

# *Punk, trap y underground*

Creación de un EP que fusiona estos tres aspectos que han modificado la industria musical

---

Gabriel López Macarro  
Grau en Mitjans Audiovisuals

CURS 2021-2022



*Centre adscrit a la*





*Centres universitaris adscrits a la*



**Grado en Medios Audiovisuales**

***PUNK, TRAP Y UNDERGROUND: CREACIÓN DE UN EP QUE FUSIONA ESTOS  
TRES ASPECTOS QUE HAN MODIFICADO LA INDUSTRIA MUSICAL***

**Memoria Trabajo de Investigación**

**GABRIEL LÓPEZ MACARRO**

**TUTORA: SILVIA SEGURA GARCÍA**

**CURSO 2021-22**





## **Resumen**

En este proyecto se analizan el *trap*, el *punk* y el movimiento *underground* moderno caracterizado por las nuevas tecnologías. Para ello, se estudia la historia y recorrido de estos dos géneros tan relacionados a nivel pragmático y su importancia dentro de la industria musical actual, donde el *underground* tiene una gran influencia. También se explican las características más identificativas de cada género y se producen tres canciones que integran todos estos elementos.

## **Resum**

En aquest projecte s'analitzen el *trap*, el *punk* i el moviment *underground* modern caracteritzat per les noves tecnologies. Per tal de fer això, s'estudia la història i el recorregut d'aquests dos gèneres tan relacionats a nivell pragmàtic i la seva importància dins la indústria musical actual, on *l'underground* té una gran influència. També s'hi expliquen les característiques més identificatives de cada gènere i es produeixen tres cançons que integren tots aquests elements.

## **Abstract**

This project analyzes *trap*, *punk* and the modern *underground* movement characterized by new technologies. To do this, the history and journey of these two genres so closely related at a pragmatic level and their importance within the current music industry, where *underground* has a great influence, are studied. The most identifying characteristics of each genre are also explained and three songs are produced that integrate all these elements.



# Índice

Índice de figuras .....	III
1. Introducción.....	1
2. Definición de los objetivos y el alcance .....	3
3. Marco teórico .....	5
3.1. <i>Trap</i> y <i>punk</i> : dos géneros hermandados .....	5
3.2. Producción musical <i>underground</i> y comercialización .....	7
3.3. <i>Trap</i> y su discurso sonoro .....	9
3.4. <i>Punk</i> y su discurso sonoro .....	11
3.5. Situación actual: <i>mainstream</i> e hibridaciones .....	12
3.6. <i>FL Studio</i> y su importancia en la actualidad .....	14
3.7. Producción musical en la actualidad .....	17
3.8. Mezcla de voces en el entorno de producción actual.....	18
4. Análisis de referentes .....	27
4.1. Referentes de estilo.....	27
4.2. Referentes de producción .....	30
4.3. Otros referentes .....	33
5. Metodología .....	35

---

5.1. Preproducción .....	35
5.2. Producción .....	37
5.3. Postproducción .....	39
6. Análisis y resultados .....	41
7. Conclusiones .....	53
8. Bibliografía .....	57
9. Viabilidad .....	63
9.1. Planificación .....	63
9.2. Análisis de la viabilidad técnica .....	65
9.3. Análisis de la viabilidad económica .....	66
9.4. Aspectos legales .....	68

## Índice de figuras

Figura 3.1. Interfaz de <i>FL Studio 20</i> .....	16
Figura 3.2. Vocal <i>multi-track</i> en estribillo.....	19
Figura 3.3. <i>Auto-Tune Pro</i> de <i>Antares</i> .....	21
Figura 3.4. Interfaz de <i>Melodyne</i> .....	21
Figura 3.5. <i>Fruity Compressor</i> de FL Studio.....	23
Figura 3.6. Ejemplo de ecualizador paramétrico.....	24
Figura 3.7. Tabla de división del rango de frecuencias.....	25
Figura 4.1. Aries explicando su proceso creativo.....	34
Figura 6.1. Distribución de los <i>samples</i> en la ventana de <i>arrangement</i> .....	41
Figura 6.2. Presets y sus cadenas de efectos en el mixer.....	42
Figura 6.3. Ecualización de la voz principal.....	43
Figura 6.4. Manny Marroquin Triple D.....	44
Figura 6.5. Compresor de <i>Fruity Loops</i> aplicado a la mezcla.....	44
Figura 6.6. <i>Reverb</i> aplicado en la mezcla.....	45
Figura 6.7. <i>Delay</i> aplicado en la mezcla.....	45
Figura 6.8. Ecualización modo radio.....	46
Figura 6.9. Interfaz de <i>Izotope Ozone</i> .....	47
Figura 6.10. Patrón de <i>kicks</i> y <i>snare</i> s.....	48
Figura 6.11. Melodías en el estribillo.....	48

Figura 6.12. Patrón de *hi-hats*.....49

Figura 6.13. Patrón de percusiones.....51

Figura 9.1. Cronograma de proyecto.....64

Figura 9.2. Condiciones de uso del material bajo licencia.....68

## 1. Introducción

Desde que Franco Fabbri hiciese una aproximación teórica hacia los géneros musicales en el año 1981, la industria de la música ha vivido unos años de evolución que han cambiado de forma radical los distintos discursos sonoros y la forma en la que estos son percibidos por el público. Actualmente, con Internet y la llegada de los procesos de categorización e identificación destinados al aumento de ventas, se antoja más necesario que nunca para los artistas clasificar sus canciones y estilo en un género determinado. A su vez, pero, la línea divisoria que los diferencia es cada vez menos clara y, además, constantemente surgen músicos que optan por fusionar técnicas y estilos para crear así nuevos modelos. Con todo esto, acompañado de una facilidad cada vez mayor para difundir estos discursos, surgen constantemente nuevos estímulos y movimientos que hacen avanzar las corrientes artísticas, que se mezclan entre sí y se diversifican generando nuevas tendencias.

Es por ello que, a lo largo de este proyecto, se tomará como referencia y analizará la importancia de los trabajos más recientes de varias figuras que han seguido este camino de la hibridación, como es el caso Machine Gun Kelly —también conocido como MGK— o Travis Barker, artistas estadounidenses que adoptan elementos propios de la producción musical del *punk* y *pop-punk* y los integran con aspectos característicos del *Hip Hop*, más concretamente de su subgénero conocido como *trap*. Además, hay otros factores que se tendrán en cuenta en este proceso de análisis como, por ejemplo, el estudio de los elementos más determinantes que se adoptan de cada género, las formas de producción y la situación actual de la industria musical, entre otros.

Para ello, se indagará en los inicios de estos dos géneros, *trap* y *punk*, haciendo un breve recorrido por su historia y llegando a examinar aquellos aspectos que los unifican, especialmente a nivel pragmático y filosófico. Además, también se hará un estudio acerca del movimiento *underground* actual y cómo este ha afectado a la manera de hacer y concebir la música, la importancia del software *FL Studio* en la industria y las nuevas técnicas de mezcla de voces.

Aun así, todo este proceso previo no es más que una preparatoria para la consecución del objetivo principal de este trabajo: la creación de un breve EP o *Extended Play* formado por tres piezas musicales que integren los elementos clave de las referencias mencionadas anteriormente, consiguiendo así la fusión de dos géneros que, hasta ahora, solían ser radicalmente opuestos en el aspecto sonoro: el *punk* y el *trap*.

La necesidad de realizar esta investigación y posterior composición responde al hecho de querer profundizar más en cómo la cultura *underground* —también entendida como subcultura— tiene cada vez una incidencia mayor en la industria musical y demás actividades artísticas. Como bien anticipaba Borrás (2017), “la moda *trap* ha llegado a la masa por culpa, o gracias, a una industria interesada” y, por lo tanto, en este proyecto, se tratará de observar cuáles han sido los factores clave de este auge e interés repentino, sumado al hecho de poder aportar un punto de vista académico a un subgénero usualmente tratado de forma vulgar y superficial. Es por esto mismo que se ha decidido optar como referente principal por el artista Machine Gun Kelly, puesto que ha sido uno de los mayores exponentes en aportar ciertos elementos del *trap* y el *Hip Hop* a la cultura *mainstream* del *pop* o *pop-punk* moderno —entendiéndose *mainstream* como una corriente mayoritaria o popular—.

Este TFG se organiza en dos partes diferenciadas: una primera, esencialmente teórica, y otra dedicada al trabajo práctico. En el lado teórico, se hará un análisis de referentes que marcarán el rumbo del resultado final, debido a que a partir de estos se decidirá qué elementos se trabajarán en producción. Además, se realizará un estudio acerca de todos los temas mencionados anteriormente para poder producir con rigor una composición acertada. En cuanto a la parte destinada a la práctica, se producirán tres canciones distintas que tengan relación con todo el contenido teórico y estén basadas en los referentes estudiados. De esta forma, se creará un EP completo de tres temas híbridos entre el *punk* y el *trap*.

## 2. Definición de los objetivos y el alcance

Como se ha comentado en la introducción, este trabajo centra gran parte de su importancia en la investigación previa, ya que el pilar fundamental en el que se basarán los resultados está formado por las referencias tomadas y la información obtenida de ellas a partir de una primera fase teórica de análisis. Esta primera etapa se establecerá como el preludio para la consecución de los distintos objetivos que se plantean.

El objetivo principal de este proyecto es crear tres piezas musicales que integren y fusionen elementos de dos géneros diferenciados a nivel sonoro, todo ello teniendo en cuenta las técnicas de producción modernas caracterizadas por el movimiento *underground*. Los dos géneros que se trataran son el *trap* y el *pop-punk*, y con esto, se trata de esquivar la cultura tan establecida que hay hoy en día de catalogar toda música en géneros y suscitar etiquetas innecesarias que dificultan la aparición de nuevas corrientes y estilos y ponen trabas a los artistas para comercializar su música.

En este sentido, los objetivos más específicos serían los siguientes:

- Aportar argumentos que sirvan para situar el *trap* como un género fundamental y de valor en la industria musical y la cultura del *mainstream*.
- Analizar los elementos más característicos de ambos géneros.
- Comprobar la eficacia e importancia del programa *FL Studio* en las producciones de género urbano y el mundo *underground*.

Así pues, y con tal de alcanzar estos objetivos, en la parte práctica de este proyecto se incluirán los aspectos de preproducción, producción y postproducción de varias canciones, únicamente a nivel sonoro y musical. Por lo tanto, al limitar la actuación exclusivamente al nivel del discurso sonoro, quedarán fuera del alcance procesos como la grabación de un clip de vídeo o la distribución y promoción de la canción, para poder centrar todos los esfuerzos en la consecución de unos *tracks* sólidos en todos los niveles: instrumental, letra, musicalidad, mezcla y máster.



### 3. Marco teórico

Si se quiere realizar un trabajo práctico apropiado, es esencial llevar a cabo una parte de investigación previa. Debido a ello, a lo largo de este marco teórico se tratarán en profundidad todos aquellos aspectos necesarios para producir unas piezas musicales que contengan los elementos más destacados de los estilos escogidos, teniendo en cuenta el recorrido histórico y el motivo del discurso sonoro del *punk* y el *trap*. Además, también se indagará acerca de las técnicas y corrientes de producción actual y varios aspectos de postproducción relacionados con la mezcla y el *mastering*.

#### 3.1. *Trap* y *punk*: dos géneros hermandados

Para entender lo que se pretende hacer en este proyecto, es vital comprender antes el *trap* y el *punk*, especialmente aquello que los une y hace que funcionen tan bien de forma conjunta. Por ello, antes de adentrarse en todo lo relacionado con el plano sonoro y de producción, se hará un breve análisis de la relación que hay entre estos dos estilos tan diferenciados a nivel musical, pero tan similares en actitud y filosofía.

El *punk*, más que como un género, apareció en los años 70 reivindicando un movimiento social y un estilo de vida que buscaba liberarse de los estigmas sociales y enfrentarse a lo establecido. Según Ivaylova (2015) “en un mundo que cuenta casi solo con un modelo único de organización política, social, económica y cultural y que limita la expresión personal, creativa y artística a una copia de modelos aceptados, las alternativas adquieren un valor especial” (p.3). Por ello, se hace inevitable que surjan movimientos como el *punk* o el *trap*, que se consolidaría años más tarde cuando varios grupos de jóvenes al margen de la sociedad comenzaron a hacer música en Atlanta para expresar su forma de vida y su actitud frente a la misma. “Studios, where the *trap* sound first appears, were usually a side product of the surplus money of illegal activities, while local night-clubs, strip-clubs, and street-corners were usually places where *trap* music was consumed” (Kaluža, 2018, p.25).

Mostrando este modo de vida y actitud de rebeldía frente al resto de la sociedad, se acabó creando un movimiento que poco a poco fue cogiendo peso por todo Estados Unidos, ya que alrededor del país, especialmente en los Estados con un índice de pobreza mayor, se vivían

situaciones similares a las que se contaban en estas canciones. Se empezó así a desarrollar un movimiento que recordaba al inicio del *punk* en Inglaterra, adoptando unas actitudes y un estilo de vida similar, y no es para menos, puesto que “en un mundo que está físicamente amenazado por la avaricia comercial, el núcleo del *punk* (su actitud interrogativa, su espíritu rebelde) es más relevante que nunca” (Strongman, 2019, p.24)

Pero aunque ambos movimientos se establecieron como subversivos en sus orígenes, fue el *punk* quien llevó esta actitud más al extremo, pues, al contrario del *trap*, tenía este *propósito explícito* de ir en contra de todo lo establecido, tocando temas como:

la crítica radical del sistema (“God save the queen / the fascist regime”); rebeldía colectiva (“We're the poison / In your human machine”); rechazo del consumismo y de los mecanismos persuasivos del capitalismo (“Don't be told what you need”); actitud desencantada bajo la forma de ironía (“We mean it man”)... (Portela, 2020, p.2).

Pero de esta actitud y forma de ver la vida ya solo quedan los vestigios. En el caso del *trap*, se ha llegado a concebir como uno de los sonidos por defecto del *mainstream* de hoy en día, separándose así de sus raíces e ideas primigenias (Bruner, 2018). Y es que, al final, prácticamente todo lo que se inicia como contracultura, se acaba proyectando en la alta cultura, en la baja cultura y, también en la disidencia (Ramírez, 2013, p.1) e inevitablemente, en la sociedad capitalista en la que vivimos, la comercialización de los movimientos es un hecho recurrente que hace que muchos de estos pierdan parte de su idea inicial y se “corrompan” ante un mercado globalizado. “When ‘the raw forces and ugliness of *punk* succumbed to corporate-capitalism within a few short years’ *punk* had ‘lost its battle of Waterloo’” (Clark, 2003, p.226).

Además, también hay una característica en común que comparten ambos y es la cultura del *do it yourself*, que como se indica en el libro editado por Benett y Guerra (2018) “DIY cultures and underground music scenes” describe una forma práctica de cultura que usualmente se opone a lo *mainstream*, lo producido en masa y las formas acomodadas de producción cultural. Esto consiste en hacer las cosas por uno mismo, sin depender del uso de los medios externos usados por una gran mayoría.

Por lo tanto, queda en claro que ambos comparten unas características que van mucho más allá de lo musical y se establecen como unas bases filosóficas. “Igual que el *punk* no

es simplemente el pendiente o la guitarra, sino también una determinada actitud desenfadada hacia la vida, el *trap* es algo parecido” (Castro, 2019).

Pero si hay algo que diferencia a estos movimientos es la manera de ver el futuro. El *punk* tiene una visión muy pesimista bajo el lema de “no hay futuro”. El *trap*, en cambio, presenta exactamente la realidad opuesta: también es música que habla de escapar de la “trampa”, de hacerse rico, tener mucho oro y triunfar en la vida (Kaluža, 2018, p.25).

Actualmente, pero, todos estos discursos se han fusionado o diversificado hasta el punto de llegar a perder la identidad. Hoy en día, no se suelen encontrar canciones puramente *punk* o *trap*; y teniendo en cuenta el panorama actual, ambos géneros han evolucionado drásticamente y han dado lugar a una ramificación de sus estilos, teniendo hibridaciones como el *pop-punk*, el *punk-rock*, el *trap metal*, el *emo trap*...

### 3.2. Producción musical *underground* y comercialización

Ahora mismo, en alguna parte de la aldea global, algún joven, en la soledad de su cuarto, está terminando de ajustar los detalles de una composición musical de su autoría, en su PC doméstico. Minutos después, satisfecho con su creación, la subirá a algún sello virtual de música y/o la compartirá en alguna red de intercambio *peer to peer*, desde el disco rígido, para que la puedan descargar los curiosos por descubrir nueva música (Dyjament, 2005, p.77).

Con estas palabras comenzaba Dyjament su reflexión acerca de los beats y la tecnología informática en la producción en el libro “Intersecciones: La música en la cultura electro-digital”; palabras que resumen a la perfección la industria musical de hoy en día, basada en una creación masiva de canciones de forma diaria y marcada por una gran facilidad de producción gracias a las tecnologías informáticas y la accesibilidad de los nuevos DAW —sistemas destinados a editar y grabar audio digital—. Hoy en día, cualquier persona puede hacer música, aun sin tener conocimientos teóricos al respecto o saber tocar algún instrumento. Esto, en parte, es gracias a todos estos cambios que han modificado las condiciones de difusión y de recepción (Adell, 2005, p.17), que han vuelto el *do it yourself* tan característico del movimiento *punk* en una realidad más presente que nunca.

Gracias a todo esto, y como se adelantaba en la introducción, los géneros y estilos musicales están constantemente en una rápida evolución generada por la gran oferta de

contenidos que hay. Los DAW y la digitalización de la música han revolucionado la industria de hoy en día, caracterizada por el movimiento *underground*.

En sí, una banda o artista se considera *underground* de acuerdo con el número de espectadores que puede movilizar en un concierto —por debajo de 3000— o de acuerdo al mensaje artístico de la banda, es decir, si es experimental o alternativo (Benett y Guerra, 2018). Por lo tanto, y haciendo una comparación con el mundo empresarial, igual que la economía general se sostiene gracias a las PYME (pequeñas y medianas empresas), la música y sus corrientes vienen definidas por estas bandas y artistas de menor alcance, quienes suelen experimentar en mayor medida y acaban creando nuevos discursos y formas de ver y vivir la música.

Hay varios factores que han estimulado un crecimiento del *underground* en la actualidad y han hecho mejorar la industria en muchos aspectos. Al respecto, Aguiar (2021) menciona que “el consumo de música local ha aumentado. Es un poco sorprendente a primera vista, pero con las nuevas tecnologías hay más música producida, es más barato hacerla y muchos artistas han entrado al mercado” (Citado por Pérez Colomé, 2021). Además, actualmente no hay discriminación a ningún tipo de artista en cuanto a distribución se refiere. Anteriormente, si no tenías repercusión previa, era muy complicado conseguir vender discos en las tiendas oficiales. Ahora, pero, con las plataformas digitales, todo ha cambiado. Cualquiera puede distribuir y promocionar su trabajo, dando pie a una mayor experimentación y diversidad de estilos. Y es que el *underground* favorece la variedad, y con ello, la aparición de nuevas corrientes y estilos musicales.

Además, según cuenta Bello (2021), “el motivo por el que ahora hay más variedad entre países y hay un auge de artistas locales es la gran penetración de las plataformas de streaming” (Citado por Pérez Colomé, 2021). Gracias a estas, ya no se depende de una red de distribuidoras y multinacionales que hagan llegar un determinado producto a cada zona, ya que ahora todo el mundo puede vender y promocionar sus discos y sencillos de forma digital, creando así más vínculos de los artistas locales con su público.

Hoy en día, cualquiera puede hacer música gracias a todo esto. El hecho de tener pocos recursos dejó de ser una excusa para los artistas en el momento en que llegó Internet y,

con ello, las herramientas de distribución y producción tan económicas que tenemos hoy en día.

### 3.3. *Trap* y su discurso sonoro

Para empezar a hablar de este género o estilo, es necesario mencionar sus orígenes, ya que es esencial comprender cómo nació para entender su finalidad y el porqué de su discurso.

Se comenzó a hablar de música *trap* a finales de la década de los 90, cuando bandas generalmente sureñas como Dungeon Family, Outkast, Goodie Mob o Ghetto Mafia comenzaron a utilizar dicho término en sus composiciones para referirse a los recintos o pisos francos en los que se producía el corte y preparación de las drogas, así como su posterior trapicheo (García, 2018).

Todo esto sucede en Atlanta, Estados Unidos, una región con un alto índice de pobreza y en la que, constantemente, se vivían —y se siguen viviendo— estas situaciones de violencia y venta de drogas que dan nombre a este movimiento.

Esta forma de hacer música se expandió rápidamente por Estados Unidos, y aunque en los inicios no se concebía al *trap* como un género per se, a principios del s. XXI, y con el ascenso de raperos como Gucci Mane o YG, se empieza a establecer este estilo de forma sólida, imponiéndose como un discurso sonoro más.

Los elementos de producción se fueron unificando de esta forma cada vez más, y finalmente se acabó consolidando lo que se conoce como el sonido *trap* que, en parte, viene dado gracias al fracaso de una de las cajas de ritmo que lanzó la compañía *Roland Corporation* en los años 80, la Roland TR-808. “The machine’s unpopularity led to dropping prices, making them accessible to an entire generation of curious kids—kids who would go on to use the 808 to make some of the most important hip hop of the 1980s and ’90s.” (Setaro, 2018). La experimentación que se hizo a partir de estos sonidos hizo que se iniciarán nuevos discursos basados en los ritmos que seguimos escuchando diariamente en las radios internacionales y que han conseguido alcanzar el *mainstream*.

Sin duda, este sonido está caracterizado por dos elementos diferenciales que lo hacen reconocible: los *hi-hats* y los *808*. Tarentino (2019), pseudónimo por el cual se conoce a Chance Youngblood, uno de los productores emblemáticos de *808 Mafia*, describía el uso

de estos dos elementos en una entrevista en Genius de la siguiente manera: “The hi-hats, they complement de 808s, like partners in crime”.

La forma en que se usan los *hi-hats* en el *trap* es única. “The sound is a busy, short burst. The hats are programmed in complicated patterns, at rapid-fire speed—faster than any human could ever play it—” (Setaro, 2018). Esto es identificable fácilmente, y actualmente se puede encontrar en canciones de varios estilos: desde Future hasta Ariana Grande.

Por lo tanto, la percusión es la clave de este sonido. Bryan Lamar, más bien conocido como TM88 (2017), productor del éxito musical XO Tour Life de Lil Uzi Vert—7 veces disco de platino en Estados Unidos—, mencionaba en una entrevista con Genius la importancia de estos elementos, alegando que la percusión debe estar por encima de todo lo demás, ya que es lo que mueve la música y ha sido así desde siempre.

En cuanto al ámbito melódico, algo que caracteriza a este estilo es el uso de la tecnología *Auto-Tune*, que actúa como un afinador a tiempo real de la voz de los artistas y que, por lo tanto, permite realizar melodías más complejas aún sin saber entonar a la perfección. Gracias a este método, mucha gente que no tenía habilidad para cantar pudo explorar diferentes patrones melódicos. El *Auto-Tune* les aportó la confianza para hacerlo, ofreciéndose así nuevas melodías y ritmos (Reynolds, 2019). Esto hizo evolucionar el *rap* tradicional, gracias a abrirse un abanico más amplio de posibilidades, que acabó por tener su auge en el *trap* actual.

Pero no siempre fue de este modo, en los inicios, esta tecnología recibió muchas críticas, incluso dentro del mundo del *Hip Hop*. Fue gracias al cantante T-Pain que la perspectiva empezó a cambiar. Aunque también se desaprobaron sus técnicas en sus inicios, se le atribuye la recuperación del *Auto-Tune* como efecto, en este caso para darle un sello distintivo a su música a la vanguardia del *Hip Hop* de la época (Pi, 2021).

También, otro de los aspectos que caracterizan a este género son el dinamismo y velocidad de sus ritmos. Las instrumentales, generalmente, tienen unos *bpm* —beats por minuto— de entre 100 y 180, y “esto logra generar una mayor velocidad en los ritmos, y a su vez, una propensión del cantante a utilizar una mayor cantidad de frases y más cortas, creando dinamismo” (García, 2018). Mientras que el *rap* tradicional englobaba unos *bpm*

de entre 80 y 100 comúnmente, el *trap* empezaba a ser más versátil en este ámbito y sus instrumentales se generaban desde cero en velocidades y tonalidades muy variadas.

### 3.4. *Punk* y su discurso sonoro

Corría el año en el año 1977 cuando se escuchó por primera vez un verso que habría de convertirse en el lema de un estilo: “There’s no future”. Pertenecía a la canción “God save the Queen” de los Sex Pistols, y su crudeza y efectismo calaron en la contracultura de la que provenía (Portela, 2020, p.2).

Con esto se podría considerar que empieza el nacimiento de un nuevo movimiento, el *punk*, que rápidamente caló hondo en la sociedad inglesa debido a la situación de decadencia social y frustración juvenil que se vivía durante aquellos años. De esta manera, se empezaron a iniciar estos discursos revolucionarios que acabarían por salpicar a la industria musical, produciendo un cambio incluso en géneros como el *pop* más comercial.

*Punk* was a new music, a new social critique, but most of all it was a new kind of free speech. It inaugurated a moment when suddenly countless odd voices were being heard all over the place. (Marcus, 1999, p.3)

Este nuevo movimiento tenía como objetivo imponerse y liberarse de todo aquello prestablecido, las normas y las leyes y, por lo tanto, se opone musicalmente a géneros como el Rock sinfónico y su complejidad y cualquier otro tipo de música que dominara en aquella época.

“El *punk* nace del Rock, pero haciéndolo no solo más agresivo, sino también más accesible a cualquier intérprete y oyente con melodías simples y duraciones cortas. Sólo con una guitarra dando tres acordes, una batería a contratiempo, más una voz que más que cantar, grita, se puede hacer música *punk*” (Iturbe, 2009). En parte, todas estas características van de la mano con la idea del *do it yourself* que promueve el movimiento, ya que no son necesarios avanzados conocimientos en composición y armonías para crear desde cero una canción. Además, en cuanto a su lírica, “este estilo se caracteriza por sus letras antiautoritarias, que se oponen al sistema oficial de creación cultural y a la sociedad de consumo” (Sanchez-Gonzalez, 2018, p.6).

El *punk* es rebeldía y está arraigado a una juventud crítica que pretende hacerse notar mediante sus métodos y sus formas, y prueba de ello es el sonido tan distorsionado y

ruidoso característico de sus guitarras y la forma de cantar gritada que evoca una cierta ira hacia el sistema. Por todo esto, en muchas ocasiones este género ha sido categorizado como el del ruido por sus detractores, quienes aluden a este sonido sucio y descuidado para descalificarlo a nivel cualitativo.

Pero como ya se adelantaba anteriormente, todo arte avanza con el tiempo y el contexto que le envuelve, y eso mismo hizo el *punk*, que se caracteriza por tener varias olas y estilos entre los años 70 y 80, principalmente: *proto-punk*, *punk hardcore*, *straight edge*, *¡Oi!*, *ska-punk*, *post-punk* y *pop-punk*, entre otros. Y es precisamente de esta última ola en la que se va a hacer hincapié en este estudio, pues es la máxima influencia que se adoptará para la parte práctica del trabajo.

El *pop-punk* aparece en la década de los 90 y en sus inicios recibe muchas críticas por su carácter más comercial que se desvincula de las raíces del movimiento. En sí, el *pop-punk* es un género que combina melodías *power-pop* y cambios de acordes con ritmos *punk* rápidos y guitarras ruidosas, lo que hace que pueda considerarse una fusión entre ambos géneros. Podría definirse, básicamente, como una mezcla entre la simpleza y agresividad del *punk* y las melodías pegadizas y agradables del *pop*, y que, además, en cuanto a letras, también se aproxima más a las temáticas tratadas en el *pop*, ya que narran más acerca de amores y melodramas juveniles que se alejan del sentimiento más crítico del *punk* primigenio.

### 3.5. Situación actual: *mainstream* e hibridaciones

A lo largo de este marco teórico, se ha ido haciendo un breve recorrido de estos dos géneros estudiados. Se ha mencionado anteriormente que la situación no ha hecho más que evolucionar y, por lo tanto, es en la actualidad donde se centrará este punto del análisis.

“En el caso del *trap*, en Estados Unidos no es tan solo un género más, sino uno respetado por los medios de comunicación y el más reciente en alcanzar la categoría de *mainstream*, y difundido con naturalidad y asiduidad por emisoras de radio y cadenas de televisión” (García, 2018).

Uno de los casos más representativos de este cambio, ha sido el éxito sin precedentes de *Old Town Road* (2019), del artista Lil Nas X, quién consiguió romper el récord que

ostentaba Mariah Carey de más semanas como número uno en los *Billboard Hot 100*. Esta canción, cuenta con una instrumental que tiene todos los elementos esenciales del *trap* y acabó siendo un fenómeno mundial.

En un primer momento, el *single* empezó a escalar posiciones en las listas de *country*, pero esto únicamente significó el detonante de su futuro éxito, ya que la polémica que se generó por el hecho de que una canción de *trap* o *hip hop* se colase en estas listas dio pie a que aumentará su repercusión mediática. Gracias a esto, se expandió este sonido de forma global e hizo que llegará a los oídos de mucha gente que lo escuchaba por primera vez.

*Old Town Road* es un claro ejemplo de la evolución de este género en los últimos años. Las letras ya nada tienen que ver con las temáticas de vandalismo y rebeldía de los inicios y la instrumental dista mucho de la agresividad característica del *trap* primigenio y los sonidos artificiales con sintetizador. En este caso, la melodía principal está formada por unos acordes de banyo al estilo *country*, acompañada por los elementos de percusión propios del género: *hi-hats*, *808* y *snare*s, principalmente. “Lil Nas X's 'Old Town Road' was a *country* hit. Then *country* changed its mind” (Leight, 2019).

En cuanto al *punk*, pareciera que muchos lo han dado por muerto debido a la subversión que ha sufrido en los últimos años. Su rebeldía inicial ha perdido fuerza y ha cedido ante un sistema que se beneficia del movimiento. Por estos motivos, hay quienes consideran que el *punk* ha desaparecido tal y como lo conocíamos.

“It may appear that *punk* rock has been appropriated by the profiteers rather than proffering any genuine sort of rebellion. One need look no further than MTV or even the local suburban mall to witness crowds of young women and men who, with (dis)affected sneers and neck and ‘sleeve’ tattoos, contribute to lining the pockets of the expanding corporate class – from the ‘cool hunters’ on the streets to the executives in the boardroom. It would seem that the majority of today’s selfbranded *punks* are more likely to consume their rebellion through mass media, *mainstream* retail, and the entrails of contrived marketing gimmicks than through the do-it-yourself bricolage of yesteryear” (Sanders, 2013).

Sin embargo, nada más lejos de la realidad, parece ser que el *punk* está experimentando una segunda vida. Es cierto que parte de sus discursos han mutado debido a la fusión con otros géneros como el *pop* o el *rock*. A su vez, pero, gracias a esto, se está alcanzado un

mayor reconocimiento por parte del público general, puesto que, al estar alcanzado ciertos niveles de *mainstream*, las audiencias se han diversificado y han surgido nuevas corrientes, entre ellas, el *pop-punk*.

“A partir dos anos 2000, o *pop-punk* viveu sua fase mais gloriosa. Além de Blink 182, com seu novo álbum “Take Off Your Pants And Jacket”, Sum 41, Yellowcard, New Found Glory, Jimmy Eat World e Good Charlotte eram as bandas de maior sucesso entre os jovens de todo o mundo” (Ferreira y Júnior, 2016).

### 3.6. *FL Studio* y su importancia en la actualidad

Toda esta revolución en el negocio de la música derivada de las nuevas tecnologías y el crecimiento de la cultura *undeground*, no hubiese tenido el mismo impacto de no ser por la aparición de una amplia gama de *softwares* de producción musical que han ido apareciendo en los últimos años.

Actualmente, gracias al mercado y a la competencia entre empresas, los productores y artistas musicales tienen una gran cantidad de DAW a escoger, cada uno con sus características diferenciales que los hace especiales y únicos. Aun así, no es de extrañar que, en algunos casos y para determinados estilos, haya ciertas preferencias a la hora de elegir el programa con el que trabajar. Esto se debe a un fenómeno que se conoce como alfabetización específica del DAW, concepto que, en esencia, hace referencia a los lenguajes que se engendran por el propio software y condicionan las formas en que los usuarios articulan sus ideas musicales al sumergirse en estos entornos (Marrington, 2019, p.55). Por lo tanto, es lógico que para realizar unas tareas de producción determinadas se emplee una de estas herramientas en específico frente a la competencia, puesto que favorecerá un determinado *workflow* y un modo distinto de producción.

En este bloque, pero, se centrará el análisis únicamente en *FL Studio* y en cómo este programa lanzado al mercado el año 1998 se ha convertido, actualmente, en una de las estaciones de trabajo de audio digital más utilizadas, especialmente en el mundo del *Hip Hop* y el *EDM* o *Electronic Dance Music*.

*FL Studio* —también conocido como *Fruity Loops*— no ha gozado siempre de la popularidad que tiene hoy día. En sus inicios, le fue muy difícil competir contra aquellos *softwares* que estaban más establecidos en el mercado, especialmente *Pro-Tools*, que era

el estándar de la industria. Además, las descargas ilegales del programa se extendieron mucho antes de que la compañía empezara a sacarle partido a su producto, amenazando el proyecto desde en su etapa más temprana (Weiss, 2016). Pero, sorprendentemente, la piratería que tanto perjudicó a la empresa belga *Image-Line* en sus inicios, sería una de las claves de su futuro éxito. La idea del *do it yourself*, que surge con el movimiento *punk*, se hizo especialmente factible gracias al hecho de que cientos de jóvenes descargaran el programa ilegalmente en Internet e iniciaran sus propias producciones, dándose cuenta de las ventajas que aportaba este DAW en concreto. “Fruity Loops developed a reputation for being remarkably easy-to-use, something that would reveal itself to be the program's major advantage over the industry standards” (Weiss, 2016). Debido a esto, el programa se empezaría a expandir especialmente entre aquellos que decidían iniciarse en la música electrónica, y con la llegada de Internet y los tutoriales, las redes se inundaron de contenido acerca del funcionamiento de esta herramienta y consejos sobre la misma.

Productores internacionales como Martin Garrix, Avicii, Metro Boomin o Southside, mostraron públicamente como trabajaban con *FL Studio*, haciendo todavía más notoria su importancia en la producción musical moderna. El propio Joshua Howard, mejor conocido como Southside (2020) —estandarte del *trap* y CEO de *808 Mafia*—, en una entrevista para *Splice* defendía el uso del DAW y proclamaba como él y Lex Luger modificaron el workflow y la forma de producir gracias a las facilidades del software de *Image-Line*: “Fruity Loops for sure, I ain’t use nothing but *Fruity Loops*”.

Por todos estos aspectos, no es casualidad que *Image-Line* esté creciendo tanto en los últimos tiempos, llegándose a reconocer su DAW como el mejor del año 2020 por *MusicRadar*.

Pero, ¿qué es lo que realmente hace tan popular, especialmente entre los jóvenes, a *FL Studio*? Según Lenz (2019), el programa “es como un juego, [...] se trata de ir creando pequeños patrones, rítmicos o musicales, que después puedes montar en una especie de pizarra infinita, donde no hay límite de tiempo ni de instrumentos, dejando así libre creatividad al productor” (Citado por Vives, 2019). Esta *gamificación* del proceso de creación evita que el software se perciba como tedioso e inaccesible en primera instancia e invite a los usuarios a probar nuevos ritmos y métodos.

“I think everybody in the producer community has always been a fan of videogames growing up and the way we tie in the two worlds is kinda crazy because both of them are an escape from reality”. (Mira, 2019)



Figura 3.1. Interfaz de FL Studio 20. Fuente: Elaboración propia.

Todo este proceso no sería posible sin una de las herramientas que diferencian a *Fruity Loops* de su competencia, el *step sequencer* (ver figura 3.1), que descrito por la propia empresa *Image-Line* en su web, es un secuenciador de cuadrículas basado en patrones ideal para crear *loops* de batería y melodías simples.

Su simpleza e integración en la interfaz hacen que su uso sea muy intuitivo para todo tipo de personas, tanto a las que previamente han utilizado otro DAW como a las que establecen su primer contacto con uno.

La *gamificación* de la producción, junto a la facilidad de uso y descarga del DAW han sido los dos factores clave que han propiciado su ascenso en estos últimos años. Además, como ya se ha comentado, el hecho de ver a referentes mundiales mostrando tutoriales de una forma cercana en plataformas como *YouTube*, ha motivado a mucha gente joven a iniciarse con el software de *Image-Line*.

### 3.7. Producción musical en la actualidad

Como ya se ha adelantado, a lo largo de los años, no solo han ido variando los géneros y los movimientos, sino que estos, en parte, también han ido evolucionando de la mano de las novedades tecnológicas en el ámbito de la producción musical, ya que no es lo mismo contar con medios puramente analógicos como en los inicios, más caros e inaccesibles, que tener al alcance decenas de alternativas digitales para la creación artística y mucha más información para realizar los distintos procesos.

En un comienzo, la cuestión era bien simple: estaba el músico que ejecutaba el instrumento, un técnico de grabación que facilitaba la tarea de conectar cables y micrófonos, un ingeniero de mezcla que trataba el sonido grabado y un productor musical que coordinaba todo el proceso (Arena, 2008, p.48).

Actualmente, todas estas tareas pueden ser ejecutadas por una misma persona y, además, desde su propia habitación. Ha cambiado el paradigma de la producción y eso ha hecho que cambie de una forma radical la forma de hacer y consumir música. Se ha adoptado en mayor medida la filosofía *punk* del *do it yourself* gracias a muchos factores.

The tools of professional sound production keep getting faster, cheaper, and smaller. The time-honored, king-sized mixing station is now a luxury item reserved for sonic chauvinists, and even the industry-standard Pro Tools is getting squeezed from below by pure desktop systems (Levine y Werde, 2003).

Hoy en día, la colaboración entre músicos y productores es esencial, y todo esto es posible gracias a la mejora de las conexiones a Internet y el fácil traslado de archivos de un ordenador a otro mediante la red digital. Ya no es necesario que dos personas compartan un espacio físico para poder trabajar y comunicarse al mismo tiempo. Ebony “Wondagirl” Oshunrinde, con tan solo 16 años, ya había conseguido entrar en los Billboard gracias a esta colaboración a distancia. La propia Oshunrinde (2013) describía para Billboard como consiguió llegar a trabajar con sus referentes en la industria de la siguiente manera: “I made a beat one day and I emailed it to Travi\$ Scott and he said he (Jay Z) was going to add some stuff to it” (Citado por Herndon, 2013).

Esto muestra como es más asequible que nunca hacer música y todas las barreras que se han ido eliminando en los últimos años. “Now the production wizards themselves are

rising up from the digital underground. [...] They're hitmakers and powerbrokers, and their names have moved from the liner notes to the front of their own albums” (Levine y Werde, 2003).

Lo único que necesita una persona actualmente para desarrollar una carrera como productor o productora musical es un ordenador y ganas de trabajar. Toda la información necesaria está a dos clics en la web, y los contactos (tan importantes en la industria musical como el propio talento), son más accesibles que nunca gracias a las plataformas de mensajería y redes sociales de las que se dispone a día de hoy.

### **3.8. Mezcla de voces en el entorno de producción actual**

Hoy en día, los productores musicales e ingenieros de mezcla y *mastering* disponen de una infinidad de recursos para realizar su trabajo. Esto, en cierto modo, incita a la creatividad en el estudio y más en la actualidad, donde no hay límites ni ninguna norma a seguir respecto al trabajo sobre las voces y, a menudo, se llevan a cabo manipulaciones y combinaciones de *plugins* que permiten acentuar todavía más la importancia que tiene la voz como instrumento.

Es cierto que, según el género de música, esta etapa del proceso global de una canción no será tan relevante —en géneros como el *rock* clásico, por ejemplo, se le da una mayor importancia a la toma original— pero, en cuanto al *pop* moderno y otros géneros urbanos, es igual o más importante la edición que los demás procesos de producción (Kiang, 2013).

Aun así, pese a no haber ningún patrón ni norma a seguir, en la mezcla de voces moderna se suelen emplear unos procesos determinados que coinciden en muchas ocasiones.

#### **3.8.1. Vocal comping**

En primer lugar, hay una técnica que se suele usar para conseguir un resultado lo más profesional posible conocida como *vocal comping*. “Comping is a technique where the producer combines the final vocal track out of several takes. It is unusual that an artist sings a song through two times and the producer uses the better take” (Puukari, 2018, p. 22).

Esto implicará que el productor haga varias escuchas del *track* general para seleccionar bajo su criterio aquellas tomas que considere oportunas para ser las definitivas. De esta forma, aquí se inicia el primer paso decisivo del proceso creativo hacia una mezcla final.

En géneros como el *pop*, además, suele haber múltiples pistas simultáneas (ver figura 3.2) para dar más fuerza a estribillos y otras partes destacadas de la canción y, por lo tanto, también será tarea del productor escoger cuando añadir o quitar estos refuerzos. “In order to create a truly wide multi-tracked vocal, each part needs to be performed at least four times — twice each for left and right” (Kiang, 2013).

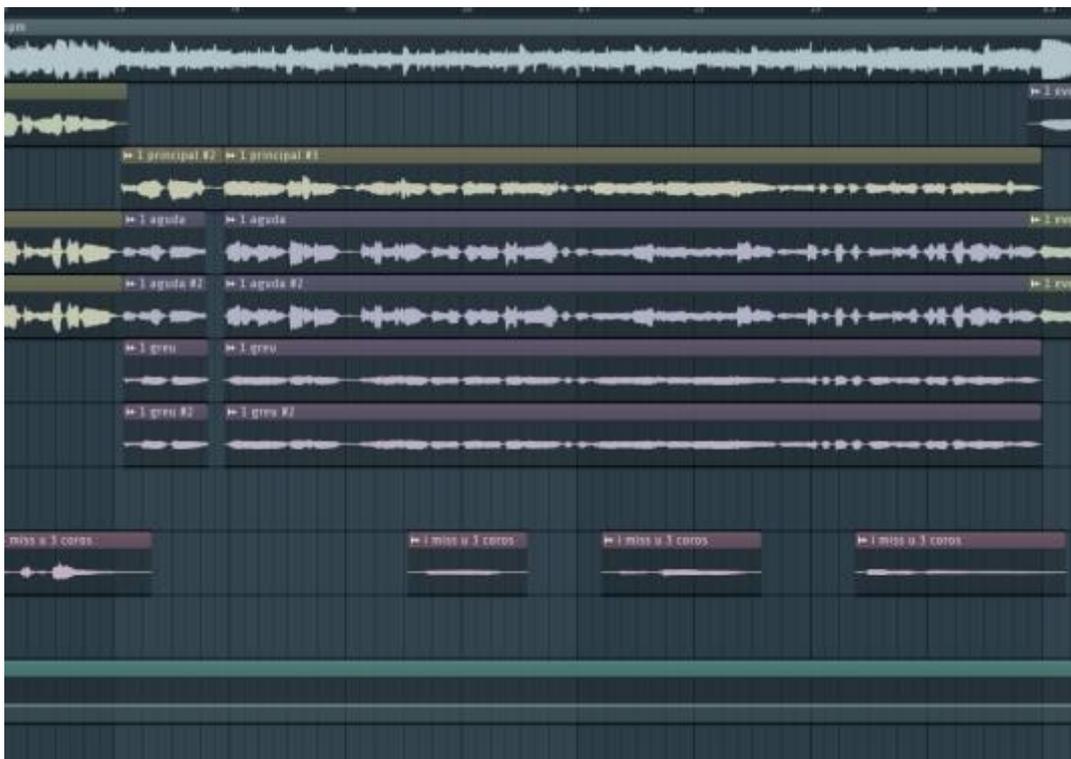


Figura 3.2. Vocal multi-track en estribillo. Fuente: Elaboración propia

### 3.8.2. Afinación o vocal tuning

Actualmente, el uso de la tecnología *Auto-Tune* —conocida de forma global de esta forma debido al éxito del *plugin* de la empresa *Antares Audio Technologies*— es prácticamente omnipresente en la industria musical y, hoy en día, es usada por artistas de todo tipo, desde los más experimentados y con mayor técnica para cantar hasta los nuevos cantantes que no disponen de estas capacidades. “*Auto-Tune* has become the music industry equivalent of doping in the Tour de France; we know everyone’s doing it, but we still have a sense of surprise and outrage when it becomes public” (Browning, 2014, p.2). Por

ello, en prácticamente todos los estudios modernos se dispone de esta herramienta, que es un procesador de audio que se encarga de corregir las inexactitudes y errores de afinación.

Esta tecnología se suele utilizar de dos maneras distintas. Como describe Coulter (2017, p.272), hay un uso *cosmético*, que consiste en corregir las imperfecciones de *pitch*, y un uso *aestético*, que se emplea para modificar la voz con una función artística. Su uso dependerá del propósito que se tenga en la mezcla y, en algunas ocasiones, se emplean tanto el *cosmético* como el *aestético* en un mismo *track* para dar variedad a las vocales y sensación de cambio a la voz. Un ejemplo de esto se puede encontrar en el disco Motomami (2022) de Rosalía, ya que en canciones como Candy (2022), hace un uso exagerado y robótico de este *vocal tuning* al final de la canción, haciéndolo destacar de manera artística y estética.

Gracias a todo esto, hacer música se ha vuelto más accesible a un mayor número de personas. Ahora, es más importante saber captar la intencionalidad del artista y la emoción de la toma que grabar una pista con una perfecta afinación. “In the studio the main goal should always be about obtaining a great record, so capturing takes with perfect pitch would only slow down the recording process” (Puukari, 2018, p. 24).

El *Auto-Tune* facilita la propia grabación de voces, ya que permite a los cantantes escucharse con afinación a tiempo real y, además, agiliza el proceso de postproducción, pues realiza la corrección de *pitch* de forma automática.

En su función de corrección automática a tiempo real, en el caso del *plugin* de *Antares* — el más conocido—, hay tres parámetros esenciales (ver figura 3.3) que el productor puede modificar para conseguir el resultado deseado: *retune speed*, *flex tune* y *humanize*. El *retune speed* hace referencia a la velocidad con la que el *plugin* ajusta el tono de una nota para corregirla, el *flex tune* sirve para conservar los gestos expresivos de un cantante mientras los pone en nota y el *humanize* sirve para ejecutar una corrección más natural e imperceptible de las notas sostenidas.



Figura 3.3. Auto-Tune Pro de Antares. Fuente: Thomann

A veces, puede ser que la corrección de notas dada por el *Auto-Tune* de forma automática sea errónea. De esta manera, hay otras herramientas para arreglar todos estos errores de forma manual. Una de las más conocidas es *Melodyne* (ver figura 3.4), *plugin* que permite identificar las notas individualmente y modificar sus características.

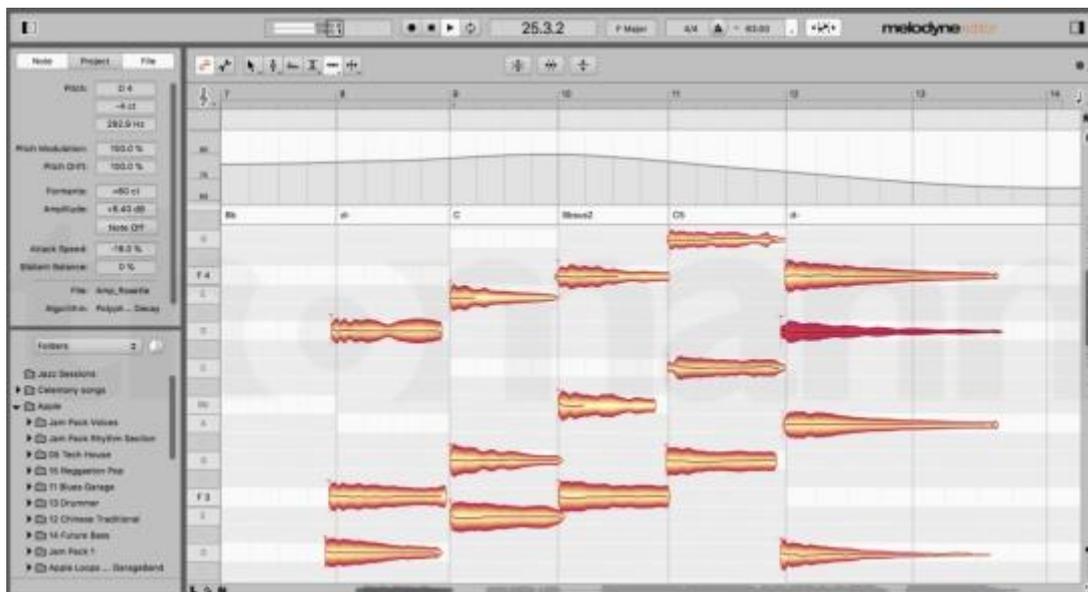


Figura 3.4. Interfaz de Melodyne. Fuente: Thomann

### 3.8.3. Compresión

La compresión es uno de los aspectos más destacados de la producción musical actual y a su vez, es algo que se lleva trabajando a lo largo de los años evolucionando de la mano de las nuevas tecnologías y dispositivos de reproducción de audio. El propósito derivado de la compresión de querer aumentar cada vez más el volumen de las canciones ha creado lo que se conoce como *loudness war*, que describe el fenómeno de un incremento constante del volumen de los CD en la música popular durante las dos últimas décadas (von Ruschowski, 2008, p.1). Este hecho ha sido producido por una voluntad en la industria musical de producir, grabar y emitir música con el objetivo de producir un sonido que destaque por encima de los del año anterior (Márquez, 2011, p.198).

Para conseguirlo, los productores emplean lo que se conoce como compresión dinámica, que, como describen Kirchberger y Russo (2016, p. 1.), es un método que se basa en reducir el rango dinámico de una canción, amplificando los sonidos que tienen menor intensidad más que aquellos que tienen una mayor intensidad. De esta forma “las partes suaves de la canción terminan por alcanzar el mismo volumen de las partes fuertes. Esto hace que se degrade, e incluso elimine, una de las características musicales más importantes: la dinámica” (Márquez, 2011, p.199). Gracias a esto, se consigue un aumento del volumen general de la pista, pero, en contraparte, puede aumentar el ruido de esta.

Esta compresión dinámica se adquiere utilizando compresores, herramientas que tienen el objetivo de reducir el rango dinámico. Hay varios compresores diferentes, según su marca o características, pero todos ellos suelen compartir parámetros en común (ver figura 3.5):

—*Threshold* o umbral: define el punto a partir del cual se empezará a comprimir la señal.

—*Ratio*: determina la cantidad de compresión que se aplicará una vez que la señal sobrepase el *threshold*. Se indica con dos números (2:1, por ejemplo), el primero hace referencia a cuántos decibelios tiene que sobrepasar el umbral la señal para que esta se empiece a reducir en la cantidad que el segundo número indique. En una ratio 4:1, la señal solo aumentará 1 dB por cada 4 dB que esta se sobrepase del umbral.

—*Attack*: determina lo rápido que actúa el compresor cuando se alcanza el *threshold*.

—*Release*: define cuando el compresor deja de actuar una vez la señal queda debajo del *threshold*.



Figura 3.5. *Fruity Compressor* de *FL Studio*. Fuente: Elaboración propia.

### 3.8.4. Ecuación

La ecualización es un proceso que consiste en la modificación de las distintas frecuencias del espectro de sonido de una señal y es una de las etapas más importantes en la cadena de mezcla, puesto que “es quizás la herramienta más importante que tienen los ingenieros para darle al sonido más fuerza y para que suene más brillante y claro” (Cotrina, Trejo y Vergara, 2011, p.42).

Todos los instrumentos producen un sonido que se puede ubicar en el rango de frecuencias perceptible por el humano —que suele ir de los 20 a los 20.000 Hz— y la función de la ecualización está en igualar y modificar esta curva de respuesta en frecuencia del sonido. Para ello, se emplea un ecualizador, que funciona como un filtro que aumenta o disminuye la ganancia de los puntos del rango de frecuencias deseados.

“El ecualizador es el elemento que permite modificar la curva de respuesta en frecuencia de un sistema de audio. Esta modificación se realiza con el empleo de filtros, atenuando o amplificando, mediante la actuación sobre sus controles en un cierto rango de frecuencia, la amplitud de la señal” (Meza, 2012, p. 5).

Hay varios tipos de ecualizadores que se emplean según la modificación que se vaya a aplicar. Para la mezcla de voces, está estandarizado el uso del ecualizador de tipo paramétrico (ver figura 3.6), que permite ajustar la ganancia en decibelios, la frecuencia

central a corregir y el ancho de banda, haciéndolo más eficaz y preciso y permitiendo trabajar con rangos más concretos de la voz.



Figura 3.6. Ejemplo de ecualizador paramétrico. Fuente: Elaboración propia.

Para trabajar con las voces, generalmente se suele hacer una división del rango de frecuencias en distintas zonas, cada una referente a ciertos aspectos que suelen dar problemas o donde la voz puede generar una respuesta molesta para el oído según varios factores. Esta división es aproximada y todo dependerá del tipo de señal que se obtenga, pero hay que tener en cuenta los siguientes rangos:

- De 0 a 60 Hz: en este rango se suelen encontrar los ruidos innecesarios que no afectan a la voz. Suelen ser ruidos externos al vocalista.
- 60-250 Hz: “contiene las frecuencias fundamentales de la base rítmica y su abuso hace que la mezcla retumbe demasiado” (Cotrina, Trejo y Vergara, 2011, p.46).
- 250-2000 Hz: en este rango se encuentran gran parte de los armónicos graves y suelen producirse los sonidos “enlatados” indeseados en una voz.
- 2.000 a 6.000 Hz: contiene los medios más agudos donde solemos encontrar los sonidos ‘B’, ‘P’ y ‘M’, sonidos que producen una gran cantidad de bajas frecuencias inaudibles que se quedan con cierto espacio de la mezcla que debería contener a otros instrumentos (Puukari, 2018, p.30). De los 4.000 a los 6.000Hz

encontramos las frecuencias de presencia que aportan claridad a la voz, pero donde se hallan también los sonidos sibilantes tan molestos para la escucha.

—6.000 a 20.000 Hz: A partir de los 6.000 Hz modificamos el brillo y claridad, aunque su exceso puede producir un aumento de los sonidos sibilantes y resultar molesto.

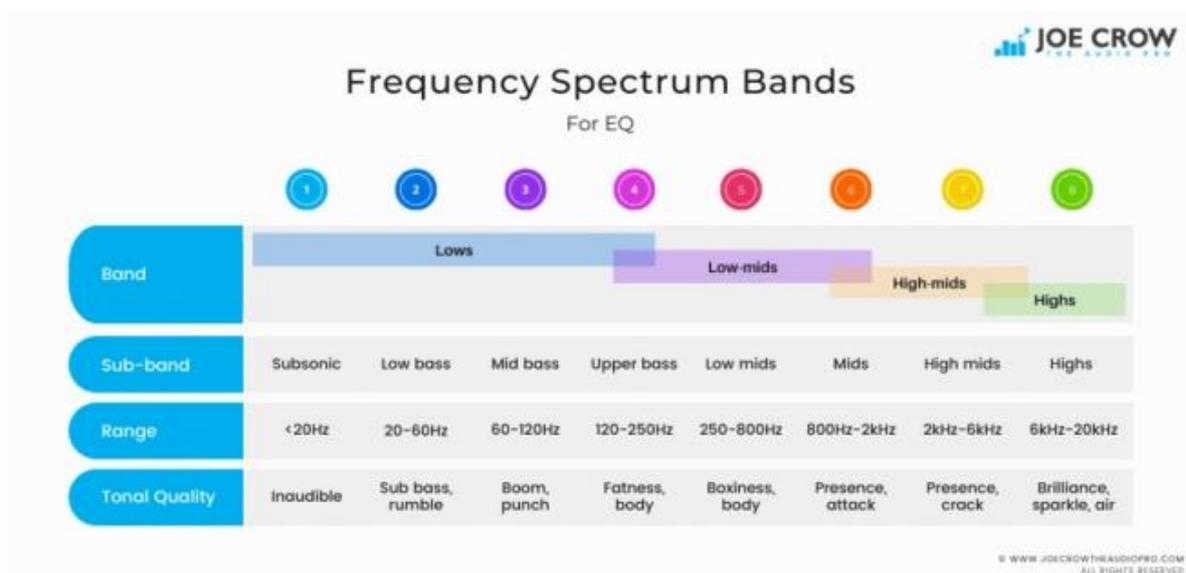


Figura 3.7. Tabla de división del rango de frecuencias. Fuente: Joe Crow



## 4. Análisis de referentes

Como se ha mencionado en la introducción del trabajo, hay unos referentes claros y marcados a partir de los cuales surge la idea del proyecto. Aun así, cabe remarcar que, para la creación del producto musical a realizar, se han tomado varios referentes más específicos, obteniendo de cada uno de ellos una cierta influencia. Estos se dividen en distintas categorías según el ámbito en el cual se haya centrado el análisis. Así pues, hay referentes de estilo, referentes de producción y otros referentes no tan directos, pero igual de útiles para el trabajo.

### 4.1. Referentes de estilo

#### 4.1.1. Machine Gun Kelly

Primeramente, como máximo exponente y pilar del análisis, se encuentra Machine Gun Kelly, rapero y artista multidisciplinar de Texas, Estados Unidos, que en los últimos años ha optado por evolucionar en su música, implementando en su discurso sonoro elementos más cercanos al *pop-punk* y al *rock* que al *rap* tradicional al que tenía acostumbrado a su público. “On Tickets To My Downfall he tries a new gambit that works surprisingly well, switching to late-Nineties/early-2000s *pop-punk*, with Blink 182’s Travis Barker producing and playing drums” (Dolan, 2020).

La versatilidad de MGK es uno de los aspectos clave de su figura, y en cuanto a lo más remarcable —y de lo que se pretende tener en cuenta de cara a la producción—, se encuentra el *arrangement* o estructura de sus canciones, ya que su discurso requiere un gran balance entre estilos que se consigue de forma clara mediante la ubicación de los distintos elementos de producción a lo largo de la pieza. De esta manera, en canciones como *My ex’s best friend* (2020) o *All I know* (2020), los elementos de música urbana, en este caso propios del *trap*, se añaden en los momentos indicados según las intenciones que se tengan, dando una sensación de transición en los temas y aportando así un ritmo distinto que evita la monotonía. Todo esto, demuestra la creatividad del equipo de producción y del propio artista.

Como indica Hernández (2020), “la música está estrechamente vinculada con la creatividad, y es esa misma cualidad la que hace que surjan las más extrañas mezclas que con frecuencia dan origen a géneros insólitos”, como podría ser, en este caso, la fusión

de *pop-punk* y el *Hip Hop*. Esta fusión de géneros es la influencia principal que se pretende adaptar a este proyecto y es por ello por lo que se sitúa a la figura de Machine Gun Kelly como referente principal. Aun así, hay otros aspectos del artista de interés como son sus melodías comerciales más cercanas al *pop* actual y la combinación de guitarras ruidosas estilo *punk* con *samples* de 808 de sintetizador, es decir, la mezcla de lo analógico y lo digital.

#### 4.1.2. Iann Dior

Por otro lado, cabe destacar a uno de los artistas que han trabajado con el mismo MGK, Iann Dior, que, pese a centrar su carrera en el lado más “rapero” de la industria, empezó a adaptar sus letras y melodías con el objetivo de abarcar una audiencia más amplia.

Lo que Iann cuenta en sus canciones está normalmente relacionado con el desamor y a varios sentimientos de tristeza basados en sus experiencias y su amor juvenil. Este tipo de contenido en sus letras provoca una relación más íntima con el oyente, quien se puede sentir fácilmente identificado con estas situaciones y dolor propio del artista. Según Correa (2021) “algo tienen de magnético las canciones tristes, ya que nos aproximamos a ellas, sedientos, cuando sentimos el palpitar de nuestro corazón roto”. Por lo tanto, una de las prioridades a la hora de trabajar en las piezas musicales será tener en cuenta este aspecto y tratar de conseguir una letra accesible para un público amplio y con la que la gente pueda empatizar, añadiendo esta temática de desamor juvenil tan propia de Iann Dior como del *pop-punk* tradicional.

Un ejemplo de esto lo podemos ver en la canción *Emotions* (2019), donde el artista habla del daño sufrido por una ruptura y sus consecuencias, integrándose en un imaginario del dolor amoroso fácilmente reconocible por mucha gente e identificable en miles de canciones de cualquier género.

I don't even know why I try?  
You did me wrong  
And I can't forget that  
Tell me what you want  
I know it's a lie  
Know you broke my heart  
And you cannot fix that

También cabe destacar que Iann tiene un estilo más melódico en sus temas. De esta forma, se distancia en cierto modo del *punk* clásico y se acerca más a un estilo *pop* adaptado al *trap*. Este aspecto también se pretende tomar como referencia directa en el trabajo, de modo que se tratarán de conseguir melodías *pop* pegadizas en los estribillos de las canciones, empleando, además, este tipo de líricas mencionadas anteriormente.

### 4.1.3. Blink-182

Además, es necesario tomar como referente a la banda estadounidense de *pop-punk* Blink-182 si se quiere realizar una pieza musical de este estilo, pues fueron uno de los grupos emblema en su popularización a finales de la década de 1990 y principios de los 2000.

El propio Machine Gun Kelly mencionado anteriormente, tomó como ejemplo a Blink para producir su álbum *Tickets to my downfall* (2020), y prueba de ello es que contara con la ayuda del batería del grupo Travis Barker para la producción de todo el disco. De esta forma, se constata la importancia de la banda en el género y la omnipresencia de su estilo en las canciones de *pop-punk* de la actualidad.

Su estética y forma desenfadada de ver la vida y representarse a su audiencia fueron una de las claves del éxito del grupo americano. Pero dejando de lado el punto de vista estético, que los hizo por delante de la competencia y que sirvió como ejemplo para multitud de jóvenes durante su época de apogeo, hay ciertos aspectos que cabe destacar de cara a la realización de este proyecto.

En primer lugar, sus letras. Pese a tener fama de emplear un humor satírico y ser escatológicos, lo cierto es que, en el fondo, el contenido de sus canciones es más profundo y trata temas delicados. Como bien se autodescribía Hoppus para la revista *Spin* (2016), “people wrote us off as this joke band. But the people who listened to Blink knew that we were silly and whatever, but we wrote songs about divorce, suicide and depression” (Brodsky, 2016).

Las experiencias que relatan sus temas suelen estar relacionadas con la juventud y todas sus problemáticas, además también de todo lo bueno que conlleva. Aun así, “there's a sense of inevitability and desolation to the repeated, mantra-like lyric that is incredible powerful” (Shooman, 2010).

En segundo lugar, hay un recurso muy común usado por la banda y este es la repetición. Si algo distancia al *pop-punk* del *punk* tradicional es su visión comercial, y para conseguir este aumento de comercialización y popularidad, los grupos a finales de los 90 comenzaron a utilizar este recurso para generar estribillos más fáciles, pegadizos y efectivos para su audiencia. De esta forma, en canciones como Asthenia (2003), podemos observar este aspecto:

Should I go back, should I go back, should I?

I feel alone and tired

Should I go back, should I go back, should I?

This time, I don't want to

Should I go back, should I go back, should I?

I feel alone and tired

Should I go back, should I go back, should I?

I hope I won't forget you

## 4.2. Referentes de producción

### 4.2.1. 808 Mafia

En cuanto a todo aquello relacionado con la producción, es muy complicado hacer un proyecto que implique usar el sonido *trap* sin tener como referencia o influencia al grupo de productores *808 Mafia*. Cuando se habla sobre qué o quién fue el que impulsó este sonido en la industria musical, suele haber un consenso que incluye a este grupo como factor determinante, y no es para menos, puesto que la cultura del *Hip Hop* en los Estados Unidos, en cierto modo, seguía estancada en unos ritmos y unos mismos temas.

Fue en Atlanta, lugar donde está afincado el grupo *808 Mafia*, que se empezó a producir un cambio de estilo. “There was an interest in Atlanta’s Hip Hop scene, where seminal groups like OutKast were taking the culture forward by making music that bent and broke the preconceived rules of the genre” (Hodge, 2018).

Junto a esto, los lanzamientos de los primeros discos de raperos de talla internacional en colaboración con este grupo de productores fueron decisivos para marcar un estándar y un sonido único y distinto a lo que se estaba haciendo. De esta forma, tanto Future como Gucci Mane, por nombrar algunos de estos artistas que se establecen como referentes,

empiezan a colaborar con productores como Southside, Metro Boomin o Tarentino y dan origen a un movimiento.

“808 Mafia represent this changing landscape of hip hop, where producers are slowly becoming as important to a project as the rappers themselves” (Prum, 2017).

Es precisamente de este sonido característico de lo que se pretende tomar como referencia en el trabajo. Muchas de las muestras o *samples* de la mítica caja de ritmos Roland TR-808 están presentes, y aunque modificados, los 808 —el bajo propio de este género urbano— son el pilar fundamental de las instrumentales, aportando la fuerza y energía ya emblemática en el *trap*. Además, los *hi-hats* también son la esencia del sonido 808 Mafia, actuando como un instrumento más debido a los peculiares patrones que siguen y sus redobles, también conocidos como *hi-hat rolls*.

#### 4.2.2. Travis Barker

También en el nivel de producción instrumental, y sobre todo de percusión, se debe tener en cuenta la figura del productor y baterista estadounidense Travis Barker, quién ha sido una de las personas más determinantes en los últimos años en la música y también ha dejado huella en el proyecto que simboliza un cambio en Machine Gun Kelly: *Tickets to my downfall* (2020), ya que está a cargo de la producción en todas las canciones y aporta las baterías en vivo que se establecen como el *leitmotiv* principal del álbum.

Sampson (2021) consideraba a Travis Barker la persona más influyente en la música en esta época apoyándose en la gran cantidad de participaciones que estaba teniendo el estadounidense en las producciones más importantes de su país, sumado al hecho de ser uno de los pocos baterías que ha conseguido trascender y pasar a un rol principal, teniendo el mismo nivel de importancia en plataformas digitales que los cantantes —gracias a sus créditos como artista principal—.

Aun así, de todas sus cualidades, la más relevante de cara a la realización de este trabajo es la capacidad que ha tenido el batería para integrar sus percusiones o *drums* en el mundo del rap y el género urbano actual, marcando una tendencia y dejando un símbolo sonoro claro. “Casi existe un universo de Travis Barker similar al cinematográfico de Marvel, con músicos que gravitan alrededor del baterista. De la misma manera que Robert

Downey Jr unió varias franquicias de superhéroes, Barker es un puente entre varios mundos.” (Bassil, 2021)

Lo que se pretende hacer, es crear una atmósfera en la canción basada en estas percusiones y ritmos tan característicos del músico de Blink-182, quien marcó tendencia en el *pop-punk* a principios de los 2000 y cuyo estilo parece estar más en auge que nunca.

### 4.2.3. Leslie Braithwaite

Tras tratar todos estos referentes propios de la producción en el ámbito instrumental, cabe mencionar los aspectos relativos a la mezcla y *mastering*, tan valiosos para conseguir una pieza de calidad como todos los procesos previos. Para ello, se toma como referente a Leslie Braithwaite, ingeniero de sonido que ha formado parte de varias de las canciones más importantes de los últimos años y que ha trabajado con Cardi B, Lil Uzi Vert, Pharrell Williams, T-Pain y un largo etcétera de artistas consolidados en la industria musical internacional.

Para la mezcla, se pretende aplicar un proceso similar al que usa Braithwaite con los *plugins* de la compañía *Waves Audio*, ya que él mismo ha mostrado en vídeos cómo conseguir un sonido profesional y cuál es su proceso de trabajo con estas herramientas.

*Waves Audio* se dedica a desarrollar y proveer tecnologías profesionales de procesamiento de señal de audio y efectos y sus *plugins* son usados en los campos de grabación, mezcla, masterización, postproducción y sonido en vivo. Lo interesante de los productos que ofrecen, es el hecho de que son capaces de otorgar un sonido profesional —prueba de ello está en que son utilizados por los ingenieros de audio más importantes— a unos precios relativamente asequibles. Por ello, se adquirirán varias de estas herramientas para la realización de la parte práctica y se tratará de seguir el proceso y los consejos de Leslie Braithwaite.

### 4.3. Otros referentes

#### 4.3.1. Travis Scott

En cuanto a voces se refiere, el artista estadounidense Travis Scott supone un referente por el estilo de mezcla moderno que emplea en sus canciones. Desde su etapa más temprana, el cantante destacó por su forma de usar las nuevas tecnologías de corrección de *pitch* para la edición de sus voces, y teniendo en cuenta que se quiere realizar un trabajo que integre la música urbana moderna, es adecuado contar con un referente en este ámbito que sirva de guía para la mezcla final.

Si algo destaca en Travis es su manera de utilizar el *efecto Auto-Tune* que, como describe Provenzano (2019, p.65), este efecto hace referencia al uso del *software* de *Auto-Tune* para producir vocalidades que son normalmente percibidas como robóticas o tecnológicas. Esto se emplea para corregir las imperfecciones en la afinación y, también, tiene fines artísticos que aumentan la creatividad en los temas.

Además, no solo el tipo de mezcla es algo destacable en Travis Scott, sino que también la forma de grabar es representativa, pues usa un recurso conocido como *ad-lib* que le da fuerza a la voz principal, que suele ir acompañada de coros también. Históricamente, y como especifica Abraham (2018, p.14), “within the context of hip-hop, ad-libs originated as the duty of the hype-man, one who supports the rapper by using exclamations to excite the audience”. Actualmente, este recurso está presente en prácticamente todas las canciones del *trap* y es uno de sus elementos diferenciales. Su objetivo es crear una atmósfera más energética y dinámica y aumentar las capacidades de la voz como instrumento.

#### 4.3.2. Aries

Por último, y como se ha adelantado en el marco teórico, tanto en el *trap* como en el *punk* hay un movimiento fundamental conocido como *do it yourself*. Este, pretende aprovechar las capacidades que tenemos hoy en día para realizar los procesos musicales de forma autónoma en casa, todo ello utilizando unos medios más modestos y económicos que en los grandes estudios de grabación, por ejemplo.

Un referente que lleva a la práctica esta filosofía es el productor y cantante americano Aries, quien muestra en la plataforma *YouTube* los diferentes pasos y procesos que emplea para lograr el resultado final de sus canciones.

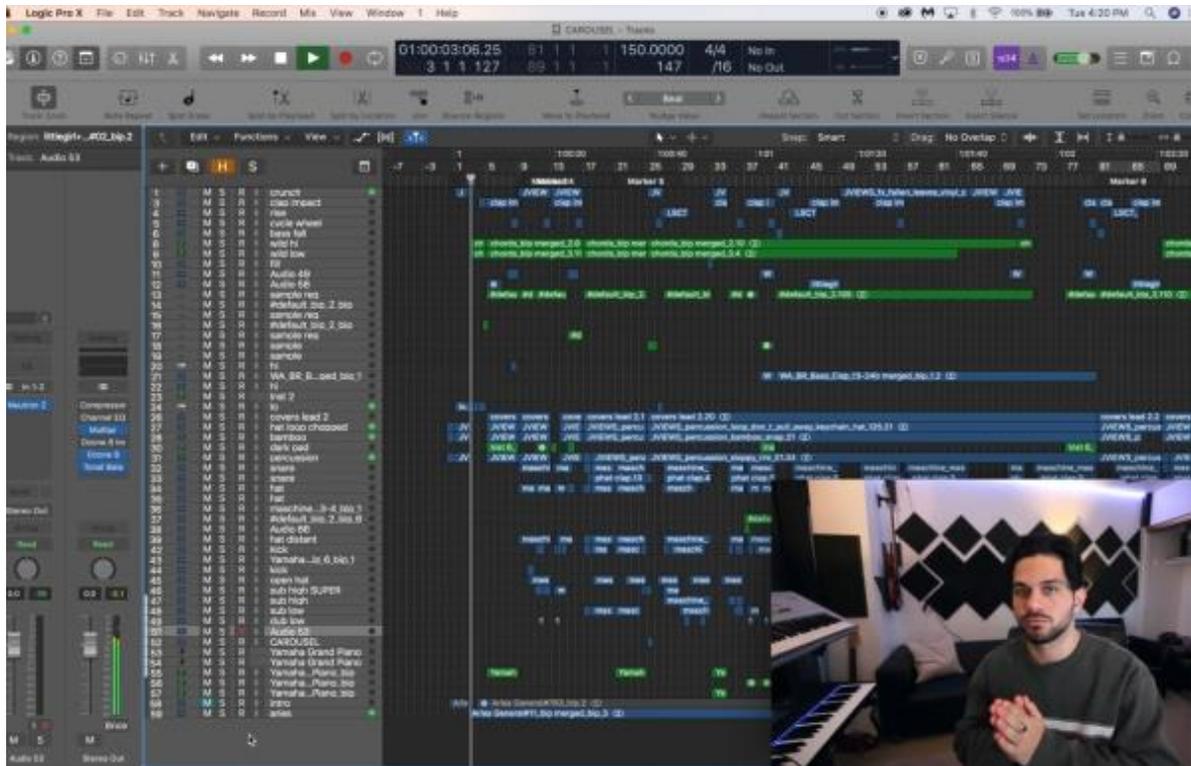


Figura 4.1. Aries explicando su proceso creativo. Fuente: Canal de *YouTube* de Aries

Aries produce tanto la instrumental, como la mezcla y *mastering* de voces y pistas en el mismo DAW, y esto es algo que se pretende implementar en este proyecto, dónde se usará *Fruity Loops* para todo el proceso, haciendo énfasis en el *do it yourself* característico de estos dos géneros analizados.

## 5. Metodología

Para la consecución de los diversos objetivos propuestos ha sido indispensable seguir una pauta de trabajo que ha permitido realizar todas las tareas de una forma eficaz y de acorde con los tiempos. Al ser este un trabajo aplicado relacionado con el mundo audiovisual se ha seguido la estructura típica en este ámbito consistente en tres bloques de producción: preproducción, producción y postproducción.

### 5.1. Preproducción

En cuanto a la preproducción, cabe mencionar que ha sido una parte esencial para la elaboración del producto final. Esta fase engloba todo el proceso de búsqueda de la información, análisis de los referentes y su discurso sonoro y la redacción de todo el contenido necesario para llevar a cabo las fases posteriores de una forma rigurosa. Además, también forma parte de este bloque la búsqueda y adquisición del material necesario para la composición y la formación de un equipo de trabajo reducido para realizar las tres canciones.

En primer lugar, se ha tratado de encontrar unos referentes específicos y muy marcados que han permitido acotar el contenido, estilo y tipo de producción del proyecto. Con este objetivo, se ha hecho una escucha a nivel general de la discografía de varios artistas de los dos géneros escogidos: *trap* y *pop-punk* y, para ello, se han ido anotando todos los aspectos de importancia de cada uno de ellos, dando con una lista cerrada de referentes según los elementos que aportaban individualmente al trabajo.

Una vez hecha esta primera selección, surgida a partir de un análisis general, se ha realizado una escucha más específica y selectiva de estos referentes, observando todos aquellos aspectos que se pretendían implementar en el discurso sonoro de la posterior fase de producción y anotando canciones o discos de referencia para todos los componentes, tanto puramente musicales como de estilo.

De forma más concreta, se ha escuchado el álbum *Tickets To My Downfall* (2020) de Machine Gun Kelly, proyecto que se estableció como una revolución del *pop-punk* actual y que, además, al ser considerado MGK como referente principal de este trabajo, ha servido de especial inspiración en todos los ámbitos.

Con el objetivo de aplicar el estilo de este álbum híbrido en géneros, se ha hecho una escucha detenida de todos los *tracks* múltiples veces y se han anotado todos los recursos destacables del mismo, tomando varias muestras como referencia directa para las tres canciones realizadas.

Además, ha habido otros trabajos con los que se ha empleado el mismo proceso que con *Tickets To My Downfall*. Estos han sido *I'm Gone* (2020) de Iann Dior y su single *Sick and Tired*, *Enema Of The State* (1999) de Blink-182 y, por último, *Welcome Home* (2019) de Aries, todos ellos álbumes de referencia para este proyecto. Aparte de esto, también forma parte de la inspiración todo el bagaje musical previo que se disponía antes de comenzar todo este proceso, que ha servido para encasillar el estudio en un terreno determinado y acotar todo el contenido de una forma más eficaz.

Una vez hecho todo esto, se ha comenzado una etapa intensiva de búsqueda de información. En esta, se han leído revistas musicales que hablan de estos dos géneros sobre los cuales está basado el proyecto, además de analizar a estos artistas de referencia de forma objetiva. Todas estas revistas han sido visitadas en su formato *online*, de manera que ha sido un proceso asequible y más eficaz. Algunas de las más destacadas son *Vice*, *Vogue*, *The Medizine* o *Rolling Stone*, entre otras. Además, de esta lectura se han podido extraer entrevistas a varias figuras destacadas de la industria musical, evitando así tener que entrevistarlas personalmente, tarea que sería bastante complicada si se pretende acceder a altos rangos o personalidades muy respetadas.

También se ha accedido a artículos de varios periódicos digitales prestigiosos, ya sean de ámbito nacional o internacional, a partir de los cuales se ha podido extraer cierta información de rigor, especialmente del ámbito histórico del *trap* y el *punk*. *El País* y *La Vanguardia* han sido los medios que más se han consultado en este proceso.

Otra de las plataformas digitales que han sido de gran importancia para esta recopilación de información ha sido *YouTube*, que ha servido especialmente para ver entrevistas didácticas donde los productores muestran su proceso de trabajo y también para visionar videotutoriales donde se muestran ciertos aspectos de producción y mezcla que se han aplicado directamente al trabajo práctico. *YouTube* es una herramienta fundamental para la música *underground* y el movimiento *do it yourself*, y es por ello por lo que se ha tratado de usar este espacio como herramienta de inspiración y aprendizaje. Muchos de

los *plugins*, herramientas y procesos que se han aplicado en la parte de producción y postproducción se han determinado directamente a partir del visionado de decenas de vídeos de *YouTube* que muestran cómo realizar ciertas tareas.

Además, terminando con esta etapa de búsqueda de información digital, se han recopilado diversas tesis doctorales, ensayos, trabajos finales de Máster y otro tipo de documentos facilitados por la plataforma web *Google Scholar*, que han servido para acabar de complementar toda la información a partir de fuentes rigurosas y de calidad, de forma que se articula un discurso mucho más adecuado para el ámbito académico.

En cuanto a libros, no se ha utilizado demasiada información proveniente de este tipo de medio por simple eficiencia de tiempo y recursos, pero cabe mencionar que ha habido varios que han sido muy importantes de cara a obtener ciertos datos, entre ellos, *Historia del Trap en España* (2018) de Jon García o *DIY Cultures and Underground Music Scenes* (2018), libro editado por Andy Bennett y Paula Guerra.

Por último, cerrando la etapa de preproducción, se ha creado un equipo de trabajo sólido y comprometido para crear el resultado final. Este se ha formado por estudiantes que han decidido implicarse y colaborar en este proyecto por voluntad propia y con el objetivo de producir tres canciones de nivel profesional. El equipo está formado por dos guitarristas, Bernat Piquer y David Ojea, dos cantantes, Daniel Nieto y Pau Izquierdo y, por último, un productor, Gabriel López.

Con el equipo formado y comprometido, se ha hecho el último paso para asegurar el cumplimiento de los siguientes bloques: el aprovisionamiento de todos los materiales, instrumentos y herramientas necesarias para la creación del producto final.

## 5.2. Producción

El bloque de producción se inicia haciendo varias reuniones de todo el equipo de trabajo, presentando la idea y realizando un *brainstorming* anotando aquello que se pretende conseguir. Mediante esto, se ha buscado llegar a un punto en común a partir de la cual trabajar cómodamente y bajo un mismo son.

Con todo esto, se comienzan a realizar varias versiones de instrumental para avanzar en el proceso. Para ello, han intervenido los dos guitarristas y el productor en un mismo

espacio, creando varias versiones de melodías estilo *pop-punk* y utilizando la técnica del *comping* para la grabación de las pistas de guitarra.

Durante todo este proceso se ha usado el DAW *FL Studio*, ya que como se ha comentado en el marco teórico, es el más adecuado para este tipo de géneros y para obtener este “feeling” *underground* que se busca. Aun así, tanto las percusiones como los instrumentos digitales y analógicos no tienen su versión definitiva y únicamente quedan registrados para poder continuar con todos los procesos posteriores.

Para la grabación de las guitarras, lo más importante que se ha utilizado ha sido una tarjeta de sonido *Focusrite Scarlett 2i2* y un *plugin* conocido como *Guitar Rig 6*. Este es un amplificador digital que permite aportar distintos efectos a la señal, dando como resultado pistas de guitarra con sonoridades distintas según la intencionalidad que se tenga: desde un estilo más melódico y *pop* hasta una guitarra distorsionada y ruidosa propia del *punk*.

Además del *Guitar Rig*, para el proceso de creación de la instrumental y las maquetas previas, se han usado *plugins* nativos de *FL Studio* como el *Fruity Parametric EQ 2* o el *Fruity Compressor* debido a que consumen menos memoria RAM en el ordenador y al venir integrados con el software hacen que el resultado global sea más económico.

Una vez se han realizado estas versiones no definitivas de las instrumentales —aunque ya con una determinada estructura y ritmo fijado—, arranca la fase de producción de la canción definitiva, y para ello, la grabación de voces. Con tal de conseguirlo, se ha partido haciendo la letra de la canción y grabando a modo de memoria algunas melodías vocales de acuerdo con aquello que se quería transmitir. En este proceso se ha seguido utilizando *FL Studio* y han estado involucrados el productor y los dos cantantes. Para la grabación de las pistas de voz se ha empleado un micrófono *Audio-Technica AT2020* y la tarjeta de sonido *Scarlett* mencionada anteriormente.

Además, se ha empleado a tiempo real el *plugin* de *Waves Tune Real-Time* para que los artistas se sintieran cómodos a la hora de cantar y priorizaran la emoción e intencionalidad de la toma antes que su afinación, de manera que se ha ganado en tiempo y eficacia. Las vocales, en este caso, sí que han quedado grabadas de forma definitiva con tal de que puedan ser mezcladas y editadas en la siguiente fase de postproducción.

### 5.3. Postproducción

En este último bloque, se han creado tres archivos distintos para realizar la mezcla individual de cada canción. En cada uno de ellos, se han importado las pistas de la instrumental para ser ya editadas y consolidadas de forma definitiva y las pistas de voces grabadas en la etapa anterior, las cuales han sido mezcladas desde cero. Para ello, se han utilizado varios *plugins* de la empresa *Waves Audio* y se ha empleado *FL Studio*.

Además, en esta etapa también ha sido tarea del productor decidir qué pistas descartar y cuáles dejar como definitivas, ya que durante la producción se graban de más — asegurando así que no falte nada de cara a la postproducción—.

Una vez se han efectuado todos estos procesos y el resultado de la mezcla es el deseado, se ha pasado a masterizar los *tracks*. Para ello, se ha empleado un *plugin* dedicado a la masterización conocido como *Ozone 9*, que realiza un máster automático y permite modificar parámetros de manera manual hasta conseguir el resultado definitivo.

Con todo esto, se ha procedido a exportar las canciones de forma final en su extensión *Waveform Audio File Format* o WAV y a realizar la redacción final del trabajo y su respectiva entrega.



## 6. Análisis y resultados

Como bien se ha ido mencionando durante todo el trabajo, en la parte práctica se han realizado tres canciones a modo de EP con el fin de fusionar los tres elementos que se han desarrollado en el marco teórico: *punk*, *trap* y *underground*. Para explicar las características de cada tema, los instrumentos y *samples* que se han usado y cómo se ha editado y mezclado todo, se ha dividido este bloque según la canción tratada.

Los tres temas disponen de un orden determinado y un título que ha servido para dar una cierta forma y uniformidad a este proyecto, y aquí, en este bloque, se presentarán sus particularidades. De todas formas, antes se analizará lo que se ha realizado de forma común en estas tres canciones para poder pasar posteriormente a hacer una descomposición individual de cada *track*.

En primer lugar, se han usado dos librerías de sonidos distintas para crear los ritmos de percusión: una con *samples* propios de *trap* y otra con *samples* que simulan baterías analógicas. *FL Studio 20* permite importar todos estos sonidos a la ventana de *arrangement* (ver figura 6.1), donde se realiza la distribución de los distintos elementos en la línea de tiempo para crear lo que se conoce como la estructura de la canción.



Figura 6.1. Distribución de los *samples* en la ventana *arrangement*. Fuente: Elaboración propia

Esto, permite simular los ritmos de batería propios del *pop-punk* y, más concretamente, de uno de los referentes de este trabajo, Travis Barker. Además, la facilidad para crear y

eliminar patrones, sumada a la flexibilidad que permite producir de forma digital, hace que sea posible estructurar de manera que se mezclen los dos géneros sencillamente, de igual forma que hace Machine Gun Kelly en sus canciones.

En cuanto a la mezcla de voces, se han creado tres *presets* (ver figura 6.2)—entendiéndose *preset* como ajuste preestablecido— usados durante toda la fase de postproducción con el objetivo de unificar el sonido y evitar desajustes entre canciones. Estos tres *presets* corresponden a los diferentes recursos o tipos de voces que se emplean: voz principal, refuerzos y coros o *ad-libs*, y están basados en el proceso de mezcla que suele usar Leslie Braithwaite con los *plugins* de Waves.



Figura 6.2. Presets y sus cadenas de efectos en el *mixer*. Fuente: Elaboración propia

El orden en que se sitúan los efectos en el *channel rack* o cadena de mezcla afecta al resultado final, ya que el proceso tiene en cuenta aquello que se ha aplicado anteriormente y toma en consideración todas las modificaciones previas derivadas de los *plugins* anteriores. De esta forma, para la voz principal se empieza colocando un limitador con el objetivo de variar el rango dinámico de la señal y unificarla. Así, se

consigue que no haya picos excesivos de volumen e intensidad que puedan resultar molestos.

Con esto realizado, se empiezan a tratar las frecuencias de la voz y, para ello, se aplican un ecualizador y un compresor dinámico que acabe de atenuar aquellas señales que no se consiguen reducir mediante la ecualización paramétrica.



Figura 6.3. Ecualización de la voz principal. Fuente: Elaboración propia

Como se puede observar (figura 6.3), se suprimen las frecuencias a partir de los 100 Hz con el objetivo de eliminar todos aquellos sonidos molestos externos a la voz del cantante. También se atenúan los rangos frecuenciales problemáticos mencionados en el marco conceptual y se enfatizan las frecuencias más agudas para darle más brillo a la señal. Posteriormente, se aplica un *plugin* de *Waves* específico para acabar de limpiar las voces. Este tiene tres *knobs* o perillas que actúan como un compresor dinámico, en este caso para atenuar las frecuencias propias del sonido “encajonado” y las duras o “ásperas” (ver figura 6.4).



Figura 6.4. Manny Marroquin TripleD. Fuente: Elaboración propia

Además, como último recurso para tratar los aspectos relativos a la señal y su respuesta de frecuencias, se aplica un *DeEsser* alrededor de los 5.500 Hz para disminuir el impacto de los sonidos sibilantes.

Acto seguido, se añade un afinador a tiempo real y se bajan los parámetros de *flex tune*, *retune speed* y *humanize* —mencionados en el marco conceptual— al mínimo para conseguir esta función estética propia del *trap* actual y de artistas como Travis Scott o Lil Uzi Vert, que se refuerza todavía más haciendo los coros y *ad-libs* tan característicos del género.

A continuación, se añade un compresor (ver figura 6.5) y un saturador para reducir el rango dinámico total de la señal y aumentar la presencia de la voz por encima de la instrumental.



Figura 6.5. Compresor de Fruity Loops aplicado a la mezcla. Fuente: Elaboración propia

Por último, se aplican los efectos de *reverb* y *delay* y se añade un *flanger* con la incidencia reducida para que no se note tanto y la voz pierda inteligibilidad. Tanto *reverb* como *delay* surgen de un envío independiente a dos canales distintos. En el canal del *reverb* se emplea el *plugin Valhalla Vintage Verb* (ver figura 6.6) y en el de *delay* el *H-Delay* de *Waves* (ver figura 6.7).

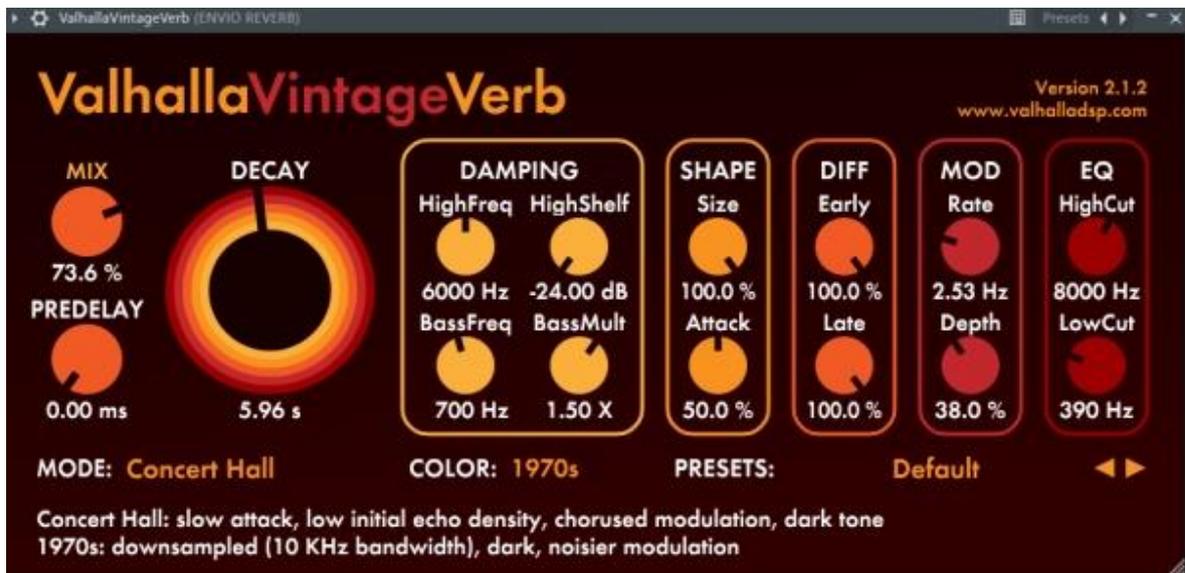


Figura 6.6. *Reverb* aplicado en la mezcla. Fuente: Elaboración propia



Figura 6.7. *Delay* aplicado en la mezcla. Fuente: Elaboración propia

En cuanto a los otros *presets*, de refuerzo y coros, cabe destacar que los refuerzos están editados de forma similar a la voz principal, solo que disminuyendo su volumen y saturación y sustituyendo el *flanger* por un *chorus*. Los coros, por su parte, tienen

acentuado tanto *reverb* como *delay* y llevan un *preset* de ecualización que simula la señal radiofónica (ver figura 6.8).



Figura 6.8. Ecualización modo radio. Fuente: Elaboración propia

Y no únicamente en la forma de mezclar hay similitudes en los temas, sino que también a la hora de grabar se ha tenido en cuenta este propósito de unidad para el EP en general y, por lo tanto, se han empleado recursos similares. Por ejemplo, para estribillos y otras partes de las canciones se ha usado la técnica de las vocales *multi-track*, consistente en repetir las tomas varias veces y situarlas a izquierda y derecha en el panorama para crear una sensación de amplitud mayor. También es común este recurso de *multi-track* en las guitarras de cada instrumental e incluso en ciertos elementos del ritmo, ya sean *kicks*, *snare*s, *open hats*... Esto surge de la influencia directa del *pop-punk* tradicional y otros artistas actuales como Iann Dior.

Por último, otro de los aspectos en común que comparten los tres temas es el máster. Para masterizar las canciones se ha empleado un plugin de *Izotope* originado con esta finalidad llamado *Ozone 9*. Este es un recurso muy útil para gente sin los conocimientos necesarios para generar un máster profesional, puesto que tiene una característica que automatiza esta función y permite obtener resultados automáticos con solo tocar un botón y ajustar varios parámetros.

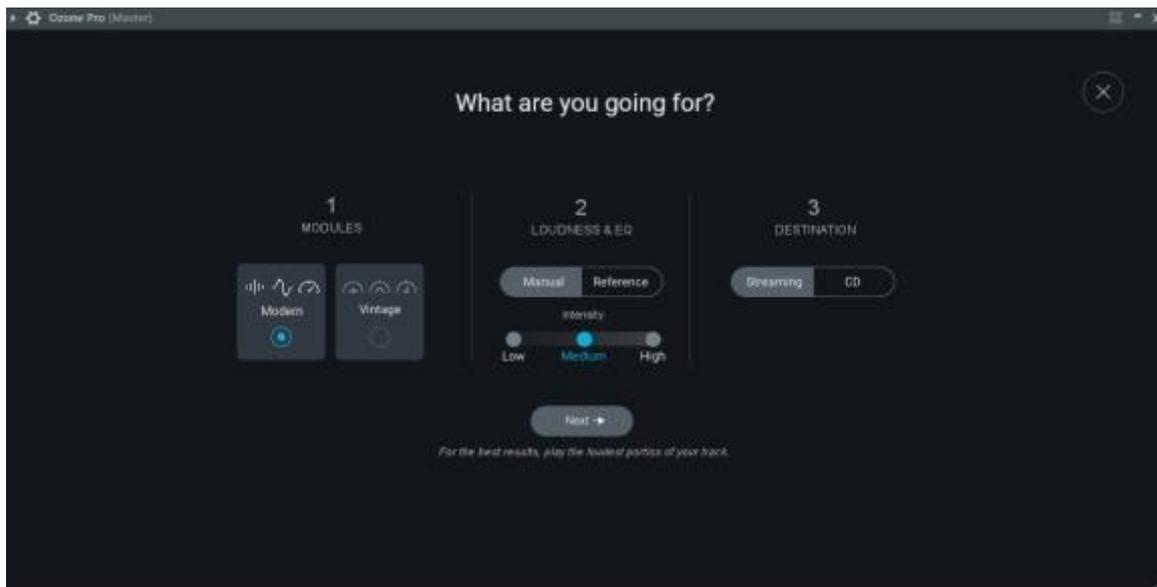


Figura 6.9. Interfaz de *Izotope Ozone*. Fuente: Elaboración propia

A continuación, se presentan brevemente los tres temas de forma individual y se hace un análisis de aquello que destaca en ellos, los referentes que se toman y determinados recursos que se han empleado para crear un resultado profesional y adaptado a la hibridación de géneros buscada. Todos comparten unas mismas características de producción: el uso de unos mismos bancos de sonido, *Guitar Rig 6* para los efectos en las guitarras, tres estribillos, corta duración de los *tracks*... pero se diferencian en varios aspectos, de manera que se consigue unidad y, a su vez, versatilidad.

### 6.1. Canción 1 - Long Gone

El primer tema del EP consta de veintidós pistas distintas de instrumentos, entre las cuales hay siete destinadas a guitarras, doce a elementos de percusión y el resto a instrumentos digitales. Los *bpm* del proyecto de instrumental son de 185 y la escala musical en la que está integrada es *mi bemol mayor*. A nivel creativo, se inicia la producción de esta base musical a partir de los cuatro acordes de guitarra que se han decidido dejar al principio como preludio. Alrededor de esto, se añaden el resto de las melodías y, por último, las baterías.

Algo a destacar, en este caso, es que hay hasta tres *kicks* distintos con el objetivo de dar más cuerpo y fuerza a la percusión y un *snare* compuesto por dos sonidos diferentes para crear una amplitud mayor en el impacto de las cajas (ver figura 6.10).



Figura 6.10. Patrón de *kicks* y *snare*s. Fuente: Elaboración propia

Otra particularidad de esta instrumental es que los *drums* de *trap* se añaden únicamente en el patrón que va antes de cada estribillo, de esta manera se pretende contrastar más los estilos y hacer más notoria la entrada de estos en las tres ocasiones. Sumado a este cambio en percusión, también destaca el hecho de que se acumulan en el estribillo hasta seis melodías de guitarra (ver figura 6.11), lo cual consigue evidenciar su importancia dentro de la estructura y lo diferencia de los versos gracias a esta grabación *multi-track*.

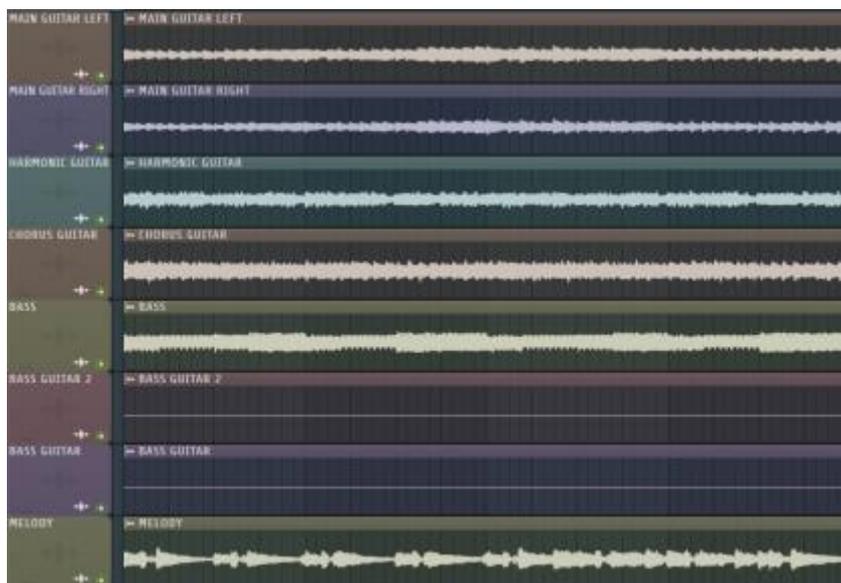


Figura 6.11. Melodías en el estribillo. Fuente: Elaboración propia

Por último, cabe destacar que al final se repite y duplica la estructura del estribillo, de forma que la canción acaba con la energía buscada y se hace énfasis en el dinamismo que se pretende obtener en esta. La decisión de añadir este recurso surge a partir de la referencia del grupo Blink-182, quienes lo usan mucho para acabar sus canciones.

## 6.2. Canción 2 - Miss You

Para la segunda canción del proyecto, se han creado un total de veintiocho pistas distintas, trece de las cuales son guitarras, un bajo sintetizado y catorce elementos de percusión. Los *bpm* del proyecto de instrumental son de 172 y la escala musical en la que está integrada es *la mayor*.

La creación de esta se ha iniciado a partir del patrón de bajo que entra con el estribillo, desde el cual se ha emprendido la construcción de todo lo demás. En este caso, los elementos de *trap* tienen más importancia, y prueba de ello es que la base empieza con los *808* tan característicos del género. Además, en esta ocasión, el patrón de *hi-hats* luce más debido a que se han aplicado unos ciertos redobles y cambios de tiempo que solo son capaces de realizarse de forma digital (ver figura 6.12), haciendo referencia a este aspecto más tecnológico del *trap* y que es tan propio de los productores de *808 Mafia* mencionados en los referentes.

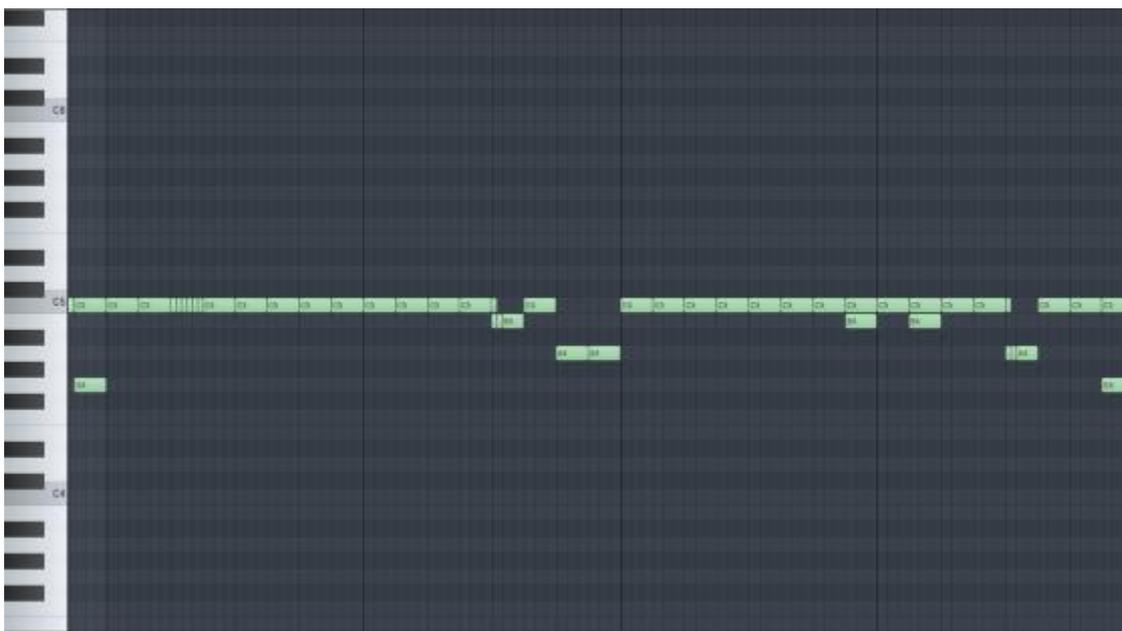


Figura 6.12. Patrón de *hi-hats*. Fuente: Elaboración propia

Otro de los aspectos a destacar a nivel instrumental es el último estribillo, ya que para dar esta sensación de final conclusivo y clímax se añaden hasta dos melodías nuevas que no aparecen hasta el momento y aportan la energía necesaria para finalizar, además de dar más variedad al conjunto global.

Otra particularidad en este *track* es la repetición en la letra realzando el título de la canción. Tanto en el *pop-punk* tradicional como en su versión más moderna, el recurso de la repetición es básico. De esta forma, en el segundo tema del EP se emplea el siguiente recurso: “I miss you take me back again/ I miss you take me back again/ I miss you take me back again/ My heart full of memories take me back again”.

### 6.3. Canción 3 - Camino de Dagas

Por último, se ha decidido cerrar el EP con la canción más enérgica de todas. Esta, está compuesta por un total de veinticinco pistas: ocho para las guitarras, tres para los efectos de sonido y el resto para elementos de percusión. Los *bpm* son de 165 y la escala es *la menor*.

En la última canción de este proyecto se ha buscado un sonido más distorsionado y agresivo para la instrumental que en el resto, ya que se pretendía dar un toque diferencial. Para ello, las guitarras llevan más distorsión gracias a un preset de *Guitar Rig 6* llamado *Metalcore Stereo*, que puede llegar a asimilarse al sonido de la canción *Misery Business* (2020) de Machine Gun Kelly. El hecho de que las guitarras estén grabadas en *multi-track* y se añadan efectos de sonido previos al estribillo hace que este se perciba con más fuerza.

En este caso, por lo que respecta a la percusión (ver figura 6.13), la parte de *trap* pasa a un segundo plano y ocupa únicamente dos patrones de toda la canción. Lo que verdaderamente adquiere fuerza en este caso son los platillos de la batería, que le dan amplitud al sonido de percusiones durante el estribillo y marcan claramente el ritmo del conjunto. Este recurso es muy propio del batería Travis Barker, y se ha decidido aplicar en este caso para dar todavía más energía al grupo de pistas total.



Figura 6.13. Patrón de percusiones. Fuente: Elaboración propia



## 7. Conclusiones

Habiendo realizado la parte teórica del trabajo y el contenido musical correspondiente a la fusión del *punk* y el *trap*, se han podido extraer varias conclusiones sobre la importancia del *underground* en la industria musical actual, además del análisis de las características de estos dos géneros y del papel de *Fruity Loops* en este ámbito.

Gracias a la aparición de movimientos como el *do it yourself*, característico de estos dos géneros tratados detalladamente en el trabajo, se han cambiado las formas de producir y distribuir la música. El *punk* clásico se estableció como revolucionario en sus formas de hacer, se declaró en contra de todo lo establecido y fue entonces cuando los grupos empezaron a crear toda su música desde cero y sin depender de los medios tradicionales, haciendo ellos mismos todo el proceso creativo y de distribución posterior. El *trap* se acogió a esta filosofía subversiva años después y aprovechó la revolución tecnológica para sacarle partido. Fue entonces cuando DAW como *FL Studio* empezaron a desarrollar el papel tan importante que mantienen a día de hoy, y es que, como se ha podido ver a lo largo del trabajo, su accesibilidad y facilidad de uso han propiciado que miles de jóvenes se hayan iniciado en la producción de géneros electrónicos y urbanos, gracias a todo el contenido en Internet que hace crecer constantemente el interés y el conocimiento general sobre esta industria, dando como resultado un aumento de las personas que se adentran en el mundo de la producción musical moderna. *FL Studio* es uno de los símbolos de este cambio, y prueba de ello está en todos los grandes éxitos que se han realizado con este *software* en los últimos años y la cantidad abrumadora de contenido didáctico que hay acerca del mismo en plataformas como *YouTube*, *Instagram*, o *Tik Tok* más recientemente.

Además, no solo el hecho de facilitar el acceso a los medios de producción ha hecho que aumenten todos estos movimientos y crezcan estos géneros urbanos. Una de las claves del éxito del movimiento *underground* moderno y el cambio de la industria musical ha sido facilitar el acceso a la distribución de las canciones en todas las plataformas de *streaming*. Hoy en día, es más asequible que nunca hacer y distribuir la música, de esta forma se han eliminado ciertas barreras que impedían anteriormente acceder a todos estos medios necesarios para crear una carrera musical.

Todo esto, en parte, ha propiciado que crezcan géneros como el *trap*, ya que el hecho de que haya una mayor oferta de estos nuevos movimientos urbanos conlleva la evolución del *underground*. A su vez, también, todo este crecimiento ha provocado que parte de estos elementos identificatorios del *trap* se hayan expandido de forma exponencial y hayan alcanzado niveles de *mainstream*, situándose este como uno de los géneros más escuchados en España en 2018, según datos de *Spotify*. Por lo tanto, se afirma su influjo en el panorama musical actual y su incidencia en la creación y modificación de los nuevos discursos, influyendo de una forma similar a como lo hizo el *punk* en los años 80.

Y es que, a partir del análisis, se ha podido comprobar como estos dos géneros tienen varias similitudes fuera de los elementos puramente musicales. En primer lugar, cabe destacar que ambos están muy influenciados por el movimiento *do it yourself*. La capacidad de poder producir y distribuir las canciones sin depender de nadie, va muy de la mano con la actitud rebelde y en contra del sistema que los caracteriza. De esta forma, es común ver grupos jóvenes y sin demasiados conocimientos musicales hacerse con una carrera musical exitosa. Además, como ya se ha adelantado, el *punk* y el *trap* nacen con una filosofía muy similar. Los dos surgen a partir de climas de descontento social y conflicto y pretenden ser rebeldes frente al resto de la sociedad.

Musicalmente, es cierto que son más distantes. Aunque en de alguna forma se puedan asimilar en la agresividad de las instrumentales, con un sonido sucio y distorsionado en muchas ocasiones —ya sea por las guitarras del *punk* o los *808* sintéticos del *trap*—, la realidad es que las características identificatorias de ambos géneros son diametralmente opuestas. El *punk* clásico, y de igual forma el *pop-punk*, se basa en la guitarra y la batería como instrumentos principales y prácticamente insustituibles. El *trap*, en cambio, basa su musicalidad en los instrumentos digitales o sintetizados y los *samples*. Por ejemplo, como ya se ha tratado en el marco teórico, se usan muestras de *hi-hats*, *808* y *snare*s digitales que crean el ritmo principal y actúan como la batería tradicional en géneros como el *rock* o el *punk*.

Pese a estas diferencias, y cumpliendo con el resultado que se pretendía obtener, se ha demostrado que se pueden integrar estos elementos de forma efectiva teniendo en cuenta las técnicas de producción musical *underground* basadas en el movimiento *do it yourself* y el uso de los nuevos DAW como *FL Studio* para todo el proceso creativo, desde la concepción de las primeras maquetas hasta la mezcla final.

---

La creación de nuevos discursos se basa en la experimentación, y en este caso, se ha demostrado como de forma simple se pueden generar canciones que combinen diversos géneros, lo cual va en concordancia con la idea que se expone en la introducción de que cada vez hay una división menos marcada entre los mismos y se está llevando a cabo una tendencia de hibridación en la industria musical.



## 8. Bibliografía

Abraham, E. (2018). The problem with mumble rap: Stigmatization of variant production in contemporary mainstream hip-hop

Adell, J.E. (2005). Entre la autenticidad y la impostura: música y nuevas tecnologías. Dins J. Ruesga (ed.), *Intersecciones: La música en la cultura electro-digital*. (p. 17-31). <https://bit.ly/31sw2i0>

Arena, H. F. (2008). Producción musical profesional. USERSHOP.

Bassil, R. (2021). Travis Barker está en todas partes. *Vice*. <https://bit.ly/3pV8MSY>

Bennet, A. y Guerra, P. (2018). *DIY Cultures and Underground Music Scenes*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315226507>

Brotsky, R. (2016). The SPIN Interview: Blink-182: The SPIN Interview: Blink-182. *SPIN*. <https://bit.ly/38nWSve>

Bruner, R. (25 de enero de 2018). How Rap Became the Sound of the Mainstream. *Time*. <https://bit.ly/3sVrHiB>

Borrás, D. (2017). El Trap está de moda pero ¿nos hemos rendido también a la moda Trap?. *Vogue*. <https://bit.ly/32WoqVk>

Browning, Y. (2014). Auto-Tune, and why we shouldn't be surprised Britney can't sing. *The Conversation*.

Cadena Ser. (26 de septiembre de 2019). *Ernesto Castro: "El trap es la metamúsica de la crisis, esto es, una actitud ante la vida"*. [Video]. <https://bit.ly/3HwKdlq>

Clark, D. (2003). The Death and Life of Punk, The Last Subculture. Dentro de D. Muggleton y R. Weinzierl (eds.), *The Post-Subcultures Reader*. (p. 223-236). <https://bit.ly/3eWbAcD>

Correa, A. (2021). Los discos de desamor (que sanan corazones rotos) no hablan a la razón. *Vogue*. <https://bit.ly/3EXf9JQ>

Cotrina Cabrera, D. I., Trejo Bucaram, M. V., & Vergara López, A. X. (2011). *La mezcla de audio: descripción, elementos y aplicaciones* (Bachelor's thesis, ESPOL. EDCOM.).

Coulter, B. (2017). "Singing from the Heart": Notions of gendered authenticity in pop music. In *The Routledge Research Companion to Popular Music and Gender* (pp. 267-280). Routledge.

Dolan, J. (2020). Machine Gun Kelly Reinvents Himself as a Pop-Punk Whiner — and it Works. *RollingStone*. <https://bit.ly/3JFmGk2>

Dyjament, S. (2005). Bits sobre Beats: Las tecnologías informáticas en la producción musical. Dentro de J. Ruesga (ed.), *Intersecciones: La música en la cultura electro-digital*. (p. 77-109). <https://bit.ly/31sw2i0>

Ferreira, G. C., & Júnior, M. M. (2016) *Pop Punk: Quando o punk rock assumiu o mainstream*. <https://bit.ly/3HltpYY>

García, J. (2018). Historia del Trap en España: Desde los orígenes hasta nuestros días (2a edición). Autoeditado.

Genius. (19 de marzo de 2019). The Making Of Future's "March Madness" With Tarentino (808 Mafia) | Deconstructed. [Video]. <https://bit.ly/3FV8n8Z>

Genius. (23 de diciembre de 2019). Nick Mira Plays Beat Saber In VR & Talks Process In The Studio | Game Break. [Video]. <https://bit.ly/31nTqNs>

Genius. (9 de junio de 2017). The Making Of Lil Uzi Vert's "XO TOUR Llif3" With TM88 / Deconstructed. [Video]. <https://bit.ly/3EYgfFg>

Hernández, H. (3 de mayo de 2020). La fusión en la música. *elDíadeCordoba*. <https://bit.ly/3HD0uFI>

Herndon, J. (14 de Agosto de 2013). 'Magna Carta' Producer Wandagirl, 16, Working on a 'Banger' for Drake. *Billboard*. <https://bit.ly/3OiygUR>

Hodge, K. (2018). Metro Boomin: The boom years. *Highsnobiety Magazine*. <https://bit.ly/3Hwxbo0>

Iturbe, B. (2009). Música y más Música (XIV): Punk. Padres y Maestros/Journal of Parents and Teachers, (326).

Ivaylova, V. (2015). *El punk como resistencia: el arte, el estilo de vida y la acción política del movimiento como camino para crear un nuevo mundo*. [Trabajo de fin de máster, Universidad Pompeu Fabra]. Repositori UPF. <https://bit.ly/3zt0iWG>

Kaluža, J. (2018). *Reality of Trap: Trap Music and its Emancipatory Potential*. <https://bit.ly/3FP2YA9>

Kiang, I. (2013). Crafting perfect pop backing vocals: vox pop. *SoundOnSound*. <https://bit.ly/3t6J9A9>

Kirchberger, M., & Russo, F. A. (2016). Dynamic range across music genres and the perception of dynamic compression in hearing-impaired listeners. *Trends in Hearing*, 20, 2331216516630549.

Leight, E. (2019). Lil Nas X's 'Old Town Road' was a country hit. Then country changed its mind. *Rolling Stone*, 26. <https://bit.ly/3G7Hrmn>

Levine, R. y Werde, B. (2003). Superproducers. *Wired*. <https://bit.ly/3jPT1ZS>

Marcus, G. (1999). *In the fascist bathroom: Punk in pop music, 1977-1992*. Harvard University Press.

Márquez, I. V. (2011). "La guerra del volumen": música y escucha en la era digital. *CIC. Cuadernos de Información y Comunicación*, 16, 197-217.

Marrington, M. (2019). The DAW electronic music aesthetics and genre transgression in music production. Dentro de: R. Hepworth-Sawyer, J. Hodgson y M. Marrington, (eds.), *Producing music*. (p. 52-74). <https://bit.ly/3eRq90U>

Meza, F. J. A. (2012). *Modulo web para ecualización de sonido* (Doctoral dissertation, PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATOLICA DE VALPARAÍSO).

Pérez Colomé, J. (11 de septiembre de 2021). Cada vez menos globales: Spotify hace que se escuche más música local. *El País*. <https://bit.ly/3sUKgUb>

- Pi, J. (6 de diciembre de 2021). Auto-Tune, 25 anys canviant la veu musical. *La Vanguardia*. <https://bit.ly/3qH8Vso>
- Portela, A. (2020). *Contra todo: Análisis del discurso punk en España*. <https://bit.ly/3Huv8Re>
- Provenzano, C. (2019). Making voices: The gendering of pitch correction and the Auto-Tune effect in contemporary pop music. *Journal of Popular Music Studies*, 31(2), 63-84.
- Prum, A. (29 de agosto de 2017). *How 808 Mafia became one of the biggest beat factories in music*. KultureHub. <https://bit.ly/3zp9YBf>
- Puukari, S. (2018). Vocal production in pop music.
- Ramírez, J. (2013). *Punk sin punk*. <https://bit.ly/3HDglDQ>
- Reynolds, S. (2019). Trap world: how the 808 beat dominated contemporary music. *The Face*. <https://bit.ly/3qQxUtl>
- Sampson, I. (21 de mayo de 2021). All the small things: how Blink 182's Travis Barker became the most influential person in music. *The Guardian*. <https://bit.ly/3eRcIy4>
- Sanchez-Gonzalez, L. (2018). *La mujer en el punk*. <https://bit.ly/3M4xHfk>
- Sanders, G. (2013). Punk may just be dead. *Critical Sociology*, 39(2), 295-301. <https://bit.ly/3G7wAc5>
- Setaro, S. (14 de febrero de 2018). How Trap Music Came to Rule the World. *Complex*. <https://bit.ly/3qQtS4b>
- Shooman, J. (2010). *Blink 182-The Band, The Breakdown & The Return*. Bonnier Zaffre.
- Splice. (15 de agosto de 2019). *Southside (Future, Young Thug) reveals how he became the boss of 808 Mafia*. [Video]. <https://bit.ly/3sXEa5p>
- Strongman, P. (2008, November). La historia del punk. American Bar Association.
- Vives, J. (28 de agosto de 2019). Crea un 'temazo' con FL Studio. *La Vanguardia*. <https://bit.ly/3sTfgE5>

---

Von Ruschkowski, A. (2008). *Loudness war*. na. <https://bit.ly/3aqHCyn>

Weiss, D. (2016). The Unlikely Rise of FL Studio, The Internet's Favorite Production Software. *Vice*. <https://bit.ly/3HfrdM>



## 9. Viabilidad

### 9.1. Planificación

El desarrollo de este proyecto se inicia en la primera semana de octubre de 2021, cuando se presenta la propuesta del trabajo, y se termina a inicios de junio, fecha donde se entrega la versión definitiva del mismo. Durante todo este proceso de siete meses, se ha realizado una investigación exhaustiva de información para permitir la realización de un buen trabajo práctico. Para ello, durante los primeros cuatro meses, los esfuerzos se han destinado a esta parte más analítica, que ha servido posteriormente para ser aplicada en el tramo final del proyecto mediante la parte práctica. De esta forma, primeramente, se realiza una búsqueda de referentes para decidir la línea temática de la investigación. A continuación, una vez decididos los géneros a tratar y los discursos sonoros escogidos, se inicia una etapa de búsqueda de fuentes y selección de la información para poder dar comienzo a la redacción del trabajo. En paralelo a esto, se inicia la búsqueda de un equipo de trabajo para poder realizar la parte práctica y se acuerdan unos términos y plazos para asegurar el compromiso de los distintos integrantes.

Una vez hecho todo, se emprende la redacción del trabajo. Esta etapa es la más extensa debido a todo el trabajo de investigación que hay detrás, sumado a la dificultad de articular un discurso propio de utilidad para todos los procesos posteriores. Para ello, se utilizan las fuentes obtenidas previamente y medios como *Google Scholar* y herramientas similares para obtener información rigurosa y de calidad.

A partir de marzo, y con la investigación ya acabada, se inicia la parte práctica. En esta, entran las diferentes personas implicadas para obtener el resultado final: productor, cantantes, guitarristas... Esta fase está formada por tres etapas principales: preproducción, producción y postproducción.

La preproducción es la más extensa, ya que requiere todo el trabajo de organización — que suele necesitar más tiempo—. En ella, se determinan todos los aspectos que se quieren trabajar y se inician todas las ideas posibles y referencias que son útiles de cara a la realización del producto final, el cual se crea en la siguiente etapa. También se planifican los espacios y herramientas necesarias para la producción y se adquiere todo el material que se vaya a usar posteriormente.

La fase de producción se lleva a cabo durante el mes de mayo, en el cual están presentes todos los integrantes del equipo de trabajo y se asiste a realizar las grabaciones planeadas durante la preproducción. Aquí, es cuando se graban todos los instrumentos y voces en su versión definitiva, tarea que ocupa unas dos semanas aproximadamente.

Por último, se llega a la última fase de postproducción y redacción final de los resultados y conclusiones. Estas dos tareas se hacen de forma paralela y cubren los dos meses finales de todo el proyecto. Las tareas de mezcla y *mastering* se combinan, en esta ocasión, con la redacción final del trabajo escrito.

### 9.1.1. Cronograma

Con el objetivo de crear una representación visual de esta planificación de trabajo, se ha elaborado un cronograma (véase la figura 9.1.) que estructura los tiempos. Este, está dividido en los meses en los que se lleva a cabo el proyecto y, a su vez, se divide según sus etapas.



Figura 9.1. Cronograma del proyecto. Fuente: Elaboración propia.

## 9.2. Análisis de la viabilidad técnica

En referencia a la viabilidad técnica, para realizar la parte teórica de este trabajo no se ha requerido demasiada infraestructura. Gracias a Internet y todos los recursos que se ofrecen en la plataforma, la mayor parte del contenido informativo se puede extraer de forma sencilla y gratuita en la Web. Si más no, se ha requerido el uso de ciertos libros e informes que han sido adquiridos gracias a la ayuda de terceros, los cuales han servido para complementar la información que se ha podido conseguir por los medios digitales y plataformas como *Google Scholar*.

A nivel técnico, ha resultado complicado poder contactar con artistas de relevancia como, por ejemplo, los referentes del proyecto. Por lo tanto, ha sido necesario revisar entrevistas *online* o vídeos de *YouTube* y similares para poder obtener información sobre su visión y su proceso creativo al componer sus canciones.

Para la realización de la parte práctica del trabajo, pero, se ha requerido una mayor infraestructura para poder conseguir el resultado final. En primer lugar, en este tipo de producciones se necesita un ordenador de alta potencia para componer y poder utilizar toda la cantidad de instrumentos virtuales y *samples* que se requieren. De lo contrario, podría haber problemas de procesado en el DAW, fallos inesperados del programa o un *workflow* lento debido a la poca velocidad de lectura del ordenador.

Además, también ha sido necesaria la obtención de *FL Studio 20*, DAW del que se habla en gran parte del trabajo y que es tan aclamado por los productores emergentes de la actualidad. Y para complementar el uso del software de *Image Line*, se han adquirido varios *plugins* de efectos de la marca *Waves* e *Izotope*, muy solicitados en el mundo de la mezcla y *mastering* actual por su alto rendimiento a unos precios económicos.

Aparte de todo este ámbito puramente tecnológico, se ha formado un equipo de trabajo competente para la realización de las tareas correspondientes a los diferentes procesos. Por un lado, se ha contactado con dos guitarristas, que aportan su experiencia con el instrumento y el acceso a guitarras profesionales, y dos vocalistas, que han ayudado en la etapa de producción añadiendo las voces a las instrumentales creadas, todo ello desde una forma colaborativa sin ánimo de lucro.

Por último, ha sido necesario obtener un micrófono, en este caso el *Audio-Technica AT2020* y una tarjeta de sonido de la marca *Focusrite*, además del resto de periféricos y equipo necesario.

### **9.3. Análisis de la viabilidad económica**

En cuanto a la viabilidad económica, a la parte práctica es a la que se destinarán la gran mayoría de los gastos, ya que para producir el EP son necesarias ciertas herramientas y recursos que requieren un desembolso económico considerable.

Para poder realizar todos los procesos de producción, realización de instrumentales y mezclas se requiere un equipo de trabajo formado por varios componentes. En primer lugar, y como ya se ha comentado, es esencial disponer de un buen ordenador, que sirve para poder llevar a cabo todas las etapas: desde la preproducción hasta la postproducción. Además, como se pretende usar un único DAW para la creación de este EP, es necesario también hacerse con el *Fruity Loops Studio* y su *pack* completo para la producción *amateur*. Asimismo, para complementar todo el material de producción digital son necesarios ciertos *plugins* externos de otras empresas, como es el caso del *pack* de efectos virtuales de *Waves* o el *Ozone 9* de *Izotope*. Todo esto conlleva un desembolso económico importante, ya que a nivel técnico es fácil de adquirir, pero la cosa cambia en el ámbito económico.

Por otro lado, hay más elementos a tener en consideración para grabar las voces y las guitarras, como por ejemplo un micrófono y una tarjeta de sonido estándar. Con estas dos herramientas más la función del DAW, ya se podrían producir estos tres temas.

Por último, hay que tener en cuenta el gasto que supone trabajar con personal externo, ya que a estos se les deberán pagar las dietas y el transporte. Por lo tanto, guitarristas y vocalistas reciben una cierta compensación económica por hacer su trabajo durante la producción de este EP.

#### **9.3.1. Presupuesto**

A continuación, se hace un desglose a modo de presupuesto de todos los gastos divididos en sus categorías correspondientes.

<b>Software</b> .....	<b>3.726€</b>
<i>FL Studio 20</i> .....	176 €
Librerías de sonidos y <i>samples</i> .....	50€
<i>Plugins</i> .....	3.500€
<b>Hardware</b> .....	<b>1.882€</b>
Ordenador.....	990€
Periféricos.....	90€
Auriculares.....	120€
Tarjeta de sonido.....	100€
Micrófono.....	88€
Altavoces.....	144€
Cableado.....	50€
<b>Costes indirectos</b> .....	<b>600€</b>
<b>TOTAL</b> .....	<b>6.208€</b>

Así pues, se determina que el coste total que contiene todo el material y costes derivados es de, aproximadamente, unos 6.000 €. Aparte de todo el *hardware* y *software* involucrado, se han determinado unos costes indirectos del 10% del total. Estos incluyen los gastos en luz y electricidad y el transporte y dietas de los implicados en la producción (guitarristas, vocalistas y productor).

La mayoría de todos estos dispositivos ya se habían adquirido previamente a la elaboración de este trabajo, aun así se ha decidido elaborar un presupuesto con todos los precios aproximativos, haciendo así un cálculo de cuánto dinero haría falta para empezar

desde cero a producir un EP de este estilo —teniendo en cuenta que es un cálculo aproximado—.

## 9.4. Aspectos legales

A nivel legal, al haber creado todas las canciones del EP desde cero y partiendo de una idea original, no es necesario obtener permisos de terceros para la creación o distribución del trabajo, pues se establece como propiedad del autor. Esto hace que el proyecto pueda ser registrado, en este caso, bajo la licencia de *Creative Commons* de Reconocimiento-No Comercial-Sin Obra Derivada, que permite reproducir, distribuir y publicar la obra, siempre que se reconozca la autoría y no se utilice con fines comerciales.

**Usted es libre de:**

**Compartir** — copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato

El licenciadador no puede revocar estas libertades mientras cumpla con los términos de la licencia.

---

**Bajo las condiciones siguientes:**

-  **Reconocimiento** — Debe [reconocer adecuadamente](#) la autoría, proporcionar un enlace a la licencia e [indicar si se han realizado cambios](#). Puede hacerlo de cualquier manera razonable, pero no de una manera que sugiera que tiene el apoyo del licenciadador o lo recibe por el uso que hace.
-  **NoComercial** — No puede utilizar el material para una [finalidad comercial](#).
-  **SinObraDerivada** — Si [remezcla, transforma o crea](#) a partir del material, no puede difundir el material modificado.

Figura 9.2. Condiciones de uso del material bajo licencia. Fuente: Creative Commons

