

Entrevista En Diferido 23: Jose GDF

28 de Enero de 2020 a las 10:41

Comenzamos una nueva entrevista a un invitado con un perfil de software libre y música, mas conocido por su alias Jose GDF.

Antes de todo, gracias por aceptar la invitación y apoyar a este proyecto. La primera pregunta es una presentación por parte del entrevistado, para que los lectores te puedan conocer un poco.

Entrevista En Diferido:¿Te puedes presentar en unas líneas?

Jose GDF: Gracias a ti por contar conmigo, y también gracias a Laura (Vacía tu Bandeja) por meterme en este "lío" 😊

En la vida analógica y "real" soy un currante más, un operario de una empresa de Artes Gráficas... Pero lo que te hayan contado de mi pertenece más a mi lado más "digital".

Resumiendo muy mucho, soy una especie de intento de músico, podcaster y creador multimedia en general, que usa para ello GNU/Linux y software libre. Pero lo peor del asunto es que intento que los que se van topando conmigo en la red hagan lo mismo ☐
☐

EED: Para empezar , unas cuantas preguntas cortas para conocerte mejor a tí y a tu entorno tecnológico.

¿Qué ordenador utilizas habitualmente?

¿Sistema operativo?

¿Instrumentos musicales?

¿Herramienta de grabación?

¿Micrófono condensador o dinámico?

¿Con que formato sueles grabar?

(Pregunta solo para valencianos)¿Dónde se come la mejor paella?

Jose GDF:

Ordenador:

Un portátil Lenovo G50. Dispongo de un PC de torre pero no va muy bien, y es menos potente que el Lenovo. También dispongo de un portátil menos potente para pruebas.

Sistema operativo:

Blog de J.A. Jimenez Toro, rooteando.com

Contenido esta bajo licencia [Creative Commons Reconocimiento No Comercial Sin Obra Derivada 3.0 Unported License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/)

En el Lenovo tengo arranque dual con Linux Mint 19.2 y Debian 10 Buster, al que voy migrando poco a poco.

Instrumentos musicales:

Guitarras: dos eléctricas, una Washburn WR-150 y una Squier Stratocaster. Una guitarra acústica Fender.

Bajo eléctrico Yamaha RBX 170.

Y aunque no es estrictamente hablando un instrumento, debo mencionar mi teclado controlador MIDI E-MU X-Board49, con el que toco y grabo instrumentos virtuales.

Herramientas de grabación:

Si te refieres a la tarjeta de sonido, actualmente uso una Yamaha AG06.

Si te refieres a programas de grabación, Audacity si no me quiero complicar mucho, y Ardour si necesito más pistas y control de las señales.

Microfonía:

Dinámicos: Shure PG58 y Behringer XM8500 (los que suelo usar para podcastear).

De condensador: Neewer NW 700 (para grabar guitarras acústicas no va mal) y lavalier Boya By-M40D (el que uso actualmente para grabar vídeos).

Formato de grabación:

Si por formato de grabación te refieres al fichero en bruto, suelo grabar en WAV a 32 bits o en FLAC a 24, dependiendo del proyecto que tenga entre manos.

La mejor paella...

En mi caso, y para mi, era la que hacía mi madre. Pero eso lamentablemente no va a poder ser.

Recomendar un restaurante o un bar para comer paella es peligroso. Cada uno tiene su gusto personal, y si recomendara un supuesto buen sitio, y resulta que ese fue un mal día en la cocina, podría quedar yo muy mal 😊

EED: Como has comentado, utilizas software libre para la música. El sistema operativo que utilizas Linux.

¿Qué añadirías a Linux?

¿Qué modificarías de Linux?

¿Qué eliminarías de Linux?

Jose GDF:

Blog de J.A. Jimenez Toro, rooteando.com

Contenido esta bajo licencia [Creative Commons Reconocimiento No Comercial Sin Obra Derivada 3.0 Unported License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/)

¿Qué le añadiría a Linux?

Por el momento le añadiría GNU delante, o si no Richard se nos enfada 😊

Bromas aparte, las distribuciones GNU/Linux son tan variadas, con tanta variedad de escritorios, que prácticamente cualquier persona puede encontrar su entorno de trabajo con sólo buscarlo un poco. Tal vez ese sea el problema, o lo que le añadiría, que hay que buscar, y no hay una "entidad" centralizada que te oriente un poco. Hay webs como Distrowatch que te pueden ayudar un poco, pero precisamente la gracia de las "distros" es que no dependen de una empresa centralizadora. Sí, hay distribuciones que dependen de una empresa, como Ubuntu o Fedora, por ejemplo, pero el punto es que el conjunto de todas estas distros no pertenecen a un solo organismo, lo cual tiene cosas positivas, como libertad e independencia, pero también dejan sin cierto "soporte" y guiado a los nuevos usuarios. Ahí las personas que dedicamos parte de nuestro tiempo a divulgar sobre software libre y a hacer tutoriales es donde tenemos nuestra parte de responsabilidad. Resumiendo, le añadiría más gente dispuesta a dedicar un poco de tiempo a enseñar lo que sabe.

A la pregunta de qué modificaría... Hace unos años te hubiera dicho que facilitarían en lo posible su instalación. Pero hoy en día hasta Debian es bastante sencillo de instalar. Sólo hay que pasarse un poco por la documentación oficial en caso de necesitar, por ejemplo, echar a andar el wifi. Más que modificar el sistema, es la gente que se inicia en este "ecosistema" quien tiene que cambiar un poco el chip, y mentalizarse de que, seguramente, va a tener que trabajar un poco para hacer andar correctamente su equipo, aunque cada vez es menos necesario esto.

Eliminaría las comunidades de usuarios tóxicas, esas que ven a otros usuarios como inferiores y ese tipo de cosas. Prefiero no entrar en más detalles, creo que se me entiende.

EED: Creo que ahora mismo no tienes un podcast activo, aunque te he escuchado en otros podcast. Si alguien quiero comenzar un podcast.

¿Qué aspecto recomendarías que tuvieron especial atención?

Jose GDF: Efectivamente, ahora mismo no tengo un podcast activo. Rebasando el Horizonte lleva cerca de un año sin publicar y el podcast de Home Studio Libre tiene ideas pero necesitamos organizarnos y grabar.

El aspecto más importante para comenzar un podcast yo creo que es que pueda ser sostenible su publicación regular. Para ello:

- Debes hablar de cosas que te apasionen.
- Tiene que ser de un tema o varios que sepas que no te van a faltar ideas.
- Y que no dependa de terceros para que funcione.

Lo de terceros no me refiero a tener compañeros de podcast, aunque en algún caso en concreto se podría aplicar. Me refiero más bien a no depender de contenidos propiedad de otros o de terceros, que puedan generar problemas en algún momento del futuro.

Blog de J.A. Jimenez Toro, rooteando.com

Contenido esta bajo licencia [Creative Commons Reconocimiento No Comercial Sin Obra Derivada 3.0 Unported License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/)

Por ejemplo, uno de los motivos por los que tengo Rebasando el Horizonte parado es porque tengo dudas si usar música bajo licencias CC con las cláusulas NC y, sobre todo, ND. El problema es que las mejores canciones incluyen normalmente alguna de esas cláusulas o ambas.

Fíjate que no he comentado el hecho de tener un equipo mínimo. Hoy en día hasta con un simple teléfono móvil se puede grabar un podcast de manera decente. Escucho al menos un par de podcasts que se graban así de hecho. Mientras el contenido sea interesante, y el sonido no sea molesto, no hace falta gastarse una pasta en equipo para sonar como un estudio. Mejor exprimir bien el equipo del que dispones, y centrar los esfuerzos en grabar y volver a grabar 😊

EED: Dentro de Linux en el apartado de sonido tenemos un ecosistema amplio con herramientas como Audacity, Ardour, Jack y otras. Pero comparado con el ecosistema disponible en Windows y MacOS, hay diferencia y creo que Linux esta un par de escalones por debajo.

¿Qué le falta al ecosistema de Linux para estar al mismo nivel del ecosistema en otros sistemas operativos?

Jose GDF: Para producir audio en un poco más de igualdad de condiciones, además de mejorar las herramientas libres existentes (para lo que los usuarios somos clave, en forma de feedback y/o donaciones), tampoco estaría de más que empresas del sector se fijaran en las distros GNU/Linux y desarrollaran versiones en software de sus programas estrella. Pero... ¿Qué pasa? Que los que producimos audio y música en GNU/Linux somos una minoría, dentro de la ya de por sí minoría de los usuarios de software libre. Y por tanto, no somos mercado, salvo para unas escasísimas excepciones, como Pianoteq o Energy XT, por poner dos ejemplos.

Hay quien pediría que Ardour o algún otro programa similar contara con todas esas herramientas tan chulas que hay en ProTools, Cubase, Sonar, etc. No digo que no estaría mal disponer de ese tipo de herramientas, pero la producción musical y de audio con Jack está orientada de otra manera distinta a la de un usuario de Mac o de Windows, que está acostumbrado a abrir un programa y tenerlo todo junto ahí.

Con Jack todo es más modular y se puede interconectar entre sí. Y eso hay que aprovecharlo. Y sobre todo, es necesario cambiar el chip, no podemos pretender encontrar herramientas que cuestan miles de euros en desarrollos libres que apenas cuentan con donaciones y ayuda justita para ir tirando. Y mientras las empresas que se dedican a ello no se fijan en nosotros... Es lo que hay.

EED: Cambiemos de tema, para centrarnos en algo que has comentado, podcast y música, un tema complicado con muchos factores a tener en cuenta. Voy a empezar un podcast nuevo y quiero hablar de música.

Blog de J.A. Jimenez Toro, rooteando.com

Contenido esta bajo licencia [Creative Commons Reconocimiento No Comercial Sin Obra Derivada 3.0 Unported License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/)

¿Puedo insertar música comercial?

Si decidiera poner música libre.

¿Qué tipo de licencia me recomendarías?

Jose GDF: La música comercial en teoría tiene copyright, con lo que sus propietarios (que son las discográficas, las distribuidoras, y ya si acaso por último, los músicos y los compositores) deberían autorizar expresamente, o cobrar por medio de entidades de gestión (como Sgae por ejemplo) por el uso de su material protegido.

Hacerlo arbitrariamente sin pedir permiso y sin pagar derechos, salvo que usemos una plataforma que nos cubra ese gasto (como hace iVoox, hasta cierto punto), en teoría no se debe hacer. Podemos buscarnos problemas. En la práctica seguramente no conoces a nadie que le haya pasado. Todo lo más avisos automáticos de copyright en Youtube, pero eso no quiere decir que te puede meter en un lío, y más si tu proyecto de podcasting entra dentro de una actividad comercial.

La música libre de verdad debería llevar licencias compatibles con la Cultura Libre, y estas son las CC By y CC By-SA. Cualquier otra que restringe libertades está más cerca de un copyright relajado que de música o contenido libre. De utilizar música libre usaría de esos dos tipos de licencias o equivalentes.

EED: Has comentado que tienes un canal de Youtube para un curso que estas preparando., me gustaría que me comentaras mas sobre ese canal

¿De qué tratará el curso?

¿Por qué Youtube ?

Jose GDF: En realidad el canal lo tengo ya unos cuantos años, el típico canal que subes algún vídeo de vez en cuando y te olvidas. En mi caso subía vídeos musicales de mi propia música, animaciones de prueba que hacía con Blender, algún "reportaje" de alguna matinal motera que haya visitado, o algún screencast.

Antes del curso que estoy preparando tenía una serie de vídeos, un poco caótica, llamada "Ardour y Jack... Por Partes". Esa serie de vídeos pretendía abrir un poco las puertas a todo el que se quisiera adentrar en el mundo del audio en GNU/Linux. Pero por culpa del nombre, y del propio planteamiento de esa serie de vídeos, que algunos llamaban "curso", tuve que dejarla inacabada y replantear el asunto de los vídeos.

Me di cuenta que la gente lo que realmente está demandando es aprender a usar Ardour, y en esa serie justo de lo que menos ha hablado ha sido del secuenciador de Paul Davis, ya que me he centrado más en otros aspectos como la configuración de Cadence, o herramientas como Carla.

Blog de J.A. Jimenez Toro, rooteando.com

Contenido esta bajo licencia [Creative Commons Reconocimiento No Comercial Sin Obra Derivada 3.0 Unported License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/)

Así que decidí escribir desde cero una especie de curso (siguiendo bastantes de tus indicaciones del podcast "Como diseñar un curso" de Tomando un Café, episodio 55) básico para aprender a usar Ardour.

Youtube sólo va a ser uno más de los canales de distribución de este material, ya que lo voy a subir a mi propio canal de Telegram, a Archive.org y a una instancia de Peertube, aparte de la plataforma de vídeos más conocida, donde sería un error no estar, por el alcance que puede llegar a tener.

EED: Si alguien que sabe tocar un instrumento quiere hacer sus grabaciones en casa, para después subirla a alguna plataforma . Pero no sabe de edición y grabación de audio , ni de hardware que se requiere.

¿Qué le recomiendas aprender y comprar, recursos de aprendizaje, herramientas...?

Jose GDF: Hoy en día, cualquier músico que quiera grabarse demos, o incluso canciones decentemente producidas, lo tiene mejor que nunca. Hay interfaces de audio bastante económicas cuya calidad de grabación es bastante más que suficiente.

Dependiendo de si el músico toca algún tipo de instrumento eléctrico o acústico, la respuesta al equipo que va a necesitar va a estar condicionada justo por eso. Si canta, va a necesitar un micrófono y una interfaz donde conectarlo. Si toca la guitarra acústica, o cualquier instrumento acústico, el mismo micrófono que elija para la voz le puede servir al inicio para ir empezando.

Si toca guitarra eléctrica, bajo o teclado, tal vez le interese una interfaz de audio o mezcladora con más de una entrada, y que cuente con entrada de línea o instrumento. También debería pensar, antes de comprar, en las posibles necesidades futuras, para que el equipo no se quede corto demasiado pronto y tener que volver a invertir en otra interfaz antes de lo pensado. Pero para eso hay que tener las ideas bastante claras de antemano y eso es complicado.

Recursos para aprender... Saber qué es el audio en general, el audio digital, lo que ocurre cuando se convierte de analógico a digital y viceversa, conocer ese proceso, aunque sea superficialmente, es básico para saber bien qué es lo que estás haciendo. Hay un manual de Ardour, un poco antiguo, que precisamente ayer compartió un compañero en el grupo de Home Studio Libre, en el que introducen a las personas precisamente en el tema del audio.

En el capítulo 3 de este libro se explican algunas bases del audio digital, para quienes empiezan. Aunque hay muchos recursos similares en la red, dejo este por ser un manual de Ardour, aunque de una versión ya obsoleta:

Blog de J.A. Jimenez Toro, rooteando.com

Contenido esta bajo licencia [Creative Commons Reconocimiento No Comercial Sin Obra Derivada 3.0 Unported License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/)

EED: Dos de las herramientas que mas se utilizan para la edición de un podcast son Ardour y Audacity, pero tienen ciertas diferencias técnicas y de uso entre ambas. Para alguien que tiene poco conocimientos

¿Qué diferencia hay entre ambas?

Pensando en alguien que esta empezando en el mundo del podcasting.

¿Cual de esas dos herramienta recomiendas?

Jose GDF: Audacity es un editor de audio. Multipista, pero editor de audio. Ardour es una herramienta para formar parte de lo que se conoce en inglés con las siglas DAW, o Digital Audio Workstation. En español lo llamaríamos estación de trabajo de audio digital. Y esto es llevarlo a un nivel muy superior a un simple editor de audio. Ardour es algo más. Abreviando mucho, Ardour es un programa pensado para formar parte de un estudio de grabación profesional, ni más ni menos. Vendría a ser la alternativa libre a ProTools, Cubase o Nuendo, Sonar, Samplitude, Studio One, Reaper... O cualquier otro que se te ocurra.

Para alguien que está empezando, Ardour puede intimidar un poco, y requiere de ciertas configuraciones especiales para que funcione correctamente y al máximo rendimiento. Audacity no sólo es más fácil de usar. También es más fácil ponerlo en marcha. Es instalarlo y está listo para funcionar. En cualquier sistema operativo, añadido.

Así que al principio no os compliquéis demasiado y usad Audacity. Y si más adelante os queréis atrever con Ardour, espero tener ya listo el curso básico que he mencionado más arriba. A fecha de hoy llevo dos vídeos terminados 😊

EED: Imagina que quiero grabar un podcast , tengo un presupuesto limitado, pero quiero trabajar de una forma semiprofesional. Sera un podcast que grabare solo pero de forma periódica quiero realizar entrevista tanto online como presenciales. He creado una lista de la compra con diferentes herramientas que necesito , solo debes indicar cual recomendarías.

- Micrófono
- Mesa(si fuera necesario)
- Intefaz de audio(si fuera necesario)
- Cascos
- Plataforma de podcasting
- Herramienta de edición

Jose GDF: Micrófono... No me complicaría demasiado. Un Behringer XM8500 es barato y sirve muy bien. Y si se tiene intención de grabar dos o tres personas a la vez, creo que lo venden en un pack de tres a buen precio.

Mesa de mezclas o interfaz... Lo digo en una sola respuesta, porque a día de hoy es prácticamente lo mismo. Las mesas de mezclas actuales la mayoría son digitales y se conectan por USB, por lo que realmente son interfaces de audio también. La pregunta es más si necesitas dos, tres o cuatro entradas de micro. Depende de tus necesidades, puedes optar a un montón de opciones y de precios. Los más reducidos suelen estar en las gamas bajas de Behringer. Pero no me atrevo a recomendar equipo que no conozco de primera mano. Sin embargo, estoy escuchando críticas bastante buenas en general. Sin perder de vista lo que son, equipos de gama más bien baja, pero con calidad más que suficiente.

A mi en lo personal Yamaha me está dando buen resultado. Yo tengo la AG06, que dispone de dos entradas XLR. Podría ser buena opción si pretendes grabar máximo dos personas a la vez, con dos micrófonos dinámicos. Para opciones de más canales habría que preguntarle a alguien que tenga equipos de ese número de entradas mejor.

Auriculares, cascos, audífonos... Cómo quiera que los llamemos... Se puede interpretar mi respuesta como un intento de sacar balones fuera, pero lo mismo, no puedo (ni debo) recomendar equipo que no he probado ni conozco. Pero sí debo decir que para grabar, y monitorizarse, que es escucharse a uno mismo, es requisito imprescindible que los auriculares sean del tipo cerrados, para que el sonido no retorne desde ellos hacia el micrófono.

Yo tengo unos Sennheiser bastante económicos de ese tipo, y me sobra.

Para plataformas de podcasting tampoco puedo decir mucho. Estoy en iVoox porque se puede decir que es el YouTube de los podcasts, y de alguna manera "hay que estar ahí". Pero hay mucha gente en Anchor, en Spreaker y en otros lugares. Por algo será. También hay quién se aloja en su propia web. Eso ya requiere conocimientos específicos o contratar a un tercero, si uno no sabe.

Herramienta de edición, ya hemos comentado antes que con Audacity puede servirnos al empezar. Y si no te gusta editar, y eres hábil haciendo cosas en tiempo real, tal vez pueda interesarte el uso de un programa llamado Mixxx, que te permite insertar audios en tiempo real, aplicar autoduck y otras efectos interesantes, y dejar el episodio ya terminado al acabar de grabar.

EED: Como última pregunta de la entrevista , una pregunta un poco diferente.

¿Qué te hubiera gustado que te preguntase? Evidentemente la respuesta será tuya.

Jose GDF: La joya de la corona de todo cuanto he emprendido en general, y en Internet en particular, es el grupo @HomeStudioLibre aquí mismo en Telegram. De esta iniciativa es de lo que me hubiera gustado que me preguntaras.

Home Studio Libre nació el 5 de enero de 2017. Antes de eso había formado parte de grupos de usuarios de Blender en Hangouts y después en Telegram. Un día se me ocurrió que podía ser buena idea crear un grupo cuyo objetivo fuera la producción audiovisual con herramientas libres, y así nació Home Studio Libre, que a día de hoy, casi tres años más tarde, se ha convertido en una comunidad muy sana y con diferentes perfiles de personas, usuarios y profesionales, de muchos países distintos, hispanohablantes.

Cualquier persona que quiera aprender a producir música, vídeos, podcasts, animación... Podrá encontrar a alguien que le pueda guiar y echar una mano en este grupo, que más que un grupo, insisto, es toda una comunidad, que me ha dado, y me sigue dando, alegrías y buenos amigos y amigas. Por no hablar del podcast del grupo y de los desafíos que nos proponemos, como hacer covers entre varios o realizar una partitura en base a un vídeo, por poner dos ejemplos.

EED: Hoy es el último día de la entrevista y es el momento de la despedida, pero antes me gustaría agradecerte tu participación, espero que haya sido una experiencia interesante y entretenida para tí.

Puedes indicar tus métodos de contacto y si tienes algún proyecto, web, podcast o evento que quieras promocionar tienes este espacio para hacerlo.

Por último, me gustaría que me propusieras a una persona que tú creas que estaría dispuesto a participar en una futura entrevista.

Ha sido un placer , hasta la próxima.

Jose GDF: Muchas gracias por dedicar una semana entera a un perfil tan diferente de lo habitual en este canal.

Mis métodos de contacto no son muchos. Tanto aquí en Telegram como en Twitter mi alias es el mismo, @JoseGDF

También tengo un canal, en el que comparto cosas relacionadas con "lo mío" (música, audio y software libre) y publico cosas en primicia: @GDFEstudio Seguramente será el primer sitio donde suba los vídeos del Curso Básico de Ardour.

Tengo blog personal que, aunque parado, sigue sirviendo para centralizar las cosas más destacadas que hago o eventos donde participo. <https://www.JoseGDF.net>

El canal de Youtube mencionado arriba: <https://youtube.com/GDFEstudio>

El de PeerTube es <https://open.tube/video-channels/gdfestudio/>

Blog de J.A. Jimenez Toro, rooteando.com

Contenido esta bajo licencia [Creative Commons Reconocimiento No Comercial Sin Obra Derivada 3.0 Unported License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/)

Por último, recomendar a una persona para que sea entrevistada aquí no es fácil, porque muchas de las que se me ocurren ya han pasado, o están sugeridas. Me gustaría que fuera Paco Estrada, de Compilando Podcast y Más Allá de la Innovación.

El placer ha sido mío. Gracias de nuevo. Nos seguimos leyendo en los grupos de Telegram donde coincidamos, y escuchando en los podcasts 😊

Doy por finalizada la entrevista

Este canal tiene un cuenta de Twitter asociada , donde informaré de las entrevistas.
<https://twitter.com/EDiferido>