

# ¿Quién mató al sampler?

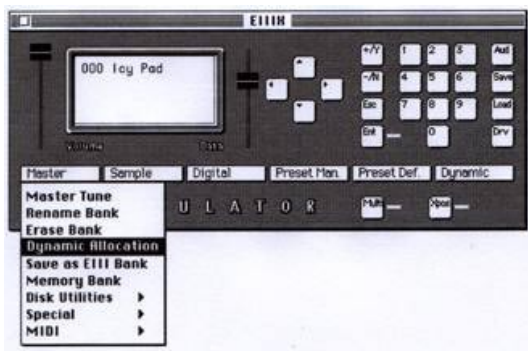
En septiembre del año 2000 escribía en ccapitalia.net (encontrable en la sección de textos) sobre los orígenes del sampler, un curioso cacharrito que sirve para grabar, editar y reproducir audio. Desde entonces hasta hoy han pasado 6 años y de la investigación y curiosidad por tan curioso aparato paso a hacerme la trágica pregunta que da título a este artículo.

En la historia de la música se han perpetrado algunos crímenes famosos, unos más ciertos que otros, como aquel en el que el video mató a la estrella de la radio, el DVD mató al video, el CD mató al vinilo, el mp3 mató al CD... la historia continúa.



Uno de los últimos supervivientes: Akai S3000XL

En esta historia hay un asesinato - el sampler - y un asesino - el software. Líneas de código escritas con maestría sobre ordenadores cada vez más capaces de manejar audio con soltura. Se puede hablar de una desaparición silenciosa, progresiva e irreversible. Primero fueron los "editores", programas diseñados para ayudar a construir y manejar librerías de muestras de los propios samplers en hardware. Unidos a computadores por cordones umbilicales cada vez más finos. Después vinieron los convertidores de formatos específicos, una suerte de traductores universales encargados de permitir el acceso a las colecciones de muestras del resto de marcas comerciales. Y comenzó la fiebre por hacerse con los cientos de CD-ROM que poblaban los catálogos de marcas en juego.



Emulator III remote and librarian software... uuuuu.

Y por fin el sampler en software. El ordenador como sumo sacerdote en el manejo de esos trocitos de audio. La pantalla dando cuenta de docenas de parámetros y procesos. El audio, y en mayor medida el video, son contenidos devoradores de recursos en una computadora. Os propongo un ejercicio de memoria. Si lleváis más de dos décadas manejando ordenadores, posiblemente vuestro primer ordenador no tuviera disquetera (Spectrum, Amstrad, Commodore...) y mucho menos disco duro propio. Las memorias se medían en kilobytes. Y recordaréis los astronómicos precios de esos primeros discos duros o de las ampliaciones de memoria (sic). Hoy cualquier computadora de consumo viene equipada con



Peak - un editor de audio con soporte para samplers hardware



HALion de Steinberg, uno de los samplers en software más populares



Colossus de EastWest - un ROMpler exuberante

cientos de gigas en el disco duro y su memoria RAM se mide también en gigabytes. Si tomamos como referencia que un minuto de audio en estéreo con calidad CD ocupa unos 11 megas... la cuenta es escalofriante.

Por otro lado, los procesadores actuales son capaces de mover bloques de información de 64-bit, unido a unas velocidades de vértigo en el acceso a los sistemas de almacenamiento hacen que el audio almacenado se pueda recuperar de forma casi automática. Bonita paradoja, el término "informática" es un compuesto de "información automática" y en el mundo de audio esto sólo ha sido cierto desde hace relativamente muy poco.

Volvamos al cadáver de esta historia. Los samplers en hardware son máquinas muy curiosas, tienen su unidad central de proceso, su sistema operativo, su memoria RAM... hasta ahí las similitudes con las computadoras. A diferencia, son máquinas exclusivamente dedicadas al manejo de audio, con convertidores de entrada y salida, filtros y procesos de señal (DSP) específicos. Estamos hablando de máquinas que llevan más de 20 años haciendo funciones que sólo los modernos ordenadores pueden igualar, y llegado el caso superar.

El ordenador portátil ha arrancado los samplers de los racks donde vivían hasta ahora. Es difícil ver en los sets de los músicos contemporáneos las conocidas siluetas de los samplers, con sus pantallas retroiluminadas en colores fosforescentes... ahora en un disco duro extraplano conviven miles de sonidos que se manifiestan a través de tarjetas de sonido extraplanas y se muestran en pantallas TFT no menos extraplanas.

La evolución de los actuales samplers en software no se detiene en la adaptación del término clásico del "muestreador". Ha surgido el concepto de ROMpler, o software dedicado a la reproducción de librerías específicas de sonidos. El sampler "troceado" y clasificado a gusto del consumidor. Así encontramos reproductores ROM con sonidos de baterías, bajos, guitarras y por supuesto sintetizadores.



kontakt - otra "bestia parda" en software con soporte multiformato

El concepto ROMpler puede parecer un contrasentido, pues carece de las capacidades más básicas de un sampler, como es tomar muestras. Pero ofrecen una variedad y riqueza difícilmente igualables por la librerías al uso. Es la especialización extrema de la herramienta. Varias empresas dirigen sus esfuerzos a realizar librerías de sonido con una excelente calidad, para posteriormente integrarlas en un software que además de servir de reproductor nos permitirá aplicar técnicas de síntesis clásicas en su manipulación... la comunión casi perfecta entre el sintetizador y el sampler, entre la paleta de pintor y la cámara de fotos...

Como herramienta creativa el sampler siempre ha tenido un potencial enorme. Desde los usos más ortodoxos y evidentes en la música electrónica popular de los 80 hasta las vanguardias creativas de nuestros días. Pasando por estilos y corrientes nacidos alrededor del concepto de bucle o loop, tan propio del sampler.

La manipulación sonora de muestras y por extensión del audio almacenado sigue su evolución. Todas las grandes firmas de software musical han ofrecido sus visiones y versiones del sampler en software: Steinberg - HALion, Logic - EXS-24, MOTU - MachFive, Native Instruments - Kontakt...

Ante el riesgo de reinventar la rueda, recomiendo el ejercicio de volver la vista y el oído sobre los dinosaurios que han sido los samplers, escuchar sus filtros con detenimiento, dejarse empapar por la magia del muestreo... y comparar los resultados con los medios actuales... alguno se llevará una sorpresa.

El tiempo también nos ha enseñado una valiosa lección: todo lo que valió, valdrá. Si le hubieran dicho al doctor Robert Moog (1934-2005) que los primeros ejemplares de Minimoog que él mismo construyó artesanalmente iban a alcanzar en el mercado de segunda mano precios más propios de obras de arte, habría soltado una sonora carcajada.

Enlaces de interés:

- <http://www.motu.com>
- <http://www.native-instruments.com>
- <http://www.steinberg.net/>
- <http://www.apple.com/logicpro>
- <http://www.propellerheads.se/>
- <http://www.yellowtools.us>
- <http://www.soundsonline.com>

© Alberto Gutiérrez (resonancias@ccapitalia.net)