

GEOMETRY BASS

Integrantes del grupo

Alberto Gómez Castaño

Rubén González Ortiz

Contribuciones

En este caso, ambos hemos estado trabajando juntos en todo momento por lo que los dos hemos estado presentes en la creación de toda la composición.

Nos hemos reunido mediante Discord y la compartición del proyecto a través de github.

Enlace al repositorio: <https://github.com/albgom21/Geometry-Bass>

Para remarcar algo más de donde han venido las ideas del proyecto:

Alberto la melodía de la canción, el primer drop y los paneos.

Rubén las baterías y la integración de los distintos arpegiadores.

Descripción del proyecto

Composición musical de género electrónica/tecno basada en el uso de plugins no triviales como arpegiadores (BlueArp) y sintetizadores que nos ayuden a encontrar un estilo similar a la música de los niveles de Geometry Dash, siendo la música una característica importante de dicho juego. Además del estudio de acordes, escalas, progresiones... utilizadas en el proyecto.

Nuestro flujo de trabajo ha sido el siguiente:

Estudio del plugin BlueArp a través de tutoriales y el propio uso para aprender a usar los apartados/conceptos que presenta en la interfaz.

Búsqueda de plugins que nos proporcionaran instrumentos virtuales con sonidos electrónicos. Empezamos usando Kairatune pero finalmente no nos convenció ya que sus sonidos no cumplían con los requisitos que necesitábamos y optamos por seguir buscando y encontramos Helm. Helm viene con una amplia variedad de instrumentos virtuales organizados por carpetas que nos hizo muy fácil la búsqueda de aquellos sonidos que buscábamos.

Establecer la estructura que usaríamos para la canción. Este punto nos preocupó durante toda la composición ya que no habíamos cerrado el esquema que íbamos a usar.

Empezar a componer melodías en Reaper e ir añadiendo pistas con distintos instrumentos para que el proyecto fuera tomando forma y a partir de ahí comenzar a pulir.

Nuestra melodía principal se basa en la escala Fa menor.

Añadir las progresiones y melodías que luego irán al arpegiador. Para la parte de progresiones utilizamos la escala do mayor (tonalidad mayor) con la siguiente progresión:

I IV V iii (Reposo, semi-tensión, tensión, reposo)

Añadimos la progresión en forma de arpegiador ya que tocarlo con acordes no concordaba con el resto del tema. También, tuvimos que volver sobre el uso que hacíamos del arpegio para que fuera algo más sencillo ya que tras estudiar las composiciones de la música de los niveles del juego vimos que destacan por su sencillez en cuanto a número de notas.

Una vez compuestas las anteriores partes tuvimos que crear transiciones entre las distintas partes de la canción.

Finalmente, añadimos efectos (como ecualizadores, delay, reverb, panning...) con sus respectivas automatizaciones.

Extras: hemos investigado el uso de Ozone 9, un programa que nos ayudaba a realizar un buen control de volumen de todo el proyecto. Al final, lo hicimos de manera manual ya que vimos que nuestro resultado era más acertado a lo que queríamos conseguir.

Tecnología utilizada

Hemos usado Reaper como DAW.

Dentro de Reaper hemos utilizado los siguientes plugins:

- BlueArp (Arpegiador)
- Helm (Instrumentos virtuales)
- Sitala (Batería)
- OrilRiver (Reverberación)
- Reverberación (ReaVerbate), delays (ReaDelay) y ecualizadores (ReaEQ) de Reaper.

Ideas para la posible continuación/mejora del trabajo

Mejora en las transiciones de las distintas partes de la canción. Este ha sido el punto que más nos ha costado ya que no sabíamos como salir de un tipo de melodía para cambiar a otro.

Enriquecer las melodías de lo arpegiadores. Aunque hemos simplificado el uso por las características del tema, creemos que aún se puede mejorar.

Crear un nivel en el juego (con ayuda del editor de niveles que proporciona el mismo juego) adaptado a la canción que hemos creado para ver si realmente se integra de la forma que lo hacen el resto de canciones.