



*Centres universitaris adscrits a la*



## **Grado en Medios Audiovisuales**

# **EL BEATMAKER HOY EN DÍA**

**David Ballester Álvarez**

**Nombre del tutor: Antoni Satué**

**Curso 2020-2021**





## **Resumen**

En este proyecto se analiza el trabajo del *beatmaker* hoy en día. Para ello, se estudia su historia y evolución recorriendo los géneros que lo han impulsado a tener un lugar dentro la industria musical. También se explican las herramientas que ha usado a lo largo de los años y las que actualmente dispone, y se producen tres instrumentales con algunas de estas herramientas, analizando las posibilidades de las mismas.

## **Resum**

En aquest projecte s'analitza el treball del *beatmaker* avui dia. Per a fer-ho, s'estudia la seva història i evolució recorrent els gèneres que l'han impulsat a tenir un lloc dins la indústria musical. També s'expliquen les eines que ha fet servir al llarg dels anys i les que actualment disposa, i es produeixen tres instrumentals amb algunes d'aquestes eines, analitzant les possibilitats d'aquestes.

## **Abstract**

In this project the beatmaker's job in this day and age is analyzed. To do that, the history and evolution of the beatmaker's job is studied going over the genres that have boosted them to have a place in the music industry. There is also an explanation of the tools that they have been using until now, and three instrumentals are produced using some of these tools, analyzing all of their possibilities.



# Índice

Índice de figuras.....	III
Glosario de términos.....	V
1. Introducción.....	1
2. Objetivos.....	3
3. Análisis de los referentes .....	5
3.1 Referentes en Estados Unidos.....	5
3.2 Referentes en España .....	10
3.3 Referentes en América Latina.....	12
4. Marco teórico.....	17
4.1 El Hip Hop .....	17
4.2 El Trap .....	20
4.3 El Reguetón.....	23
4.4 Herramientas .....	25
4.4.1 DAWs.....	25
4.4.2 Plataformas digitales.....	26
5. Metodología y desarrollo.....	31
6. Análisis y resultados .....	37
6.1 Instrumental 1 – Hip Hop .....	37
6.2 Instrumental 2 – Reguetón .....	40
6.3 Instrumental 3 - Trap .....	40
7. Conclusiones.....	47
8. Referencias .....	51
9. Viabilidad .....	57

9.1 Planificación .....	57
9.2 Análisis de la viabilidad técnica .....	58
9.2.1 Cronograma.....	59
9.3 Análisi de la viabilidad económica.....	60
9.3.1 Presupuesto .....	60

## Índice de figuras

Figura 3.1. Fotografía de cuando Beats Electronics fue comprado por Apple.....	6
Figura 3.2. Nick Mira produciendo canciones en directo.....	7
Figura 3.3 Fotograma de la entrevista de Wondagurl para Genius.....	8
Figura 3.4. Fotograma de la entrevista de Southside para Splice.....	9
Figura 3.5. Fotograma de la entrevista de Alizzz para La 2.....	10
Figura 3.6. Fotograma de la sesión del Productor Kiddo en su estudio.....	11
Figura 3.7. Fotograma de la sesión de Tainy para la revista Pitchfork.....	14
Figura 3.8. Ovy On the Drums explicando como hizo la instrumental de Tusa.....	15
Figura 3.9. Nesty explicando los plugins utiliza más en sus producciones.....	15
Figura 4.1. Sampleador SP 1200.....	19
Figura 4.2. Caja de ritmos Roland TR-808.....	21
Figura 4.3. Captura de pantalla de la Interfaz de Fruity Loops Studio 20.6.2.....	26
Figura 4.4. Fotograma de la sesión del <i>Beatmaker</i> Nick Mira en su estudio.....	27
Figura 4.5. Fotograma del Making of de la instrumental de Bad Bunny – Callaíta con el productor Tainy.....	28
Figura 6.1. Interfaz del <i>plugin</i> Exhale de la marca Output.....	38

---

Figura 6.2. Loop de Percusión.....	39
Figura 6.3. Interfaz del <i>plugin</i> Izotope Ozone 9.....	40
Figura 6.4. Librería de sonidos de Splice.....	41
Figura 6.5. Interfaz del <i>plugin</i> Gross Beat con el efecto Sidechain.....	42
Figura 6.6. Interfaz del <i>plugin</i> SSL Compresor de la marca Waves.....	43
Figura 6.7. Interfaz del <i>plugin</i> S1 Imager de la marca Waves.....	44
Figura 6.8. Captura de pantalla del patrón de los <i>hi-hats</i> .....	45
Figura 6.9. Interfaz del <i>plugin</i> API-2500 de la marca Waves.....	46
Figura 9.1. Cronograma.....	59
Figura 9.2. Presupuesto.....	61



## Glosario de términos

Beatmaking	Acción del <i>beatmaker</i> cuando realiza las instrumentales.
BPM	Numero de golpes por minuto de una canción. También llamado <i>tempo</i> .
Break	Parte de una canción donde solo se escucha la instrumental.
Loop	Sonido que se repite constantemente.
Plugin	Software dentro del propio DAW que puede ser tanto un instrumento virtual como un efecto.
Streaming	Realizar una emisión en directo.
Sample	Muestra de un sonido ya grabado para reutilizarlo y modificarlo.
Samplear	Acción de modificar un <i>sample</i> para convertirlo en un sonido diferente al original.



## 1. Introducción

Actualmente, la música está presente en nuestras actividades diarias gracias a la radio y a plataformas de *streaming* como Spotify o Youtube. Según la Federación Internacional de la Industria Discográfica (IFPI) en 2019 un 89% de las personas que escuchaba música, lo hacía a través del *streaming*, un 3% más que en 2018. Y es que gracias a la tecnología actualmente el lanzamiento de canciones es constante, éxito tras éxito. Las canciones tienen poca vida de escucha, ya que el consumo es rápido. Los oyentes escuchan una canción en bucle y en muy poco tiempo, provocando que ellos mismos se cansen de las canciones en unos meses.

Por ese motivo, poca gente se para a analizar esos éxitos y se pregunta por qué triunfan, quién o qué hay detrás de esa canción para que guste tanto. Una de las personas más importantes que forma parte de la creación de una canción de género urbano es el *beatmaker*, el compositor de la instrumental.

*Beatmaker* es una palabra inglesa que junta dos palabras ya existentes: *beat*, que significa ritmo o golpe y *maker*, que significa creador. Así pues, el *beatmaker* es un creador de ritmos.

Por lo tanto, la intención de este proyecto es explicar cómo el *beatmaker* compone una canción y cómo se diferencia del productor musical, ya que mucha gente suele pensar que se trata de la misma persona.

Ya que gran parte de su evolución se debe a la tecnología, se va a hacer un breve inciso a cómo han evolucionado los aparatos musicales, qué DAW (Digital Audio Workstation) han ayudado a facilitar su trabajo y cómo la aparición de Internet y plataformas digitales han facilitado su explotación y difusión.

Como punto de partida, se va a hacer un recorrido histórico desde su origen hasta la actualidad, destacando los géneros donde aparecieron sus principales representantes, cómo trabajaban los *beatmakers* y la tecnología que disponían en ese momento. De esta manera, se va a entender cómo se ha llegado hasta el presente.

Seguidamente, se va a explicar como trabaja un *beatmaker* hoy en día, cómo vende su producto y qué herramientas y recursos utiliza para desarrollar su profesión. Para ello, se va a explicar las herramientas y plataformas digitales más utilizadas actualmente por la mayoría de *beatmakers* para crear las instrumentales.

Para poder confirmar que los *beatmakers* usan ese tipo de herramientas en la actualidad y que realmente estas funcionan, para la parte práctica del trabajo se van a componer tres instrumentales utilizando las herramientas desarrolladas en el proyecto para poder demostrar que son de gran utilidad para el *beatmaker* y que gracias a ellas el flujo de trabajo es mucho más rápido y eficaz.

Finalmente, se va a formular una idea de su futuro, es decir, qué herramientas podrían usarse en un futuro y cómo el *beatmaker* va a evolucionar gracias a la tecnología.

## 2. Objetivos

El objetivo principal del proyecto es analizar la figura del *beatmaker* hoy en día, qué herramientas dispone para componer las instrumentales. Como en la parte práctica se van a producir tres instrumentales utilizando esas herramientas desarrolladas, el objetivo específico es demostrar que esas herramientas realmente funcionan en la actualidad y que son de gran ayuda para el *beatmaker* en el proceso de creación de las instrumentales.

El objetivo general de este trabajo es explicar su evolución desde su nacimiento hasta el presente, para poder entender cómo ha llegado hasta aquí. Para ello, se va a explicar los principales géneros que lo han impulsado a empezar a trabajar, cuáles son sus máximos representantes y qué herramientas han ayudado a facilitar su labor hasta hoy en día.

El objetivo personal es aprender mucho más sobre una profesión que llama mucho la atención, ya que se trata de un trabajo muy creativo y con infinitas posibilidades y herramientas.

El objetivo secundario del proyecto es presentar una profesión no muy conocida por los consumidores diarios de música y poco valorada dentro de la industria musical. Por lo tanto, uno de los objetivos secundarios es poder dar luz y abrir las puertas a este tipo de trabajos. El otro objetivo secundario es visibilizar el sector femenino en el mundo del *beatmaking*, donde más del noventa por ciento de los *beatmakers* son hombres.

Como es una faena poco conocida por los oyentes, la información publicada sobre los *beatmakers* es escasa. Por lo tanto, con este trabajo, la intención es recopilar toda esa información esencial sobre el *beatmaker*, para que cualquier persona que esté interesada en conocer todo sobre él, pueda hacerlo a través de este trabajo académico.

En referencia al *target*, este proyecto va dirigido a aquellas personas que quieran conocer un trabajo dentro de la industria musical que es diferente y que requiere mucha creatividad y práctica. Para aquella gente que quiera aprender todo sobre el *beatmaker*, este trabajo académico es una base para entender su función dentro de la industria musical y cómo es su

*workflow*. La misión de este trabajo académico es llegar a un público curioso, con ganas de aprender más sobre cómo se crean los éxitos musicales y quién hay detrás de estos.

### 3. Análisis de los referentes

Los referentes de este proyecto se dividen en tres apartados. En el primer apartado se presentan los referentes en Estados Unidos, lugar donde empezó todo y donde han salido los primeros *beatmakers* de la historia. En el segundo apartado se presentan los referentes en España, ya que así se podrá entender cómo el país ha adoptado el trabajo de *beatmaker* y cómo este se desarrolla en la industria musical. Finalmente, en el tercer apartado se va a presentar los referentes en América Latina, lugar donde nacieron géneros musicales como el Reguetón o más adelante el *Trap* Latino.

#### 3.1 Referentes en Estados Unidos

El primer referente, no solo en Estados Unidos sino a nivel mundial, es Grandmaster Flash, un chico del Bronx considerado uno de los innovadores del *Hip Hop* por el descubrimiento de los platos como un instrumento más en una canción. En los inicios del *Hip Hop*, Flash decidió tocar el vinilo mientras giraba y vio como la canción se paraba (GrandMaster Flash, 2018). A partir de ese momento, se dio cuenta de que él tenía el control sobre el vinilo y decidió hacer una marca con una cera en el inicio del *break* e iba contando las veces que ese corte pasaba por el brazo del vinilo. Perfeccionó la técnica del *beat looping*, para poder escuchar de manera repetida la parte del *break* para que los raperos pudiesen *rapear* encima (Wheeler, Dunn y McFadyen, 2016). GrandMaster Flash conectó la técnica de cortar el *sample* con la tecnología.

El segundo referente en Estados Unidos es Marley Marl, un DJ de Queens que al escuchar las primeras canciones de *Hip Hop*, decidió empezar a *samplear*. Para no usar los mismos sonidos de la caja de ritmos que todo el mundo usaba y que al final creaba discos monótonos, cogía una cinta con el *break* de una canción que había funcionado la noche antes en el club donde pinchaba y decidió separar los sonidos de la batería. Desmenuzaba los *breaks* (Wheeler et al., 2016). Descubrió que podía crear sus propios patrones de la batería, cambiando por completo la forma de producir los discos. Fue un descubrimiento revolucionario para el *Hip Hop* (Dávalos, 2015).

El tercer referente en Estados Unidos y uno de los *beatmakers* más importantes de la historia del *Hip Hop* es Dr Dre, un productor de Compton que puso de moda el *gangsta rap* a nivel mundial con el grupo N.W.A y posteriormente siendo el productor del sello discográfico

Death Records (Gary, 2015). Usando diferentes samples de *Soul*, Funk y coros femeninos, se convirtió en uno de los *beatmakers* más importantes a nivel mundial y uno de los más cotizados de Estados Unidos (Romero, 2020). Trabajó también con artistas como Snoop Dogg, Tupac, Eminem y 50Cent. Dre los fichaba y los convertía en estrellas mundiales.

Más tarde, Dre creó su propia marca de auriculares en 2006: Beats by Dre, que fue adquirida por Apple en 2014 por 3.000 millones de dólares (Beats by Dre, 2020). Por lo tanto, Dre no solo era un cantante y *beatmaker* sino también un hombre de negocios, ya que veía una oportunidad en el mercado y la aprovechaba al máximo (figura 3.1).

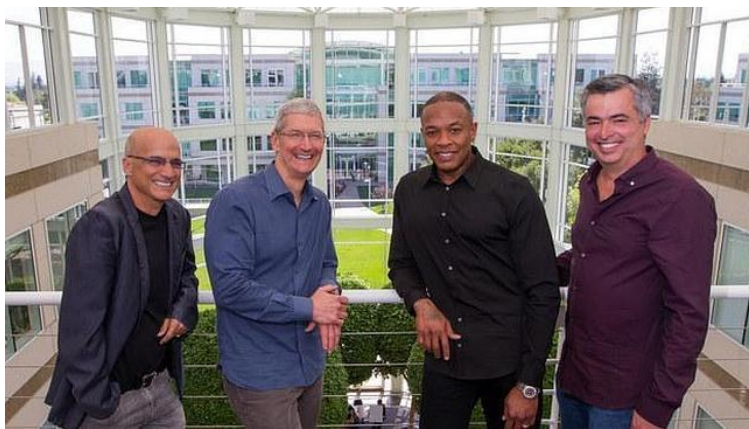


Figura 3.1. Fotografía de cuando Beats Electronics fue comprado por Apple. Fuente: ABC

Otro referente del *Hip Hop*, pero más concretamente del género *Trap* es Shawty red, uno de los primeros *beatmakers* de *Trap* de la historia. Se convirtió sin quererlo en uno de los pilares de este género musical con la producción del álbum *Causin Drama* del rapero Drama en el 2000 y la *mixtape Trap or Die* que realizó junto a Jezzy en 2005 (García, 2018). Los sonidos que introdujo, el aumento el tempo de las instrumentales y el cambio a la hora crear los patrones de la batería, sobre todo el de los charles, revolucionó el panorama musical. (Setaro, 2018).

Un referente más actual en Estados Unidos es Nick Mira, un chico de 21 años que ha revolucionado el mundo del *beatmaking*. Ha producido canciones para Juice Wrld, XXXTentacion, entre muchos más. Nick lleva vendiendo sus instrumentales desde que tenía 13 años y no fue hasta sus colaboraciones con Juice Wrld que empezó a ser reconocido en la industria musical (Kawashima, 2018). Actualmente es uno de los miembros de Internet Money Records, un colectivo para *beatmakers* y productores que viven y trabajan juntos y



que venden instrumentales, librerías de sonidos, suben tutoriales, entre otras cosas (Berry, 2018). Además, Nick realiza sesiones en directo a través de las plataformas Twitch y Youtube, (figura 3.2) donde muestra cómo produce las canciones y qué sonidos usa. También, el joven *beatmaker* ha colaborado en numerosas ocasiones con el canal de Youtube llamado Genius, explicando cómo es su flujo de trabajo y enseñando cómo ha producido esos éxitos mundiales del artista Juice Wrld. Nick destaca por un uso del bajo diferente, con muchos cambios y una distorsión peculiar que se ha ido usando cada vez más.

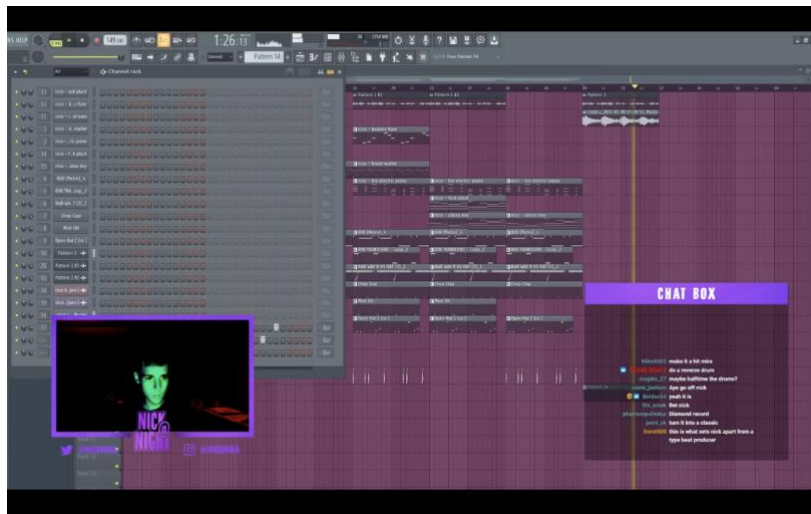


Figura 3.2. Nick Mira produciendo canciones en directo. Fuente: Canal oficial de Twitch de Nick Mira.

Por otro lado, otro referente también actual es Boi-1da, un *beatmaker* de 34 años que ha producido varias canciones de Drake, Eminem, Rihanna, Kendrick Lamar, Travis Scott, entre otros. Ha sido premiado con un Grammy con la canción *God's Plan* de Drake, además de ser nominado en muchas otras ocasiones (Boi-1da, 2020). Un hecho curioso es que dispone de un correo electrónico donde permite a otros *beatmakers* enviarle sonidos y *samples* para tener la oportunidad de colaborar con él. Además, también realiza emisiones en directo en Twitch y ha realizado entrevistas para canales de Youtube como Genius, explicando cómo creó las instrumentales de las canciones que él ha producido.

Uno de los productores más conocidos a nivel mundial no solo por tu talento a la hora de componer, sino más bien su capacidad de crear éxitos mundiales juntando diferentes artistas de gran éxito es DJ Khaled, un productor de origen palestino que revolucionó la industria

musical. Empezó trabajando en la radio y pinchando para diferentes clubs nocturnos y poco a poco fue conociendo a diferentes personalidades del mundo musical.

Y es que DJ Khaled se le conoce como un hombre de negocios, capaz de unir a diferentes artistas de gran escala, estando siempre en el momento y el lugar correcto. Con el éxito de sus canciones, decidió crear su propio sello discográfico llamado We the best Music, colaborando con Justin Bieber, Drake, Kanye West, Rihanna, entre otros (Trives, 2019). En una entrevista para la radio Hot 97, explica la diferencia entre *beatmaker* y productor, ya que él se considera actualmente más un productor que junta a su equipo, les propone una idea y junta a toda la gente necesaria para que sea un éxito mundial (Hot 97, 2015).

Una de las críticas que se ha ido manteniendo durante la aparición de los géneros urbanos es la escasa cantidad de artistas femeninas, concretamente en el ámbito de la producción musical. Una de las *beatmakers* poco conocidas pero que ha producido canciones para artistas como Drake, Rihanna y Jay Z es WondaGurl. Esta productora de origen canadiense consiguió ganar con solo quince años una de las competiciones de *beatmakers* más conocidas en Canadá (Forbes, 2018). Desde ese momento, no ha parado de producir canciones para artistas de éxito como por ejemplo Eminem, Travis Scott o Big Sean. En una entrevista para Image Line, afirma que produce las instrumentales desde su casa y con el DAW FL Studio. También ha realizado entrevistas para Genius (figura 3.3) donde explica cómo hizo una de las instrumentales más conocidas de su trayectoria musical en cinco minutos y durante una sesión en el estudio con Travis Scott (Gore, 2017).

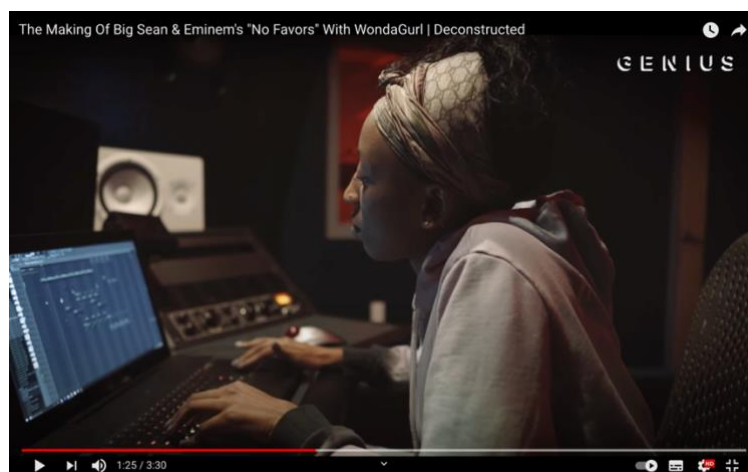


Figura 3.3 *Fotograma de la entrevista de Wondagurl para Genius*. Fuente: Canal oficial de Youtube de Genius

Otra *beatmaker* que ha destacado por su esfuerzo para llegar a lo más alto es Crystal Caines, la productora del cantante A\$AP Ferg. Todo empezó cuando el primo de Crystal le presentó a Ferg, uno de los miembros de su grupo de música. Crystal le produjo por primera vez en la canción *100 million roses* (Nostro, 2013). Desde esa canción, Crystal ha estado escribiendo, produciendo, cantando y mezclando sus propias canciones y algunas de Ferg. Además, en una entrevista para el canal BET, Crystal afirma que ella quiere que las *beatmakers* se empoderen y se sientan cómodas cuando producen canciones (Bet, 2018).

El último referente en Estados Unidos es la 808 Mafia, un grupo de *beatmakers* de Atlanta creado en 2010, fundado por los productores Southside (figura 3.4) y Lex Luger. El grupo es considerado uno de los impulsores de la popularización del *Trap* a nivel mundial. Desde su creación, 808 Mafia ha ido incorporando a lo largo de los años nuevos *beatmakers* y productores como por ejemplo Metro Boomin, uno de los más importantes de la historia del *Trap*. El grupo ha producido temas para Gucci Mane, Future, Migos, Kayne West, Drake, entre otros (Suarez, 2015).



Figura 3.4. *Fotograma de la entrevista de Southside para Splice.* Fuente: Canal oficial de Youtube de Splice

Otros *beatmakers* muy importantes en Estados Unidos son DJ Toomp, Mike Will Made it o Kayne West, ya que han ido perfeccionando la técnica de realizar las instrumentales a lo largo de los años y han llegado a producir canciones para estrellas mundiales.

### 3.2 Referentes en España

En España, hay dos *beatmakers* que han revolucionado el género urbano en la industria musical, Esteban Correa, conocido como Steve Lean y Cristian Quirante, conocido como Alizzz. Ambos han llevado al *beatmaker* a un reconocimiento público en España que nunca se había logrado, Steve Lean con el *Trap* y Alizzz con un sonido más pop y comercial (Fortuny, 2019).

Influenciado por el rap latino, la salsa y por el productor Southside de la 808 Mafia, Steve Lean es un chico de origen uruguayo de 26 años que ha vivido toda su vida en Barcelona y que se dio a conocer en el mundo de la música formando parte del grupo de *Trap* PXXR GVNG creado en 2014. Estos pusieron las bases del *Trap* en España y fueron de los primeros grupos de *Trap* en España en firmar con un sello discográfico como Sony Music (Fortuny, 2018). Dejó de formar parte del grupo años después y empezó a trabajar para otros artistas como J Balvin, Sticky M.A, Morad, entre otros. Su sonido sorprende mucho aquí en España, ya que tiene mucha influencia americana y el público no está acostumbrado a escuchar este tipo de instrumentales.

Por otro lado, Alizzz es un *beatmaker* y productor de treinta y seis años de Castelldefels que empezó pinchando en clubs nocturnos pero que decidió empezar a componer en 2014 (figura 3.5). Conoció a C. Tangana, uno de los pioneros dentro de la escena urbana en España. Alizzz le propuso empezar algo diferente, más pop y *mainstream*. De ese junte salió *Antes de Morirme*, canción de C. Tangana que tuvo mucho éxito. Desde entonces C. Tangana y Alizzz han trabajado siempre juntos. Ese sonido electrónico mezclado con simbología española ha revolucionado la industria musical en España este último año (Marcos, 2020).

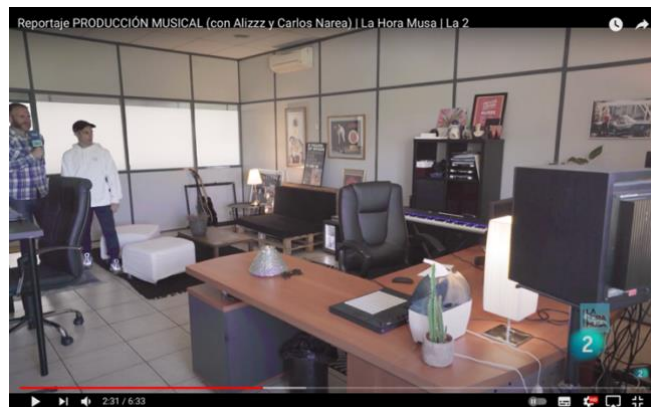


Figura 3.5. Fotograma de la entrevista de Alizzz para La 2. Fuente: Canal oficial de Youtube de la 2.

Además de componer para otros artistas, especialmente C. Tangana, Alizzz decidió crear su propio sello discográfico en 2019 junto con Warner Music Spain llamado Whoa Music, considerado el abanderado del nuevo pop (Whoa Music, 2019).

También, en 2020 ha empezado su carrera como cantante, donde ha seducido a miles de oyentes con un sonido nuevo y con colaboraciones con artistas como Amaia de Operación Triunfo o Ferran Palau. Sus canciones acumulan millones de visitas.

Otro *beatmaker* español que va subiendo escalones en el panorama musical es Kiddo Manteca, no muy conocido por el público pero que está detrás de algunos éxitos nacionales. Kiddo es un compositor que se formó en los estudios Abbey Road de Londres y que acabó mudándose a Madrid con el objetivo de conocer a nuevas promesas y poder colaborar con ellas. En Madrid, empezó a trabajar con Pepe:Vizio y con el tiempo fue produciendo a artistas como Cruz Cafuné, Rels B, Dellafuente, Delaossa, Alba Reche, Natos y Waor, entre otros (Los Xavales, 2020). Además, en su canal de Youtube ha publicado varias sesiones en el estudio creando canciones con Cruz Cafuné (figura 3.6), para que el público pueda ver cómo se trabaja en el estudio y cómo se crean las canciones.

La tendencia es que muchos *beatmakers* y productores están creando contenido además de producir las canciones, ya que ganan visibilidad en la industria y encima generan una cantidad de dinero.



Figura 3.6. *Fotograma de la sesión del Productor Kiddo en su estudio.* Fuente: Canal oficial de Youtube de Kiddo Manteca.

Kiddo suele trabajar en el estudio dos productores más que han sido bastante importantes en la escena musical española, Indigo Jams y Choclock. Ambos de Tenerife, han formado parte del grupo BNMP (Broke Niños Make Pesos) y han producido canciones para Cruz Cafuné y Rels B, entre otros. Además de ser *beatmakers*, también tienen su perfil más artístico como cantantes, con voces únicas que destacan en el R&B y el *Trap*. Empezaron a producir y a cantar hace cuatro o cinco años, pero actualmente ambos van combinando esa faceta de *beatmaker* para artistas y cantante para sus propios proyectos (Madjody, 2016).

En España, muchos *beatmakers* se han enganchado a un artista, es decir, producen la mayoría de sus instrumentales y trabajan casi siempre con ellos. Un ejemplo sería el *beatmaker* Selecta que se juntó con Recycled J, Alizzz con C. Tangana, Kvinz con Dollar Selmouni o Aissa con Lucas Otero, entre muchos más. Con estas colaboraciones, los *beatmakers* ganan mucho más protagonismo, ya que aparecen en el título de la canción como si fuera una colaboración y con el tiempo se les asocia a estos artistas.

Además, como ya se ha comentado anteriormente, muchos *beatmakers* están desarrollando su carrera como cantantes, como por ejemplo Alizzz, Enry-K, Choclock, Bon Calso, entre otros. Su sonido es único, ya que su gran conocimiento musical les permite crear composiciones diferentes a lo que se suele escuchar, aportando un aire fresco al panorama musical español.

### 3.3 Referentes en América Latina

América Latina es el lugar donde nació uno de los géneros musicales más escuchados en los últimos años, el Reguetón. Desde su nacimiento hasta ahora, hay muchos *beatmakers* que aportaron su granito de arena, pero cabe destacar dos o tres que cambiaron por completo la forma de crear música.

Uno de los productores y *beatmakers* más reconocidos a nivel mundial actualmente es Marcos Efraín Masis, conocido como Tainy. Nacido en Puerto Rico y de 31 años, Tainy ha ganado tres Latin Grammys y ha colaborado con artistas como Bad Bunny, Shakira, Jennifer Lopez, Cardi B o J Balvin, entre otros (Buena Música, 2021). Es conocido por cambiar y revolucionar la forma y los sonidos del Reguetón y el *Trap* Latino en los últimos años.

A los quince años ya producía sus instrumentales. Estas llegaron al dúo de productores llamado Lunny Tunes, que han producido los primeros éxitos del género como por ejemplo

el de *Gasolina* de Daddy Yankee. A Tainy le gustaba su forma de trabajar, ya que sus instrumentales eran mucho más cuidadas, preparadas y con coherencia. El dúo de productores le dio la oportunidad de que les ayudase a producir y así fue (Leight, 2018).

Empezó a destacar en la escena en 2009, cuando ganó un Latin Grammy con la canción *Abusadora* de Wisin y Yandel, que incorporaba sonidos del género electrónico y trance (Valera, 2020). Tainy siempre ha querido innovar, pero muchos artistas rechazaban sus instrumentales porque veían que se salían de lo convencional. Con el tiempo, fue conociendo a nuevos artistas como J Balvin, Anuel AA o Bad Bunny (Leight, 2018).

Canciones como *Estamos Bien* de Bad Bunny, marcó un antes y después ya que incorporaba sonidos de coros y sintetizadores que nunca la gente hubiese imaginado que quedarían bien en el género urbano (Leight, 2018). La canción tiene 453 millones de reproducciones en Youtube. Con el éxito de esta canción, Bad Bunny no ha desaprovechado la oportunidad de trabajar con él en los álbumes *X100pre*, *YHLQMDLG*, *Las que no iban a salir* y *El último tour del mundo*, álbumes con canciones que acumulan millones de visitas y que han conseguido récords mundiales.

Por lo tanto, Tainy ha aportado un aire fresco al panorama musical, concretamente en el género urbano con sonidos diferentes y melodías nuevas. Al producir para tantos artistas de gran escala y conseguir que toda aquella canción donde él está involucrado sea un éxito mundial, ha llegado a ser nombrado *hitmaker*, es decir, un creador de éxitos. Además, es un productor que le gusta enseñar cómo trabaja y de donde saca los sonidos (figura 3.7), ayudando así a gran parte de *beatmakers* que se están iniciando en el mundo del género urbano. Ha realizado entrevistas y colaboraciones con la plataforma de *samples* llamada Splice, publicando una librería de sus propios sonidos para que la gente pueda usarlos de manera libre de derechos (Flores, 2020).

También, Tainy ha estado nominado en dos ocasiones en los Grammy y también en los últimos años ha estado nominado en numerosas nominaciones en los premios Latin Grammy con producciones para Bad Bunny, Ozuna, Anuel AA, entre otros.

Sus instrumentales son sencillas pero incorporan sonidos diferentes que son propios del género musical de la instrumental, como el *beatmaker* Alizzz.

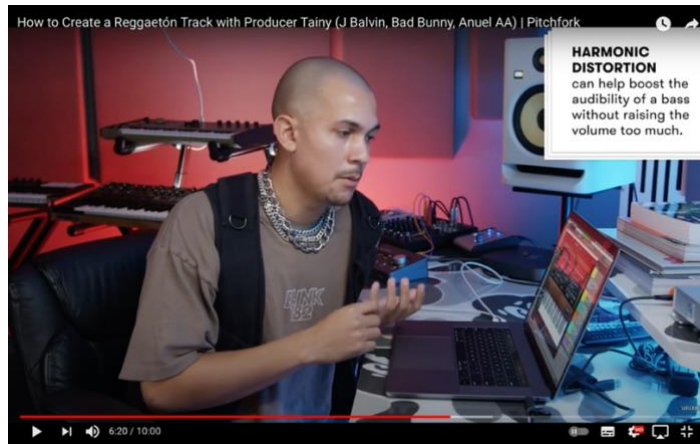


Figura 3.7. *Fotograma de la sesión de Tainy para la revista Pitchfork.* Fuente: Canal oficial de Youtube de Pitchfork

Por otro lado, tenemos a DJ Luian, un *beatmaker* de 31 años de Puerto Rico e impulsor del género del *Trap* Latino junto a Mambo Kingz. El productor ha colaborado con artistas como Maluma, J Balvin, Bad Bunny, Arcángel, entre otros. Arcángel lo contrató como compositor, productor y DJ y lo llevó a la fama, llegando a trabajar con los artistas más reconocidos del panorama musical latino (Buena Música, 2021).

En 2015, creó su propia compañía junto con Mambo Kingz llamada Hear This Music. En 2016, publicaron la canción *La Ocasión* donde aparecían artistas como Ozuna, Anuel AA y Arcángel, convirtiéndose en la canción que logró un gran reconocimiento del género *Trap* Latino en la industria musical (Mauro, 2020). Además, ha producido una de las colaboraciones más esperadas a nivel musical, la del cantante Drake con Bad Bunny. Esta colaboración entre los dos artistas fue muy importante porque fue la primera colaboración del canadiense con un artista hispanohablante y encima el canadiense se atrevió a cantar una parte en español, algo nunca visto (Europa FM, 2021). La canción tiene más de un billón de visitas en Youtube.

Otro *beatmaker* que ha conseguido llegar hasta lo más alto es Ovy On the Drums, un productor colombiano de 30 años que ha colaborado con artistas como Karol G, Maluma, Paulo Londra, Anuel, Nicki Minaj, entre otros. Su sonido es muy peculiar, ya que destaca por composiciones con pocos instrumentos pero que cuando suenan juntos crean una armonía muy agradable. Muchas de sus producciones han llegado a ser éxitos mundiales, como por ejemplo la canción de Tusa de Karol G (figura 3.8), que actualmente acumula un billón de visitas en Youtube (Ovy On The Drums, 2020). Además, en 2018 inició su carrera



como cantante, publicando canciones que acumulan millones de visitas. De esta manera, combina su trabajo de *beatmaker* y productor con su propio proyecto.



Figura 3.8. *Ovy On the Drums explicando como hizo la instrumental de Tusa.* Fuente: Perfil oficial de Instagram de Ovy On the Drums

Otro *beatmaker* que está innovando y creando contenido en plataformas digitales además de producir canciones es Nesty la Mente Maestra. El *beatmaker* puertorriqueño de 47 años ha producido canciones para Wisin y Yandel, Don Omar, Tego Calderón, Anuel AA, Rauw Alejandro, Bad bunny, entre otros. Nesty actualmente sube tutoriales en Youtube explicando cómo es su día a día como *beatmaker*, qué software y *plugins* utiliza (figura 3.9) y cómo ha realizado las instrumentales de los éxitos que él mismo ha producido. Con ese contenido, proporciona información extra a la audiencia que le interesa saber cómo vive y trabaja un *beatmaker*, respondiendo en vídeos a las preguntas que le hacen.



Figura 3.9. *Nesty explicando los plugins utiliza más en sus producciones.* Fuente: Canal oficial de Youtube de Nesty la Mente Maestra

Finalmente, destacamos uno de los primeros *beatmakers* que llevó el Reguetón al *mainstream*, DJ Nelson. El productor de 48 años fundó su propio sello discográfico Flow Music junto al dúo de productores Lunny Tunes, con el fin de llevar el Reguetón de América Latina al resto del mundo (Buena Música, 2021). Algunos artistas de la época como Daddy Yankee afirman que DJ Nelson fue quién inventó la palabra Reguetón.

Un hecho destacable de DJ Nelson es que ha creado su propia plataforma para ayudar a *beatmakers* llamada ODBPRO. Esta plataforma permite descargar todo tipo de sonidos para Reguetón y *Hip Hop* con el fin de agilizar el proceso de selección de sonidos y la composición. Además, en 2020 creó la Flow Music Academy, un servicio de *streaming* para aprender y perfeccionar conocimientos en diferentes campos dentro de la industria musical (Flow Music Academy, 2021).

## 4. Marco teórico

El *beatmaker* aparece cuando el DJ que pinchaba en una fiesta se empieza a diferenciar del DJ que ponía la música para que el rapero cantase. El hecho de coger sonidos que ya existían y modificarlos a través del *scratch* y cortarlos para utilizar solo la parte que interesaba, lo que era pinchar música se fue convirtiendo en producción. El DJ utilizaba dos copias del mismo vinilo para poder repetir constantemente el *break*. El *break* es la parte más importante de una canción, donde suena el estribillo, pero sin la voz (Dávalos, 2015).

### 4.1 El Hip Hop

El *Hip Hop* aparece a finales de los años 70 en un contexto donde la música disco predominaba en Nueva York, mientras, el Bronx estaba pasando por una crisis, ya que había muchos incendios, pobreza, asesinatos... El Bronx buscaba algo diferente a la música disco.

En esos años, se empezaban a hacer *block parties*, fiestas en bloques del Bronx dónde sonaban discos inéditos y poco conocidos. La primera fiesta *Hip Hop* fue en 1973 y la organizó Kool Herc, un chico que pinchaba discos de *Soul* que nadie tenía. La gente iba a sus fiestas a escuchar esos discos exclusivos. Pinchaba y alargaba el *break* de las canciones, donde de ahí salieron los *breakdancers* (Wheeler, Dunn y McFadyen, 2016).

Por otro lado, un chico llamado Afrika Bambaata empezó a hacer lo mismo Herc, pero en la zona del Bronx River. Bambaata consiguió frenar la violencia entre bandas creando la Zulu Nation, una organización que juntaba gente de diferentes bandas por el movimiento cultural. Por lo tanto, se podría decir que Herc puso los cimientos del *Hip Hop* y Bambaata construyó la comunidad alrededor (Wheeler et al., 2016).

Con la aparición de los DJ's con técnicas como el *scratching*, los raperos con los cantos de llamada-respuesta, la aparición de los *breakdancers* y la moda del *grafitti*, la población estaba encontrando una vía de escape, una forma de olvidar los problemas (Villain, 2019).

Al sur del barrio, un científico llamado GrandMaster Flash perfeccionó lo que Bambaata hacía. Reunía equipo de música abandonado y montaba cosas. Sabía mezclar con continuidad y descubrió el poder del vinilo y el control que se podía tener sobre él (Wheeler et al., 2016). Descubrió nuevas técnicas e incorporó los raperos en sus fiestas, creando el primer grupo de *Hip Hop* (Villain, 2019).

El *Hip Hop* era Funk, *Soul*, Jazz, góspel, rimas infantiles, música disco y era tecnología gracias a la forma de tocar los vinilos.

El parón de luz en Nueva York en julio de 1977 provocó que en la zona del Bronx la gente entrase a las tiendas a robar. Algunos de ellos entraron a una tienda de electrónica y robaron equipos de sonido. Después del verano, estaba repleto de DJ's con sistemas de sonido (Wheeler et al., 2016). Ese apagón hizo que la gente tuviese material para crear sus grupos de *Hip Hop* y empezaron a experimentar.

La gente al principio cantaba en directo en parques, conciertos o fiestas. No pensaban en grabar esas rimas para hacer discos (Wheeler et al., 2016). La idea de empezar a grabar “eso que se estaba haciendo en la calle” fue de Silvia Robinson, la dueña de Sugar Hill Records. Vio una oportunidad en el mercado de sacar a la luz un nuevo estilo de música y contrató a tres raperos para hacer una canción (Villain, 2019). De ahí salió el primer éxito mundial de *Hip Hop* llamado *Rapper's Delight*. Los raperos se convirtieron en estrellas e hicieron que la gente pensase que cualquier persona podía *rapear*. Ser raperero se convirtió en un estereotipo.

Cuando el *Hip Hop* se fue expandiendo más hacia la grabación y no tanto el directo, los DJ's empezaron a realizar sus técnicas en el estudio y con ello vino el uso del *sample*. Con esas técnicas los DJ's en el estudio fueron diferenciando de los DJ's en las fiestas y se les empezó a llamar *beatmakers* o productores (Schloss, 2004).

Con el tiempo, Afrika Bambaata fue creando nuevos ritmos y llevó el *Hip Hop* del Bronx a Manhattan. Demostró no había límites para crear *Hip Hop*. Un ejemplo sería el grupo The Furious Five, que decidió hacer una canción llamada *The message* explicando la situación precaria que estaba viviendo el Bronx. El *Hip Hop* era más que música para fiestas, había algo que decir (Wheeler et al., 2016).

Conforme iba pasando los años, cada vez aparecían más grupos como por ejemplo Run RMC, Public Enemy, NWA o 2 Live Crew que querían transmitir un mensaje sobre cómo era la vida donde vivían: drogas, asesinatos, pobreza, racismo, corrupción policial, etc. La música estaba basada en historias. La policía les prohibía cantar canciones que trataban sobre la corrupción policial y racismo, pero ellos las cantaban igual y desataban el caos (Gary, 2015).

Como había gente que se quejaba de lo que hablaban esas canciones ya que incitaban a los niños a ser delincuentes, decidieron poner a las canciones que tenían letras explícitas una etiqueta. De esta manera, todo el mundo podía hablar de lo que quisiese (RIAA, 2020).

Poco a poco, en el *Hip Hop* iban surgiendo nuevos exponentes como Tupac, Notorious Big, Krs-One o Ladies First, y nuevos subgéneros como el *G-funk*, el *Gangsta Rap* o el *P-funk*. Había música para bailar y divertirse y música para explicar lo que uno vivía y sentía (Wheeler et al., 2016). Tupac y Big llevaron la música *Hip Hop* a un sonido más comercial y empezaron a sonar en las radios, convirtiéndose en referentes e inspirando a nuevos artistas (López, 2018).

Lo que marcó la época dorada del *Hip Hop* en los años 80 fue la utilización de *samples* de otras canciones de manera gratuita. Se usaban *samples* de diferentes canciones con el fin de crear una única instrumental (Crooke, 2018). Con el éxito del género, muchos abogados empezaron a demandar canciones para acabar con la técnica del *sampling*. Con el *sampleo* vigilado, los *beatmakers* tenían que crear sus propios sonidos o escarbar en diferentes tiendas para encontrar los *samples*. Una manera de encontrar discos para *samplear* era ir a la Convención de discos del Hotel Roosevelt, lugar donde se reunían los *beatmakers* para encontrar el disco perfecto para usar como *sample*. A principios de los 90 solo había un *sampler* favorito, el SP 1200 (figura 4.1) (Wheeler et al., 2016).



Figura 4.1. *Sampleador SP 1200*. Fuente: Encyclotronic.com

Hubo una época que a los raperos no les dejaban improvisar en los parques porque sino los turistas no iban. Algunos locales como *The Good Life Café* en Los Ángeles o *The Hip Hop Shop* en Detroit decidieron abrir sus puertas para que la gente fuese ahí a *rappear*. De ahí salieron estrellas mundiales como Eminem (Wheeler et al., 2016).

En el sur de Atlanta, predominaba un estilo de música llamado *Straight Bass*, música que sonaba en las pistas de patinaje. MC Shy D, un chico del Bronx que se mudó a Atlanta, decidió fusionar ese estilo de música con el *Hip Hop*. De ahí salió la canción *Shake It*, una instrumental más rápida, pero manteniendo las rimas del *Hip Hop* (Wheeler et al., 2016).

Durante toda la época del *Hip Hop* siempre había rivalidad entre la Costa Este y Oeste. Atlanta siempre había sido menospreciada por el otro bando, pero con la victoria del grupo Outkast en los premios Source en 1995, por fin Atlanta era reconocida (Cantor, 2015).

Tras esa victoria, Atlanta empezó a confiar en sí misma y aparecieron nuevos grupos con nuevas ideas, creando un nuevo subgénero del *Hip Hop*, el *Trap*.

## 4.2 El *Trap*

Para entender como es el *Trap* hoy en día, hay que remitirnos a los inicios. Todo empezó a finales de los años noventa en Atlanta cuando diversos grupos sureños empezaron a decir la palabra *trap* en sus canciones para referirse a los recintos en los que se preparaban las drogas. Referirse a ese término cuando se hablaba de traficar con drogas empezó a ser una tendencia entre los raperos de Estados Unidos, así que la gente empezó a llamarlos *trap rappers*. No sorprende que un género que habla de pobreza y drogas surgiese en el sur de Estados Unidos, lugar donde el índice de pobreza era muy alto y donde se producían muchos asesinatos, robos, corrupción policial, etc. (García, 2018).

El concepto del *Trap* no solo representa vivir en una situación precaria con pocos recursos sino también representa el salir de esa situación, pasar de un extremo de la realidad social a otro y conseguir ser millonario, llevar joyas de oro y tener éxito en la vida. Ese concepto era plasmado en los videoclips, donde se puede observar que llevan mucho dinero encima, coches lujosos, chicas, etc. (Jernej, 2018).

Con la aparición de nuevos artistas y la evolución de la tecnología, las instrumentales se volvieron más estridentes, más electrónicas y con cajas de ritmo y sintetizadores (Gorina, 2020). Los elementos característicos del sonido *Trap* son tiempos más rápidos, un mayor

uso de los *hi-hats*, el famoso charles de la batería, y un bombo más fuerte. La caja de ritmos Roland TR-808 (figura 4.2) fue una pieza indispensable para el género (García, 2018).



Figura 4.2. Caja de ritmos Roland TR-808. Fuente: Roland.com

Que del *Hip Hop* apareciera un subgénero fue gracias a los *beatmakers*, ya con uso de los elementos previamente mentados, empezaron a experimentar con las instrumentales a mediados de los 2000. *Beatmakers* como Zaytoven, Shawty Redd o Drumma Boy fueron los primeros en marcar las pautas y los pilares del *Trap* con sus innovadoras instrumentales (García, 2018). Así pues, el concepto de *Trap* se fue expandiendo a otras zonas y las canciones dominaban las listas de éxitos. Artistas como Ludacris o Lil Wayne se hicieron un hueco en la industria musical (López, 2018).

A finales de los 2000 apareció una herramienta que cambiaría por completo la manera de crear música, el Auto Tune. Fue creado por el ingeniero Andy Hildebrand para la empresa Antares y no fue hasta el 1998 con la canción *Believe* de Cher que se introdujo en la industria musical. No sólo afinaba la voz instantáneamente, sino que también permitía grabar canciones en menos tiempo y por lo tanto producir más álbumes. Cantantes como T-pain o Jaz-Z fueron los primeros en usar estos efectos como firma (Altozano, 2018).

El Auto Tune permitió que la música *Trap* fuera más melódica y no tan *rapeada*, consiguiendo que aparecieran nuevos cantantes. Llegó a ser polémica cuando cantantes que usaban esta herramienta ganaron premios, pero poco a poco se fue estandarizando hasta hoy en día.

El *Trap* empezó a tener una gran presencia en las listas *mainstream* de Billboard a principios de la década de 2010, con artistas como Young Jeezy, Gucci Mane, Future y *beatmakers*

como Lex Luger y Mike Will Made It (Jernej, 2018). La música *Trap* tenía un peso muy importante dentro de la industria musical con la aparición de cantantes como Drake o The Weeknd, que trajeron este género al éxito mundial (Bielsa, 2019).

En España el *Trap* llegó de la mano de Kefta Boys en 2013, en una situación de crisis total en el país con un descenso de los salarios y el desempleo entre los menores de 25 años. En ese contexto, la estética del *Trap* fue un soplo de aire fresco para los jóvenes que anteriormente no se habían familiarizado aún con la cultura *Hip Hop* (López, 2018). Más adelante, en 2014, se creó el grupo PXXR GXNG. Este grupo puso las bases del *Trap* en España y empezaron a sonar en todos sitios. En 2015, el festival Sónar decidió apostar por ellos y sacarlos de Youtube, donde tenían millones de visitas. Por este motivo, el *Trap* está considerado la música de los nativos digitales, ya que en España apareció gracias a plataformas como Youtube (Pujol, 2017).

Por otra parte, había el grupo Agorazein, formado principalmente por el famoso cantante C. Tangana y Sticky M.A. El grupo se dio a conocer con un álbum publicado en 2011. Solían usar instrumentales electrónicas, suaves y más lentas (Ruiz, 2016). Más tarde, decidieron abandonar el grupo y crear su proyecto en solitario. Ahí es cuando C. Tangana conoció al productor Alizzz y empezaron a trabajar juntos.

Conforme iban pasando los años, los cantantes de *Trap* iban conquistando el panorama musical hasta llegar a sonar en radios, colaborar con marcas de ropa, hacer giras mundiales y firmar contratos con sellos discográficos. Y es que, con la aparición de artistas como C. Tangana, Rels B, Bad Gyal, Maikel de la Calle, Bejo, Kidd Keo, entre otros, la música urbana en España se volvió *mainstream* a nivel nacional e internacional.

Finalmente, con la llegada de artistas latinos como Bad Bunny, Anuel AA y Ozuna, entre otros, llevaron el *Trap* latino a otro nivel, consiguiendo entrar en el top 50 de canciones más escuchadas en el mundo. En el caso de Bad Bunny, este ha revolucionado el mundo de la música desde su aparición. Éxito tras éxito, destacando por su originalidad, diferenciándose del resto y consiguiendo que la música en español sea reconocida en todos los países del mundo (Partridge, 2018).



### 4.3 El Reguetón

El Reguetón es un género musical que actualmente está en su máximo esplendor tanto a nivel hispanohablante como a nivel mundial con canciones que lideran las listas de música más escuchadas del momento. Un ejemplo sería el álbum *YHLQMDLG* de Bad Bunny, que ha sido el álbum más escuchado en 2020 en Spotify, con más de 3.000 millones de visitas. Por lo tanto, se podría decir que el Reguetón está llegando a esos sitios donde hace años no llegaba, y todo gracias a la tecnología y a la aparición de plataformas digitales que facilitan el descubrimiento de nuevos de artistas.

El Reguetón tiene sus orígenes en los noventa con una mezcla entre el Reggae y *Dancehall* de Jamaica con el *Hip Hop* de Nueva York. Y es que la fuerte comunidad hispanohablante en Nueva York junto con los emigrantes jamaicanos que llegaron a Panamá para trabajar llevaron estos dos géneros musicales a Latino América. Por lo tanto, los ritmos latinos ya existentes, el *Hip hop* y el *Dancehall* fueron la base para la creación de uno de los géneros más escuchados hoy en día a nivel mundial, el Reguetón (Romero, 2019). Uno de los pioneros del *Dancehall* que abrió los ojos a los latinos fue Shabba Ranks con su canción *Dem Bow* en el año 1990, canción que denigraba a los homosexuales y que criticaba al racista. Muchos latinos, al escuchar este tipo de música, decidieron versionarla al español (Romero, 2019).

Al principio del género las canciones eran muy agresivas, ya que usaban letras muy crudas que hablaban de violencia, del barrio, de racismo y de sexo. Artistas como El General, Daddy Yankee, Don Omar o Wisin y Yandel junto con el dúo de productores Luny Tunes fueron los primeros en llevar en Reguetón al *mainstream*, cambiando esas letras violentas a unas menos explícitas y más románticas con el paso del tiempo. Con los años, aparecieron nuevos artistas como Pitbull, Shakira o Cali y El Dandee que consiguieron que el Reguetón llegase al mundo entero con un sonido más comercial (Lenore, 2013). Gracias a la aparición de plataformas como Youtube y la presencia de más de un millón de latinos en España, el Reguetón llegó a nuestro país.

En España, el Reguetón empezó a sonar en las calles y en los parques, pero no fue hasta el cambio de siglo que empezó a sonar en la radio. El cambio en los ritmos y sobre todo en las letras, permitió a artistas como J Balvin, Daddy Yankee, Don Omar o Maluma tener un

hueco dentro de la industria musical española. Por lo que hace a artistas españoles, La Mafia del Amor fue uno de los grupos que llevaron el Reguetón a su propio terreno (Maínez, 2019).

Por otro lado, Juan Magan con canciones como *Ayer la vi* o C. Tangana con canciones como *Mala Mujer*, llevaron el Reguetón que se hacía en España a todo el mundo. Sus canciones demostraban que este género musical podía llegar al *mainstream* tanto a nivel nacional como internacional.

Desde la aparición del Reguetón, siempre se ha criticado sus letras, ya que incitan al machismo y denigran a la mujer. Aunque a principios de siglo se suavizaron bastante las letras de las canciones, hoy en día se sigue debatiendo sobre sus letras. Canciones como *Quiero Bailar* de Ivy Queen o *Quiero Sentir un Hombre* de Lady Ann, reclamaban al inicio del género que las mujeres pudieran bailar tranquilas sin recibir acoso por parte de los hombres. Con el tiempo, el género musical ha abierto puertas a nuevas artistas, como Karol G, Becky G, Natti Natasha, Rosalía o Shakira, que están demostrando que las mujeres también merecen un hueco dentro del género. En una entrevista para el diario ABC, Karol G afirma que ella quiere mostrar a una mujer empoderada, segura de sí misma y que no se deja intimidar por nadie.

Hoy en día, el Reguetón está en uno de sus mejores momentos desde su creación. Artistas como Bad Bunny, Anuel, Ozuna o Daddy Yankee están logrando que este género musical sea el más escuchado en todo el mundo. En referencia a las instrumentales, estas han ido evolucionando con la tecnología y con la aparición de nuevos *beatmakers*. Actualmente, podemos encontrar canciones de Reguetón que mezclan diferentes estilos musicales y que incorporan sonidos que no son propios del género. Además, productores de música electrónica como Diplo o Major Lazer han fusionado el Reguetón con la música electrónica creando un nuevo género musical, el *Moombahton*.

Aunque parece que el Reguetón cada vez es más moderno, en ocasiones los *beatmakers* hacen instrumentales con sonidos que recuerdan a las canciones de Reguetón antiguo, que para algunos oyentes son mucho mejores que las de ahora, ya que fueron las canciones que llevaron el género al *mainstream* y canciones con las que la gente creció escuchándolas, como por ejemplo *La Gasolina*, *Atrévete* o *Una Vaina Loca*.

## 4.4 Herramientas

Actualmente, gracias a la tecnología, los *beatmakers* disponen de muchas herramientas para componer las instrumentales solamente con un ordenador y conexión a Internet. Para entender cómo se trabaja hoy en día, se va a explicar las herramientas esenciales para el *beatmaker*. Estas herramientas son las más potentes actualmente, tanto para la creación de instrumentales como para la grabación, la edición de sonidos y la publicación de las instrumentales. Las herramientas que se van a desarrollar son las que tienen un mayor nombre de usuarios, a parte de ser recomendadas y usadas por *beatmakers* y productores de gran influencia.

### 4.4.1 DAWs

Una de las herramientas más importantes son los DAWs (Digital Audio Workstation), ya que son el principal flujo de trabajo de los *beatmakers*. Sin ellos, es muy difícil realizar el trabajo de *beatmaker*, ya que los DAWs juntan todos los procesos necesarios para componer una canción o una instrumental en un único software.

Para entender cómo surgió el DAW, hay que remitirse a principios de 1980, cuando se creó el MIDI (Musical Instrument Digital Interface), un protocolo que identifica en nuestro instrumento todas las notas o botones que tocamos y envía esa información al ordenador. Es una forma de conectar el dispositivo al ordenador. Así pues, a principios de los años 90 empezaron a desarrollarse los primeros DAWs a través de los sistemas operativos de Apple y Microsoft. Además, el MIDI pasó a tener conexión USB de manera que se podía conectar fácilmente un sintetizador a un ordenador (Rothstein, 1995).

El primer DAW fue lanzado en 1989 por la compañía Steinberg llamado Cubase. Steinberg fue la primera compañía en desarrollar los VST (Virtual Studio Technology) en 1996 y los primeros en ofrecer un sistema con 32 pistas de audio (Levine, 2019).

Conforme han pasado los años, los DAWs han ido evolucionando con una interfaz más moderna, más intuitiva y con muchas más posibilidades. Han cambiado totalmente la industria musical, ya que han sustituido a los dispositivos físicos desde que han incorporado sus funcionalidades dentro del software (Levine, 2019). Otro aspecto también muy importante es la mejora de los ordenadores, con una mejora del rendimiento con los años.

Actualmente, uno de los DAWs más utilizados por los *beatmakers* es Fruity Loops Studio, un software de la empresa Image Line creado en 1997. Según MusicRadar, en 2020 FL Studio ha sido el software mejor votado (figura 4.3).

Dispone de diferentes flujos de trabajo, una interfaz estética y fácil de usar, un piano con infinitas posibilidades y una comunidad gigante. Al ser un DAW fácil de usar y que tiene la mayor cantidad de usuarios activos, en Internet hay infinidad de tutoriales sobre cómo usarlo, descargar contenido adicional, solucionar problemas, etc. Muchos *beatmakers* como TM88, Boi-1da, Lex Luger, entre otros, trabajan con él a diario (Image Line, 2021).



Figura 4.3. Captura de pantalla de la Interfaz de Fruity Loops Studio 20.6.2. Fuente: Elaboración propia

## 4.4.2 Plataformas digitales

Hoy en día, Internet es la solución para todo, ya que cualquier información que necesites está allí disponible para ser consumida. En el ámbito de la producción musical, cada vez son más las plataformas digitales o páginas web que ofrecen servicios gratis y de pago para facilitar el trabajo del *beatmaker* y productor, desde la composición hasta la distribución. Para ello, se va a explicar esas plataformas digitales esenciales para el *beatmaker*, que reducen el tiempo de creación de las instrumentales y ofrecen recursos inmediatos que nunca se habían planteado.

### 4.4.2.1 Youtube

Youtube es una plataforma creada en 2005 por tres extrabajadores de la empresa Paypal. Se trata de una página web que permite subir cualquier tipo de contenido legal que no se salte las normas, requisitos y condiciones de dicha plataforma. Empezó a explotarse entre 2011 y

2013 con la aparición de los famosos *youtubers* publicando contenido sobre videojuegos, su vida cotidiana, tutoriales, recetas, etc. (Romero, 2016).

Para los *beatmakers* ya formados, esto fue un elemento clave empezar a subir tutoriales explicando cómo funcionaba un DAW, cómo hacer una canción de un género concreto o cómo subir canciones a las plataformas de *streaming*. De esta manera, la gente interesada en aprender a componer canciones empezó a consumir ese tipo de contenido para poder formarse de manera autosuficiente y sin ningún tipo de coste.

Para los *beatmakers* más relevantes como es el caso del joven Nick Mira, la aparición de estas plataformas como Youtube les han proporcionado compartir su talento y compartir su día a día en el estudio, grabando sus sesiones de trabajo y haciendo *videovlogs* (figura 4.4).

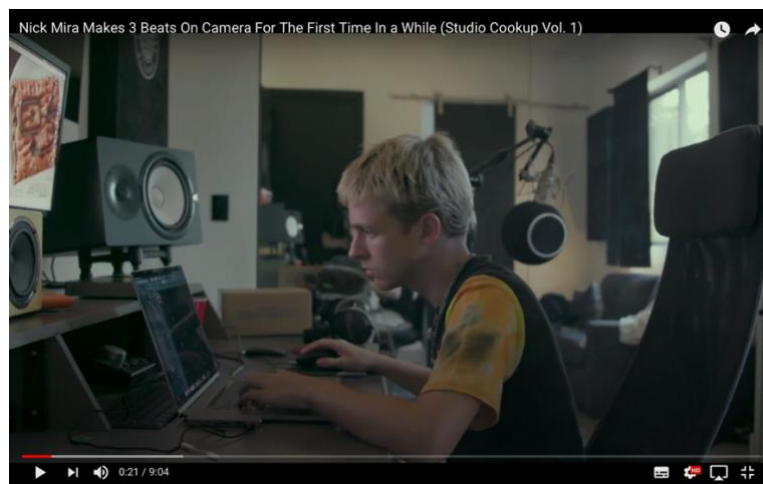


Figura 4.4. *Fotograma de la sesión del Beatmaker Nick Mira en su estudio.* Fuente: Canal oficial de Youtube de Nick Mira.

Además, Youtube se ha vuelto un portal para encontrar instrumentales de manera rápida, ya que los productores publican las instrumentales con etiquetas donde se especifica el género de la canción, el estilo musical y un artista que tenga un sonido parecido, ya sea cantante o *beatmaker*. De esta manera, es fácil encontrar una instrumental que se parezca a aquello que se está buscando. Si se quiere comprar esa instrumental, los *beatmakers* suelen dejar un enlace en la descripción del vídeo para ir a la plataforma Beatstars donde se puede comprar la licencia de la instrumental.

Por otro lado, hay medios digitales como Genius que tienen una sección dedicada a entrevistar a los *beatmakers* de canciones exitosas para que expliquen cómo hicieron esa instrumental (figura 4.5). Con esas entrevistas, la gente puede aprender cómo es el flujo de trabajo de un *beatmaker* de gran escala, cómo crea esas instrumentales que tienen tanto éxito y qué sonidos ha usado.

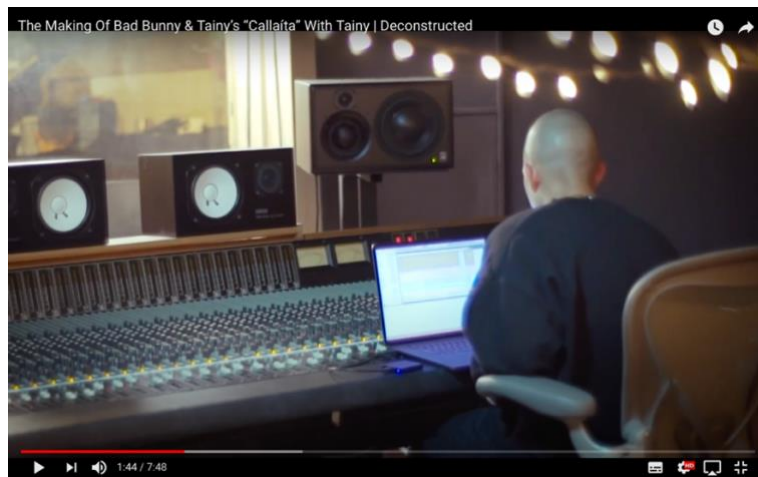


Figura 4.5. Fotograma del *Making of* de la instrumental de Bad Bunny – Callaíta con el productor Tainy. Fuente: Canal oficial de Youtube de Genius.

#### 4.4.2.2 Twitch

La plataforma de Twitch surgió en 2011 y se utiliza para transmitir vídeos en directo. Al principio, fue más enfocado al mundo del *gaming*, pero tras tener millones de usuarios cada mes, empresas como Amazon o Google se empezaron a fijar en ella. Finalmente, Amazon decidió comprar los derechos de la empresa en 2014. Hoy en día, Twitch no solo retransmite videojuegos sino todo tipo de contenido, incluido el musical. La gente que retransmite en directo en Twitch, se les conoce como *streamers* (Romero, 2016).

Twitch ofrece la posibilidad de interactuar con los usuarios y de tener un ingreso por suscripción. En Twitch, el coste por suscripción son 5 euros al mes por cada canal, de manera que una parte del dinero la recibe el *streamer* y la otra la plataforma. Al suscribirse, se obtiene varias ventajas en el canal dependiendo de cada *streamer*. De esta manera, se establece una relación entre el creador y la audiencia (Romero, 2016).

Algunos *beatmakers* como Nick Mira han empezado a retransmitir en Twitch y muchos creadores de contenido de Youtube se están pasando a esta plataforma innovadora por su

mayor monetización y la posibilidad de interactuar con la audiencia en directo. Para los *beatmakers*, es una posibilidad de compartir su trabajo en directo y recibir dinero por ello, creando una comunidad.

#### **4.4.2.3 Beatstars**

Beatstars es una compañía creada por Abe Batshon en 2008. La plataforma funciona como intermediadora entre *beatmakers* y artistas en todo el mundo. La idea es convertir al *beatmaker* en un empresario, de manera que pueda vender sus instrumentales y quien quiera pueda comprarlas. Por lo tanto, es una forma de dar voz a los *beatmakers* y que tengan la oportunidad de vender su producto a aquellos artistas que buscan instrumentales (Payne, 2017).

Su funcionamiento es muy básico, se trata de crear un perfil como si fuese una red social y subir las instrumentales con información sobre el género, el tempo y la tonalidad. Además, se le suele añadir hashtags con nombres de cantantes o productores que tienen un estilo parecido a esa instrumental para facilitar la búsqueda de la instrumental ideal. Para un artista, es una forma de encontrar instrumentales de manera rápida y de muchos estilos diferentes.

#### **4.4.2.4 Looperman**

Looperman es una comunidad gratis de artistas. Como usuario, permite subir o descargar diferentes sonidos de manera gratuita, ver tutoriales y hasta un fórum para conversar con otros artistas (Looperman, 2021).

Para los *beatmakers* que quieran sonidos gratis, esta plataforma se sostiene por una gran cantidad de usuarios activos publicando sonidos cada día. Artistas como Migos, Russ, Lil Uzi o Future han usado *samples* de Looperman para sus canciones (Hirsch, 2019).

#### **4.3.2.5 Splice**

Splice es una plataforma dedicada a vender sonidos para hacer canciones. Fue creada por Steve Martocci en 2013 como herramienta para conseguir *loops* y *samples* para *beatmakers*. No sólo sirve para descargar sonidos ya publicados, sino que también se pueden subir sonidos propios y venderlos (Kafka, 2017). La plataforma también sube en Youtube tutoriales y entrevistas a *beatmakers* que han creado éxitos mundiales para poder averiguar cómo trabajan en el proceso de creación de las instrumentales.

Como los *samples* solían ser caros e ilegales, la plataforma decidió proporcionar *samples* con una suscripción mensual y que todo el mundo pudiese usar de manera libre de derechos. Depende de lo que se pague mensualmente, el usuario va a poder descargar una mayor o menor cantidad de *samples*. Splice permite incorporar su propio *plugin* para poder añadir la página web directamente al DAW, de manera que se pueda arrastrar los sonidos del Splice directamente al programa (Splice, 2021).

Además, muchos *beatmakers* y productores como por ejemplo Tainy, Boi-1da o Southside han colaborado con esta plataforma con la creación de librerías con sonidos suyos y la realización de entrevistas explicando cómo trabajan. Y es que la creación y venta de librerías de *beatmakers* conocidos se está volviendo muy popular. Los *beatmakers* venden sus sonidos que usan en las canciones a través de librerías y así obtienen beneficio. *Beatmakers* como Steve Lean, Tainy y Southside ya lo han hecho en numerosas ocasiones.



## 5. Metodología y desarrollo

Para realizar el trabajo, se han visionado películas y series para poder recopilar la información necesaria. Estas películas y series están la mayoría de ellas disponibles en la plataforma Netflix y han sido recomendadas por varios expertos en el ámbito musical como por ejemplo Sito Fonk, un *youtuber* español que ha dedicado su canal a explicar la historia del *Hip Hop* y las nuevas tendencias de la industria musical.

Por otro lado, se han recopilado trabajos finales de grado, artículos de revistas y diarios relacionados con el *beatmaker* y la industria musical. Aunque suele haber poca información sobre el *beatmaker*, algunas revistas españolas e inglesas han publicado artículos entrevistando a los más reconocidos.

Finalmente, para la parte práctica se han producido tres instrumentales, una de cada género desarrollado en el marco teórico, con el objetivo de demostrar que las herramientas que usa el *beatmaker* hoy en día realmente funcionan. Para ello, se han seleccionado las herramientas más conocidas actualmente, ya sean gratuitas o de pago, que facilitan el trabajo del *beatmaker* en todas sus fases de trabajo, ya sea la preproducción, la producción o la postproducción.

En referencia a las películas, el primer visionado se trata de *Straight Outta Compton* (2015), una película que explica la creación del grupo de música N.W.A en Los Ángeles a mitad de los años 80 y cómo este revolucionó la cultura del *Hip Hop* con su talento y sus letras sobre la vida en el barrio. Con el visionado de la película, se va entendido cómo se creaban los grupos en esa época, cómo trabajaban y qué herramientas usaban para crear sus canciones y cautivar a la audiencia. Gracias a este visionado, se puede tener una idea de cómo se inició el *Hip Hop* en Estados Unidos y cómo la policía intentaba censurar aquellos que querían explicar lo que vivían cada día en la calle, como por ejemplo las drogas, el sexo y la corrupción policial.

Otra de las películas que se han visionado ha sido *Beats* (2019), una película que trata la dificultad de vivir en un barrio con asesinatos y problemas a diario y cómo la música es un refugio para olvidarse de todos los problemas. Con este visionado, se logrado entender cómo a pesar de tener las cosas en contra, la música siempre es una opción para mostrar cómo uno se siente y una manera de encontrar una alternativa a los problemas. También, se ha

comprendido cómo es la industria musical y cómo se descubre un talento y se explota al máximo.

En referencia a las series, se ha visionado *Hip Hop Evolution*, una serie de televisión en Canadá retransmitida en 2016 que ha llegado a Netflix en 2020. La serie cuenta con cuatro temporadas de unos diez capítulos cada una, ya que el *Hip Hop* tiene muchas épocas distintas y en la serie se realizan muchas entrevistas. Para no perderse ningún tipo de información, se ha ido pausando el vídeo y apuntando toda la información en un documento Word para poder después volver a leer la información y redactar el contenido final. De este visionado se extraído mucha información, ya que la serie realiza entrevistas a aquellos que vivieron la época del *Hip Hop* en primera persona, ya sean *beatmakers*, cantantes o periodistas. Con este visionado se va a entender cómo fueron los inicios del *beatmaker* y de la música urbana, así como sus herramientas disponibles en esa época. Es un documental muy extenso con muchos testimonios del *Hip Hop* como GrandMaster Flash, donde se le realiza una entrevista en su estudio.

Por otro lado, se han leído revistas del ámbito musical que hablan tanto de los géneros como de los productores y *beatmakers*. Estas revistas son todas de formato online, de manera que encontrarlas ha sido un proceso bastante asequible. Revistas españolas como Vice o The Medizine son algunos ejemplos de revistas que hablan sobre el panorama musical nacional e internacional, mostrando el arte tal y como es. Por otra parte, se encuentran las revistas inglesas como Complex o la Forbes, que han redactado diferentes noticias sobre el *Trap* y el Reguetón. Todas estas revistas han realizado entrevistas a artistas, ya sean cantantes o *beatmakers*, de manera que se ha podido extraer información sobre ellos sin tener que entrevistarlos personalmente, ya que eso sería bastante complicado si hablamos de *beatmakers* de alto reconocimiento.

También, diarios nacionales han redactado en los últimos años varios artículos sobre los *beatmakers*, cosa que significa que ha ido ganando protagonismo en la industria musical. Los medios tradicionales cada vez han ido apostando más por las nuevas tendencias y un ejemplo sería el interés en conocer más sobre el mundo musical y quién está detrás de esos éxitos. Un ejemplo sería el Periódico, la Vanguardia o el País, diarios que han realizado entrevistas a *beatmakers* como por ejemplo Alizzz o Steve Lean. Con estos artículos, se ha recopilado información sobre cómo trabaja un *beatmaker* en España.

Con el fin de explicar las herramientas que usa el *beatmaker* hoy en día para componer sus instrumentales, se ha visitado las diferentes páginas web de cada plataforma con el objetivo de aprender cómo funcionan exactamente. Estas herramientas suelen ser bastante conocidas por el mundo de la producción musical y muchos *beatmakers* de gran reconocimiento han confesado en varias entrevistas que las usan frecuentemente. Para poder entender cómo funciona cada herramienta, la mayoría de las plataformas disponen de un apartado dónde se explica un poco su historia, sus fundadores y cuál es su principal función. Por lo tanto, la información necesaria para explicar las herramientas se ha extraído de su propia página web. Además, se ha realizado el pago de una suscripción de un mes a una de estas páginas para poder averiguar cómo es su funcionamiento, qué sonidos podemos encontrar y cómo facilita el trabajo al *beatmaker*.

Al obtener esos beneficios al usar la suscripción, se puede llegar a la conclusión de si realmente merece la pena pagar una mensualidad para una plataforma de este estilo o si es mejor usar las plataformas gratuitas. Por lo tanto, estas plataformas han proporcionado información para la parte teórica, contenido para la parte práctica y una posible conclusión de si realmente es rentable para el *beatmaker* pagar esa mensualidad.

Por lo que hace a los libros, no hay mucha información redactada sobre el *beatmaking*. Por lo tanto, buscar esa información ha sido más difícil de lo habitual, pero tras investigar por el canal del *youtuber* citado anteriormente, Sito Fonk, se ha encontrado un libro que habla sobre la historia del *Trap*, concretamente en España. Este libro muestra cómo este género musical llegó a nuestro país, cómo conquistó el oído del público español y cómo incitó a la población a empezar a hacer el mismo estilo de música. Otro libro que se ha utilizado es sobre el MIDI, una tecnología que apareció hace años y que permitió a los primeros *beatmakers* poder expresar mucho más su trabajo, de manera que se pudiese convertir la información física en digital.

Finalmente, se han recopilado trabajos de final de Grado relacionados con la industria musical y con los géneros musicales. Estos trabajos proporcionan también una idea de cómo elaborar el proyecto y una guía para poder encontrar documentos que puedan estar relacionados con el ámbito a desarrollar. Así pues, los trabajos de final de Grado que se han utilizado tratan la inclusión del *beatmaker* y el uso de plataformas digitales para crear contenido.

En referencia a la parte práctica, esta consiste en componer tres instrumentales de tres géneros musicales diferentes, una de *Hip Hop*, una de *Trap* y otra de Reguetón. El objetivo es demostrar que estas herramientas realmente ayudan al *beatmaker* en sus tres fases. Para ello, se va a usar uno de los programas más utilizados por la comunidad de la producción musical, el Fruity Loops Studio de Image Line. Con más de 20 años de evolución, este DAW permite crear instrumentales de una forma muy intuitiva y con una inmensa cantidad de sonidos, efectos y sintetizadores. Además, es el DAW con mayor nombre de usuarios del mundo, por lo que encontrar solución a cualquier problema o descargar contenido adicional es una tarea bastante asequible. Asimismo, se ha usado el programa en ocasiones anteriores, por lo que se tiene un mayor conocimiento.

Para poder realizar esas instrumentales, se ha estructurado todo el proceso en tres fases que se tienen que seguir de manera ordenada para que el resultado sea bueno. La primera fase es la fase de preproducción, una de las más importantes, ya que se tendrá que decidir la idea principal de la instrumental. Dentro de cada género musical puede haber muchos estilos distintos, de manera que se tiene que decidir qué estilo tendrá esa instrumental y que tipo de sonidos se quieren incorporar. Para demostrar que las herramientas desarrolladas en el marco teórico funcionan, esta fase es esencial, ya que la mayoría de las herramientas son plataformas que proporcionan *samples* de manera gratuita o de pago mensual. Por lo tanto, se tienen que escoger los sonidos que se van a incorporar a cada instrumental y de qué plataforma se van a descargar. Por otro lado, se tiene que decidir el tempo y la tonalidad de la instrumental, ya que dependiendo del *sample* que se usa se tiene que modificar la velocidad o el tono para que sea más dinámica o para que no se parezca tanto al sonido que tenía por defecto.

Para la instrumental de *Hip Hop*, se van a combinar *samples* de la plataforma Splice y Looperman, que son las más usadas por la comunidad y las más valoradas por los *beatmakers* de alto reconocimiento.

En referencia a la instrumental de *Trap*, se va a usar principalmente *samples* de Looperman, una de las plataformas gratuitas donde los usuarios pueden colgar todo tipo de sonidos con total libertad y que ofrece un filtro para poder buscar el sonido exacto que se desea.

Finalmente, en la instrumental de Reguetón se va a usar un *sample* de Splice junto con una librería de percusión de un *beatmaker* y *youtuber* bastante conocido por la realización tutoriales en YouTube y la producción de canciones para artistas de gran escala.

Después de la preproducción se va a realizar la fase de producción, donde se va a componer la instrumental ya con los sonidos elegidos. Esta fase es la más complicada, ya que requiere cierta creatividad a la hora de combinar los sonidos, añadir efectos a cada uno de ellos y elaborar melodías que sorprendan al oyente. Se tiene que pensar que realizar una instrumental es como fabricar y diseñar un producto y depende del compositor principalmente que esa instrumental se vaya a comercializar o no. Por lo tanto, es importante sacar el máximo provecho a los sonidos y añadir un toque más personal para hacerlo sonar diferente a lo habitual pero sin perder lo que le caracteriza.

Una vez se tiene la composición hecha y estructurada, se va a empezar la tercera y última fase, la postproducción. En esta fase se van a añadir los últimos retoques de la mezcla, donde se va a ubicar los sonidos en el campo estéreo y se van a acabar de igualar los volúmenes para que suene bien tanto para los oídos como para los dispositivos donde se va a reproducir. Además, para añadir potencia a la instrumental, se debe hacer un pequeño máster para que el volumen de la pista tenga el volumen adecuado en el caso que se tenga que subir en alguna plataforma digital mencionada en el marco teórico.



## 6. Análisis y resultados

Como bien se ha ido explicando durante todo el trabajo, en la parte práctica se han realizado tres instrumentales con el fin de poder demostrar que las herramientas que se han desarrollado en el marco teórico realmente son una ayuda para el *beatmaker* a la hora de componer las instrumentales. Para poder explicar qué características tiene cada instrumental, qué sonidos se han usado y cómo se han usado, se ha dividido cada instrumental en un apartado diferente. Las tres instrumentales corresponden a los tres géneros desarrollados en el marco teórico: el *Hip Hop*, el *Trap* y el Reguetón, ya que son los tres géneros principales que han provocado la aparición y la evolución del *beatmaker* y la creación de nuevos subgéneros musicales como por ejemplo el *Drill* o el *Moombathon*.

### 6.1 Instrumental 1 – *Hip Hop*

La instrumental del género *Hip Hop* combina diferentes herramientas como Splice o Looperman. Se podría decir que tres de los cinco sonidos que componen esta instrumental son *samples* y sonidos de estas plataformas. Para poder adaptarnos al estilo de música más actual, la instrumental es más moderna y melódica y no tanto el *Hip Hop* clásico.

El sonido principal que compone la instrumental es un órgano, que es un sonido bastante frecuente en las instrumentales de este tipo de género y que se combina con unos acordes muy melódicos, que transmiten tranquilidad y que recuerdan al R&B. Este órgano se ha descargado de una librería disponible en Splice y como afirma uno de los *beatmakers* mencionado en el apartado de los referentes, Nick Mira, siempre se ha de modificar el *sample* que se obtiene de internet para dar un toque más personal a nuestra instrumental y para evitar problemas de *copyright* al publicar la instrumental, ya que todo el mundo puede descargar los mismos sonidos en Splice y es fácil que un mismo sonido se haya usado en diferentes canciones.

Por lo tanto, lo primero que se ha realizado al descargar el sonido es aumentar su *tempo* de 76 *bpm* a 84 *bpm*, ya que para el gusto del compositor era demasiado lento y también cambiar su tonalidad de Fa# menor a Fa mayor, para evitar los problemas mencionados anteriormente.

Una vez se ha manipulado el sonido principal, lo siguiente que se ha realizado es añadir otro sonido, con el objetivo de crear una melodía que complementa el sonido principal.

Para esta instrumental, se ha añadido lo que se conoce en el mundo de la producción musical como *vocal chops*, que consiste en cortar una vocal en diferentes partes con el fin de crear una melodía con ella. Para que no se tenga que realizar los cortes de manera manual, existen diferentes *plugins* que incorporan vocales ya cortadas para facilitar y agilizar el proceso. En este caso, se ha usado el *plugin* Exhale, de la marca Output (figura 6.1). *Beatmakers* como Tainy y Alizzz, mencionados en el apartado de referentes, usan este tipo de recursos con los que se consigue una instrumental mucho más profunda, dinámica y diferente.



Figura 6.1. Interfaz del plugin Exhale de la marca Output. Fuente: Página web de Output

En esta instrumental se encuentran dos melodías diferentes creadas con *vocal chops*, una que acompaña al órgano y se trata de un *sample* de Looperman y otra que se trata del *plugin* Exhale y que solamente se escucha en el estribillo para reforzarlo. De esta manera, el estribillo suena diferente y consigue más fuerza cuando se le añaden sonidos que no aparecen en las estrofas. Otro sonido que se ha añadido en el estribillo es el órgano principal, pero se subido una octava mediante el *pitch*. Este recurso es bastante utilizado por Nick Mira y Steve Lean, productores de música *Trap* que utilizan este tipo de técnicas para realzar la melodía principal sin perder las notas que le caracterizan. Además, a este duplicado del órgano con una octava mayor se le ha añadido mucha reverberación para que suene más lejano y para que ocupe más espacio estéreo en la mezcla.



Una vez se ha realizado la composición de las melodías que se van a repetir durante las estrofas y los estribillos, lo siguiente es la incorporación de la percusión. En este estilo de música, los sonidos de la batería suelen ser muy orgánicos y bastante simples, con un patrón rítmico que se va repitiendo durante toda la instrumental, sin apenas cambios. Este tipo de percusiones suelen ir filtradas con un LPF (Low Pass Filter) con el fin de eliminar frecuencias agudas y poder tener un sonido similar al de las cajas de ritmos antiguas. La frecuencia de corte se ha realizado en 10Khz.

Uno de los *beatmakers* que suele usar *samples* de percusión antiguos es Kiddo Manteca, productor español mencionado en los referentes. Este *beatmaker* usó un *loop* de percusión de música Dance de los años 90 para componer la instrumental de *Moonlight* de Cruz Cafuné (figura 3.6). La diferencia de usar un *loop* antiguo de uno nuevo es que, al estar la batería cortada encima de la propia canción, se pueden escuchar sonidos por debajo. De esta manera, el *loop* queda mucho más natural y diferente.

Para agilizar el proceso de creación de la batería, se ha decidido descargar un *loop* de este estilo musical en la plataforma Looperman (figura 6.2). Al encontrar un sonido que se asemeja a lo que se desea, solamente se ha de incorporar al proyecto y cambiar el tempo del *loop* al tempo de la instrumental.

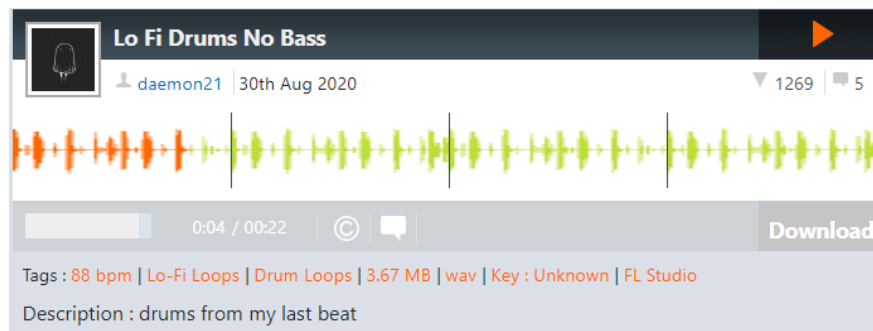


Figura 6.2. *Loop de Percusión*. Fuente: Looperman

Una vez se ha terminado la melodía principal, la percusión y las vocales, solamente falta añadir el bajo. Este sigue las notas principales del órgano, que se repiten durante toda la instrumental.

Finalmente, el último paso ha sido mezclar la instrumental. Se ha agregado a los sonidos ecualización, compresión y reverberación, entre otros efectos, para darles más control, profundidad y claridad. Para mezclar los diferentes sonidos, se ha usado los *plugins* de la

marca Waves, muy conocidos en el ámbito de la producción musical y líderes en el desarrollo de *plugins* de audio y procesadores de señal (Waves, 2021). Estos *plugins* aportan mucha calidad a la mezcla gracias a su sonido natural y analógico, versionando en digital los aparatos físicos de la marca como por ejemplo la emulación del SSL 4.000 G, la máquina de grabación J37, grabadoras VHS, entre otros.

De esta manera, una vez se han añadido los efectos y se han modificado los volúmenes de cada sonido a su volumen adecuado, el último paso es la masterización. Masterizar es el proceso en el cual se agrega el volumen adecuado a la pista y se retocan de manera sutil los pequeños errores que pueda haber en la mezcla. Por eso, se ha decidido ecualizar, comprimir y agregar un limitador a la pista final con el fin de poder corregir los errores mínimos y conseguir los decibelios adecuados para la exportación final. Los *plugins* usados para el máster forman parte de la marca Izotope, concretamente el Ozone 9 (figura 6.3).



Figura 6.3. Interfaz del plugin Izotope Ozone 9. Fuente: Elaboración propia

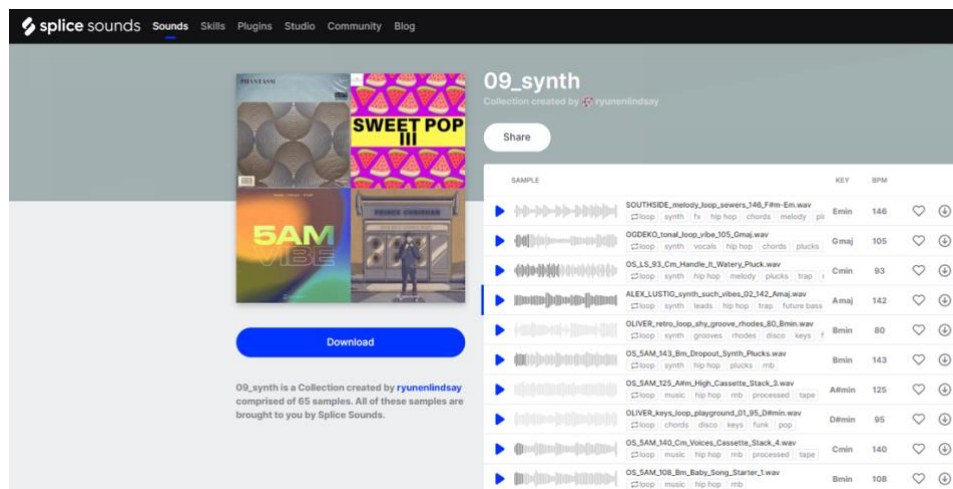
## 6.2 Instrumental 2 – Reguetón

Para la instrumental de Reguetón se ha usado un *sample* de Splice como sonido principal de la canción. Como se ha mencionado anteriormente, para evitar problemas de *copyright* y para poder diferenciar la instrumental creada de otras existentes que puedan haber usado ese mismo *sample*, lo idóneo es cambiar el tono del *sample* y su tempo. *Beatmakers* como WondaGurl, Southside o TM88, algunos de ellos mencionados en los referentes, usan este tipo de técnicas y las suelen explicar en entrevistas.

En el caso de esta instrumental, el *sample* original se encuentra en 93 *bpm* y ha decidido mantener el mismo porque el Reguetón suele estar entre los 90 y los 95 *bpm*. En referencia al tono, se ha modificado el *loop* dos semitonos para hacerlo más agudo y evitar problemas ya mencionados. Por lo tanto, el *sample* original ha pasado de estar en Do Menor a Re Menor.

El *loop* principal es un sintetizador de onda sinusoidal con una melodía muy pegadiza. Para realizar la presencia del *sample*, se ha añadido ecualización para limpiar el sonido, un *plugin* para expandir su imagen estéreo, un compresor para controlar los picos, un *plugin* para convertir el sonido original a un sonido más analógico y finalmente reverberación para darle profundidad.

Este *sample* se ha encontrado en una librería de Splice con diferentes sonidos (figura 6.4), algunos que van juntos. Se ha descargado un bajo en esa librería para usarlo en algunas partes de la instrumental, con el fin de acompañar la melodía principal. Lo único que se ha tenido que hacer es modificar el tono original al tono de la instrumental, es decir, subir el tono del bajo dos semitonos.



The screenshot shows the Splice Sounds interface for a collection named '09\_synth' created by 'ryunelindsay'. The collection includes several samples with their respective keys and BPMs. The samples listed are:

SAMPLE	KEY	BPM
SOUTHSIDE_melody_loop_sewers_346_F#m-Em.wav	Emin	146
ODEKO_tonal_loop_yibe_305_Cmaj.wav	Cmaj	105
OS_15_93_Cm_Handic_2_Watery_Pluck.wav	Cmin	93
ALEX_LUSTIG_synth_synth_yibe_02_142_Amaj.wav	A:maj	142
OLIVER_retro_loop_ahy_grooves_rhodes_80_Bmin.wav	Bmin	80
OS_SAM_143_Bm_Dropout_Synth_Plucks.wav	Bmin	143
OS_SAM_125_Ahm_High_Cassette_Stack_3.wav	A:min	125
OLIVER_keys_loop_playground_01_95_D#min.wav	D#min	95
OS_SAM_140_Cm_Voces_Cassette_Stack_4.wav	Cmin	140
OS_SAM_108_Bm_Baby_Song_Starter_3.wav	Bmin	108

Figura 6.4. Librería de sonidos de Splice. Fuente: Página web de Splice

En el caso del bajo, este tiene mucho ataque y es bastante sencillo, ya que acompaña las notas principales de la melodía. Se ha usado para la primera parte de la instrumental a modo de introducción al estribillo. El sonido original ya sonaba con buena calidad, pero se ha añadido un ecualizador para limpiar el sonido y un compresor para poder controlarlo y hacerlo sonar más distante.

Otro sonido que se encuentra en la librería de Splice y que se ha podido aprovechar es un piano. Lo único que se ha tenido que realizar para poder usarlo es modificar el tono original al tono de la instrumental. Este piano se ha usado solamente en la parte del estribillo para añadir más fuerza a este. Para tener el *sample* más lejano y que no moleste a la melodía principal, se le ha añadido ecualización y mucha reverberación.

Con el objetivo de realzar la parte de los graves en el estribillo, se ha creado un patrón de notas con un bajo nativo del Fruity Loops Studio. Las notas de este bajo siguen las mismas notas que el bajo que suena en la introducción, pero con un patrón un poco diferente. Se trata de una onda sinusoidal muy básica que se le ha añadido ecualización para limpiar la parte de los agudos que no se está usando, compresión para controlar el sonido, distorsión analógica con unos *plugins* de Waves para poder darle más claridad y carácter al bajo y finalmente un efecto conocido como *sidechain* (figura 6.5). Este último efecto se usa para poder separar los golpes del bombo con los del bajo para que no se molesten entre sí, mediante una automatización del volumen del bajo. Cuando suena el bombo, al bajo se le baja automáticamente el volumen de manera muy rápida, evitando así problemas entre ellos.



Figura 6.5. Interfaz del plugin *Gross Beat* con el efecto *Sidechain*. Fuente: Elaboración propia

Seguidamente, se ha añadido un sonido que únicamente suena en el estribillo. Se trata de un sintetizador del programa Fruity Loops Studio llamado Morphine, que tiene una gran variedad de sonidos. A este en concreto, se le ha incorporado ecualización, un filtro de tipo LPF (Low Pass Filter) para retirar gran parte de los agudos, un *plugin* llamado Finisher Micro de la marca Ujam que mueve el sonido de izquierda a derecha, *sidechain*, un *plugin*

para expandir su imagen estéreo, reverberación y finalmente un efecto llamado *phaser*, que modula la señal mediante un filtro.

Finalmente, ya solo se necesita añadir la batería y las percusiones. Para esta instrumental, se ha usado un *loop* de una librería de pago de un productor llamado Crivas. Se trata de un *youtuber* que suele hacer tutoriales explicando cómo producir canciones de música urbana y que además vende algunos sonidos que él mismo ha creado. Esta librería cuenta con unos treinta *loops* de percusión del género Reguetón. Por lo tanto, como se trata de un *loop* ya creado anteriormente, podemos encontrar ya incorporados los sonidos esenciales como el bombo y la caja. Así pues, solamente se ha cambiado el tempo del *loop* original que estaba a 87 *bpm* al tempo de la instrumental, que en este caso es 93 *bpm*. A este *loop* solo se le ha añadido ecualización y compresión (figura 6.6), ya que el propio *sample* incorpora efectos de por sí y no se ha de saturar demasiado el sonido. El *beatmaker* Nesty, mencionado en los referentes, suele usar *loops* de batería ya creados en sus tutoriales publicados en Youtube.



Figura 6.6. Interfaz del plugin SSL Compresor de la marca Waves. Fuente: Elaboración propia

Finalmente, para reforzar esta batería, se ha añadido un instrumento parecido a las maracas, un *shaker*. Este sonido suena con el estribillo y sirve para dar un poco más de fuerza y ritmo

a la instrumental. *Beatmakers* como Tainy usan este tipo de sonidos en segundo plano para reforzar la percusión.

### 6.3 Instrumental 3 - Trap

Para la instrumental de *Trap*, se han usado dos *samples* de la página Looperman. El sonido principal que caracteriza esta instrumental es una marimba combinada con un piano. El *sample* original estaba en 160 *bpm* y se ha decidido mantener ese tempo, ya que las canciones de *Trap* suelen tener entre 130 y 180 *bpm* aproximadamente. Por lo que hace al tono, este se ha subido medio semitono con el objetivo de evitar problemas de *copyright* y tratar de convertir el *sample* original en uno más agudo.

En referencia a los efectos del *sample* principal, se le ha añadido ecualización para limpiar el sonido y realzar las frecuencias agudas, compresión para controlar el ataque del *sample*, un *plugin* para expandir su imagen estéreo (figura 6.7) y finalmente reverberación y *delay* para dar profundidad al sonido. *Beatmakers* muy conocidos en el ámbito del *Trap* como por ejemplo WondaGurl, Nick Mira o Steve Lean, descargan sonidos que después con efectos los convierten en algo totalmente distinto al original mediante la incorporación de diferentes efectos como el *pitch* o el *reverse*. Este último hace referencia a girar el *sample* para que el sonido suene al revés.



Figura 6.7. Interfaz del plugin *S1 Imager* de la marca Waves. Fuente: Elaboración Propia

El segundo *sample* de Looperman se trata de unos *vocal chops*, a los que se les ha modificado el tono para que vayan acorde a la melodía principal y se les ha añadido ecualización para

que tengan un efecto de radio, reverberación y se le ha aumentado su imagen estéreo. Por lo tanto, estos dos *samples* de Looperman conforman la melodía principal de la instrumental.

Para que el estribillo entre con más fuerza, se ha añadido un sintetizador nativo del Fruity Loops Studio que se caracteriza por un sonido muy ambiental y con notas agudas que contrarrestan el sonido principal de la instrumental, que es más bien grave.

Por otro lado, en el estribillo también se ha añadido una guitarra que apenas se puede notar pero que da mucho más carácter a la instrumental. A la guitarra se le ha añadido mucha reverberación y un *phaser*, Se trata de un *plugin* nativo del Fruity Loops llamado FL Slayer.

Los últimos sonidos utilizados son los más importantes en una instrumental de *Trap*, la batería y las percusiones. El buen uso y colocación del bombo y la caja juntamente con los platos determinara una buena dinámica de la instrumental. El sonido más importante de la batería en una instrumental de *Trap* son los *hi-hats*, que serían como los platos de la batería (figura 6.8). Uno de los *beatmakers* que impulsó el uso patrones más rápidos y variados con los *hi-hats* fue Shawty red, *beatmaker* mencionado en los referentes. Además, Steve Lean y Nick Mira son unos de los *beatmakers* que hacen un mejor uso de este sonido, convirtiéndolos en una parte muy importante de sus instrumentales. Con una buena colocación de las notas de los *hi-hats*, la instrumental gana mucha fuerza y dinámica.

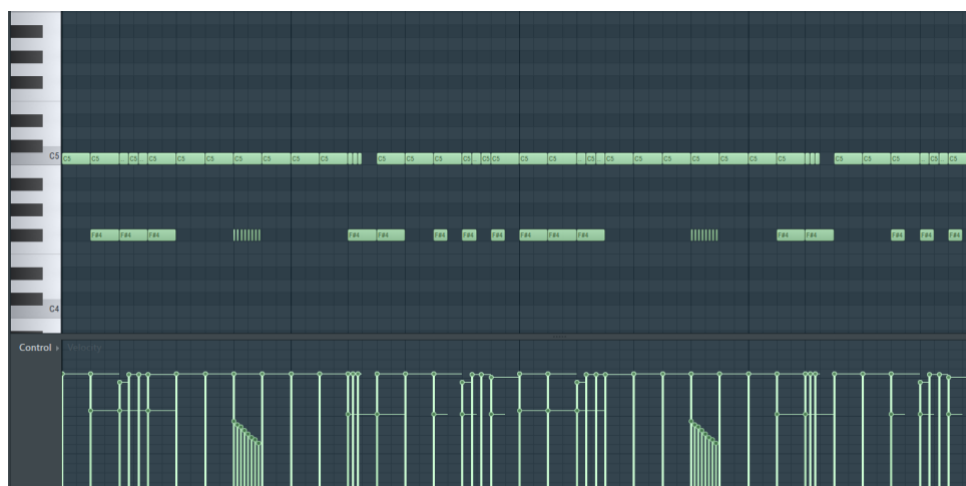


Figura 6.8. Captura de pantalla del patrón de los *hi-hats*. Fuente: Elaboración propia

También, para añadir más carácter y dinámica a la instrumental, se ha añadido diferentes percusiones de fondo para dar más potencia al estribillo y para evitar que la batería suene vacía.

Otro elemento muy importante en una canción de *Trap* es el bajo, también conocido como 808. A este bajo se le suele llamar así porque se encontraba en una de las cajas de ritmos llamada Roland TR-808 (figura 4.2). Este bajo se caracteriza por tener bastante pegada y distorsión. Suele sonar en las mismas partes que el bombo, de manera que se suenan a la vez. Al bajo o 808 se le ha añadido ecualización para recortar las frecuencias agudas, compresión y distorsión. En el caso del compresor, se ha decidido poner un ataque rápido para disminuir su pegada, ya que la pegada que se desea se encuentra en el bombo (figura 6.9). Esta técnica es usada por muchos *beatmakers* se realiza para evitar problemas de fase entre los dos sonidos.



Figura 6.9. Interfaz del compresor API-2500 de la marca Waves. Fuente: Elaboración propia

Finalmente, un recurso usado por muchos de los *beatmakers* mencionados en los referentes son los silencios en la instrumental, ya que hacen que la instrumental no sea tan monótona. Por lo tanto, retirar uno o más sonidos en algún momento de la instrumental genera sorpresa y suele gustar al oyente, ya que anticipa la fuerza con la que vendrá la siguiente parte de la instrumental.



## 7. Conclusiones

Una vez se ha realizado la parte teórica del trabajo y las tres instrumentales de los géneros musicales que han impulsado la aparición y evolución del *beatmaker*, se ha podido llegar a diferentes conclusiones sobre el *beatmaker* hoy en día.

Gracias a la aparición de géneros como el *Hip Hop*, el *Trap* o el Reguetón, el *beatmaker* ha podido desarrollar su trabajo y se ha hecho un hueco en la industria musical. Además, gracias a la tecnología, el trabajo del productor se ha ido diferenciando del *beatmaker*, ya que, con la aparición del ordenador, de los softwares para producir y el abaratamiento de los equipos de sonido, cualquier persona puede realizar instrumentales desde su casa. De esta manera, el productor se ha ido enfocando más a preparar todo lo necesario para hacer la canción como por ejemplo contratar a un guitarrista, a un ingeniero de mezcla o haciendo un presupuesto de todo el proceso y el *beatmaker* se ha ido enfocando más a la realización de la instrumental, es decir, la parte más creativa.

También, con la aparición de Internet y de plataformas como Youtube o Beatstars, el *beatmaker* ha podido vender su trabajo y llegar a miles de personas desde su casa. Y no solo vender instrumentales sino también crear contenido, ya sea haciendo tutoriales o explicando cómo ha realizado una instrumental.

Y es que la tendencia es que el *beatmaker* sea cada vez más un creador de contenido, donde pueda explicar su día a día y poder vender sus propios sonidos. Así pues, no solo obtiene beneficio de producir canciones para diferentes artistas, sino que, al ser conocido en la industria musical, también vende los sonidos que suele usar a través de librerías de pago que puede adquirir cualquier persona.

Además, con el reconocimiento que los *beatmakers* han ido ganando con los años, muchas marcas de ropa y empresas relacionadas con el mundo musical han colaborado con ellos. El *beatmaker* ha pasado de producir canciones a ser una persona de influencia, una persona de negocios y un artista más dentro de la industria musical. Es por ese motivo que las discográficas ya no solo firman contratos con cantantes, sino que también ofrecen contratos a *beatmakers* para que produzcan instrumentales para los artistas que forman parte de esa discográfica. Un ejemplo sería Kiddo Manteca, que produce para Warner Music España.

Otro de los aspectos a tener en cuenta una vez realizado el trabajo es que los tres géneros que han impulsado la evolución del *beatmaker* se han desarrollado en períodos de crisis, pobreza, racismo y machismo. De esta manera, se puede llegar a la conclusión de por qué hay pocas mujeres que se hayan dedicado a esta profesión. Aún así, el número de mujeres productoras está creciendo con los años gracias a la tecnología, que les permite producir música con solamente un ordenador y conexión a Internet y también gracias a una sociedad y una cultura que ha ido cambiando la mentalidad con el tiempo.

En referencia a la parte práctica, se han usado dos plataformas digitales que publican *samples*, una de manera gratuita, Looperman, y otra de pago, Splice. El objetivo ha sido comprobar si realmente los sonidos que ofrecen son de calidad y ayudan en el proceso de composición del *beatmaker*.

Después de realizar la prueba de un mes de la suscripción en Splice por el coste de 7,99 euros, se ha llegado a la conclusión de que no siempre merece la pena pagar esa mensualidad. El motivo principal son los sonidos que incorpora, ya que son sonidos que no destacan y son bastante semejantes en general. Uno de los puntos fuertes que debe tener un *beatmaker* es la creatividad y si los sonidos suenan muy parecidos entre sí, no permiten al *beatmaker* explotar esa creatividad y el producto final acaba siendo monótono.

Por lo tanto, Splice es una plataforma para realizar instrumentales con *samples* que recuerdan a otros artistas y productores, ya que los sonidos son muy comerciales. Con la gran cantidad de canciones publicadas en estos tres géneros musicales, realizar una instrumental que se salga de lo ordinario es complicado, de manera que poder descargar sonidos diferentes es esencial.

En el caso de Looperman, se ha demostrado que es una página muy potente y se podría decir que la más usada por *beatmakers*. Lo más importante a destacar en esta plataforma es la gran cantidad de sonidos que se pueden encontrar, ya que cada usuario puede colgar los sonidos que desee sin límite, de manera que los sonidos no pasan ningún tipo de control a diferencia de Splice. Por lo tanto, se pueden encontrar *samples* menos usuales, ya que hay total libertad.

Aún así, para los compositores que crean estos sonidos y los suben a este tipo de páginas, Looperman no paga dinero por descargas ni visitas, a diferencia de Splice y otras plataformas. Por lo tanto, Looperman es la plataforma ideal para los *beatmakers* que descargan los sonidos, pero no para aquellos que los crean, ya que no obtienen un beneficio

---

económico como tal, sino que obtienen visibilidad en el perfil y sus redes. Esta visibilidad puede provocar la llegada de nuevos clientes en un futuro, aunque es solo una posibilidad.



## 8. Referencias

Altozano, J. (2018, julio 30). *La INCREÍBLE Historia del AUTOTUNE | Jaime Altozano* [Vídeo]. Recuperado de: [https://www.youtube.com/watch?v=a\\_H1nQkGUrE](https://www.youtube.com/watch?v=a_H1nQkGUrE)

Banger Films (Productor) y Wheeler, D, Dunn, S y McFadyen, S (Directores). (2016-2020). *Hip Hop Evolution* [Serie]. Canadá, Netflix. Recuperado de: <https://www.netflix.com/hiphopevolution>

Beats by Dre (2020). Acerca de nosotros. *Beats by Dre*. Recuperado de: <https://www.beatsbydre.com/es/company/aboutus>

Berry, P (2018). Studio Session: “Lucid Dreams” Producer Nick Mira Is Next Up for Internet Money. *XXL Mag*. Recuperado de: <https://www.xxlmag.com/nick-mira-interview-internet-money-lucid-dreams/>

Bet. (2018, marzo 28). *Crystal Caines: Why A\$AP Ferg Is Even Using Her Beats | Beauty & The Beats | BetNetworks* [Vídeo]. Recuperado de: <https://youtu.be/nBTg4cUyBIA>

Bielsa, A (2019). *La mixtape y la música urbana centrada en los libros proféticos*. (Trabajo de final de Grado, Tecnocampus Mataró, Cataluña).

Boi-1da (2020). [Consulta el 1 de marzo de 2021]. Recuperado de: <https://www.boi1da.com>

Buena Música (2021) [Consulta el 10 de febrero de 2021]. Recuperado de: <https://www.buenamusica.com/dj-luian/biografia>

Buena Música (2021) [Consulta el 11 de febrero de 2021]. Recuperado de: <https://www.buenamusica.com/dj-nelson/biografia>

Buena Música (2021) [Consulta el 9 de febrero de 2021]. Recuperado de: <https://www.buenamusica.com/tainy/biografia>

Cantor, P. (2015). How the 1995 Source Awards Changed Rap Forever. *Complex*. Recuperado de: <https://www.complex.com/music/2015/08/how-the-1995-source-awards-changed-rap-forever>

Crooke, A. H. D. (2018). Music Technology and the Hip Hop Beat Making Tradition: A History and Typology of Equipment for Music Therapy. *Voices*. <https://doi.org/10.15845/voices.v18i2.996>.

Cube Vision (productora), Gary, F (director). (2015). *Straight Outta Compton* [Película]. Estados Unidos, Universal Pictures. Recuperado de: [https://www.primevideo.com/detail/0LCR8YNWBMR94T7VY5MWTLOKPR/ref=atv\\_dp\\_share\\_cu\\_r](https://www.primevideo.com/detail/0LCR8YNWBMR94T7VY5MWTLOKPR/ref=atv_dp_share_cu_r)

Dávalos, F. (2015). ¿Quién fue el primer beatmaker de la historia?. *Vice*. Recuperado de: <https://www.vice.com/es/article/68n79x/el-fue-el-primer-beatmaker-de-la-historia>

Europa FM (2021). Drake se atreve con el español en 'Mia', su colaboración con Bad Bunny. Europa FM. Recuperado de: [https://www.europafm.com/noticias/musica/drake-atreve-espanol-mia-colaboracion-bad-bunny\\_201810135bc1c74d0cf29c130f602acb.html](https://www.europafm.com/noticias/musica/drake-atreve-espanol-mia-colaboracion-bad-bunny_201810135bc1c74d0cf29c130f602acb.html)

Flores, G (2020). Tainy Releases First Sample Pack 'SOUND SUPPLY VOL. 1' Via Splice: Exclusive. *Billboard*. Recuperado de: <https://www.billboard.com/articles/columns/latin/9399215/tainy-sound-supply-vol-1-splice>

Flow Music Academy (2021) [Consulta el 11 de febrero de 2021]. Recuperado de: <https://theflowacademy.com/nosotros/>

Forbes (2018). [Consulta el 22 de abril de 2021]. Recuperado de: <https://www.forbes.com/profile/wondagurl/?sh=4881b2dc79f3>

Fortuny, I. (2018). Steve Lean, el niño prodigio de los 'beats'. *El Periódico*. Recuperado de: <https://www.elperiodico.com/es/ocio-y-cultura/20180215/steve-lean-entrevista-festival-cara-b-6627190>

Fortuny, I. (2019). Alizzz y Steve Lean: los amos del ritmo urbano. *El Periódico*. Recuperado de: <https://www.elperiodico.com/es/ocio-y-cultura/20190630/alizzz-steve-lean-entrevista-productores-beatmakers-musicas-urbanas-7526878>

García, J. (2018). La Historia del Trap en España (2ª edición). Recuperado de: <https://historiadeltrap.bigcartel.com>

Gorina, F. (2020). *El trap: Un element més de la identitat juvenil*. (Trabajo de final de Grado, Universidad Autónoma de Barcelona, Cataluña). Recuperado de: <https://ddd.uab.cat/record/227608>

GrandMaster Flash (2018) [Consulta: 24 de diciembre de 2020]. Recuperado de: <http://www.grandmasterflash.com>

Hirsch, Y. (2019, setiembre 18). *Loops From Looperman Used By Famous Rappers*. [Vídeo]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=9Qu0lajl7ew>

Hot 97 (2015, octubre 22). *The BEST Khaled Interview EVER anywhere!!! Ebro in the Morning! | HOT 97* [Vídeo]. Recuperado de: <https://youtu.be/jEJLKNXv8fM>

Image Line (2021). [Consulta el 3 de enero de 2021]. Recuperado de: <https://www.image-line.com/company-history/>

Jernej, K. (2018). Reality of Trap: Trap Music and its Emancipatory Potential. *IAFOR Journal of Media, Communication & Film*. <https://doi.org/10.22492/ijmcf.5.1.02>

Kafka, P. (2017). Splice, a digital hub for musicians, helped make a No. 1 hit. Now it has \$35 milion in funding. *Vox: Recorde*. Recuperado de: <https://www.vox.com/2017/12/14/16776026/splice-funding-demi-lovato-steve-martocci-demi-lovato>

Kawashima, D (2018). Writer/Producer Nick Mira Breaks Through, Co-Writing & Producing The Top 5 Hit “Lucid Dreams” For Juice WRLD. *Songwriter Universe*. Recuperado de: <https://www.songwriteruniverse.com/nick-mira-producer-2018.htm>

Leight, E (2018). Bad Bunny: The Four-Billion-Stream Man Leading the Latin Trap Explosion. *Rolling Stone*. Recuperado de: <https://www.rollingstone.com/music/music-news/bad-bunny-the-four-billion-stream-man-leading-the-latin-trap-explosion-200841/>

Leight, E (2018). How Puerto Rican Producer Tainy Became an Architect of Modern Reggaeton. *Rolling Stone*. Recuperado de: <https://www.rollingstone.com/music/music-latin/tainy-interview-reggaeton-719278/>

Lenore, V (2013). Reggaeton: un latigazo que revoluciona la industria y devuelve la autoestima a la música en español. *El País*. Recuperado de: [https://elpais.com/elpais/2013/08/30/eps/1377865923\\_268812.html](https://elpais.com/elpais/2013/08/30/eps/1377865923_268812.html)

Levine, M. (2019). The History of DAW. *Yamaha Music USA*. Recuperado de: <https://hub.yamaha.com/the-history-of-the-daw/>

Looperman (2021). [Consulta el 4 de enero de 2021]. Recuperado de: <https://www.looperman.com/home/about>

López, S (2018). *El impacto del trap en la cultura popular española*. (Trabajo de final de Grado, Universidad de Barcelona, Cataluña). Recuperado de: <http://hdl.handle.net/2445/133161>

Los Xavales (2020, octubre 4). *De Palique con Kiddo Manteca: El mejor sonido del país pasa por sus manos*. [Vídeo]. Recuperado de: <https://youtu.be/P2CRRo6a2kw>

Madjody (2016). Descubre el future soul de Choclock. *Vice*. Recuperado de: <https://www.vice.com/es/article/gqe543/entrevista-choclock-rnr-future-soul-noisey-2704>

Maínez, L (2019). La evolución del reggaeton en España: 15 años de los barrios a la radio. *The Medizine*. Recuperado de: <https://themedizine.com/p/la-evolucion-del-reggaeton-en-espana-15-anos-de-los-barrios-a-la-radio>

Marcos, C. (2020). El cerebro en la sombra del nuevo pop español. *El País*. Recuperado de: <https://elpais.com/cultura/2020-11-21/el-cerebro-en-la-sombra-del-nuevo-pop-espanol.html>

Mauro, F (2020). DJ Luian: “Tener una disquera hace que crezcas más dentro de la música”. *Billboard*. Recuperado de: <https://billboard.com.ar/dj-luian-tener-una-disquera-hace-que-crezcas-mas-dentro-de-la-musica/>

Nostro, L (2013). Meet Crystal Caines, the Female Producer Who Worked on A\$AP Ferg’s “Trap Lord” Album. *Complex*. Recuperado de: <https://www.complex.com/music/2013/08/crystal-caines-trap-lord-producer>

Ovy On The Drums (2020, agosto 7). *Desde 0 - Ovy On The Drums (Big Ligas)*. [Vídeo]. Recuperado de: <https://youtu.be/whbQevLlyxE>



- Partridge, K. (2018). Bad Bunny: How a Latin Trap Artist Is Changing the World of Pop. *Billboard*. Recuperado de: <https://www.billboard.com/index.php/articles/partner/8480619/bad-bunny-how-a-latin-trap-artist-is-changing-the-world-of-pop>
- Payne, O. (2017). BeatStars: Introducing The Startup Making It Easy For Beat Makers To Collaborate And Cash In With Artists. *Forbes*. Recuperado de: <https://www.forbes.com/sites/ogdenpayne/2017/01/04/beatstars-the-bootstrapped-startup-making-it-easy-to-purchase-a-no-1-hit/>
- Pujol, R. (2017). El Trap, el rap de los ninis. *La Vanguardia*. Recuperado de: <https://www.lavanguardia.com/cultura/20170609/423292428103/trap-rap-ninis.html>
- RIAA (2020) [Consulta el 29 de diciembre 2020]. Recuperado de: <https://www.riaa.com/resources-learning/parental-advisory-label/>
- Romero M. (2019). Reggaetón: la historia del perreo transnacional. *El Orden Mundial*. Recuperado de: <https://elordenmundial.com/reggaeton-historia-perreo-transnacional/>
- Romero, A. (2016). *Las plataformas de contenido y su repercusión en la audiencia digital: los casos de Youtube y Twitch*. (Trabajo Final de Grado, Universidad de Zaragoza, Aragón). Recuperado de: <https://zagan.unizar.es/record/58924?ln=es>
- Romero, J (2019). ¿Qué es el Reggaetón?. *Los 40*. Recuperado de: [https://los40.com/los40/2019/01/17/musica/1547727855\\_815463.html](https://los40.com/los40/2019/01/17/musica/1547727855_815463.html)
- Romero, JD. (2020). Quién es Dr Dre: la inspiración para la mayoría de productores. *The Medizine*. Recuperado de: <https://themedizine.com/p/quien-es-dr-dre>
- Rothstein, J. (1995). *MIDI: a Comprehensive Introduction* (Segunda ed.). A-R Editions.
- Ruiz, N. (2016). Agorazein: La revolución musical será ‘streamizada’. *El Mundo*. Recuperado de: <https://www.elmundo.es/madrid/2016/12/12/584d87deca47410d0b8b469b.html>
- Schloss, J. (2004). *Making Beats: The Art of Sample-Based Hip Hop*. Wesleyan University Press. Recuperado de: <https://www.hfsbooks.com/books/making-beats-schloss-chang/>

Setaro, S. (2018). Sorry T.I. and Gucci: Here's Who Really Invented Trap Music. *Complex*. Recuperado de: <https://www.complex.com/music/2018/04/heres-who-really-invented-trap-music>

Splice (2021). [Consulta el 4 de enero de 2021]. Recuperado de: <https://splice.com/home>

Suarez, G. (2015). Southside: The Atlanta Producer Behind Future's Hip-Hop Takeover. *Forbes*. Recuperado de: <https://www.forbes.com/sites/garysuarez/2015/11/04/southside-future-interview/>

Trives, J (2019). DJ Khaled: el hombre que convierte en oro todo lo que toca. *The medizine*. Recuperado de: <https://themedizine.com/p/dj-khaled-trayectoria>

Valera, W (2020). Tainy, el productor que creció con el Reguetón. *El Herald*. Recuperado de: <https://www.elheraldo.co/musica/tainy-el-productor-que-crecio-con-el-regueton-708613>

Villain, J. (2019). Los orígenes de la cultura hip hop. *The Medizine*. Recuperado de: <https://themedizine.com/p/hoodstory-origenes-cultura-hip-hop>

Waves (2021). [Consulta el 4 de mayo de 2021]. Recuperado de: <https://www.waves.com/about-us>

Whoa Music (2019) [Consulta el 28 de diciembre de 2020]. Recuperado de: <https://www.whoamusic.co/label>

## 9. Viabilidad

### 9.1 Planificación

El desarrollo total del proyecto va del 9 de octubre de 2020 donde se publica la propuesta del tema del Trabajo Final hasta el 17 de junio de 2021, el día de la entrega de la versión final del trabajo. En estos ocho meses, se ha recopilado toda la información suficiente para poder realizar el trabajo.

Primeramente, se han visionado las dos películas apuntando todos los detalles posibles para recopilar esa información esencial. A continuación, se ha realizado el visionado de la serie, que es más extenso, ya que tiene cuatro temporadas de diez capítulos cada una. Estos visionados se han realizado durante el mes de octubre y noviembre para poder recopilar la información con un cierto tiempo de antelación. Mientras se realizaba el visionado, se iba apuntando en una hoja toda la información necesaria para el trabajo.

En paralelo a los visionados, se ha recopilado toda clase de documentos relevantes para el trabajo, como por ejemplo libros, artículos, trabajos anteriores, páginas web, etc. De esta manera, se ha reunido todos los documentos para redactar en noviembre, diciembre, enero y febrero la parte más teórica del trabajo. La información necesaria para redactar el proyecto se ha recopilado a través de Google Académico, revistas del ámbito musical que tienen bastante reconocimiento dentro de la industria, trabajos anteriores ya sean trabajos finales de grado o libros y finalmente entrevistas a *beatmakers* publicadas en plataformas como Youtube.

Finalmente, entre marzo y mayo de 2021 se ha realizado la parte práctica, en la cual se han producido tres instrumentales utilizando las herramientas que se han ido explicando a lo largo del trabajo con el objetivo de demostrar que estas herramientas realmente funcionan y ayudan al *beatmaker* a componer sus instrumentales. Cada instrumental hace referencia a un género desarrollado en el marco teórico, ya que son géneros que han impulsado la aparición del *beatmaker* y su evolución.

Respecto al personal necesario para hacer estas instrumentales, solamente se precisa un compositor y un ingeniero de mezcla. Al tener el equipo disponible y los conocimientos

tanto sobre composición como en mezcla, esta tarea se ha podido realizar sin especiales complicaciones.

Una vez se han realizado las tres instrumentales y se ha podido comprobar la eficacia de cada herramienta según su precio, su viabilidad y su uso en general, se ha redactado el análisis, los resultados y las conclusiones.

Finalmente, entre mayo y junio se ha ido maquetando el trabajo para que el último día marcado en el calendario, el trabajo esté totalmente terminado y listo para la entrega.

## 9.2 Análisis de la viabilidad técnica

Para poder realizar la parte teórica del trabajo, se precisan documentos de gran fiabilidad que traten temas relacionados con los *beatmakers*. Al ser una profesión relativamente nueva e innovadora, no hay demasiada información publicada sobre ellos. Por lo tanto, con este trabajo se ha intentado recopilar toda esa clase de documentos en los que menciona al *beatmaker*. Para ello, se ha contactado con personas que conocen este tipo de trabajos para poder obtener una idea sobre qué documentos se han publicado acerca de esta temática. Uno de ellos es Sito Fonk, un *youtuber* bastante conocido en el ámbito del *Hip Hop* que ha publicado información sobre géneros musicales, artistas y *beatmakers*. Tras contactar con él y hablar sobre la temática del trabajo a través de la red social Instagram, se ha podido encontrar la serie *Hip Hop Evolution* y un libro publicado sobre la Historia del *Trap* en España.

El principal problema a nivel técnico es contactar los *beatmakers*, ya que muchos son conocidos dentro de la industria musical y acumulan miles de seguidores en las redes sociales. Aun así, mediante revistas digitales como The Medizine, Forbes o Complex y los canales de Youtube como Genius o Los Xavales, se ha recopilado esa información a través de las entrevistas que les han realizado a estos *beatmakers*.

Por lo tanto, la escasa información publicada en libros y la dificultad por contactar con los *beatmakers* se contrarresta con los medios digitales.

Para poder realizar la parte práctica del trabajo, se requiere un ordenador de alta potencia para poder componer y utilizar los instrumentos virtuales sin ningún tipo de problema y con una velocidad de trabajo óptima. El programa o DAW que se ha utilizado para componer las instrumentales es el Fruity Loops Studio, muy conocido en el ámbito de la producción

musical, ya que tiene el mayor numero de usuarios y la mayoría de *beatmakers* de alto reconocimiento han asegurado que trabajan con él desde sus inicios.

Los efectos que se van a usar son los de la marca Waves y la marca Izotope. Los instrumentos virtuales que se van a usar son los nativos del Fruity Loops Studio. En referencia a los *plugins* de Waves, se ha decidido optar por ellos, ya que tienen una gran calidad sonora y los usan los mezcladores más importantes del momento.

### 9.2.1 Cronograma

Para poder llevar a cabo el proyecto, se tiene que definir el tiempo que se va a dedicar a cada apartado del trabajo. Para ello, se ha diseñado un cronograma (figura 9.1) para poder tener de una manera más visual la estructuración del tiempo para el trabajo. Se ha organizado por meses y semanas y se ha dividido las diferentes fases según entregas, visionados, planificación y la realización de las instrumentales.

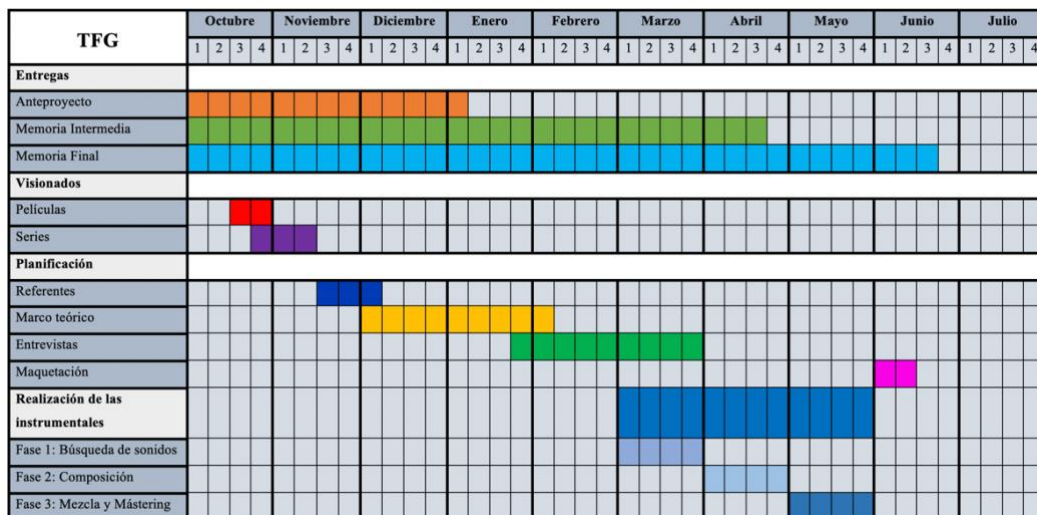


Figura 9.1. Cronograma (2020-2021). Fuente: Elaboración propia

## 9.3 Análisis de la viabilidad económica

En referencia a la viabilidad económica, el gasto principal del proyecto recae en la parte práctica. Para poder realizar las instrumentales y demostrar que las herramientas desarrolladas durante el trabajo realmente funcionan, se va a adquirir la suscripción de un mes de la plataforma de *samples* llamada Splice. En esta página, se van a descargar los sonidos para hacer las instrumentales.

Por otro lado, para poder realizar las instrumentales se necesita un equipo de trabajo como por ejemplo un ordenador, un programa para componer, varios instrumentos virtuales y diferentes sonidos y librerías para poder crear las melodías. Aunque se ha adquirido la mayoría del material antes de realizar el proyecto, se va a realizar un presupuesto con el fin de poder amortizar el material que se va a usar para realizar las tres instrumentales en el caso de que se tuvieran que poner a la venta.

En referencia a la parte teórica, el trabajo es monetariamente viable. El único gasto a nivel monetario es la compra de material para realizar la parte más teórica, como por ejemplo libros. En este caso, se dispone del libro llamado “La Historia del *Trap*” de Jon García.

### 9.3.1 Presupuesto

Para poder realizar la parte práctica, se ha realizado un presupuesto mínimo (figura 9.2.) con el objetivo de amortizar el coste de cada instrumental. Para ello, se ha dividido la tabla en diferentes secciones según el material informático necesario, la suscripción en una de las herramientas desarrolladas en el marco teórico y el software necesario para realizar las instrumentales y poder obtener un resultado de calidad.

El material informático hace referencia al material físico necesario para realizar la instrumental, como por ejemplo el ordenador, la tarjeta de sonido, los auriculares, etc. Por otro lado, se encuentra la suscripción a Splice de un mes para poder demostrar si esta herramienta ayuda al *beatmaker* en su composición. Por otro lado, se encuentra los costes indirectos que hacen referencia a la luz y la electricidad que se va a gastar la realizar estas instrumentales.

	PRECIO	AMORTIZACIÓN EN AÑOS	TOTAL EN 3 MESES
<b>GASTOS MATERIAL INFORMÁTICO</b>			
Ordenador	650 €		650 €
Periféricos	30 €		30 €
Pantalla	100 €		100 €
Altavoces	300 €		300 €
Auriculares	120 €		120 €
Tarjeta de sonido	80 €		80 €
Cableado	30 €		30 €
<b>Total gastos material informático</b>	<b>1310 €</b>	<b>5 años</b>	<b>65,5 €</b>
<b>SUSCRIPCIÓN SPLICE UN MES</b>	<b>7,99 €</b>		<b>7,99 €</b>
<b>SOFTWARE</b>			
Fruity Loops Studio	190 €		190 €
Efectos virtuales de la marca Waves	3000 €		3000 €
Librerías de <i>beatmakers</i>	100 €		100€
<b>Total Software</b>	<b>3290€</b>	<b>10 años</b>	<b>82,25 €</b>
<b>COSTES INDIRECTOS</b>	<b>10% del total</b>		<b>15,57 €</b>
<b>TOTAL</b>			<b>171,31 €</b>

Figura 9.2. *Presupuesto (2020-2021)*. Fuente: Elaboración Propia

Como se puede observar en la figura 9.2, el presupuesto aproximado de la realización de las tres instrumentales es de 171,31 euros. En referencia a los gastos del material informático, estos se van a amortizar en cinco años, ya que creando las instrumentales hay un desgaste de estos. Por otro lado, se encuentra la suscripción a Splice, una de las plataformas que se ha desarrollado en el marco teórico y que se va a comprobar si realmente pagar esa mensualidad merece la pena.

En referencia al Software, este incluye tanto el programa Fruity Loops Studio como los diferentes *plugins* y librerías que se van a usar para crear esas instrumentales, en una amortización de diez años para poder ir renovándolos.

Finalmente, en el apartado de costes indirectos se ha incluido todo aquello relacionado con el gasto de la electricidad y la luz al realizar las instrumentales.

Si cada instrumental se vende a unos treinta euros en la plataforma Beatstars, se tendría que vender dos veces cada instrumental o un total de seis instrumentales para recuperar el gasto total del proyecto.