

Audio Digital, una aproximación a los procesos creativos

- Perfiles a los que la tecnología les ha cambiado la vida
 - **El productor de habitación**



- **Nathan Fake** tiene 20tantos años y una exitosa carrera como productor de música electrónica. Trabaja en su casa, en Norfolk, y publica en un sello de londres. Ha tenido varios éxitos.
- El más sonado: *The Sky Was Pink*
- Herramientas: laptop + soundcard, teclado midi, sampler y, sobre todo, talento. Software: protools, qbase
- www.nathanfake.co.uk
- www.myspace.com/nathancake
- www.bordercommunity.com

Audio Digital, una aproximación a los procesos creativos

- Perfiles a los que la tecnología les ha cambiado la vida
 - **El músico aficionado**



Josep María Marco tiene treinta y tantos años y es profesor de una universidad. En sus ratos libres canta en **El Gordo de Minnesota**, un grupo de amigos que hacen pop rock desde Badalona.

Cuando llega a casa inspirado conecta su guitarra a su ordenador y graba su idea. Después envía lo que ha grabado a sus amigos para que lo valoren.

Herramientas: PC, guitarra, soundcard, secuenciador

Su mayor logro: poder combinar su trabajo y su afición sin desatender sus responsabilidades familiares

<http://perso.wanadoo.es/jmarcosimo/>

- (cc) Reconocimiento-No comercial-Compartir – Carlos Albaladejo - www.albaladejo.net

Audio Digital, una aproximación a los procesos creativos

- Perfiles a los que la tecnología les ha cambiado la vida
 - **Los músicos a distancia**



Jimmy Tamborello lleva muchos años publicando discos de pop electrónico con un estilo muy personal. Después de colaborar con **Ben Gibbard** (cantante de **Death Cab for Cutie**) en una canción propia decidieron hacer un disco a medias

Durante el proceso nunca se vieron, cada uno trabajaba en casa y se enviaron los resultados por correo postal.

Su éxito *Such Great Heights* es mundialmente conocido

Herramientas: PC, guitarra, soundcard, secuenciadores, samples, sintetizadores. .

<http://www.postalservicemusic.net/>
www.jimmytamborello.com
<http://www.deathcabforcutie.com/>

Audio Digital, una aproximación a los procesos creativos

- Perfiles a los que la tecnología les ha cambiado la vida
 - **El profesional del audio**



Antoni Colomer tiene un pequeño estudio de audio en Barcelona. Se dedica a la restauración de sonidos, a la grabación de locuciones, a la secuenciación de discos y a otros trabajos audiovisuales.

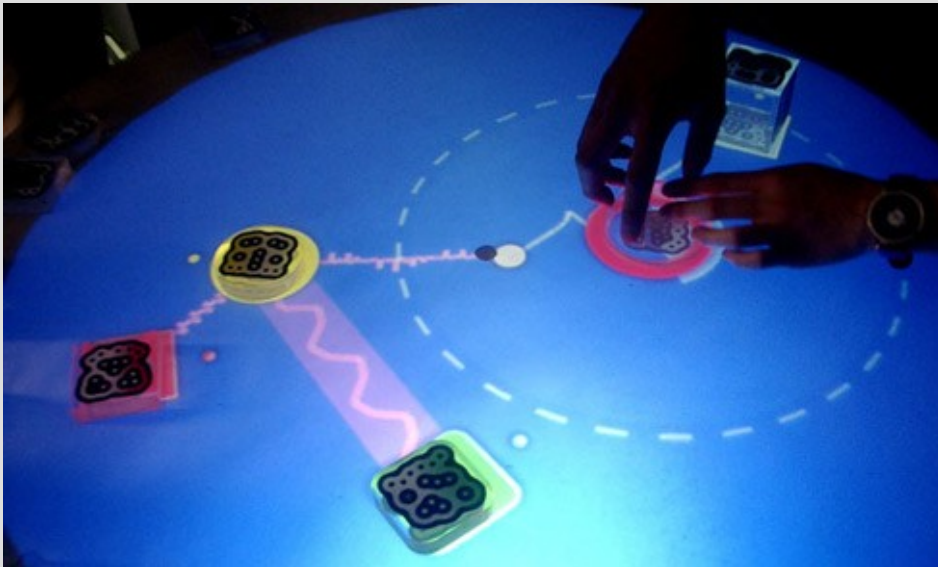
También utiliza el estudio para grabar sus propias ideas musicales en compañía de sus amigos

Herramientas: cabina insonorizada, ordenador mac, mesa de mezclas, instrumentos musicales y software como protools.

Hace 10 años su trabajo no hubiera sido tan rentable

Audio Digital, una aproximación a los procesos creativos

- Perfiles a los que la tecnología les ha cambiado la vida
 - **El profesional de la informática**



Sergi Jordá es Doctor en Informática y profesor de la Universidad Pompeu Fabra.

Ha inventado Reactable: “un instrumento musical electrónico dotado de una interfaz tangible basada en una mesa, e inspirado en los sintetizadores modulares de los años sesenta”.

El éxito de su propuesta ha conseguido que artistas como Björk le encarguen un ejemplar, a pesar de que su precio es muy elevado, ya que no se produce en serie.

<http://mosaic.uoc.edu/entrevistas/sjorda0207.html>

<http://mtg.upf.edu/reactable/>

Audio Digital, una aproximación a los procesos creativos

- Perfiles a los que la tecnología les ha cambiado la vida
 - **El melómano reconvertido a DJ**



Carlos Albaladejo no es músico, sino un gran amante de la música. Su desmedida afición le ha llevado a acercarse al mundo de la música desde varias perspectivas: gestor cultural, productor de eventos y el más divertido, DJ.

Compra discos y los digitaliza para poder pincharlos con su laptop, pero no tiene problema en utilizar archivos digitales para lo que no puede conseguir en formatos físicos

Utiliza un laptop, una tarjeta de sonido y el software Traktor DJ Studio

No es su profesión, pero pincha habitualmente y se divierte mucho con ello.

www.myspace.com/drgonzoisnotadj www.gonzolog.net

- (cc) Reconocimiento-No comercial-Compartir – Carlos Albaladejo - www.albaladejo.net

Audio Digital, una aproximación a los procesos creativos

- ¿Qué más hay? Los videojuegos no son sólo para jugar



Yes Robot es un grupo de Barcelona. La base de su música tiene algunos años: utilizan videoconsolas como Game Boy para tratar sus sonidos y hacer sus propias canciones.

Como Yes Robot hay quien utiliza **Guitar Hero** (Playstarion) como interfaz para componer.

Pronto aparecerá en el mercado **Rock Band**, un videojuego como Guitar Hero pero con una instrumentación más completa.

Masaya Matsuura ha trabajado para Nintendo durante años. Su cometido ha sido el desarrollo de juegos musicales en los que el usuario puede componer melodías a través de una estructura de arcade.

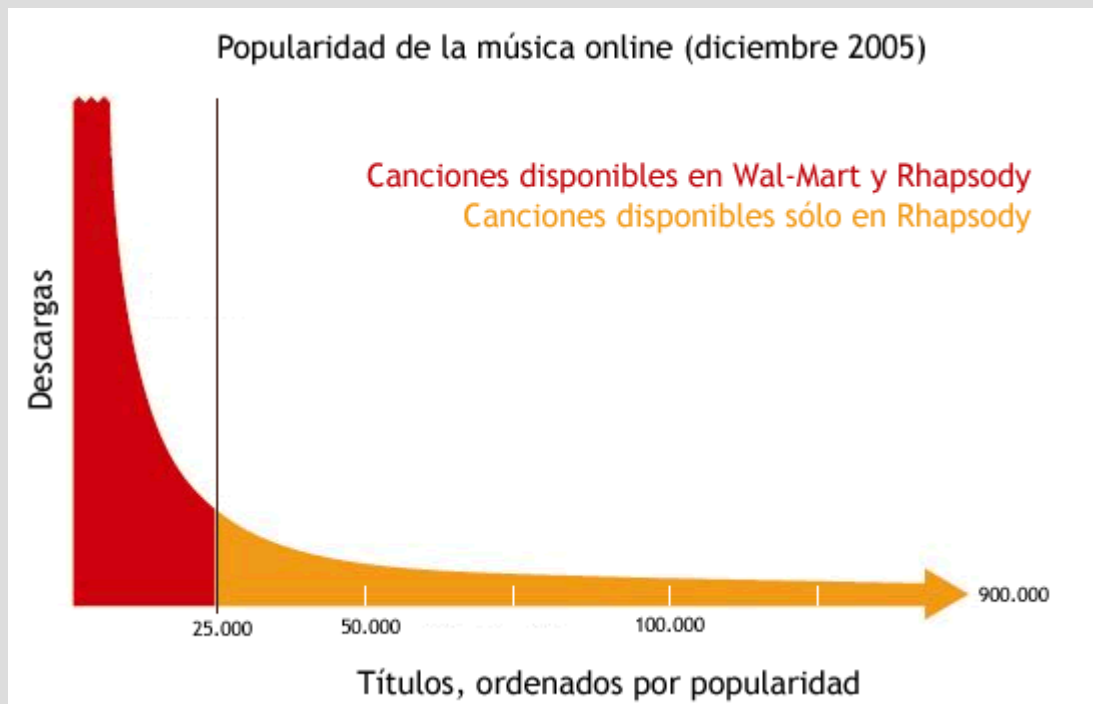
<http://www.yesrobot.net/home.htm>

<http://www.nanaonsha.com/>

- (cc) Reconocimiento-No comercial-Compartir – Carlos Albaladejo - www.albaladejo.net

Audio Digital, una aproximación a los procesos creativos

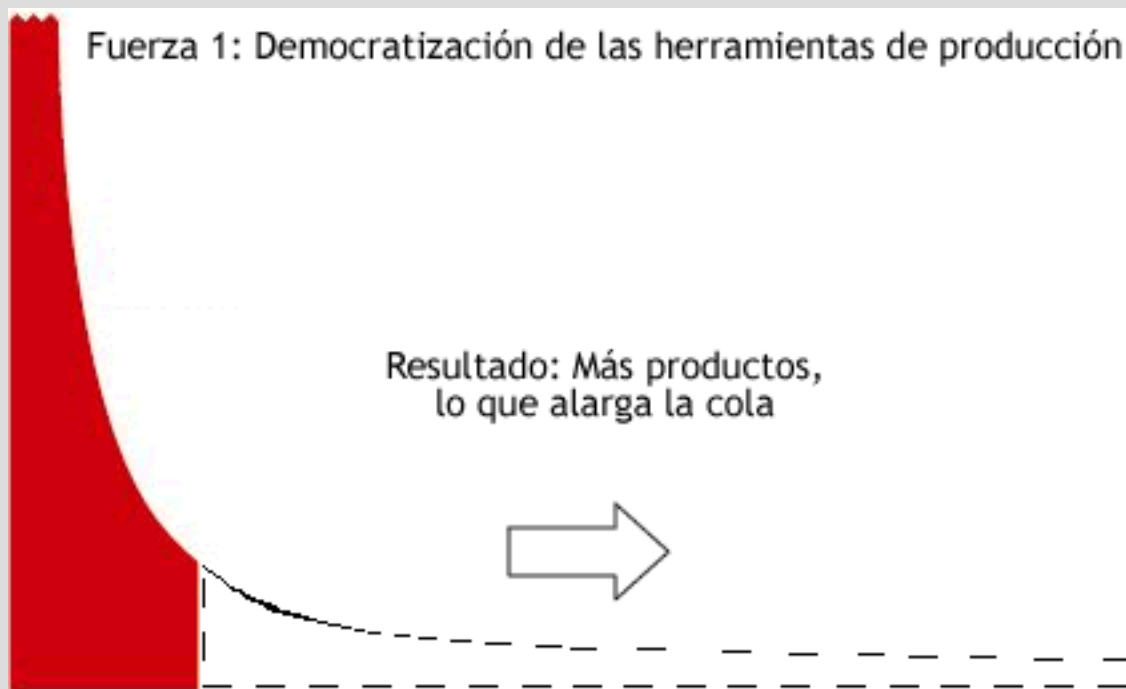
- Entonces, ¿qué está pasando? La Teoría de la Larga Cola



- Los *hits* mandan
- Los *hits* siguen mandando, pero menos
- El público se dispersa, formando nichos de mercado
- La era de la conectividad y las opciones infinitas
- 98%

Audio Digital, una aproximación a los procesos creativos

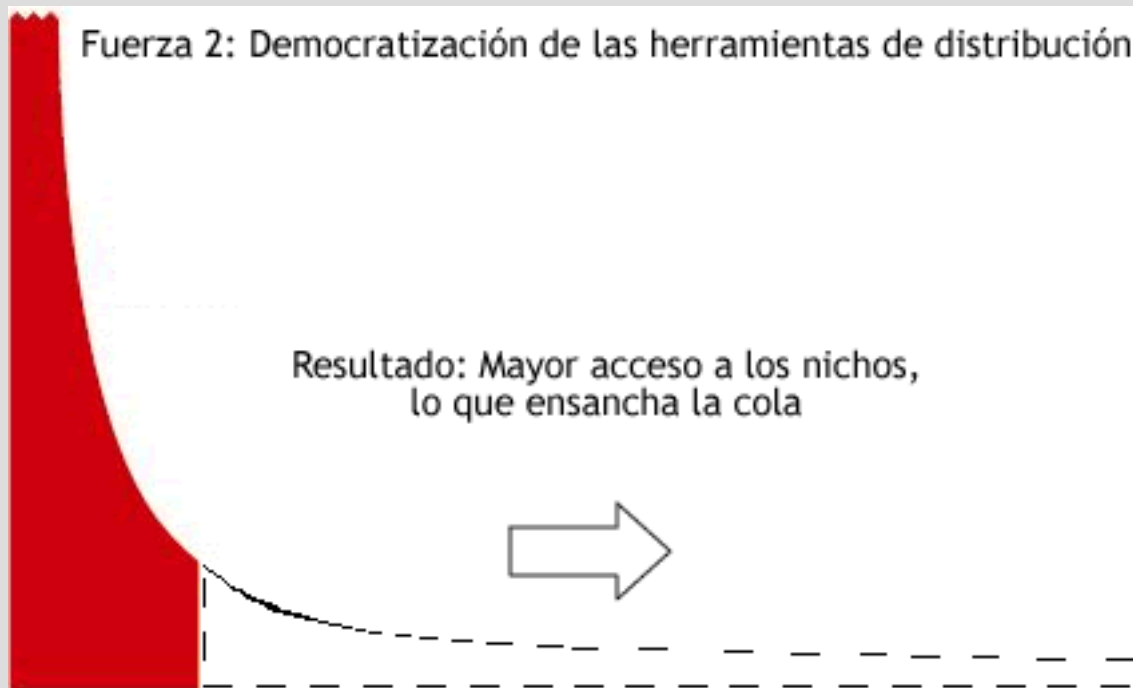
- Bueno, ¿ pero cómo está pasando?
- Las tres fuerzas de la larga cola



- Tecnología barata y ubicua
- Un mundo de productores
- Prosumidores y proamateurismo

Audio Digital, una aproximación a los procesos creativos

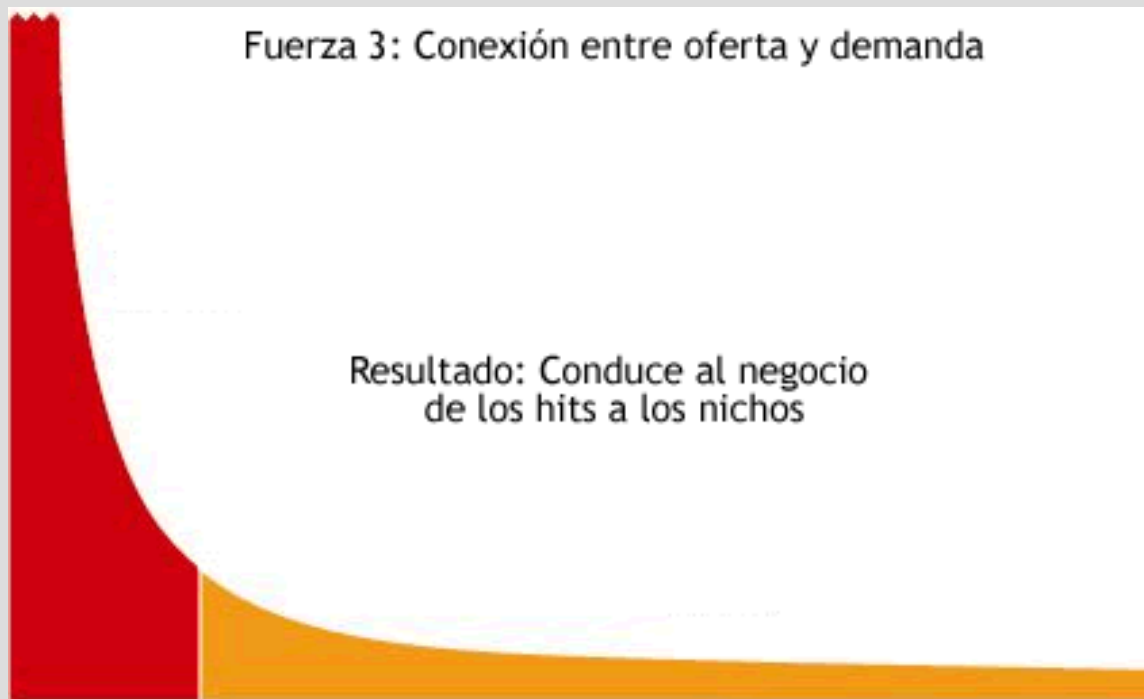
- Bueno, ¿ pero cómo está pasando?
- Las tres fuerzas de la larga cola




- Llegar a más gente por menos dinero
- Un mundo de agregadores:
 - de bienes físicos
 - de bienes digitales
- publicidad y servicios
- de información
- de contenido generado por comunidades de usuarios
- Híbridos vs. puramente digitales

Audio Digital, una aproximación a los procesos creativos

- Bueno, ¿ pero cómo está pasando?
- Las tres fuerzas de la larga cola



- Fabricar hits para vender música
- ¿Cómo se vende ahora?
- El caso de Reprise Records – Warner:
- Un fallo: Bonnie McKee
- Un acierto: My Chemical Romance
- Los filtros mandan



Audio Digital, una aproximación a los procesos creativos

- Y por último, ¿qué va a pasar?