



Entrevista a los fabricantes de plugins
 por Guillermo Cides

Wave Arts

El arte de hacer plugins

Recientemente hemos contactado con un nuevo Stickista llamado Rob Martino.

Rob es un entusiasta de las 12 cuerdas y sus primeros pasos compositivos los ha dado realmente bien. En nuestras cartas de intercambio de información descubrimos que Rob no sólo se dedica al Stick, sino que es uno de los desarrolladores de los conocidos plugins Wave Arts! Si bien es una empresa pequeña (sólo dos socios), estos plugins son populares en el mundo del sonido y están siempre en continuo perfeccionamiento. Aprovechando nuestro acercamiento a Rob decidimos hacerle una entrevista para hablar acerca del mundo del software, tan de moda en esta época, pues los plugins de audio son usados cada día por millones de músicos en todo el mundo en la creación de la música hecha en casa. Quisimos preguntarle a Rob acerca de cómo impactaba en su empresa el uso de Internet y la problemática de que muchos de estos programas sean compartidos y crackeados habitualmente por usuarios en la red.

Esto, y varias cosas más, dieron lugar a la siguiente entrevista.

Glosario de términos:

Si aún estás llegando al mundo del software y de Internet, estos términos te serán de utilidad.

Software: Todos los programas que usas en tu ordenador y que son "virtuales", es decir, que no son físicos.

Hardware: La parte física que trabaja en relación con tu ordenador, por ejemplo una tarjeta de sonido, o un compresor a válvula. Los "fierros" que utilizas para grabar habitualmente. Muchos de ellos van asociados a programas en algunos casos.

Plugins: Son los efectos con que modificarás la señal de audio (delay, reverbs, etc.). Los hay de todo tipo y funciones.

Peer-to-peer: También llamado Persona-a-persona, es un sistema que te permite compartir archivos en Internet. Significa que puedo bajarme el programa que está en el ordenador de otro usuario. También existen los cracks de muchos programas, por lo que es relativamente sencillo encontrar los cracks en la red y pasarlo a otro usuario. Que lo uses o no depende de la moral de cada uno.

Interfaz de usuario: es la forma en que el plugin se visualiza en tu ordenador. Además de la estética, influye la practicidad y la accesibilidad a los controles.



Entrevista a Rob Martino

Stick Center: Hola Rob. En primer lugar, cuéntenos cómo es que has llegado a tocar el Stick, y qué otros instrumentos tocas.

Rob Martino: He tenido un poco de experiencia con otros instrumentos (flauta, piano, guitarra, bajo) y no podía decidirme en cuál concentrarme. En otras palabras, ¡No era muy bueno en ninguno de ellos! Conseguí mi primer Stick hace aproximadamente 10 años... Me pareció la mezcla perfecta de bajo y guitarra, pero resultó ser un instrumento muy diferente de lo que esperé. Realmente no era un bajo combinado con la guitarra, sino un nuevo instrumento, en particular, bien situado para el arreglo de solistas. Pero considerando que yo ya estaba enfocado a un sonido de guitarra y de bajo en mi música, terminé tocando uno de los primeros NS/Sticks que se hicieron.

Lo toqué por un tiempo porque era más bien un bajo regular, pero podías hacer tapping allí. Hace un par de años conseguí mi primera guitarra acústica, y esto me inspiró muchísimo debido al

rico y natural sonido que tenía. Por primera vez me interesé más en las composiciones de un instrumento solista. Éste me dejó pensando en el Stick otra vez...

Todavía quería ser capaz de usar muchas de las técnicas que había aprendido en bajo, guitarra y piano; entonces decidí comprar un Grand Stick de 12 cuerdas y afinar el bajo en cuartas en vez de quintas. En este punto el instrumento se hizo perfectamente lógico para mí y he estado concentrándome en él como mi instrumento principal desde hace poco más de un año.

¿Has encontrado en el Stick una posibilidad para componer?

El Stick es muy inspirador para la composición, y puse las dos primeras piezas de Stick en mi sitio Web. Eran las primeras piezas que yo había escrito en aproximadamente 5 años, sintiéndome frustrado con otros instrumentos. En el Stick es fácil tocar la armonía y la melodía al mismo tiempo, y se pueden conseguir una amplia variedad de sonidos con el procesamiento





Wave Arts

El arte de hacer plugins



de efectos y combinando toda la expresividad que viene con las técnicas de cuerda, como vibrato y flexión. El Stick es un instrumento creativo poderoso.

¿Desde cuándo eres desarrollador de software?

He sido desarrollador de software toda mi carrera, ya que me gradué con un grado de Ciencias

Informáticas en 1994. Pero siempre quería combinar mi pasión por la música con el desarrollo de software, entonces fui a la Universidad Noroeste (Chicago) para estudiar para un Grado de Maestro en la Tecnología de Música en 1998 y después de esto trabajé unos años en la industria de videojuegos (en el departamento de sonido y música de la Midway Games en Chicago).

¿Cómo comenzaste con Wave Arts?

Comencé a trabajar para Wave Arts en 2003. Fue una buena época... Mi esposa Eleanor (quien es también músico) y yo, decidimos movernos desde Chicago a Boston y escuche acerca de Wave Arts entonces, y resultó que había una vacante cuando pregunté sobre posibilidades de trabajo. Estuve muy entusiasmado, porque esto era exactamente la clase del trabajo de desarrollo de software que yo siempre quise hacer.

¿Es difícil organizar una empresa de software por internet?

Wave Arts fue creado por Bill Gardner en 1998. Él trabajó para Kurzweil durante varios años y ganó su doctorado en el MIT Media Lab. Ha hecho importantes cosas en el campo del procesamiento de señal digital (incluso yo había estudiado uno de sus trabajos en Northwestern, jantes de que yo lo conociera!). Él tiene una gran experiencia, particularmente con la reverberación y el sonido 3D, mucho de lo cual influyó para hacer el Panorama (uno de los plugins de Wave Arts que trabaja en 3D) y MasterVerb. Bill hizo el trabajo difícil de organizar la compañía, y debido a su experiencia pienso que había una fundación muy buena para desarrollar la tecnología de audio útil e innovadora. Wave Arts comenzó como una compañía consultora, desarrollando soluciones de audio para grandes corporaciones de electrónica, luego comenzaron más tarde a desarrollar plugins.

¿Crees que Internet ha ayudado a promocionar a las pequeñas empresas? ¿Te ha servido a ti? ¿Llegas a más público?

Sí, Internet ha ayudado mucho... Yo diría que aproximadamente el 95 % de nuestras ventas está basada en Internet. Pienso que si tienes una idea buena y tienes la habilidad de

crear un producto agradable, Internet lo hace más fácil para traer su producto al mundo. Pero, por otra parte, la industria de plugins está muy saturada, ya que cualquiera puede desarrollar plugins y venderlos en su sitio Web.

Entonces el desafío es desarrollar algo único y comunicar a la gente qué ventajas tienen nuestros productos. Mucha gente que está interesada en plugins va a sitios conocidos, como KVRAudio y Harmony Central, entonces tratamos de mantener una presencia en aquellos sitios Web de tecnología de música populares de modo que la gente sea también consciente de nosotros.

¿Cuánto tiempo os cuesta desarrollar un plugin de reverb, por ejemplo la Masterverb?

Bill tiene mucha experiencia en DSP (Procesamiento de Señal Digital) para hacerlo, y esto ¡parece fácil para él! Es un tipo muy inteligente y siempre estoy asombrado de cómo puede desarrollar rápidamente algunos algoritmos. Las matemáticas implicadas en esta clase de tecnología son muy complejas; pero como también tiene un buen oído musical (toca la guitarra), finalmente obtiene una combinación muy buena de habilidades para trabajar. Yo trabajo en los otros aspectos de los plugins: el sistema de interfaz de usuario y la comunicación con la aplicación. Aquellas cosas pueden ser desafiantes también, pero tenemos un buen marco de trabajo en el lugar: el código de DSP es un componente, el código de GUI es el otro, y la comunicación host/plugin para cada formato plugin es otro de los componentes, y ellos pueden estar fácilmente puestos juntos. Una vez que tenemos un plugin que trabaja en un formato (VST por ejemplo), toma sólo unos minutos conseguir que trabaje en todos los otros formatos (AU, DX, RTAS, MAS).



¿Cuáles son las exigencias de los músicos a la hora de probar plugins?

Esto varía según el músico, pero pienso que la cosa más importante es conseguir el sonido que te gusta de la manera más fácil. Es también agradable tener una interfaz de usuario elegante. ¡Y muchas personas también quieren que sea gratis o barato!

¿Es caro desarrollar software? ¿En qué se invierte el dinero?

Si lo miras de un modo rápido, puede parecer barato: alguien con una computadora y un lenguaje de programación desarrollando un plugin VST. Pero para hacer un producto de calidad profesional entran en juego muchos gastos: publicidad, apoyo al cliente, diseño gráfico, ordenadores Mac y PC con instrumentos de desarrollo, y Bill, por supuesto, ¡pagando mi sueldo! También hemos fabricado versiones en cajas de nuestro software que cuesta más dinero. El gasto también puede ser medido en tiempo... ya que como somos pequeños hacemos tanto como podemos (todo el desarrollo de software, mantenimiento de sitio Web, apoyo al cliente, mercadotecnia, etc.) pagando además a profesionales para hacer cosas como el diseño gráfico para la publicidad y la interfaz de usuario.

Hay una teoría que dice que si un software se hace popular entre los músicos, aunque estos no hayan pagado por él, las empresas fabricantes verán duplicadas sus ventas, porque el sector profesional de la industria de la música (estudios de grabación, por ejemplo) utilizan software legal y lo comprarán. Como fabricante de software, ¿crees que esta teoría es cierta?

Es una pregunta interesante. Si solo los estudios profesionales compraran nuestros plugins pienso

que no podríamos sobrevivir. Dependemos de ventas de los músicos que usan nuestro software también, aun si ellos hacen sólo música por afición.

Si cobráramos mucho más dinero y nos concentráramos sobre todo en profesionales tal vez podríamos ganar bastante, pero entonces mucha gente no podía permitirse los plugins. Para una pequeña compañía como nosotros, la piratería puede ser un problema grande, esto es probablemente el desafío más grande para sobrevivir en esta industria.

¡Éste no es un buen negocio para hacerse rico! Cada venta individual es importante para nosotros y nos ayuda a sobrevivir y a desarrollar más productos.

Algunas empresas desarrollan sistemas de seguridad más sofisticados que otros para sus plugins. ¿Vosotros utilizáis sistemas de protección de software?

Usamos un sistema de demanda/respuesta simple. Cuando el usuario instala el software, genera número de ID en el plugin, y el usuario simplemente entra este número y su número de serie (que usted consigue cuando usted compra el software) en nuestro sitio Web y así generará un código para desbloquear el software. Tratamos de encontrar un equilibrio entre un grado de protección que no sea demasiado complicado para el usuario.

En la actualidad, vuestro pack incluye compresores/gate, una potente reverb, un innovador sistema de panorámicos... ¿Estás trabajando en algún otro tipo de plugins además del que ya tenéis?

Acabamos de terminar en estos días la Power Suite 5, por lo que no hemos comenzado a trabajar en un nuevo producto aún, pero pensamos en cosas como una

nueva Convolutional Reverb, análisis de espectro, otras clases de EQ (fase lineal), otras clases de compresión y simulación de amperio de tubo... ¡Hay mucho por hacer!

Tratamos de prestar la atención a lo que la gente quiere y necesita, entonces estaremos siempre abiertos a sugerencias.

¿Cómo es vuestra relación con los artistas? ¿Recibís sugerencias de ellos para desarrollar los plugins?

Tenemos relaciones muy buenas con nuestros artistas, y usamos sus comentarios para ayudar a mejorar nuestros productos. Ya que pasamos la mayor parte de nuestro tiempo desarrollando el software, es muy importante escuchar a la gente que graba y produce la música en un nivel profesional... Nuestro objetivo último es que cuando alguien necesita una clase particular del plugin, como una nueva reverb, las Wavearts son una buena opción.

¿Cuál es vuestro objetivo como empresa?

Nuestro objetivo como compañía ha sido proporcionar alta calidad, CPU eficientes y económicos packs para músicos, y ofrecer el apoyo al cliente después de la venta. Pienso que nuestros clientes tienden a ser muy leales debido a nuestro foco en estas cosas. ¡Como puedes ver, tengo que ser un músico, un ingeniero de software y un dependiente al mismo tiempo!

Es necesario trabajar mucho para lograr ser exitoso en esta industria, pero también es divertido y agradado. Además, es agradable usar algunos de los plugins en los que trabajo en mi propia música. Así como ver a músicos que admiro usándolos también.

¡Gracias Rob!

¡Gracias Guillermo, ha sido un honor haber ser entrevistado por ti!

www.wavearts.com



En el CD de la revista

Audio: Rob Martino - Grand Stick 12 cuerdas

Plugins de prueba: Power Suite 5 de Wave Arts