

[La guerra del volumen \(the loudness war\)](http://www.stormymondays.com/rainydays/2008/01/la-guerra-del-volumen-the-loudness-war.html)

<http://www.stormymondays.com/rainydays/2008/01/la-guerra-del-volumen-the-loudness-war.html>

Rainy Days es el blog de Jorge Otero, cantante y guitarrista de Stormy Mondays.



Los CDs cada vez suenan más altos. Y cada vez suenan peor. ¿Por qué? La respuesta es sencilla: es el resultado de la guerra del volumen (*the loudness war*).

Desde los tiempos del vinilo las compañías discográficas han competido por lograr que sus discos suenen **más alto** que los demás.

Se ha demostrado mediante experimentos que **la misma canción**, con un ligero aumento de volumen, la percibimos como “mejor sonido”, debido a la respuesta en frecuencias de nuestro oído. Y nadie quiere correr el riesgo de que su canción, comparada con otras suene floja en la radio, o en el iPod.

El problema viene cuando **se sacrifica la calidad de sonido** en pos del volumen brutal, un fenómeno que lleva plagando la música durante los últimos quince años, y que acaba con la principal ventaja sonora del CD: el rango dinámico. Es decir: la capacidad para reproducir sonidos extremadamente débiles y extremadamente fuertes, sin problemas de ruido de fondo.

La mejor **explicación** está en este vídeo de menos de dos minutos (en inglés):

(ESTÁ EN EL DVD-KIT)

¿Cómo se consigue el volumen?

En una grabación digital, hay un máximo absoluto de volumen, el *cero digital*, que es la mayor amplitud de onda sonora posible. El instante musical más fuerte, el pico, marca el tope de volumen para el resto de la canción. La tecnología ha hecho muy fácil eliminar los picos de las grabaciones de forma que el volumen total suba considerablemente.

¿Cómo se degrada el sonido?

Este proceso se lleva a cabo durante la **masterización** del disco. Para eliminar un pico y conseguir elevar un poco el volumen general de la canción o igualarlo con las demás, hay que recortar la onda sonora. Esto introduce una pequeña distorsión en ese momento concreto, que pasa desapercibida. El problema es que para llegar al volumen brutal que hoy en día es la norma, se introduce **distorsión constante durante toda la canción**. Esta distorsión elimina también el ataque o pegada de los instrumentos. El volumen es mayor, pero “golpea” menos. Este volumen y distorsión constante producen **fatiga auditiva**.

El segundo problema es que como se recorta “por arriba” para subir el volumen, las partes suaves de la canción acaban llegando al mismo volumen de las partes fuertes. Se elimina así una característica musical imprescindible y apreciada por todos los músicos: la **dinámica**, esa capacidad para variar la intensidad de la interpretación para destacar tanto las partes fuertes como las suaves, ya sea de un instrumento en concreto o de la canción en su conjunto. Aquí, a la fatiga auditiva, **tenemos que sumarle aburrimiento**.

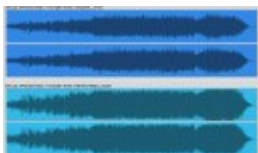
No hace falta ser músico para darse cuenta

Si crees que se trata de esa clásica discusión para músicos, estás en un error. Aunque no te des cuenta, ese asalto sonoro constante de distorsión y falta de dinámica, esa fatiga auditiva, **se produce a nivel inconsciente**. El resultado es que simplemente no disfrutas tanto de la música, no escuchas música durante tanto tiempo seguido, o incluso te apetece saltarte la canción sin saber muy bien por qué. ¿Te suena familiar?

¿”Re-masterizado” = destrozado?

La industria ha descubierto que las palabras “re-masterizado” producen un efecto magnético entre los compradores de discos, que no dudan en volver a comprar ese disco que ya tienen, con el pretexto de que ahora “suena mejor”. Pero, **¿qué estás comprando cuando compras un disco remasterizado?** Efectivamente, en la inmensa mayoría de los casos estás comprando un disco que suena más alto que antes, a costa de perder calidad sonora y matices musicales.

Pincha sobre la imagen para ver una comparación de “Thunder Road” de Bruce Springsteen y su versión remasterizada:



Todos somos culpables

[Nuestro último EP, "On The Run"](#) lo masterizó Tim Young, de Metropolis Mastering (Londres), el mismo ingeniero al que le encargamos nuestro primer CD. Tiene el mejor estudio de mastering de Europa, y no es conocido por ser un gran amante del volumen. Los masters que nos envió suenan muchísimo mejor que las mezclas finales, con unos muy necesarios retoques de ecualización y compresión. Pero es cierto que analizando las ondas de las canciones, sin llegar a la distorsión, **están un poco más recortadas de lo que sería deseable**, y todo porque es necesario acercarse a ese volumen que es el "estándar de la industria".

La muerte de la alta fidelidad

Si a esto le añadimos que el destino más frecuente de una grabación es ser convertida a mp3, entonces ya tenemos un problema grave. **La conversión a mp3 elimina el 90% de la información musical** de un CD, introduciendo además distorsiones varias. Si encima estamos escuchando a través de unos altavoces de ordenador o de los auriculares blancos del [iPod](#), el resultado está cada vez más lejos de lo que escuchaban los músicos en el estudio de grabación.

La solución: ¡sube tú el volumen!

La única forma de acabar con la guerra del volumen es que los grupos se atrevan a sacar discos que no suenen tan altos pero suenen mejor, y que nadie se asuste si tiene que mover el mando de volumen de su equipo de música, iTunes o iPod. Ya hay movimiento en la industria: [Turn Me Up!](#) quiere crear una certificación para los discos que cumplan unos nuevos estándares de calidad de sonido, sin volumen innecesario.

¡Yo me apunto!

Para saber más (en inglés)

- [The Death of High Fidelity : Rolling Stone](#) - reciente y extenso artículo de Rolling Stone.
- [Turn Me Up! | Bringing Dynamics Back To Music](#) - información sobre la campaña Turn Me UP! y noticias actualizadas.
- [The Death Of Dynamic Range](#) - análisis del aumento de volumen con gráficos de diversas canciones.