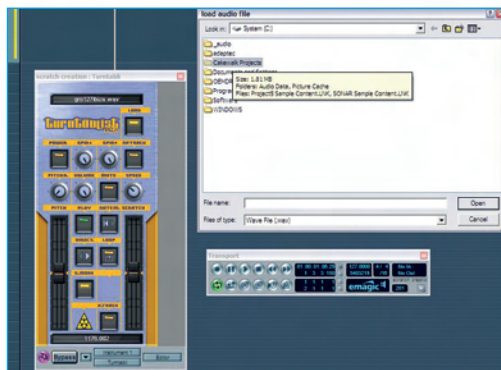


2 Cuando hay más de una pista de *scratch*, el arreglo es muy importante. Es demasiado fácil añadir un *scratch* sobre otro, y que el tema suene demasiado denso y sucio. A veces, menos es más, y yo suelo elegir ese camino más conservador. >>



3 Al arreglar pistas de *scratch*, la panoramización es una buena herramienta para separar la acción y crear una ilusión de movimiento. Esto asegura que las pistas de *scratch* no se pierden en la mezcla y que crean esa especie de ansiedad turbulenta por la que son conocidos Public Enemy. >>

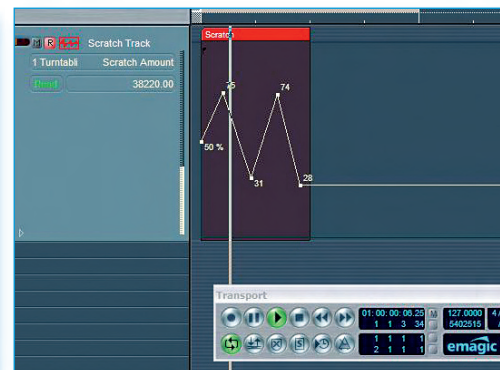
PASO A PASO Scratch con Turntablist Pro



1 Si no tienes platos, pero quieres añadir un poquito de *scratch*, no te preocupes. Abre *Turntablist Pro* (que incluimos en la carpeta **Librería** del CD) y carga el *sample* sobre el que desees actuar (incluso si no tienes platos, ¡ahora puedes hacer *scratch* con sonidos que no tienes en vinilo!) >>



2 Utiliza la rueda de *pitchbend* para practicar tu *scratch*. Entonces, abre la automatización de la pista del secuenciador en la que tienes *Turntablist Pro* para grabar tus movimientos. Dibuja una nota MIDI, habilita el *sample looping* del *plug-in*, apágalo y ajusta el **Sequencer Mode 2**. >>



3 Pulsa *play* y graba tus *scratches*. Cuando termines, verás los datos, que puedes ajustar y manipular. Puedes también cortar las partes MIDI y colocarlas en diferentes lugares para obtener unos patrones más complejos, y añadir tus *scratches* a otras partes del tema >>

Info

Estilos hip-hop:
Escuchas recomendadas
Edición efectiva:
Busta Rhymes – *Woo-hah!*
Estructura energética:
Joe Buddens – *Pump It Up*
Intro agresiva: The Beatnuts
– *Reign Of The Tec*

Arreglo y estructura

Un arreglo simple y efectivo es esencial en hip-hop...

Dejemos clara una cosa desde el principio: los arreglos en el hip-hop son simples. *Intro*, estrofa, estribillo, estrofa, estribillo, estrofa, estribillo, *outro* –y como mucho

un cambio antes de algún estribillo, sobre todo en temas con algo de R&B–.

De vez en cuando, te encuentras con temas en los que todo entra desde el principio, pero lo normal es que haya una breve introducción, con uno o varios vocalistas presentándose y explicando por qué esa canción 'te va a dejar flipao' o lo que se les ocurra para provocar expectación. ¿Y sabes qué? ¡Funciona! Recuerda que antes de 'rappers' se hablaba de MCs (abreviatura de Maestro

de Ceremonias) cuya misión era calentar a la audiencia y despertar su interés. Ten esto presente cuando trabajes en tus producciones.

Otras variaciones de *intro* y *outro* incluyen *skits* (verborrea satírica), y en estos días hay cierta tendencia hacia el fundido en el final de los temas hip-hop. Con tu ayuda, nos gustaría cambiar esto y involucrar a los finales en condiciones!

Así que, es momento de avanzar hacia el proceso de *mástering* ¿no? Pues va a ser que no... Si crees que todo lo que necesitas para un buen arreglo de hip-hop es secuenciar unas cuantas veces tus estrofas y estribillos, y entonces fundir la música al final del tema, estás en un grave error, amigo. El verdadero arte de los arreglos en el hip-hop reside en la edición y las pausas. Sigue leyendo...

EL ARTE REAL DE UN GRAN ARREGLO DE HIP-HOP ESTÁ EN LA EDICIÓN Y LAS PAUSAS...

Todo está en la edición...

Uno de los trucos más efectivos en un arreglo de hip-hop es poner y quitar elementos en el último compás o en el último golpe de una sección. Esto ayuda a enfatizar las voces, así como puede destacar una rima especialmente interesante o divertida.

La historia de este tipo de edición tan cortante, puede remontarse a los tiempos en que el hip-hop se hacía en vivo con dos platos y una mesa de DJ. Y como todas las técnicas de producción en hip-hop, este truco está designado para acentuar el groove y el rollo general del tema.

Los elementos que desaparecen pueden ser cualquiera, desde el bajo, a los samples, el ritmo –o incluso todos excepto uno de ellos–. La clave está en construir algo excitante y mantener el interés del oyente. Esta clase de trucos funciona

especialmente bien en la pista de baile, en donde la gente baila con las pausas y canta los fragmentos de rima correspondientes. Un buen ejemplo más o menos reciente es el tema de Q-Tip, *Breathe & Stop*, y un ejemplo más clásico es *Ruff Ryder's Anthem* de DMX, que tiene pausas que marcan las frases 'Stop, Drop', y eso es exactamente lo que hicieron millones de personas en clubs de medio mundo.



TRUCO Prince Paul
Artistas producidos: De La Soul, 3rd Bass, Handsome Boy Modelling School, Gravediggaz, Chris Rock, entre otros
"Para grabar scratches, pasará la mesa a través de un compresor para asegurarme que no produce picos. Depende del tipo de scratch que desee grabar: Si quiero un sonido áspero, no lo comprimo en exceso, pero si lo que busco es un sonido que se mezcle bien con la base, lo comprimo bastante antes de que entre en el ordenador, para que así se mezcle incluso mejor con el resto de los instrumentos".

Voces muestreadas y skits

Si quieres asegurarte que tus canciones destacan y atrapan al oyente, no hay nada como utilizar un *skit* antes o después del tema. El primer álbum de Wu-Tang Clan estaba lleno de *samples* de películas de artes marciales Shaolin, intercaladas con secciones en donde los miembros del grupo hablan sobre varios temas



de TV y radio de los 50, y cualquier película de gangsters que se te ocurra.

En este punto, otra cosa interesante que podemos añadir son efectos de sonido –ya sea una espada desenfundando, coches que chocan o helicópteros– es interesante incluir pequeños trucos que enfaticen la pista de voces.

Hagas lo que hagas, asegúrate bien de que cuadra con la canción. No tendría sentido colocar una *intro* humorística antes de un tema serio de gangsta rap, ni tampoco una frase violenta de Al Pacino de la peli *Scarface* antes de una canción de amor con tintes R&B.

Una cosa más: ¿Hay que recordar de nuevo lo de registrar los *samples*? ¿Lo has hecho ya, No?... ¡Excelente!

3 FEET HIGH AND RISING (DE LA SOUL) MOSTRABA UN SHOW FICTICIO ENTRE CADA UNA DE SUS PISTAS

(bastante retorcidos por lo general, todo hay que decirlo).

Otros ejemplos clásicos incluyen el primer disco de De La Soul, *3 Feet High And Rising*, que tenía una especie de concurso de pega entre canciones, y el tema *Sooperman Lover* de Redman, que incluía un cuestionario durante el cual deja a la entrevistadora bastante "impresionada".

Otro material bastante utilizado son los discursos de Martin Luther King, que provienen en su mayor parte de programas

TOP 5 ÁLBUMES & SKITS

- 1 **REDMAN**
WHUT? THEE ALBUM
- 2 **WU-TANG CLAN**
36 CHAMBERS: ENTER THE WU-TANG
- 3 **DE LA SOUL**
3 FEET HIGH AND RISING
- 4 **GRAVEDIGGAZ**
6 FEET DEEP
- 5 **TIM DOGG**
PENICILLIN ON WAX



NOTAS SOBRE ARREGLOS

Sigue esta simple guía para colocar los arreglos en su sitio...

PISTA 01

Hay un patrón de batería en bucle, excepto en los compases 17 y 27, donde hay un patrón alternativo que tiene un redoble de batería. Esto separa un poco las cosas.

PISTA 02

Nuestra pista de órgano está en las dos primeras estrofas y desaparece casi por completo en la tercera, enfatizando así las voces cuando se acerca el fin del tema.

PISTA 04

El bajo deja de sonar al principio de la tercera estrofa, para conseguir un efecto. Reaparece sonando solo, sin ningún otro instrumento, en este punto.

PISTA 06

Sólo hay algo mejor que un cantante de *blues* hablando mierda: ¡Flavor Flav soltando tralla! Sus voces están colocadas de una forma bastante libre.

PISTA 09

La pista de sintetizador rellena la intro y el estribillo, proporcionando unión al tema.

PISTA 10

Nuestro *loop* de batería desaparece en la segunda y tercera estrofas, para no liar las cosas cuando la batería programada se hace más complicada.

PISTA 11

Los redobles acentúan la entrada a las estrofas, así como el final de la canción y la reaparición del *loop* de batería.

Info

Estilos hip-hop:
Escuchas recomendadas
Sucia pero efectiva:
Wu Tang Clan – *Protect Ya Neck*
Mezcla 'en tu cara':
Ice Cube – *It Was A Good Day*
Mezcla moderna:
50 Cent – *Candy Shop*

Artanist (De los Heatmakers)
Artistas producidos: Diplomats, Fat Joe, Lil' Flip
TRUCO
"Asegúrate que tus sonidos de batería tienen la EQ correcta. Los buenos sonidos de batería son cruciales en los discos de hip-hop. También cuida sus niveles, para que no distorsionen, pero que tampoco sean muy bajos".

Locuras de mezcla

Para que tu tema pegue a lo bestia, debes esmerarte con su mezcla...

El sentido común nos dice que temas más complejos con multitud de elementos requieren un mayor talento a la hora de mezclar, pero lo contrario suele acercarse más a la verdad. Las mezclas minimalistas corren el riesgo de sonar vacías o "pequeñas". En el hip-hop, el problema es que una reverb o delay excesivos ensucian las mezclas y obstaculizan esas bases que te has currado, así que mejor evitarlos.

Y si crees que eso es algo problemático, considera también que los elementos más utilizados en el hip-hop

tienen a ocupar las mismas dos secciones del espectro de frecuencias: los medios (centrales y superiores) y los graves (generalmente, bajos y subgraves). ¿Te intimida todo esto? No te comas la cabeza, hay sólo unos pocos detalles que debes cuidar.

En primer lugar, mezcla varios bombos para que tengan a la vez peso y pegada. Si tu línea de bajo se oye, pero los bombos no, trata de subir el bombo de más pegada, antes que reducir el volumen del bajo o meter otro bombo más gordo que ensucie la mezcla.

Después utiliza el viejo truco del rock, consistente en bajar unos cuantos dB en las frecuencias ocupadas por tus voces, generalmente, el rango de 300Hz a 3kHz. Te darás cuenta de que, si cortas un poco las frecuencias de tus instrumentos en ese rango, sonarán fuertes y definidos.

Finalmente, lo más obvio, si no consigues que un sonido encaje en la mezcla... ¡reemplázalo!

Así que, con estas perlas del conocimiento en el bolsillo, veamos cómo somos capaces de aplicarlas en la mezcla de nuestro remix...



PASO A PASO En la mezcla



¿Gordo o brillante?

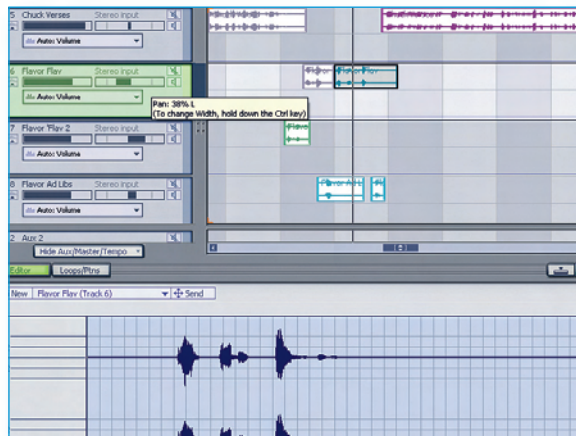
Como ya te hemos indicado a lo largo de este tutorial, depende básicamente del tipo de tema hip-hop que estés haciendo. No nos limitaremos sólo a decirte esto, sino que veremos algunos ejemplos...

Gran parte del estilo más sintético y orientado al R&B –Missy, por ejemplo– es mucho más brillante que el hip-hop más duro, pero, aún así, no es tan brillante como otros tipos de música dance. El legendario productor Dr. Dre ofrece mezclas brillantes –comparadas con el resto de música hip-hop, pero sin sacrificar nunca las frecuencias de rango medio y bajo–.

Aunque generalizar es un riesgo, podemos decir que la tendencia actual es hacia una producción enérgica y con pegada, no tan sucia como en la vieja escuela. Un gran ejemplo de esto serían los temas producidos por The Neptunes, que han trabajado con todo el mundo, desde Nelly a Snoop Dogg. Para conseguir un sonido más vivo y analógico, deberías dejar a un lado el exceso de agudos y centrarte en las frecuencias medias. La prueba verdadera y definitiva son tus oídos, por lo que es mejor que tengas a mano un buen puñado de temas con el sonido que andas buscando, para comparar.



1 Empiezo a mezclar cuando aún estoy grabando. Suena raro, pero a mí me funciona. Suelo tener una idea bastante clara de cómo quiero que suene un tema, antes de apretar el botón 'rojo', por lo que, según grabo, voy ajustando los niveles y panoramas básicos, y añado un compresor al ritmo principal, utilizando el ajuste **Snare**. >>



3 Siguiente paso: pulir y afinar los panoramas de la voz de Flavor Flav. Panoramizo las múltiples frases del estribillo para que entren y salgan, dando movimiento a ese estribillo. Más tarde volveré a ellas para asegurarme que no interfieren con nada que añada a posteriori. >>



2 Hay mucha información en la mezcla, por lo que pongo un excitador en la voz de Chuck, para darle vida. Con los años, la voz de Chuck se ha hecho más profunda –ahora tengo que cortar algunos graves y empujar un poco las frecuencias medio-altas y las agudas–. Aquí, añado un excitador con el ajuste **Bright Acoustic**. >>



4 Por último, compruebo que el nivel general del máster nunca exceda los 0dB, para asegurarme que no sobrepaso el headroom de mi mesa. Para estar en un terreno seguro, reduzco el volumen 4dB. Esto proporciona margen de acción al ingeniero de mástering.

Métodos de *mastering*

'Juice' cuenta por qué cree que el *mastering* es para los expertos...



▲ El estudio de Johnny tiene la batería más pequeña del mundo

La **masterización** es un paso crítico en la música comercial. Mucha gente puede grabar y mezclar en su estudio casero, e incluso hacer una masterización básica para probar algún tema en un *club*. Pero, creo que el *mastering* de discos y CDs comerciales es un asunto que debe dejarse a los profesionales. El ingeniero de *mastering* está ahí para corregir errores que hayan podido producirse durante la mezcla. Algunos estudios de *mastering* se han especializado en *hip-hop*, como Masterdisk y Frakford/Wayne.

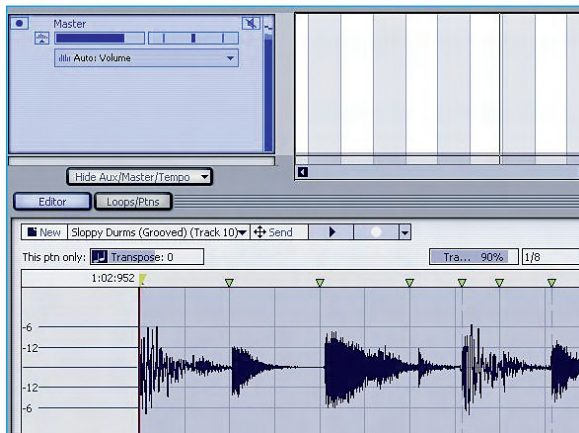
"En Frankford/Wayne estaba el legendario Herb 'Pump' Powers Jr; Rock Box de Run DMC y Roxanne - Roxanne de UTFO son un par de ejemplos de temas clásicos que él masterizó. En los 70 y los 80, el disco de 12" era una herramienta esencial de *marketing*, utilizada por los DJs para apoyar el álbum de un artista. Estos maxis estaban masterizados más 'altos' que los LPs porque había mayor distancia entre surcos, y inadme masterizaba con más graves que Herbie! "En Masterdisk estaba Tony Dawsey, conocido por trabajar con

Info

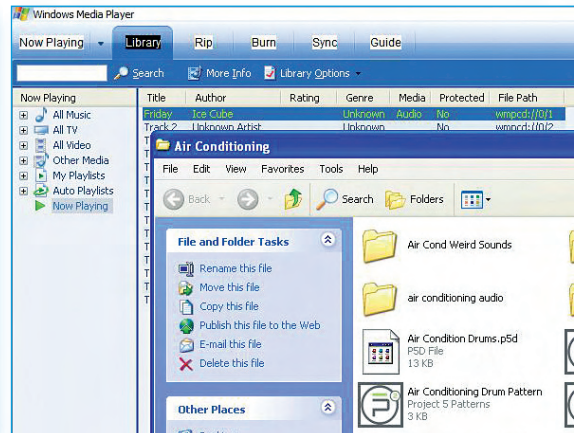
Estilos hip-hop:
Escuchas recomendadas
Mástering limpio y enérgico:
Notorious B.I.G. - *Big Poppa*
Mástering exagerado:
Cypress Hill - *I Wanna Get High*
Mástering con pegada y potencia:
The Game feat. 50 Cent - *This Is How We Do*

algunos de los nombres más populares del panorama actual. Ha masterizado el *Blueprint* de Jay-Z, *It's Dark And Hell It's Hot* de DMX, así como proyectos de Method Man, Gang Starr, Cam'Ron y otros.
"¿Qué hace a estos ingenieros tan buenos a la hora de masterizar *hip-hop*? Ambos tienen gustos musicales muy amplios, a la vez que les encanta la música. Aman el *hip-hop* ¡lo viven!"

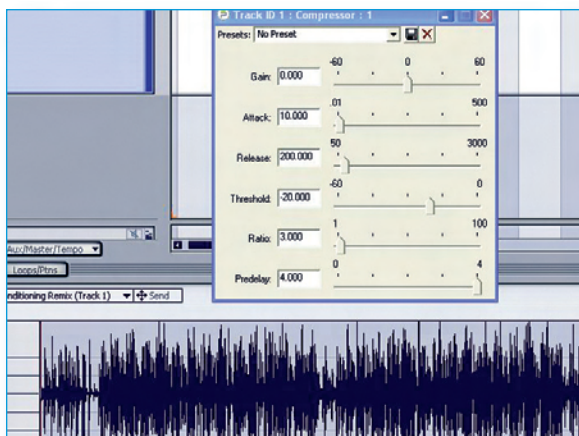
PASO A PASO Masterizando la mezcla final



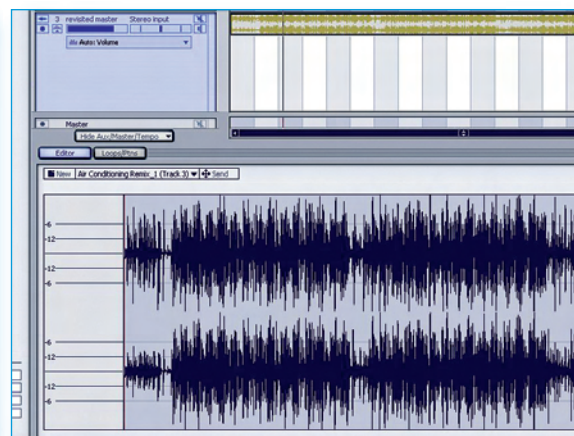
1 Cuando hagas tu mezcla, deja espacio y margen para que el ingeniero de masterización haga su tarea -si el tema está mezclado muy "alto", no tendrán rango dinámico suficiente para trabajar-. Y conserva una versión sin masterizar, por si acaso. >>



2 Suelo comparar mis mezclas con los de CDs del mismo estilo. A veces prefiero un sonido sucio en la onda de la vieja escuela. Pruebo mis mezclas en el coche, en un "loro" normal, en mi equipo e incluso en el móvil, y veo si todo se ha trasladado bien. >>



3 Sé prudente. Es fácil dejarse llevar, especialmente cuando tienes a tu alcance montones de *plug-ins* que deseas probar. Un recurso que suele sobreutilizarse es la compresión: un poco ayuda, pero si te pasas de la raya, no hay nada que el ingeniero pueda hacer. >>



4 Concédete un par de días tras la mezcla, y vuelve a revisarla más tarde. Puede que escuches cosas que se te escaparon en un principio. Unos oídos frescos son tu mejor arma, y con el *software* musical de hoy, siempre tienes rellamada total.



Johnny 'Juice' remezcla a **Public Enemy**

TRUCO Reign Maker
Artistas producidos: Ludacris, Jagged Edge
"Mezcla tus temas lo más bajo posible y asegúrate de tener un buen ingeniero de *mastering*. Incluso si sólo haces CDs de bases, intenta que estén masterizados".

TRUCO Johnny 'Juice' Rosado
Artistas producidos: Public Enemy
"Esto lo saqué de Chuck D. ¿De qué sirve tener 45 temas acabados si no están publicados? Abre una página web. Coloca tus temas en alguna parte. Haz CDs caseros y repártelos en los conciertos. Si sólo estás apilando temas a la espera de ese contrato con una multi, acabarás esperando sentado en tu estudio casero, con un montón de temas que nadie escuchará jamás".