

BACK TO THE 90's: *My Way Home*

Creación de un tema musical inspirado en
el movimiento Britpop

Eric Corvo Garcia
Grau en Mitjans Audiovisuals

CURS 2022-23



Centre adscrit a la





Centre adscrit a la



Grau en Mitjans Audiovisuals

BACK TO THE 90's: *My Way Home*

Creación de un tema musical inspirado en el movimiento Britpop

Memòria Treball Aplicat

**ERIC CORVO GARCIA
TUTOR: JORDI ROQUER
CURS 2022-23**



Dedicatoria

A mi madre, a mi padre y a mi hermana, por la paciencia, el amor y el sacrificio que ha supuesto estudiar lo que me apasiona.

Agradecimientos

A Jordi Roquer, por ser mi tutor y psicólogo a partes iguales.

A Adrián Olmedo, por su amistad y predisposición infinita.

A todas aquellas personas que han ayudado en este proyecto.

Y a Oasis, por ser la banda sonora de mi vida y animarme a coger una guitarra.

Resum

El present treball consisteix en la creació d'una cançó que s'inspiri i evoqui la música britànica de la dècada dels noranta sota l'etiqueta Britpop. Per a això, s'ha realitzat una recerca en la qual la nostàlgia, com a eina creativa, i la producció musical, com a mitjà de creació nostàlgic, han estat els dos bloc temàtics principals. Com a resultat d'aquesta recerca, s'ha compost i produït un tema musical que incorpora tots els elements i característiques apreses en la fase teòrica del projecte.

Paraules clau

Cançó; música; Britpop; nostalgia; producció musical

Resumen

El presente trabajo consiste en la creación de una canción que se inspire y evoque la música britànica de la dècada de los noventa bajo la etiqueta Britpop. Para ello, se ha realizado una investigación en la que la nostalgia, como herramienta creativa, y la producción musical, como medio de creación nostàlgico, han sido los dos bloques temàtics principales. Como resultado de dicha investigación, se ha compuesto y producido un tema musical que incorpora todos los elementos y características aprendidas en la fase teòrica del proyecto.

Palabras clave

Canción; música; Britpop; nostalgia; producción musical

Abstract

The present work consists of the creation of a song which is inspired by and also evokes British music from the decade of the 90's under the label of Britpop. To this end, research about nostalgia as a creative tool, and musical production as a nostalgic medium of creation

has been realized, and those are the two main thematic blocks. As a result of said research, a musical track which incorporates all the elements and characteristics learnt during the theoretical phase of the project has been composed and produced.

Keywords

Song; music; Britpop; nostalgia; music production

Índice

Índice de figuras	III
Índice de tablas	IV
1. Introducción.....	1
2. Objetivos y alcance	3
2.1. Objetivos.....	3
2.2. Alcance	3
3. Marco teórico	5
3.1. Marco conceptual	5
3.1.1. ¿Qué es la nostalgia?	5
3.1.2. La nostalgia como herramienta creativa.....	6
3.1.3. Relaciones entre producción musical y nostalgia.....	10
3.1.3.1. ¿Qué entendemos por producción musical?.....	10
3.1.3.2. Una breve historia de la producción musical.....	14
3.1.3.3. Algunas estrategias paradigmáticas.....	17
3.2. Marco contextual	19
3.2.1. El Britpop	19
3.2.2. Algunas sonoridades y estrategias que definen el movimiento	22
4. Análisis de referentes	25
4.1. Oasis	25
4.2. Otros referentes.....	29
4.2.1. Don't Look Back In Anger.....	29
4.2.2. Listen Up	30
4.2.3. Dua Lipa.....	31
4.2.4. Bitter Sweet Symphony	32
4.2.5. Owen Morris.....	33
4.2.6. Lipgloss y Going Nowhere.....	34
5. Metodología.....	35
5.1. Preproducción - Maqueta.....	35
5.2. Grabación.....	36
5.3. Edición y mezcla	42
6. Análisis de resultados.....	51

7. Conclusiones	59
8. Referencias	63
9. Estudio de viabilidad.....	69
9.1. Plan de trabajo y cronograma	69
9.2. Viabilidad técnica y económica.....	70
9.3. Aspectos legales	73

Índice de figuras

Figura 1. Fotograma de <i>American Graffiti</i> (George Lucas, 1973).....	7
Figura 2. Verso de <i>Life Forever</i> (1994).....	20
Figura 3. <i>Stereo Reverb on Sound</i>	23
Figura 4. Acordes de <i>Stand By Me</i> (1997).....	27
Figura 5. Liam Gallagher con la pandereta.....	28
Figura 6. Grabación de la guitarra eléctrica.....	37
Figura 7. Grabación de la guitarra acústica.....	39
Figura 8. Grabación de la batería.....	40
Figura 9. Grabación del bajo.....	41
Figura 10. Grabación de la voz.....	42
Figura 11. Edición de la voz.....	43
Figura 12. Panoramización y dinámica de la batería.....	44
Figura 13. Ecuador TDR Nova.....	45
Figura 14. Compresor MJUC jr.....	46
Figura 15. Reverb Valhalla Supermassive.....	47
Figura 16. Ozone 9 Vintage Tape.....	49
Figura 17. A1StereoControl.....	49
Figura 18. Ozone 9 Vintage Limiter.....	50
Figura 19. Forma de onda de <i>Some Might Say</i> (1995).....	56
Figura 20. Forma de onda de <i>My Way Home</i> (2023).....	56

Índice de tablas

Taula 1. Cronograma.....	69
Taula 2. Presupuesto profesional.....	72
Taula 3. Presupuesto real.....	73

1. Introducción

La nostalgia, “el anhelo sentimental por el pasado, [...] basada en diversas emociones que encontramos en diversas expresiones en todas las sociedades pasadas y presentes” (Menke, 2017, p. 626), además de formar parte del imaginario colectivo, se ha convertido, desde hace ya varias décadas, en una potente arma de creación artística, estableciéndose en artes como el cine y la música. Quizá no sea casualidad que las últimas producciones cinematográficas de directores reputados como Quentin Tarantino o Paul Thomas Anderson centren sus historias en retratar, con tono nostálgico, épocas pasadas: *Once Upon a Time... in Hollywood* (2019), siendo esta una carta de amor al cine western de los 60, y *Licorice Pizza* (2021), ambientada en la época y ciudad que vio crecer al cineasta, con toques autobiográficos en la misma.

Por lo que respecta a la música, el último disco de la cantante británica Dua Lipa *Future Nostalgia* (2020), de nombre ya insinuador, coge inspiración y establece sus bases en los artistas que definieron la adolescencia de la cantautora como Madonna, Daft Punk, Gwen Stefani etc (Gironés, 2021). Por tanto, resulta curiosa la tendencia natural, sobre todo en el ámbito cinematográfico y musical, de volver a las raíces, ya sea en busca de inspiración o para plasmar una realidad pasada. De este modo, con la nostalgia como justificación y herramienta creativa, el propósito de este trabajo se centra en componer y producir un tema musical que evoque a la corriente rock/pop británica de la década de los noventa denominada Britpop. El Britpop es, según Shuker (2009):

La etiqueta general aplicada a los grupos pop/rock británicos de los noventa, con un sonido basado en la guitarra y con una distintiva estética musical británica inicialmente establecida por la prensa del Reino Unido [...] Los principales grupos de Britpop son Blur, Suede, Pulp y Oasis, y también se aplica la etiqueta a Ash, Echobelly y Ride, entre otros”. (pp. 52-53)

En el caso particular de este trabajo se estudiarán los elementos, tanto musicales como de contexto histórico, que caracterizaron y dieron forma a la escena pop/rock británica de los años noventa. Este análisis permitirá utilizar el conocimiento adquirido durante el grado para incorporarlo posteriormente al producto final del trabajo, el tema musical. Un tema musical que irá plenamente subyugado a esa etapa previa de investigación, en la que se

desgranarán aquellos elementos de las canciones de los noventa británicos que otorgaron al Britpop un sonido característico.

Este trabajo resulta académicamente relevante si se toma la nostalgia, no solo como vía creativa, sino también como objeto de estudio. ¿Podría la nostalgia consolidarse como un propio género musical en el que todas aquellas canciones que intenten recrear a artistas o épocas pasadas formen parte? Además, el desarrollo de este trabajo, más concretamente su temática, se realiza dentro de un contexto actual muy interesante y pertinente. Blur y Pulp, bandas Britpop ya presentadas en esta introducción, han anunciado su vuelta a los escenarios este 2023. En el caso de Blur, esto no ocurría desde hace 8 años. ¿A qué se debe esta reunión? Sea el anhelo de los fans por ver a su banda favorita de vuelta o sea el deseo del grupo de recordar épocas pasadas, los noventa están de vuelta.

2. Objetivos y alcance

2.1. Objetivos

Este trabajo nace del ejercicio de hibridar nostalgia y música con la finalidad de crear un producto musical nuevo. Para poder llevarlo a cabo se ha escogido el Britpop como movimiento cultural y musical para unificar nostalgia y música. A continuación, se exponen los objetivos de este trabajo, divididos en principal y secundarios:

Objetivo principal

- Realizar la composición y producción musical de una canción que evoque y se inspire en la música creada durante el movimiento Britpop.

Objetivos secundarios

- Reflexionar sobre la nostalgia como herramienta de creación artística.
- Estudiar el surgimiento del movimiento Britpop y sus características.
- Profundizar en algunos de los elementos teóricos musicales básicos.
- Cuestionar la figura del estudio musical como elemento imprescindible en la creación de un tema musical profesional.

2.2. Alcance

El alcance de este trabajo final de grado incluye las fases de composición y producción musical, dando como resultado la creación de una canción original que se publicará en la plataforma musical de streaming Spotify. Además, también incluye un análisis sobre la música realizada bajo la etiqueta Britpop en la década de los noventa en el Reino Unido.

Otra de las finalidades que se pretende alcanzar es poder brindar algo más de información y contexto a todos los lectores de este trabajo sobre el uso de la nostalgia como herramienta creativa a lo largo de los años.

Finalmente, para todas aquellas personas que estén familiarizadas con el movimiento Britpop, se busca que, al reproducir la canción, puedan establecer un vínculo entre el producto final de este trabajo y la música de aquel periodo.

3. Marco teórico

El marco teórico de este trabajo se divide en dos partes, el marco conceptual y el marco contextual. En el conceptual, como su nombre indica, se realizará la investigación de todos los conceptos clave para el desarrollo del proyecto relacionados con el ámbito del grado, el audiovisual. Finalmente, en el contextual, se desviará ligeramente el foco para dar respuesta a otros conceptos clave del trabajo pero que se alejan ligeramente de la temática del grado, en este caso particular, el Britpop y sus características.

3.1. Marco conceptual

3.1.1. ¿Qué es la nostalgia?

En la introducción de este trabajo final de grado ya se pueden leer algunas pinceladas de casos recientes, tanto de cineastas como músicos, en los que la nostalgia ha sido una pieza fundamental de inspiración en el proceso de creación de la obra. Se trate de una película o de un disco, los artistas echan la vista atrás de alguna forma u otra para reelaborar un discurso que, en cierto modo, proviene del pasado. Y quizá, para entender el porqué o para simplemente tener algo más de contexto, este trabajo también deba echar la vista atrás, al origen de la nostalgia.

La nostalgia, un sentimiento o incluso una experiencia humana que forma parte del imaginario colectivo, remonta su etimología al griego, conjugando las palabras nostein, que significa regreso, y algia, dolor. Por tanto, con ambos términos en mente, se intuye que el significado de la palabra nostalgia tiene que ver con volver a alguna parte, ya sea a un lugar, a un tiempo pasado o a una persona, y que además este ejercicio de retrospectiva implica un cierto dolor (Paniagua, 2010). Sin embargo, el uso de la palabra nostalgia tiene su origen a finales del siglo XVII, cuando el físico suizo Johannes Hofer la acuñó por primera vez. En aquel entonces, la palabra se designó para poder verbalizar el sentimiento de añoranza hacia el hogar por parte de los mercenarios suizos, quienes luchaban lejos de sus tierras (Davis, 2011). Por tanto, es interesante ver como el propio término ha ido evolucionando y agrandando su significado si se tiene en cuenta la percepción global de la palabra actualmente comparado con el motivo por el que originariamente se creó. Además,

la nostalgia no debe confundirse con la melancolía, un sentimiento, que según Freud (1917):

La melancolía se caracteriza psíquicamente por un estado de ánimo profundamente doloroso, una cesación del interés por el mundo exterior, la pérdida de la capacidad de amar, la inhibición de todas las funciones y la disminución de amor propio. Esta última se traduce en reproches y acusaciones, de que el paciente se hace objeto a sí mismo, y puede llegar incluso a una delirante espera de castigo. (p. 2)

Quizá el párrafo anterior empuja a pensar que la nostalgia es un sentimiento algo más pasajero y de consecuencias no tan drásticas. Además, tal y como se ha visto en las últimas décadas, esta se puede utilizar a favor de los artistas para explorar y crear nuevas obras, siendo la nostalgia la principal fuente creativa.

3.1.2. La nostalgia como herramienta creativa

Pese a que el objeto de estudio de este trabajo es la nostalgia aplicada al campo de la música y la producción musical, en un intento de justificar la nostalgia como una pieza clave de creación en diferentes disciplinas, en este apartado se pretende prestar atención a otras artes más allá de la música, como es el caso del cine. Y es que, el cine, se constituye como una de las grandes artes en las que la nostalgia se hace presente, reclamando, de este modo, su espacio en este apartado.

Existe una nostalgia modernista, una fascinación por una nostalgia que precisamente sólo puede recuperar el pasado estéticamente, mediante la imagen fotográfica. Esta fascinación deriva en una manifestación cultural que en cierta manera cambia la forma de crear el arte comercial, encontrando uno de sus mayores exponentes en las denominadas nostalgia films (Jameson, 1991). La nostalgia en este cine, el cine posmoderno, se define no tanto como la representación de un determinado periodo histórico sino más bien por ser una recreación. Es decir, el pasado, mediante la música, el vestuario y otros elementos, se revive. Pero además, que sea una recreación y no una representación da pie a que elementos estilísticos puramente artísticos también se utilicen. Dicho de otra manera, se rescatan ciertos aspectos de películas de décadas pasadas en películas más modernas (Dika, 2003). Ejemplificando lo mencionado anteriormente, se pone el ejemplo de *Body Heat* (Lawrence Kasdan, 1981), como película que evoca una determinada época histórica empleando otro tipo de vías más

allá de la estética. Algunas de ellas son la elección de los actores para los roles, el diseño de los títulos de créditos o incluso el guión, que puede recordar al de otras películas como *The Postman Always Rings Twice* (Tay Garnett, 1946) y *Double Indemnity* (Billy Wilder, 1944). Todo esto, dota a la película de una mayor sensación nostálgica de la década de los cuarenta (Dika, 2003). *American Graffiti* (George Lucas, 1973) es considerada como una de las películas inaugurales dentro de este “género” denominado nostalgia films. Esta fue una de las primeras películas que se propuso recapturar, en su caso particular, los Estados Unidos de la década de los cincuenta bajo el mandato de Eisenhower. Otros ejemplos en los que periodos históricos fueron revisitados por diversos realizadores son *Chinatown* (Roman Polanski, 1974), rememorando los años treinta estadounidense o *Il Conformista* (Bernardo Bertolucci, 1969), volviendo también a la década de los treinta, pero en este caso ubicada en el continente europeo e Italia (Jameson, 1991).



Figura 1. Fotograma de *American Graffiti* (1973)

Con esta pincelada de la nostalgia en el cine, llega el momento de hablar de la música. ¿Cómo se presenta la nostalgia en la música popular? En un estudio realizado por la American Psychological Association, los participantes escucharon fragmentos de canciones de forma aleatoria y se les pidió que puntuaran esas canciones en relación a cuán nostálgicos les hacía sentir. En canciones familiares, autobiográficas o que despertaban en

los oyentes emociones mixtas como tristeza o alegría, la nostalgia en los participantes se hizo más fuerte y presente (Barrett et al., 2010). Tal y como apunta Sedikides et al. (2022): “In fact, a striking finding in the psychology of music pertains to the function of music as a reminder of valued past experiences”. (p. 2045). De esta forma, la experiencia de escuchar música, más allá de influenciar nuestras emociones, como podrían ser cambios en el estado de ánimo, sentirse reconfortado, liberar estrés, o incluso como elemento para celebrar eventos sociales, puede evocar experiencias pasadas, hecho que se posiciona estrechamente vinculado a la capacidad de crear sentimientos de nostalgia. Además, la música, no simplemente puede evocar nostalgia, sino que escuchar música que la evoca puede tener efectos beneficiosos en uno mismo. Sentimiento de pertenencia, de conexión social o fortalecer la sensación de que formas parte de un conjunto, son algunos de los beneficios que escuchar música nostálgica produce. Pero aún hay más. Juventud, dotar de un mayor sentido a nuestra vida o aumentar la autoestima, también son reacciones de nuestro cerebro ante la música nostálgica (Berrett et a., 2010).

Ahora bien, gran parte de estas consecuencias nostálgicas de la música popular se deben, precisamente, a una de sus funciones. Tal y como comenta Frith (2001):

La tercera función de la música popular es la de dar forma a la memoria colectiva, la de organizar nuestro sentido del tiempo. Sin duda uno de los efectos de cualquier música, no solamente la popular, es el de conseguir intensificar nuestra experiencia del presente. Por decirlo de otra manera: lo que nos da una medida de la calidad de la música es su «presencia», su capacidad para «detener» el tiempo, para hacernos sentir que estamos viviendo en otro momento, sin memoria o ansiedad alguna sobre lo que ocurrió anteriormente o sobre lo que acontecerá después. (p. 8)

De este modo, la misma propiedad que permite a la música alterar nuestro sentido del tiempo, siendo capaz de evadir el presente y teletransportarnos a otro lugar, es la responsable de que ciertas canciones tengan el poder nostálgico de hacernos recordar momentos pasados. Firth (2001) comenta lo siguiente:

Una de las consecuencias más obvias de la organización musical de nuestro sentido del tiempo es el hecho de que las canciones y las melodías son a menudo la clave para recordar cosas que sucedieron en el pasado. No me refiero simplemente a que los sonidos como las imágenes y los olores- desencadenen recuerdos asociados a ellos, sino más bien que la música en si misma dota a nuestras experiencias vitales más intensas de un tiempo en el que

transcurrir. [...] La música popular del siglo XX ha tenido en su conjunto un sesgo nostálgico. (pp. 8-9)

Pese a conocer los efectos nostálgicos que la música puede tener sobre los humanos y el motivo de estos, Segura (2019), lanza una pregunta clave para el desarrollo de este trabajo final de grado: “¿Qué ocurre entonces cuando se construye un artefacto musical nuevo con el propósito de evocar un determinado período?”. (p.27). Dicho de otra manera, aparte de resumir en una pregunta el objetivo principal del trabajo, se viene a cuestionar cuáles son las herramientas, desde una perspectiva más técnica y musical, que permiten evocar un cierto periodo o momento mediante el uso del sonido. En su hipótesis de la investigación, Segura (2019), dice lo siguiente:

La capacidad de la música popular para evocar un período concreto está mucho más relacionada con los procesos y tecnologías puestos en marcha para su producción en el estudio de grabación que con parámetros más tradicionales, como pueden ser la armonía, la melodía y el ritmo. (p. 28)

Por este motivo, sin entrar en demasiados tecnicismos que no serían pertinentes en este apartado, es acertado presentar el concepto de ‘mediación tecnológica’. Ragnhild Brøvig-Hanssen (citado en Segura, 2019, p.32) explica que “cuando se habla sobre la tecnología mediadora involucrada en las producciones musicales, el término se utiliza ampliamente para significar el proceso de conducir los sonidos desde la fuente hacia el receptor, o de un lugar a otro”. Sin embargo, resulta incluso aún más preciso cuando Brøvig-Hanssen (2010) enumera los procesos llevados a cabo dentro de la mediación tecnológica:

(1) the initial mediation of aural raw material (the voice/human body, traditional instruments, samplers, software instruments, drum machines, etc.); (2) the mediation used to record and edit or process sounds (microphones, amplifiers, mixing console, editing tools, processing effects, etc.); (3) phonograms and media formats (LP, CD, MD, DAT, MP3, radio, etc.); (4) the medium of distribution (format readers and senders, amplifiers, cables, speakers, the listening context, etc.). (p. 160)

Con la cita anterior, y prestando especial atención a los dos primeros procesos, se sobreentiende que esta mediación tecnológica engloba un espectro amplio de elementos, como podría ser desde la voz del propio cantante o la instrumentación usada en la grabación, hasta la microfonía o procesos de edición que se llevan a cabo para obtener un

resultado final (Segura, 2019). Por tanto, se podría asegurar que, en la etapa de producción musical, uno de los momentos clave en el desarrollo de un tema, deben existir recursos, mecanismos y tecnologías que permitan evocar o dotar a nuestras producciones de nostalgia. Por este motivo, es el momento de hablar sobre ello.

3.1.3. Relaciones entre producción musical y nostalgia

En ocasiones, la producción musical como disciplina no queda demasiado clara dónde empieza y dónde termina. De hecho, existen diferentes denominaciones dentro de la figura del productor musical y cada una con roles distintos. Por estos motivos, la función de este apartado es, por un lado, delimitar, encorsetar el proceso de producción musical ligado a la figura del productor musical y, por otro lado, recuperando el término nostalgia, establecer los vínculos que esta tiene con la producción musical.

3.1.3.1. ¿Qué entendemos por producción musical?

Hablar de producción musical es hablar, de algún modo, del uso artístico de la tecnología para crear una obra, nombre por el cual se debe entender al resultado final fruto de la grabación. Pero además, es importante también relacionar el proceso de producción musical como una etapa ligada y sometida bajo un sistema capitalista, la industria discográfica. Por tanto, no debería sorprender que la producción musical no tan solo dependa de decisiones artísticas, sino también económicas (Juan de Dios & Roquer, 2020). Aparte de lo artístico y lo económico, hay otra cosa a la que la producción musical siempre ha estado ligada: la figura del productor musical. Una figura que, desafortunadamente, ha sido invisibilizada, especialmente por parte de la crítica. Desde los inicios, se ha considerado que la forma de expresión perfecta del rock, la forma ideal de experimentar la música rock, era mediante el concierto en vivo. Esto hizo que las grandes discográficas del momento como EMI, tardarán años en acreditar, tanto a productores como a ingenieros de sonido, en las fundas de los discos. De hecho, High Fidelity, un magazine estadounidense, fue el primero, en el año 1977, en poner el nombre de los productores en las descripciones de los productos (Frith & Zagorski-Thomas, 2012). Charlie Gillett (citado en Frith & Zagorski-Thomas, 2012) dice lo siguiente:

In one sense, maybe it is right that the producers remain virtually anonymous; after all, it is the performers who take the risks of laying themselves open to the public, and who deserve

whatever fame they can acquire. The successful producer is usually paid well for his efforts, and should not covet public recognition too. (p. 208)

También son conocidas las famosas declaraciones que tuvieron lugar en una entrevista de Rolling Stone por parte de John Lennon el año 1971, desacreditando el trabajo del productor George Martin. Paul McCartney, tres años más tarde, en su entrevista para Rolling Stone, intentó justificar el tono tajante de la banda respecto a la figura del quinto Beatle. Así lo recoge Ben Fong Torres (citado en Frith & Zagorski-Thomas, 2012):

The time we got offended, I'll tell you, was one of the reviews, I think about Sgt Pepper - one of the reviews said, "This is George Martin's finest album." We got shook; I mean, "We don't mind him helping us, it's great, it's a great help, but it's not his album, folks, you know." And there got to be a little bitterness over that. (p. 215)

Sin embargo, como reflexión final reivindicativa hacia la figura del productor musical y así zanjar este micro apartado sobre su invisibilización, quizá resulte más evidente y clarificador la importancia vital de la figura del productor si se hace la siguiente pregunta: ¿qué hubiese ocurrido si ciertos discos de grandes artistas hubiesen sido producidos por otros productores y no por los originales? O dicho de otra manera, tal y como se preguntan Frith & Zagorski-Thomas (2012):

One way of thinking about this is to imagine how different musical history would have been if the Beatles' first single had been produced by Joe Meek and Bob Dylan's Highway 61 Revisited had been produced by Phil Spector. (p. 218)

Quizá, ahora sea momento de hablar del productor musical como rol, es decir, comentar las diferentes tareas que se llevan a cabo. Pese a ello, ya se puede avanzar que tratar de clasificar por roles las diferentes funciones de un productor musical en la actualidad es algo complicado, y en gran parte se debe a la evolución de la tecnología. Antiguamente, existían unos roles definidos: la persona que ejecutaba el instrumento, el técnico de grabación, el ingeniero de mezcla y el productor musical, encargado de supervisar conjuntamente este proceso. Actualmente, sin embargo, pese a que estos perfiles siguen existiendo, la aparición de los ordenadores permite crear personas mucho más polivalentes. De este modo, la persona que es capaz de controlar el ordenador, también es capaz de llevar a cabo todas las tareas enumeradas anteriormente (Arena, 2008). De todas maneras, con tal de intentar clarificar el rol del productor musical, quizá se deba acudir al origen de dicha

denominación. Esta figura nace gracias a la disponibilidad del material necesario para llevar a cabo la grabación. Con el paso del tiempo, cuando poco a poco la tecnología lo fue permitiendo, los tiempos de grabación se fueron prolongando, llegando al concepto de álbum. Es por este motivo, que pese a la existencia de ciertas actividades precursoras en la producción de obras de ópera en el siglo XIX, no se habla del productor musical hasta el siglo XX (Cheung y Pérez, 2020).

Tal y como comenta Arena (2008), existen especialmente tres puntos de vista desde los que enfocar la tarea de productor musical:

Desde el punto de vista de la creación: aquel que crea música (ya sea componiendo obras o escribiendo simples canciones de tres acordes), sin duda, produce música. [...] Desde el punto de vista del tratamiento: aquel que toma una obra de música y la elabora desarrollando cada uno de los aspectos involucrados [...] Desde el punto de vista de la organización: aquel que toma un proyecto musical y lo organiza: contrata músicos invitados para grabar, agenda horas de ensayo en una sala de prácticas, paga los gastos y contrata personal técnico, etcétera. (p. 48)

Sin embargo, Cheung y Pérez (2020) aportan una terminología diferente para clasificar la diversa tipología de productores musicales:

1) el productor-artista, quien concibe la obra desde un espectro sensible y estético 2) el productor 'de autor', aquel que, además de lo artístico, se concibe como creador en el aspecto amplio 3) el productor-facilitador, quien diligencia los aspectos técnicos para el correcto desenvolvimiento de la producción 4) el productor-colaborativo, quien se puede involucrar en el proceso artístico de manera comedida 5) el productor-permisivo; quien deja al artista y a los técnicos a su libre albedrío 6) el productor-consultivo quien permanece en la sombra y puede asesorar a lo largo de una producción. (p. 20)

Por tanto, pese a ayudar a conocer las diversas clasificaciones que la figura del productor musical puede adquirir, estas listas de denominaciones diferentes también contribuyen a una mayor incertidumbre sobre el trabajo que este desempeña. Por el contrario, una clasificación que parece más clara y sin tantas ramificaciones, es la clasificación del productor musical como trabajador dentro de la industria de la música, aspecto que ya se mencionaba al principio de este apartado. Como si de un periodista se tratase, este puede actuar a modo de freelancer, es decir, como un trabajador independiente, o bien puede estar

arraigado a la industria musical, dentro del ámbito discográfico, lugar en el que productoras y distribuidoras musicales aparecen. (Cheung y Pérez, 2020) Y como ya se puede intuir, Cheung y Pérez (2010) comentan cómo la evolución de la tecnología hasta el punto en el que nos encontramos a día de hoy, ha facilitado de manera exponencial la accesibilidad y supervivencia de ese primer tipo de productor, el que trabaja de manera independiente:

El productor actual tiene a su disposición una variedad de equipos y procesos digitales con los cuales puede realizar producciones de altos estándares técnicos. Es evidente que deben ser equipos mínimos como computadora, interfaz de audio y buenos micrófonos, así como un programa para mezcla y edición, de los cuales existen varios de descarga gratuita en internet. (p. 21)

Esto abre la posibilidad de ni siquiera requerir la necesidad de acudir a un estudio de grabación, ya que la accesibilidad a estos materiales te permite crear uno en tu propia casa, denominados home studios. Esto hace reflexionar sobre si se está produciendo, o si ya se ha producido, un cambio de paradigma en lo que a la producción musical se refiere, acercando la tecnología, que originariamente solo estaba al alcance de pocos, a todo el mundo.

Finalmente, a excepción de algunos de los roles propuestos, en la mayoría de ellos el productor musical tiene un punto común: una incidencia directa y determinante en el producto. El productor musical, por tanto, define de forma evidente el sonido final de la canción. Por este motivo, es oportuno acabar este apartado observando las decisiones de las que este dispone para dotar a una canción de un cierto sonido. Tal y como comenta Arena (2008):

El sonido de la canción estará claramente definido por tres componentes: el primero de ellos son las técnicas que se utilizarán para grabar y mezclar. El segundo, la característica ejecutante del artista (la forma de cantar, de tocar la guitarra o la batería. Cada artista es un mundo diferente). Por último, el tercer componente que definirá el sonido de la canción es la instrumentación. (p. 64)

Con una idea algo más global de lo que es e implica la producción y el productor musical, es el momento de hacer un breve repaso histórico hasta llegar a los noventa, década del Britpop.

3.1.3.2. Una breve historia de la producción musical

Este apartado no pretende ser una extensa memoria sobre la historia de la producción, sino, más bien, una pequeña pincelada que sitúe aquellos elementos, sobre todo técnicos, que han permitido nuevas formas de grabar en el estudio y que han hecho que la música sea lo que es en la actualidad.

Que la producción musical como disciplina se encuentre en el punto en el que está, se debe, primordialmente, a uno de los inventos pioneros que cambiarían para siempre la historia de la música y de la producción musical. La primera máquina capaz de grabar y reproducir sonido, o dicho de otra manera, el fonógrafo, de Thomas Alba Edison, construido por el asistente John Kruesi. Esto permitió que la música ya no solo se pudiese disfrutar únicamente en vivo, sino que, mediante un soporte físico como el vinilo, se pudiese escuchar en casa y posiblemente, aún más importante, poder hacer una distribución masiva de la música (Cunningham, 1998). Después del invento de Edison, las próximas décadas tuvieron el reto de aumentar la fidelidad y calidad de esas grabaciones. Esas mejoras, se centraron en un sistema de captación que dejase de ser mecánico y fuese eléctrico. Fue en el año 1925 cuando finalmente se logró obtener un sistema de grabación y reproducción eléctrico que iba de la mano de otra invención algo anterior, el micrófono de condensador, creado el año 1917 por Edward Christopher Wenter (Burguess, 2014). Pese a estos avances y mejoras, hay que remontarse hasta el año 1949 para encontrar, junto al fonógrafo comentado anteriormente, el invento más trascendental de la producción musical, cambiando el paradigma del proceso de grabación para siempre. Sería Les Paul, quien, de forma casi accidental, daría con la invención de la grabación sound-on-sound en cinta. Bing Crosby regaló a Les Paul un Ampex "300 Series", quien descubrió que, añadiendo una cuarta cabeza al Ampex, la sobre grabación era posible. Dicho de otra manera, de esta forma, nació la grabación multipista. Gracias a esta nueva forma de proceder, Les Paul descubriría el delay de cinta pero también permitiría, en un futuro, el uso de una técnica totalmente normalizada y muy frecuente en la actualidad, el overdubbing (Cunningham, 1998). Es importante diferenciar la técnica de grabación sound-on-sound que empezó a emplear Les Paul, con la técnica posterior de overdubbing que conocemos. Tal y como indica Burguess (2014):

Sound on sound preceded what we now call overdubbing but was, similarly, a process of adding sounds to those previously recorded. The difference between sound on sound and overdubbing as now performed is that the sound on sound technique (using a single machine) was destructive. Once any part of the new sound was recorded on top of the previous material, the component elements could not be separated. Previous material could be preserved by bouncing from one machine to another while performing the next overdub.

Overdubbing is the nondestructive addition of sounds to those previously recorded. Multitrack machines allow overdubs to be undone and redone in part and in their entirety as often as needed. (p. 49)

De este modo, Les Paul fue la persona que posibilitó la grabación y posterior superposición de capas y pistas para obtener un sonido mucho más complejo y denso. Por tanto, no se hablaría de overdubbing sin Les Paul y su grabación multipista sound-on-sound. Ahora bien, es importante entender la trascendencia, pese a que ya haya podido quedar clara, de esta invención. Los estudios de grabación, a causa del multipista, dejan de tener una función de sala de conciertos y convierten el proceso de grabar en un acto asincrónico y fragmentado. Los masters finales ahora estaban formados de diferentes piezas que conformaban un producto final. Es decir, la grabación multipista permitió a los grupos de música aproximarse al estudio de grabación como un lugar de experimentación musical (Juan de Dios & Roquer, 2020). A causa de estos motivos, se hace evidente que en las próximas décadas, gracias a las nuevas tecnologías, los grupos musicales de los sesenta y los setenta implementaron nuevas técnicas de producción en sus álbumes. Como comenta Burgess (2014): “Magnetic tape recording, the microgroove LP, seven-inch singles, multitrack recording, stereo discs, FET (field effect transistor) technology, and so much more, formed a solid platform on which innovative production techniques were built and disseminated”. (p. 98). Dentro de los sesenta se puede encontrar, por ejemplo, la figura de Phil Spector y su “Wall of Sound”, característico por sobregrabar y tener un gran número de músicos e instrumentos en su estudio de grabación con tal de obtener en el producto final una densidad sonora mucho mayor. También, a finales de esa misma década y principios de los setenta, aparecieron nombres como Moog, Roland o Yamaha. La entrada de los sintetizadores y su gran abanico de posibilidades permitió a grupos y productores utilizar nuevos tipos de sonidos (Burgess, 2014). Quizá un resumen de lo que fue esta fase de experimentación musical a finales de los sesenta y finales de los setenta quede bien

resumido con la fase psicodélica que The Beatles atravesó a finales de los sesenta. Ya fuese en el uso del loop de cinta en *Tomorrow Never Knows* del álbum *Revolver* (1966) o la única *A Day In The Life*, también de The Beatles, en el álbum *Sgt. Pepper's Lonely Hearts Club Band* (1967), debajan claras las posibilidades en el campo de la producción musical. Este último llevándose a cabo con un sistema de ocho pistas, el cual, en aquel entonces, aún no estaba estandarizado, siendo The Beach Boys con su *Pet Sound* (1966) los primeros en utilizarlo (Cunningham, 1998). En la década de los setenta también hubo grandes avances tecnológicos. Pese a posibles usos previos por parte de la Motown en el año 1966, fue en la década de los setenta cuando Paul C. introdujó el uso de las consolas automatizadas. Sin embargo, sería la introducción de la grabación digital el gran cambio de este periodo. Hasta entonces, el formato estándar en la industria de grabación había sido la cinta magnética. En 1979, Sony y Philips empezaron en el desarrollo del disco de audio digital, lo que se conocería como CD y DVD (Burgess, 2014). Al igual que se ha hablado de la etapa psicodélica de The Beatles en la década de los sesenta, haciendo referencia a *Revolver* (1966) y *Sgt. Pepper's Lonely Hearts Club Band* (1967), es difícil mencionar los setenta sin comentar *The Dark Side of the Moon* (1973), obra de Pink Floyd que recoge a la perfección las posibilidades del momento. Uso de sintetizadores, loops de cinta o delays de cinta son algunos de los elementos que incorpora la banda británica en este álbum. Al llegar los ochenta, la tecnología se convirtió casi en la protagonista de la escena musical. Como refleja Cunningham (1998): "The Eighties was the decade in which recording technology and synthesised instruments progressed in such leaps and bounds that, in the hands of some artists and producers, it became at least as important as the song." (p. 281). Los ochenta son sinónimo de máquinas de ritmo, secuenciadores, la tecnología MIDI y, por encima de todo, el sampling. La tecnología MIDI permitió que sintetizadores, secuenciadores y otros aparatos pudieran conectarse entre sí (Burgess, 2014). Sin embargo, la técnica del sampling fue una revolución aún mayor, marcando, lo que sería, una revolución en la industria. Cunningham (1998) lo explica así:

The ability to capture an existing sound on a digital hard disk and replay it faithfully within a fresh piece of music contributed to a revolution in the music world. Suddenly we were listening to dance records which featured the drum tracks of Led Zeppelin's John Bonham, originally recorded back in 1971. (pp. 281-282)

Finalmente, con la llegada de la década de los noventa, también llegaron las Digital Audio Workstations (DAW). La intrusión de estos software en el mercado ha permitido obtener las herramientas de producción musical condensadas en un único ordenador, haciéndolas accesibles a todo el público. Esto es lo que comenta Marrington (2017) al respecto:

Software environments for music production, or Digital Audio Workstations (DAWs), have since the early 2000s become central to the creation of commercially released music, as indispensable to the studio-based professional recording engineer as to the so-called “bedroom” producer. The proliferation of the DAW is to a certain extent the result of rapidly evolving computer power, which has revolutionized the ability to handle digital audio. (p. 77)

Con este breve repaso sobre la historia de la producción musical y sus evoluciones tecnológicas, se da paso a un apartado clave para la concepción de la producción musical como evocador de nostalgia.

3.1.3.3. Algunas estrategias paradigmáticas

La función principal de este punto es establecer vínculos que clarifiquen una relación entre la producción musical y la nostalgia. Para ello, una de las vías puede ser encontrar ejemplos que permitan corroborar este hecho. Sin embargo, antes de eso, resulta primordial abordar un concepto: los marcadores sonoros.

Askerøi (2013), propone y define el término de la siguiente manera: “By my definition, sonic markers can be identified through the explicit use and construction of expressive devices in music that range from vocal peculiarities to instrumental stylings and the technological aspects of production”. (p. 2). Se puede decir, por tanto, que a lo que el autor viene a referirse cuando habla de *sonic markers* es a aquellos elementos portadores de significado que dotan a la música de una cierta identidad. Yendo un paso más allá, se pone el ejemplo del efecto slap-back echo, comúnmente asociado a las grabaciones de los cincuenta. Este efecto ejercería de marcador sonoro de un determinado periodo e incluso de un determinado artista, Elvis Presley. Cuando este efecto se vuelve a utilizar en un periodo posterior, ocurre algo muy interesante propuesto nuevamente por Askerøi (2013):

Furthermore, the affective qualities of the slap-back echo have now lost their initial shock effect, and it has become a sonic marker of nostalgia within recent popular music history.

When a similar such effect is applied to much more recent productions, then, it evokes both the 1950s in general and the “King of Rock’n’Roll” in particular. (p. 2)

La última cita resulta ciertamente reveladora. Es decir, cuando ciertos marcadores sonoros, asociados a una cierta década o artista, se emplean posteriormente, en un contexto diferente, estos adquieren una propiedad nostálgica, transportando al oyente a aquel artista o a aquel periodo. Además, parece ser que estos marcadores sonoros podrían clasificarse en tipologías. Como apunta Segura (2020):

[...] la existencia de tres categorías distintas de marcadores sonoros: marcadores sonoros por vía instrumental, es decir, estructuras sonoras derivadas del uso de determinados instrumentos; marcadores sonoros por vía procedimental, dicho de otro modo, sonidos derivados del uso de ciertas técnicas/procesos (p. e. reverberación, compresión, o efectos como chorus, delay, etc.); y marcadores sonoros derivados de modos de activación. (p. 114)

Teniendo esto en cuenta, ahora resulta más sencillo encontrar esas relaciones entre producción musical y nostalgia, ya que los marcadores sonoros ejercen de punto de nexo. De forma inmediata, uno de los ejemplos más obvios que se pueden establecer, es el uso de los marcadores sonoros de la década de los ochenta en la actualidad. El motivo por el que resulta sencillo hacer esta comparativa, es precisamente porque los ochenta tenían una sonoridad muy característica, basada, en gran medida, en la tecnología. Como ya se ha comentado en el apartado anterior, los sintetizadores, los secuenciadores, los ritmos virtuales y el sampling, tecnología sobreexplotada en los ochenta, ejerce ahora, en un contexto diferente, de marcador sonoro nostálgico. ¿Y dónde se pueden encontrar ejemplos actuales? En la propia introducción de este trabajo ya se mencionaba algún caso, como el álbum *Future Nostalgia* (2019) de Dua Lipa. Sin embargo, se pueden encontrar otros, como es el caso de la banda sonora de *Stranger Things* (2016) o los dos últimos álbumes de estudio de The Weeknd, *After Hours* (2020) y *Dawn FM* (2022), ambos con perceptibles toques de synthpop. Otro ejemplo podría ser el género grunge, popular en la década de los noventa, en el que Askerøi encuentra un marcador sonoro en una característica del género comentada por Diane Warwick (citado en Askerøi, 2013) las “emotively growling vocals”. (p. 43). Por tanto, la propia ejecución del vocalista puede desembocar en un marcador sonoro de un género. También podría hablarse del siguiente caso. Si se menciona la palabra armónica, seguramente, de forma inmediata, un nombre resuena en la cabeza: Bob Dylan. Si se quisiese producir una canción que evocase nostálgicamente a Bob Dylan o la música

folk, posiblemente la armónica sería un marcador sonoro de instrumentación clave en el desarrollo del tema. De hecho, si se tienen estos parámetros en cuenta, a modo de suposición e hipótesis, se podría pensar que en un futuro, el uso del auto-tune para obtener voces con efectos robóticos, supondrá un marcador sonoro nostálgico para los oyentes, quienes se sentirán transportados al trap y al reggeaton actual.

De este modo, se puede ver como desde la propia producción musical, existen estrategias actuales para recordar o recordar a un determinado género, periodo o artista. Para hacerlo de una forma correcta, sin embargo, se tienen que identificar acertadamente sus marcadores sonoros, aquellos elementos que dotan al sonido de una cierta identidad.

3.2. Marco contextual

3.2.1. El Britpop

Llegados a este punto, después de hablar sobre la nostalgia y la producción musical, quizá la pregunta que pueda generarse sea la siguiente: ¿Y por qué el Britpop? Existen géneros musicales, otros movimientos culturales, pero sin embargo, el Britpop ha sido el movimiento al cual se pretende evocar mediante la creación de un tema musical.

El Britpop presenta ciertas cualidades que lo consolidan como una elección interesante para este trabajo en particular, un trabajo en el que nostalgia y música coexisten hasta acabar convirtiéndose en uno. Según periodistas musicales y críticos, tal y como comentan Bennett y Stratton (2010), el Britpop fue denominado “as a critical resurgence of British popular music”. (p. 1). Con esta afirmación, por tanto, se puede intuir que el propio germen del Britpop, aquello que generó su creación, fue la propia nostalgia. Las grandes bandas de música del movimiento Britpop, como podrían ser Oasis y Blur, han citado en numerosas ocasiones a grupos como The Beatles, The Kinks o Small Faces como referentes musicales clave en el desarrollo de su carrera musical. Con algo de perspectiva histórica, se puede ver como las tres bandas mencionadas anteriormente forman parte de la misma década, la década de los sesenta. Es decir, todas ellas se formaron en dicha década y todas ellas tuvieron su punto álgido en esta (Bennett y Stratton, 2010). Por tanto, en la industria musical del Reino Unido de los noventa, se produce un ejercicio nostálgico en el que grupos de música de todo el país echan la vista atrás, centrando toda su atención e influencia musical en la música compuesta por las bandas británicas de los sesenta. De

hecho, a veces esta característica ha sido criticada, acusando a grupos como Oasis por haber hecho demasiado obvias sus influencias de los sesenta y los setenta (Cunningham, 1998). Dicha retrospección se justifica bajo un retorno a la forma. A mediados de la década de los sesenta, se produce una invasión británica en los Estados Unidos, musicalmente hablando. Grupos como The Beatles, The Rolling Stones o The Who irrumpen en el mercado norteamericano. Bajo la mirada de la industria musical británica de los noventa, el Britpop nace como una salvación a géneros musicales como el rap o el grunge, géneros originados en Estados Unidos y que rápidamente acaparan el éxito comercial, provocando una caída de la música popular británica (Bennett y Stratton, 2010). De hecho, ejemplificando lo comentado anteriormente, tomando a Nirvana como el posible mayor referente del género grunge, las canciones de Oasis, particularmente las que se incluyen en su álbum debut *Definitely Maybe* (1994), son de forma evidente un canto al optimismo. La esperanza y el deseo por vivir, son algunos de los leitmotivs que Noel Gallagher, compositor de la banda, expresa a lo largo de las once canciones del disco. La filosofía de vida que Oasis tenía y expresaba a través de sus canciones rivaliza de forma directa con la forma de ver el mundo que Nirvana, más concretamente Kurt Cobain, líder de la banda estadounidense, tenía. El grunge, máximo exponente del post-punk, celebraba en sus canciones temas como la muerte, la derrota o la negación (Niven, 2014). En el álbum de la banda de Manchester podemos encontrar temas en los que el propio título ya sugiere un choque con la ideología del grunge. *Live Forever* (1994), tercer tema del disco, tal y como comenta Niven (2014), “Clearly, “Live Forever” is in some sense a quasi-religious song - a song about eternal life [...]”. (p. 54).

Maybe I just wanna fly
Wanna live, I don't wanna die
Maybe I just wanna breathe
Maybe I just don't believe
Maybe you're the same as me
We see things they'll never see
You and I are gonna live forever

Figura 2. Verso de *Life Forever* (1994). Fuente: Elaboración propia

Por tanto, se podría decir que el Britpop nace de una reacción nostálgica nacionalista hacia los “Swinging Sixties”, apodo que obtuvo el movimiento cultural y social de la década de los sesenta en el Reino Unido en el que la industria musical y la sociedad del Reino Unido se encontraban bajo un estado de mayor bienestar y éxito.

Quizá, este sea buen momento para recuperar, nuevamente, la definición de Britpop propuesta en la introducción. Para Shuker (2009), el Britpop es una “Etiqueta general aplicada a los grupos pop/rock británicos de los noventa, con un sonido basado en la guitarra eléctrica y con una distintiva estética musical británica inicialmente establecida por la prensa de Reino Unido”. (p. 52).

Sin embargo, el Britpop no tan solo caló en la prensa británica, sino que llegó hasta la política del país. Tony Blair, ex primer ministro británico mantuvo una relación con el Britpop, acudiendo a él como símbolo y encargado de revitalizar la cultura y economía del país (Shuker, 2009). Por tanto, el Britpop se puede considerar el máximo impulsor de un movimiento nacional mucho mayor, apodado bajo el eslogan de “Cool Britannia” (Lange, 2006). De este modo, el Britpop debe tomarse no como un género musical por sí mismo, sino más bien como una etiqueta o denominación que se dio en un momento de bienestar cultural y social por parte del Reino Unido. Finalmente, se pueden enumerar las bandas pop/rock de la década de los noventa que lideraron y fueron la cara visible del movimiento cultural. Tal y como comenta Shuker (2009):

Los principales grupos de britpop son Blur, Suede, Pulp y Oasis, y también se aplica la etiqueta a Ash, Echobelly y Ride, entre otros. Junto con la música dance, el britpop dominó las listas inglesas a lo largo de los noventa, con (*What's the Story*) *Morning Glory* (Epic, 1995), de Oasis, como uno de los discos más vendidos de toda la historia en Gran Bretaña. Oasis también triunfó en el mercado estadounidense, en el que *Morning Glory* vendió 3.260.00 copias en 1995-6, con el apoyo de las extensas giras por el país. Exceptuando este caso, el britpop sólo tuvo un impacto limitado en EE.UU. (p. 53)

La cita anterior sitúa a Oasis, banda originaria de la ciudad de Manchester, la cual aparecerá más adelante, como, argumentalmente, una de las mayores bandas de rock e iconos dentro del periodo Britpop, consiguiendo que su música se expandiera más allá de las fronteras británicas.

3.2.2. Algunas sonoridades y estrategias que definen el movimiento

Podría entenderse que, la historia de la música, y sobre todo de los géneros musicales, ha tendido a dictarse por golpes de estado. En los setenta, el punk surge para sentenciar la sonoridad del rock sinfónico de los sesenta. En los noventa, después de la fiebre de la sobreproducción y la tecnología de la década anterior, irrumpe en el panorama el género grunge, nacido en Seattle, al igual que en esta misma década, aparece el Britpop. Sin embargo, el Britpop debe entenderse como algo distinto, ya que, como se ha comentado anteriormente, no fue tanto un género, sino un movimiento con el deseo de volver a impulsar la industria musical británica, viéndose inspirados en el rock británico de los sesenta y los setenta. De este modo, englobar en marcadores sonoros el Britpop resulta una tarea algo compleja y quizá lo más apropiado sea centrarse en un caso concreto, como se hará en el apartado de análisis de referentes. Pese a ello, se pueden encontrar elementos sonoros con una identidad común dentro del movimiento. Como comenta Derek B. (2016):

The sound of 1990s Britpop is that of the guitar-based band, and its musical structures typify the rock song (intro, verse, chorus, bridge, etc.). Britpop developed, most immediately, from indie, and was a reaction against grunge on one side and EDM on the other. (p.109)

O, tal y como sugiere más adelante Derek B. (2016): “Britpop was made possible in the 1990s by the emergence of a rock canon and, consequently, the idea of classic rock”. (p.110). Por tanto, parece ser que el Britpop sí se dicta, en cierta manera, bajo un golpe de estado contra el grunge norteamericano, como ya se había mencionado anteriormente, y contra la música electrónica, utilizando de base primordial para su estilo la guitarra eléctrica y las estructuras del rock clásico. De este modo, el movimiento Britpop sugiere una tendencia a alejarse de ciertas innovaciones propuestas por la evolución tecnológica constante, amplificadas en los ochenta, e intentar volver a una forma más cruda y orgánica. Así se refiere Kenney Jones, batería de The Small Faces (citado en Cunningham, 1998):

What I really love about the BritPop movement, or whatever you want to call it, is that the bands are honest, they can all play very well, and there are no drum machines. It's all pure band stuff and the movement has become so much like the Sixties that it's almost like a renaissance. (p. 367)

Otro de los elementos perceptibles de este movimiento que mantiene esa tendencia es el tratamiento de las vocales, y por tanto, el espacio que estas ocupan en la mezcla. Mientras que en los ochentas, escuchando cualquier tema de a-ha, por poner un ejemplo, se puede notar cómo, gracias a la reverb, las voces tienen un efecto de profundidad y espacialidad, en el Britpop las voces están mucho más próximas, delante. Este efecto que provoca la reverb lo explica Gibson (1997):

Placing reverb in a mix is like placing the sound of a room in the space between the speakers. A room, being three-dimensional, is shown as a 3D, see through cube between the speakers. Because reverb is actually made up of hundreds of delays, it occupies a huge amount of space when panned in stereo. (p.16)

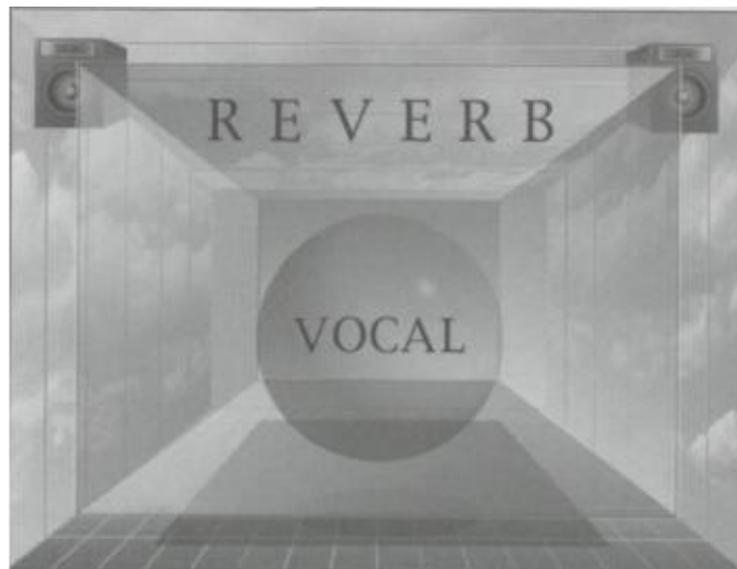


Figura 3. *Stereo Reverb on Sound.* Fuente: Gibson (1997)

Esto no quiere decir que la reverb y otros efectos no fuesen usados, puesto que no es así. Sin embargo, pese al uso de estos efectos, las voces seguían teniendo mucha proximidad en el plano sonoro. Uno de los ejemplos más apropiados para argumentar esto puede que sean las vocales de Liam Gallagher en *Wonderwall* (1995). Si se escucha el tema, se puede percibir el uso tanto de reverb como de delay. Aún así, estos efectos no privan a la voz de

mantener un protagonismo y proximidad, y puede que el uso del compresor sea el motivo. Gibson (1997) dice lo siguiente sobre las funciones del compresor:

Compressor/limiters have two main functions (and three other minor ones). The first function is to get a better signal-to-noise ratio, which means less tape hiss. The second function is to stabilize the image of the sound between the speakers, which means more presence. (p.31)

Tras comentar algunos de los códigos sonoros que definieron al Britpop, en el siguiente apartado, análisis de referentes, con tal de poder abordar un poco más ciertos marcadores sonoros, se pondrá el foco en Oasis, banda de la que ya se ha hablado previamente y puede ser, argumentalmente considerada, como una de los mayores exponentes del movimiento.

4. Análisis de referentes

Este apartado de análisis de referentes se ha distribuido de la siguiente manera: en primer lugar, se ha considerado a Oasis como el referente principal de este trabajo, desgranando aquellos atributos que caracterizaron su sonido. Después, se encuentran otro tipo de referentes, algo más secundarios, pero que han tenido una importancia en la canción relevante. De estos últimos, se extraen particularidades, es decir, elementos concretos que han influenciado el desarrollo de la obra.

4.1. Oasis

Los integrantes originales de Oasis, banda de Manchester fundada en el año 1991, fueron Noel Gallagher (guitarrista y compositor), Liam Gallagher (vocalista), Paul Arthurs (guitarrista), Paul McGuigan (bajista) y Tony McCarroll (baterista).

Durante la década de los noventa, periodo en el que se ubica temporalmente el movimiento Britpop, Oasis lanzó al mercado tres álbumes de estudio que catapultarían su carrera al estrellato. *Definitely Maybe* (1994), *(What's The Story) Morning Glory* (1995) y *Be Here Now* (1997) adquirieron una popularidad inmediata, convirtiéndose en absolutos éxitos de ventas, dando a la banda de Manchester numerosos reconocimientos y premios. Tal y como comenta (Trichomwaree, 2015):

The great success of OASIS clearly showed in their received awards, such as six Brit Awards, fifteen NME Awards, nine Q Awards, four MTV Europe Music Awards, the MTV Video Music Awards Japan, including one in 2007 for Outstanding Contribution to Music and one for the Best Album of the Last 30 Years as voted by BBC Radio 2 listeners; they have also been nominated for three Grammy Awards. [...] OASIS also holds the Guinness World Record for being the most successful act of the last decade in the UK between the years 1995 and 2005. (p. 13)

Por tanto, hablar de Britpop es hablar de Oasis. Tal es así que, a finales de los noventa, cuando la influencia y la popularidad del Britpop como movimiento fue disminuyendo, la propia banda sufrió un proceso de transición, lanzando *Standing on the Shoulder of Giants* (2002), un álbum que rompería con lo que la banda había hecho hasta la fecha; sonidos psicodélicos, nuevas texturas etc. (Trichomwaree, 2015).

Ahora bien, el elemento realmente importante y el motivo principal por el que se encuentran en referentes es la necesidad de encontrar en ellos, como posible mayor exponente del movimiento Britpop, los marcadores sonoros que definieron el sonido Oasis y, por consiguiente, una gran parte del Britpop. Quizá uno de los primeros elementos que puedan venir a la cabeza al pensar en la banda es la voz inconfundible de Liam Gallagher, vocalista del grupo. Una voz nasal, que podría recordar en ocasiones a la de John Lennon. Sin embargo, este es un elemento difícil de replicar por ser una característica única y personal del cantante. Pese a ello, sí que existen otros elementos que dotaron a Oasis de su sonoridad característica, siendo uno de ellos el sonido agresivo de la guitarra eléctrica. Antes ya se ha mencionado que la guitarra eléctrica es posiblemente el pilar del sonido Britpop, mediante el cual se construyen la gran mayoría de las canciones de este periodo. Pero Oasis, lo llevó incluso un paso más allá. Así es como lo explica Cunningham (1998):

The Oasis “wonderwall” of sound has become increasingly reliant on the thick layering of Noel Gallagher’s guitars. By their second album, *(What’s The Story) Morning Glory?*, Gallagher's guitar dubs were occupying up to ten channels on the multitrack at Rockfield Studios in Wales, even without the additional rhythm guitar playing by Bonehead. (pp. 371-372)

El overdubbing, y por este motivo se hizo especial hincapié en apartados previos, fue el gran aliado de Oasis para conseguir una de sus identidades sonoras más características. Doblaban múltiples veces las guitarras eléctricas que realizaban las progresiones de acordes, de esta forma, el overdubbing de las pistas, paneadas a lo largo de la imagen estéreo, permitían un sonido mucho más grueso y agresivo. Además, si se tiene en consideración la cita anterior, es probable que, entre Noel Gallagher y Bonehead, se tocaran las progresiones de acordes de forma distinta. Es decir, algunas de esas tomas se grababan tocando la progresión con acordes abiertos, aquellos que dejan alguna cuerda al aire, y en otras tomas, se tocaban los mismos acordes, pero con cejilla. Así pues, el sonido, aparte de hacerse aún más denso, aumentaba en riqueza y complejidad. También se debe prestar atención a la forma de microfonear el sonido de la guitarra eléctrica que utilizó la banda en sus sesiones de grabación para el álbum *(What’s the Story) Morning Glory?* (1995), tal y como comenta Nick Brine (2022), asistente del ingeniero de sonido durante la grabación de dicho álbum en Rockfield Studios. La señal de las guitarras eléctricas se grabó mediante dos micrófonos cercanos a la salida del amplificador. Los micrófonos usados fueron, por un

lado, el Shure SM57 o el Sennheiser 421, y por el otro, el Neumann U87 o el Neumann TLM 170, la elección de uno u otro estando supeditada a la decisión del productor musical, Owen Morris. Conocer este dato, es decir, cómo se grabó el pilar sonoro de Oasis, es un aliado clave en la búsqueda de replicar los marcadores sonoros del Britpop, utilizando la misma técnica en la fase de grabación de este proyecto.

Abordando las progresiones de acordes, existen otras señas de identidad en la composición de la banda: los acordes en primera posición, abiertos y manteniendo notas agudas. Estos tres elementos fueron empleados en múltiples ocasiones en los tres primeros álbumes de estudio de la banda.

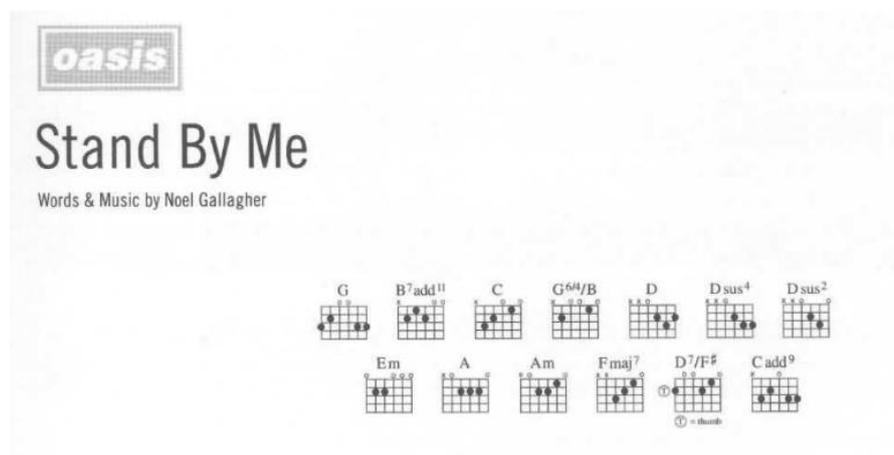


Figura 4. Acordes de *Stand By Me* (1997). Fuente: Dick (1997)

Respecto a mantener las notas agudas de los acordes, el ejemplo más evidente se encuentra en *Wonderwall* (1995). A lo largo de toda la canción, el tercer y cuarto dedo se mantienen fijos en el tercer traste, en el Re y el Sol agudos. Esta técnica también se puede encontrar en canciones como *Whatever* (1994) o *Supersonic* (1994), en las que el mismo Re y Sol se mantienen fijos en gran parte de las canciones.

Volviendo a la instrumentación, otro elemento que se puede asociar tanto por su presencia en las canciones como por ya casi la iconografía de Liam Gallagher, es el uso de la media

pandereta. *Don't Look Back in Anger* (1995), *Life Forever* (1994), *Champagne Supernova* (1995), *Wonderwall* (1995), *I Hope, I Think, I Know* (1997), etc. son algunos de los ejemplos en los que la pandereta forma parte de la instrumentación de la canción. En muchos casos, esta aparece principalmente en el chorus, dándole un punch extra en las frecuencias agudas.



Figura 5. Liam Gallagher con la pandereta. Fuente: BBC

Otro de los elementos que algunas de las canciones de Oasis incorporaban eran solos de guitarra. Pese a que este sea un recurso comúnmente utilizado a lo largo de la historia del rock y no tanto una seña de identidad de Oasis, se pueden encontrar características propias en la forma de tocarlos. Por ejemplo, parece existir una tendencia, por parte de Noel Gallagher, en componer sus solos de guitarra en la escala pentatónica, sea cual sea la tonalidad de la canción. Además, en los solos de guitarra de la banda se pueden percibir diversas técnicas empleadas, como el uso de los conocidos *unison bends* o *blues double stops*.

Otra característica propia de Oasis, sobre todo en la década de los noventa, franja temporal a la que este trabajo presta atención, es la incorporación de dos elementos específicos en los estribillos de las canciones de la banda. Ya se ha mencionado el uso frecuente de la pandereta para aportar algo más de brillo en las frecuencias agudas, sin embargo, estas dos nuevas técnicas tienen que ver, una vez más, con la guitarra eléctrica. Como ya se comentará en uno de los próximos referentes, a causa del método de mezcla de la banda

propuesto por Owen Morris, resultaba imposible incrementar el volumen de la canción en los estribillos, porque ya se estaba trabajando con la dinámica al límite. Por tanto, si se quería conseguir ese punch extra que se espera en una sección como el chorus, se implementaban dos tipos de pistas nuevas con unas características muy concretas. Por un lado, se grababa una nueva pista rítmica, esta únicamente para el estribillo, y con un tono muy distorsionado. Su función no era resaltar en la mezcla final, pero sí, dar más cuerpo y densidad a la sonoridad del chorus. Por el otro lado, se añadía otra pista de guitarra eléctrica, pero esta bastante diferente a la anterior. Consistía en una melodía arpegiada de los acordes del estribillo, con un tono de guitarra mucho más limpio y que, una vez más, no tenía un protagonismo excesivo, se situaba bastante cohesionado en la mezcla. Este último recurso puede percibirse de forma clara en los estribillos de canciones como *Some Might Say* (1995) o *Roll With It* (1995). Por tanto, obviando elementos que requieren de un protagonismo claro como los solos de guitarra, la mayoría de pistas de guitarra eléctrica de la banda se caracterizaban por la forma en que interactuaban entre sí. Es decir, ninguna de ellas destacaba por encima de la otra y era la unión de estas la que permitía obtener un sonido grueso (Hargreaves, 2021).

Una vez destacadas las principales características en la sonoridad de Oasis, se va a dar paso a otros referentes de los cuales se extraen elementos particulares concretos y no el conjunto de la obra, tal y como sucedía con la banda de Manchester.

4.2. Otros referentes

4.2.1. Don't Look Back In Anger

Pese a que *Don't Look Back In Anger* (1995) es la cuarta canción del álbum (*What's The Story*) *Morning Glory?* (1995) de la banda británica Oasis, se incluye dentro de este subapartado, tal y como se ha especificado, porque no es el global de la canción el elemento a analizar como referente sino algunas características aisladas de esta. Previamente en este trabajo ya se mencionaba como el Britpop adoptaba la estructura clásica de la canción de rock, compuesta comúnmente por una intro, un verso, un chorus, etc. (Scott, 2016). De este modo, este tema representa, en gran medida, esa estructura clásica, siendo el elemento a replicar para la canción del proyecto. La estructura que presenta la canción de la banda de Manchester es la siguiente:

Intro - Verso - Pre Chorus - Chorus - Verso - Pre Chorus - Chorus - Puente - Chorus -
Outro

Pese a que es cierto que no siempre las canciones de rock tienen un tercer chorus o estribillo, tampoco es un elemento fuera de lo común o extraño, pudiéndose encontrar en múltiples temas, tanto de la banda mancomuniana, como de otros grupos. Ahora bien, aparte de la propia estructura de la canción, que es idéntica a la de este trabajo final de grado y ha resultado un referente claro, existe otro denominador común que comparten ambas canciones. En ambos temas musicales, el puente, una sección de la canción que normalmente aporta un ligero cambio, ya sea melódico, rítmico o de otro tipo para romper con la monotonía de la canción, consiste en un solo de guitarra. Un solo de guitarra que se ha compuesto teniendo muy presente, a su vez, el de Noel Gallagher, tanto por el uso de la escala pentatónica, como por emplear los conocidos “unison bends”, una técnica dentro del bending que consiste en tocar dos cuerdas a la vez, desplazando hacia arriba la nota más baja, llevándola así al pitch de la otra nota.

Por tanto, *Don't Look Back In Anger* (1995) supone un referente estructural importante para la producción de la canción, adoptando, también, las características que dotaban de personalidad a los solos de guitarra de Noel Gallagher.

4.2.2. Listen Up

Uno de los dilemas planteados a lo largo del proceso de creación del tema musical ha sido decidir cómo empezar la canción. Al escuchar la intro de *Listen Up* (1994), canción también compuesta por Noel Gallagher, se convirtió en un referente de inmediato. La canción arranca con la batería como única protagonista a la que, poco a poco, se le va añadiendo el resto de la instrumentación. La idea de empezar la canción únicamente con la batería resultaba ciertamente atractiva, ya que puede escucharse el mismo procedimiento en *Live Forever* (1994), popularmente conocido como uno de los grandes temas de la banda. Sin embargo, el sonido de la batería en este último, sobre todo del bombo y la caja, se alejaba de la sonoridad buscada. En la intro de *Listen Up* (1994) se puede escuchar una batería con una gran reverberación, nada seca, con bombo, caja y ride como principales elementos. No resultaría tan difícil realizar un patrón rítmico similar como sí lo sería

conseguir emular el sonido tan espacioso de la batería en la producción de este trabajo, suponiendo un reto que se comenta más adelante en el apartado de metodología.

4.2.3. Dua Lipa

En la figura de Dua Lipa, cantante nacida en Londres en el año 1990, se encuentra otro tipo de referente interesante y que tiene que ver con el propio ejercicio de retrospectión que lleva a cabo este TFG. En 2020, Dua Lipa lanza al mercado *Future Nostalgia* (2020), un álbum que precisamente intenta recuperar y emular la música disco de los ochenta. Un tipo de música del que la cantante guarda un profundo sentimiento de nostalgia ya que le lleva de vuelta a su juventud. Gwen Stefani, Madonna, Blondie o Moloko son algunos de esos artistas en los que la cantante se inspira para crear su disco. Por tanto, el ejercicio que Dua Lipa lleva a cabo para realizar su segundo álbum de estudio, se asemeja al ejercicio retrospectivo que este trabajo realiza para traer de vuelta el Britpop (Rees, 2021).

Sin embargo, hay un pequeño matiz en el trabajo de la cantante británica que resulta enriquecedor y por este motivo es un referente. Pese a que el disco quisiese tener un tono nostálgico y por tanto eludir a los artistas que marcaron su adolescencia, también buscaba algo nuevo, un sonido fresco (Rees, 2021).

Como se ha mencionado anteriormente, el proceso artístico de crear una película mediante la nostalgia es un proceso que no consiste tanto en representar sino en recrear. Y recrear implica crear de nuevo sobre algo previamente existente, como lo eran las películas de los cuarenta (Dika, 2003).

De este modo, al igual que Oasis recogió las ideas que la música de The Beatles les brindó para crear un producto nuevo que en muchas ocasiones rememoraba a la banda de Liverpool o al igual que Dua Lipa tomó referencias de sus artistas preferidos de los ochenta para recrear en un álbum nostálgico canciones disco con sello propio, la intención de este trabajo también es encontrar ese elemento propio y original en el tema musical. Un elemento propio que no puede abordarse mediante la teoría y por tanto se debe acceder a él mediante la experimentación a lo largo de las tres fases de la metodología. Todo ello, por supuesto, sin perder el foco de aquello que motiva al trabajo y es su objetivo principal: evocar la música del movimiento Britpop.

4.2.4. Bitter Sweet Shymphony

Bitter Sweet Shymphony (1997) es una canción de la banda The Verve incluida en su tercer álbum de estudio *Urban Hymns* (1997). En esta canción de la banda británica de los noventa hay un elemento particular interesante: el uso constante de instrumentos de cuerda frotada, como es el caso del violín o el contrabajo.

Pese a que la incorporación de esta instrumentación no es algo novedoso, ya que en el propio movimiento Britpop hubo bandas que hicieron uso de este elemento anteriormente, como en *The Universal* (1995) de Blur o *Cast No Shadow* (1995) de Oasis, ninguna de ellas lo hace de una forma tan evidente y reiterada como en la canción de The Verve. De hecho, en torno a esta melodía de cuerda tan característica existe toda una anécdota que tiene que ver con el sampling y los derechos de autor. Tal y como lo comenta Tunali (2019):

The facts were as such: the band used a sample from an orchestral version of The Rolling Stones' song The Last Time recorded by The Andrew Oldham Orchestra in 1966. The Verve got the license to use a six second or a five note sample of The Andrew Oldham Orchestra version from Decca Records (which owned the Oldham orchestra recording) and put the layers with strings on it to create their song Bitter Sweet Symphony. (p.1)

Sin embargo, The Verve también necesitaba el consentimiento de Allen Klein, mánager de The Rolling Stones por aquel entonces, ya que él disponía del copyright de las canciones de The Rolling Stones previas a 1970. Por tanto, pactaron un acuerdo con Allen Klein de cincuenta/cincuenta sobre los beneficios de la canción. Pese al acuerdo, más tarde, Klein demandaría a la banda Britpop por supuestamente haber roto el pacto estipulado y utilizar más parte de la canción de lo acordado. Aunque quizá fuera una demanda fruto de la gran popularidad que el tema obtuvo, The Verve y Richard Ashcroft, cantante de la banda, acabaron accediendo con tal de no llevar el caso a los tribunales y así poder lanzar el tema musical al mercado. De ese modo, Mick Jagger y Keith Richard obtuvieron el crédito de compositores del tema, quedándose con la autoría y con todos los beneficios que la canción generase. Después de más de una década, en el año 2019, se anunció, por el propio Richard Ashcroft, que Mick Jagger y Keith Richard habían accedido de forma voluntaria a devolver tanto los royalties del tema como la autoría a The Verve (Tunali, 2019).

Por tanto, pese a la polémica, *Bitter Sweet Symphony* (1997) podría considerarse como un claro ejemplo y exponente del uso de instrumentos de la familia de cuerda frotada en una canción dentro del contexto Britpop. El uso de estos instrumentos en la producción de este trabajo se realizará mediante instrumentos virtuales, ya que resulta imposible la disponibilidad de una sección de cuerda real. Además, en este trabajo la cuerda no tendrá un papel tan protagonista como sí lo tenía en la canción del grupo The Verve. La intención que se busca, en este caso, es una implementación más sutil de este tipo de instrumentación, aportando una textura nueva que en cierta manera dista de la agresividad de la guitarra eléctrica.

4.2.5. Owen Morris

Owen Morris, productor musical nacido en Gales el año 1968 y encargado de producir los tres primeros álbumes de estudio de Oasis, implementó en *Definitely Maybe* (1994) una nueva técnica de producción que dotó al primer disco de un sonido agresivo y potente. En palabras del propio productor musical en el documental *Oasis: Definitely Maybe* (2004), Owen utilizó una técnica (en la que él mismo se auto acredita pionero) denominada “brick-wallling”. Esta consistía en llevar la señal de sonido al máximo, al valor límite antes que el sonido se viese afectado y distorsionado. De esta forma, se eliminaban las dinámicas de la canción pero se obtenía a cambio un sonido más alto que el de ninguna otra banda. Este método permitió a Oasis sobresalir sobre el resto de bandas del Reino Unido. El concepto de “brick-wallling” va muy relacionado con la comúnmente denominada “Loudness War”. Esta la define Vickers (2010) como:

“Loudness War” is a term applied to the ongoing increase in the loudness of recorded music, particularly on Compact Discs, as musicians, mastering engineers and record companies apply dynamics compression and limiting in an attempt to make their recordings louder than those of their competitors. (p.1)

Sin embargo, debe tenerse muy en cuenta que la búsqueda por conseguir el nivel máximo de volumen conlleva, como ya se ha comentado antes, una pérdida drástica en las dinámicas de la canción. Y precisamente por las consecuencias que conlleva, el término se denomina guerra del volumen. De hecho, muchos productores musicales observan esta tendencia como algo negativo que está afectando a la calidad de la música actual (von Ruschkowski, 2008).

Utilizando como referente a Owen Morris, pero teniendo en cuenta las consecuencias que puede tener sobrecomprimir en exceso la señal de audio, el “brick-wall” tiene una doble función en este trabajo: por un lado, evocar ese sonido agresivo característico de la banda británica. Por el otro, conseguir un producto final que suene igual de fuerte que cualquier canción de la industria musical actual pero sin perder calidad ni definición.

4.2.6. Lipgloss y Going Nowhere

Finalmente, al igual que ya se planteaba una tesitura similar con la intro de la canción, otro de los elementos que se ha tenido en cuenta durante el proceso de creación ha sido decidir cómo terminarla, la outro. Pese a que en la búsqueda de referentes, revisitando diferentes discos Britpop, se descubrió que muchos temas tendían a terminar en fade out, es decir, bajando el volumen global de la canción progresivamente, no acababa de encajar con el tema de este trabajo. Ejemplos de la técnica comentada anteriormente se pueden escuchar en el cuarto álbum de estudio de Blur, *The Great Escape* (1995). En este, de las quince canciones que conforman el disco, siete de ellas terminan de la forma descrita anteriormente. Incluso la propia *Bitter Sweet Symphony* (1997), canción ya mencionada en este apartado por el uso de la cuerda, concluye en fade out.

Sin embargo, fue al escuchar *Lipgloss* (1994), segunda canción del cuarto álbum de estudio de Pulp *His 'n' Hers* (1994) y *Going Nowhere* (1997), canción de Oasis incluida en el disco recopilatorio de caras B *The Masterplan* (1998), cuando surgió la idea para la outro. Ambas canciones, obviando diferencias de instrumentación, tempo y otros parámetros musicales, terminan de una forma parecida. En los dos casos el tema termina en suspensión, en el que melodía o acorde dan la sensación de inconclusión, para luego, finalmente, acabar cerrando el círculo con un acorde que sí aporta conclusión. Si se escuchan ambas canciones, la diferencia más evidente entre ambas, teniendo en mente lo comentado, es que el tema de Pulp concluye con ese acorde final mucho antes que en el de Oasis, en el cual el acorde final llega mucho más tarde. Pese a una diferencia clara de ejecución, la idea primitiva sigue siendo muy similar, siendo la característica que se recupera en la canción del proyecto.

5. Metodología

Este trabajo estructura su metodología en tres fases diferenciadas: preproducción - maqueta, grabación y edición y mezcla. Estas etapas permanecen estrechamente vinculadas unas de la otra ya que la realización de cada una de ellas depende de forma considerable en la finalización de su etapa antecesora.

5.1. Preproducción - Maqueta

En la fase de preproducción se ha llevado a cabo todo lo referente a la composición del tema musical: acordes, melodías, letra, etc. Este proceso ha finalizado con la grabación de una maqueta o demo, una versión primeriza y simplificada de la canción. Sin embargo, hasta llegar a la grabación de dicha maqueta, ha habido unos cuantos elementos que merece la pena comentar.

Quizá el más importante sea que, en un momento determinado, durante la fase de composición del tema, la melodía de la voz compuesta era demasiado aguda para el rango vocal del cantante. Pese a que esto, normalmente, tendría una solución sencilla mediante la transposición de acordes, esta era una técnica que no se podía llevar a cabo ya que los acordes del tema habían estado compuestos teniendo en cuenta la posición del Re y el Sol en el tercer traste de la guitarra, una de las señas de identidad de Oasis que ya se ha comentado anteriormente. De este modo, la decisión que se tomó fue la de bajar dos tonos la guitarra, es decir, cuatro trastes. Esto, como ya se puede intuir, ha hecho que el sonido de la guitarra acústica haya sido mucho más grave durante todo el proceso de creación del tema, llegando a crear algún problema en el estudio que ya se comentará más adelante en el apartado de grabación.

Otro de los elementos a destacar ha sido la elección del tempo de la canción. De hecho, la demo que se grabó estaba, originalmente, a 98 bpm. Sin embargo, dicho tempo dotaba a la canción de un estilo más próximo a una balada, cuando el efecto que se pretendía es el de una canción enérgica, de rock, con la guitarra eléctrica como pilar fundamental. Por tanto, antes de empezar con las grabaciones, el tempo se modificó a los 110 bpm.

Pese a únicamente haber dado una pincelada sobre ello en el marco contextual, la letra de la canción de este trabajo final de grado también ha sido compuesta con una intencionalidad. Teniendo en cuenta la rivalidad temática, y casi filosófica, del grunge vs Britpop, la letra de la canción plantea, a su manera, estos dos escenarios. El nihilismo y el vitalismo, el pesimismo y el optimismo, ambos conviviendo, como lo hicieron el Britpop y el grunge en la década de los noventa.

Finalmente, pese a que una gran parte de esta primera etapa de preproducción ha estado subordinada a la creatividad, se han utilizado herramientas para llevarla a cabo. En este caso, la maqueta no se grabó en el estudio, si no en un entorno doméstico. Los recursos de los cuales se ha dispuesto para llevar a cabo la grabación han sido un micrófono Shure PG48, una tarjeta de sonido Behringer UM2 y un portátil con el DAW Pro Tools. Primero, se grabó la pista de la guitarra acústica con la click track como referencia. Posteriormente, se grabó la pista de la voz, ahora sí, con la guitarra acústica como guía.

5.2. Grabación

El proceso de grabación ha consistido en un total de seis sesiones de estudio repartidas a lo largo de tres semanas, siendo la demo el punto de partida de esta fase salvo por el cambio de tempo mencionado previamente. El lugar donde se ha realizado ha sido el estudio de grabación del Tecnocampus, y Pro Tools ha sido la DAW empleada en cada una de las diferentes sesiones.

Pese a que la grabación de una pista guía con la guitarra acústica hubiese sido la forma más estándar de empezar el proceso de grabación, se decidió grabar las pistas rítmicas de guitarra eléctrica primero. Esta decisión fue tomada por la gran importancia que este instrumento tiene a lo largo de todo el tema, y se quería, ya desde un principio, tener una referencia sobre el sonido que la guitarra tendría en la canción. Para ello se utilizó una Epiphone SG y un amplificador Marshall DSL20CR. La forma de microfonar el sonido de la guitarra eléctrica fue el mismo que la banda Oasis utilizó en sus sesiones de grabación para el álbum (*What's the Story*) *Morning Glory?* (1995), tal y como se ha comentado en el apartado de análisis de referentes. Sin embargo, los micrófonos usados no han sido del todo los mismos que los usados por la banda británica, a causa de una falta de presupuesto y medios. Para el proyecto se ha usado el Shure SM57, el cual sí que se encontraba entre los

micrófonos usados por la banda británica, y el AKG C414, que, después de compararlo con el Neumann TLM 103 en el estudio, pareció tener una mejor respuesta con las guitarras eléctricas. Las dos señales se llevaron a los preamplificadores Solid State Logic, desde los cuales se hicieron pequeños ajustes de ganancia para obtener una señal óptima. Grabar de esta forma permite obtener dos pistas de la misma toma, teniendo la posibilidad más adelante, en la fase de mezcla, de panear esas pistas para obtener un sonido más denso.



Figura 6. Grabación de la guitarra eléctrica. Fuente: Elaboración propia

Uno de los problemas que se encontraron en la primera sesión de grabación y que se arrastraría hasta el final de esta etapa fue lo que parecía ser una mala calibración de la forma de onda de las grabaciones de audio en Pro Tools¹. En ocasiones, según el preamplificador SSL, la señal llegaba a picar mientras que en Pro Tools la forma de onda grabada era pequeña. Ante esta situación, en todo momento se utilizó la señal de los

¹ No se llegó a confirmar si se trataba de una cuestión gráfica (por ejemplo de la visualización de la forma de onda en la pantalla EDIT de Pro Tools) o si era un problema de calibración.

preamplificadores como referencia. Las pistas de guitarra eléctrica que no son rítmicas, como podrían ser los diferentes fills o el solo, se grabaron el último día de grabación pero de la misma forma que se ha comentado, tanto por los micrófonos como por los previos. En ambas sesiones, lo que llevó más tiempo fue, a parte del propio proceso de grabación y obtención de tomas buenas, conseguir el tono de guitarra deseado, el cual se modificaba mediante el amplificador, ajustando ecualización y distorsión. Finalmente, el total de pistas de guitarras eléctricas grabadas para la canción han sido dieciséis, seis dedicadas a las pistas rítmicas, dos para el solo de guitarra, dos para el riff inicial, dos para los diferentes fills de guitarra, dos para una melodía que aparece únicamente en los estribillos y finalmente dos más para la outro.

El siguiente instrumento que se grabó fue la guitarra acústica. En este caso se optó por grabar con un único micrófono AKG C414, que también se llevó hacia el SSL. Se descartó el uso de dos micrófonos (uno para la caja de resonancia y otro cerca del traste 12 del mástil) porque se buscaba trabajar especialmente con el sonido de caja y cierta reverberación natural. Tal y como se puede apreciar en la Fig. 7, el micro de condensador está obteniendo el sonido de la caja pero desde cierta distancia. Ahora bien, mientras que, gracias a la distorsión, en la guitarra eléctrica no se notó tanto la bajada de dos tonos, fue al grabar la guitarra acústica cuando se hizo muy notable. Los graves eran muy pronunciados y, además, al tratarse de una Takamine GJ27CE-NAT, con cuerpo jumbo, la resonancia y volumen de estos graves era aún mayor. A esto, hubo que sumarle el problema de que, a causa de este cambio de afinación, la guitarra se desafinaba con mucha frecuencia, teniendo que afinarla entre toma y toma. Para poder atenuar las frecuencias graves en la grabación se hicieron dos cosas: por un lado, desde el preamplificador SSL, realizar una ecualización aditiva en las frecuencias altas, en torno a los 8KHz. El motivo por el cual se hizo esto y no una sustracción de las frecuencias graves es porque en la fase de edición siempre se pueden eliminar y atenuar frecuencias, mientras que, en caso de eliminarlas en el momento de la grabación, estas ya no se pueden recuperar. Por el otro, se tuvo en cuenta la posición del micrófono. Haciendo pruebas de sonido se percibió como si se colocaba el AKG apuntando a la boca de la guitarra, los graves captados eran mucho más audibles. Por tanto, se optó por colocar el micrófono algo alejado y cercano a la unión del cuerpo de la guitarra con el mástil, obteniendo, de este modo, un sonido más equilibrado y no tan oscuro.

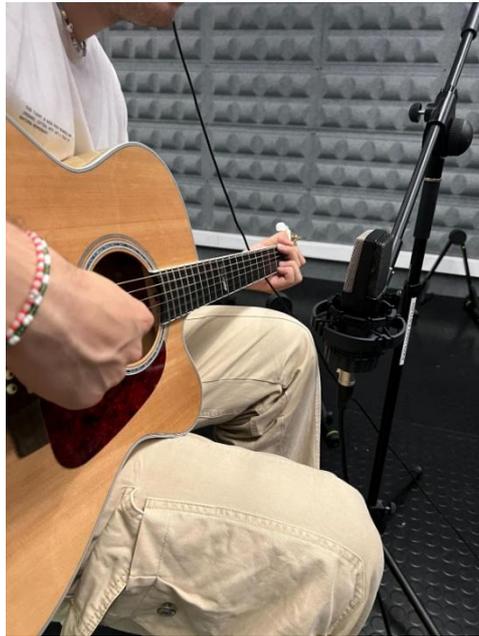


Figura 7. Grabación de la guitarra acústica. Fuente: Elaboración propia

La batería fue el instrumento que supuso un mayor reto en el estudio, tanto por el elevado uso de microfonía como por su abanico de frecuencias, teniendo que ajustar en los preamplificadores tanto la respuesta frecuencial de los micros como la ganancia de cada una de las partes. Para microfonear la batería en su totalidad se hizo uso de nueve micrófonos, cada uno de ellos escogido a conciencia. Para el bombo se usó un Audix D6, que funciona muy bien en la captación de frecuencias bajas. Este micrófono se situó dentro del bombo, a través del orificio, llevando la señal al preamplificador API Studio Channel. A la caja se le colocó micrófono tanto arriba como abajo. Debajo se utilizó un Shure SM58, mientras que arriba se usó el Shure SM57, llevando ambas señales a los dos preamplificadores Neve. En las pruebas de sonido se escuchaban ciertos armónicos en las frecuencias medias de la caja que fueron atenuados mediante ecualización sustractiva. El charles se microfonó con un Rode NT5, situado en el extremo de este y apuntando hacia abajo. El preamplificador seleccionado para el charles fue el Focusrite. Para los dos toms se usó un audix D2, micrófonos que se sitúan mediante una pinza, enganchados al tom, y apuntando hacia el centro de estos. Los toms y el goliat también fueron al preamplificador Focusrite, pero para este último el micrófono usado fue el Audix D4, diseñado

especialmente para el tom de suelo, también cogido mediante una pinza. Finalmente, y una parte fundamental en la sonoridad de la batería, fueron los overheads, situados arriba, a la misma altura y de forma simétrica uno del otro. La señal de ambos se llevó a los previos Solid State Logic.



Figura 8. Grabación de la batería. Fuente: Elaboración propia

Uno de los principales inconvenientes fue que, debido a las propiedades acústicas de la sala de grabación del Tecnocampus, la cual es una sala semianecoica, resultó imposible obtener un sonido de batería grande y espacioso, tal y como se comentaba en uno de los referentes. El resultado fue un sonido más seco que tuvo que editarse en la fase de edición y mezcla para conseguir la sonoridad buscada. Finalmente, una vez se acabó de grabar la batería, de la cual se realizaron un total de siete tomas, también se grabaron, con un Neumann TLM 103, palmadas y la pandereta, otro de los elementos de instrumentación clave en el sonido Oasis.

La grabación del bajo fue la sesión que se realizó justo después a la de la batería. No se hizo antes ya que, desde un principio, se buscó que la línea de bajo siguiese en la medida de lo posible los golpes del bombo, y para ello, debía estar previamente grabado. Inicialmente,

se quería grabar el bajo de dos formas, con un micrófono pegado al amplificador y directamente por línea a la vez. Grabar con un micrófono el amplificador, consigue un sonido más agresivo pero menos nítido que por línea, y por ello la combinación de ambos era idóneo. Sin embargo, el amplificador de bajo del que se disponía no contaba con line out, por lo que se tuvo que descartar la idea de grabar por línea. El siguiente reto fue la decisión del micro. Se probaron tres micros: el Shure SM57, el Shure SM58 y el Audix D4. Aunque técnicamente, el Audix debería trabajar mejor en graves, el Shure SM58 fue la elección para grabar el bajo, ya que daba un carácter más vivo, quizá por su respuesta en medios graves, que el resto.

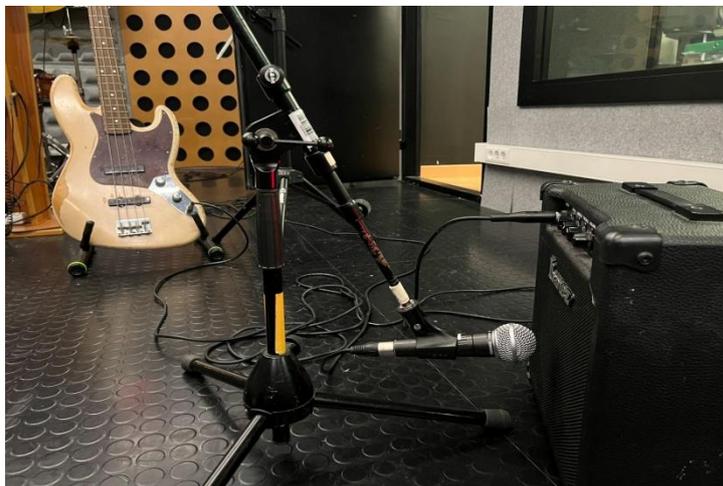


Figura 9. Grabación del bajo. Fuente: Elaboración propia

El único elemento que queda por comentar de la grabación es la voz. Uno de los motivos por los que se dejó para el final fue porque desde la creación de la maqueta hasta el master final de la canción han habido diferentes versiones de la letra, modificando palabras y estrofas que no acababan de cuadrar. Es por ello que no fue hasta casi el final del proceso que se tuvo una versión definitiva. Logísticamente, la grabación de la voz fue la sesión más sencilla, utilizándose únicamente un micrófono de condensador, el Neumann TLM 103, que ya se había utilizado previamente para la pandereta y las palmadas. En total se hicieron diez tomas de voz, puede que un número elevado, pero se quería tener material suficiente para poder realizar a posteriori un conformado con las mejores partes de cada toma. Desde el

preamplificador Solid State Logic se excitaron las frecuencias agudas para dotar a la voz de un mayor brillo y se comprimió ligeramente la señal, evitando así los picos producidos al cantar, sobre todo, el estribillo.



Figura 10. Grabación de la voz. Fuente: Elaboración propia

5.3. Edición y mezcla

Pese que a lo largo del proceso de grabación ya se realizaron algunos trabajos de edición de las tomas grabadas en el estudio, no sería hasta finalizar la grabación de todas las pistas cuando esta se volvería la tarea principal. Toda la edición y mezcla del tema se ha realizado en Pro Tools salvo por un pequeño detalle que se comentará más adelante en este apartado. Lo primero que se hizo, una vez finalizada la grabación del tema, fue escuchar todas las tomas grabadas de todos los instrumentos y voz, construyendo una pista final con las mejores partes para cada uno. Este proceso requirió de bastante tiempo, ya que, como se ha comentado anteriormente, para algunas partes de la canción se grabaron muchas tomas.

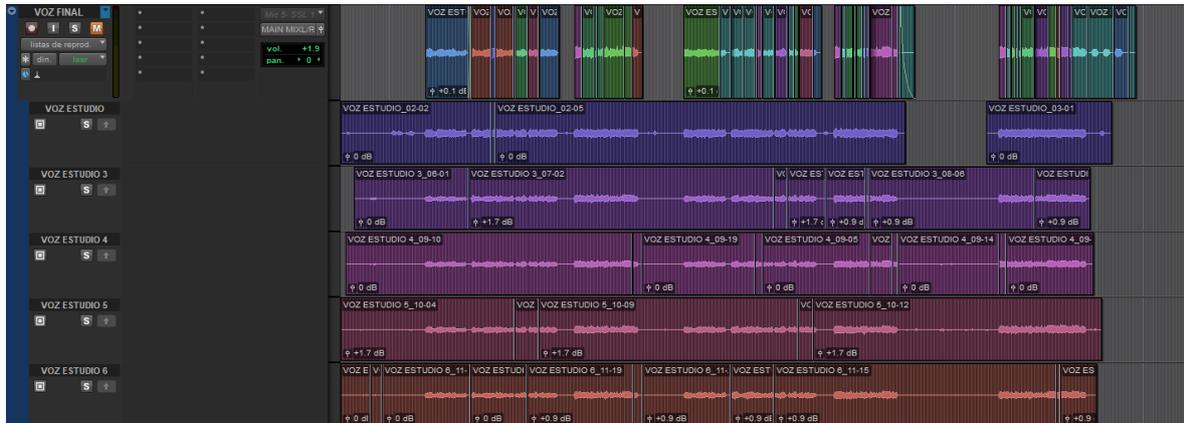


Figura 11. Edición de la voz. Fuente: Elaboración propia

En la imagen anterior se puede ver el proceso de selección y compilado de la pista final que se realizó para la voz, mostrando algunas de las tomas grabadas y la selección final en la pista llamada “VOZ FINAL”. El mismo proceso que se ve en la imagen se realizó con todos los instrumentos de la canción.

Después de esta fase, se procedió con un primer ajuste en el mixer de dinámica y panoramización. En el caso de la batería, la panoramización es fiel a la realidad, colocando cada parte de la batería en la imagen estéreo aproximadamente de la misma forma que lo estuvo en el estudio. Las guitarras eléctricas, grabadas con dos micrófonos, se panoramizaron a izquierda y derecha, con una apertura seleccionada de forma subjetiva que oscila entre 30 y 75. La guitarra acústica, pese a grabarse únicamente con un micrófono, al estar grabada dos veces, se panoramizó de forma extrema, llevando una pista completamente a la izquierda y la otra a la derecha. La pista del bajo y de la voz, por el contrario, están completamente centradas.



Figura 12. Panoramización y dinámica de la batería. Fuente: Elaboración propia

Una vez realizada esta primera mezcla con todos los elementos ya panoramizados, se procedió a la inserción de efectos en los diferentes canales del proyecto. En la mayoría de casos, los plugins más usados han sido ecualizadores y compresores, sin embargo, algunos de ellos merecen ser comentados. El plugin TDR Nova, de Tokyo Dawn Records, ha sido el ecualizador más utilizado en toda la canción. El motivo, más allá de no tener ningún coste, es porque es tanto un ecualizador paramétrico como dinámico, siendo, esta última función, no muy común en plugins gratuitos. Al igual que en un compresor, TDR Nova te permite ajustar un threshold y una ratio, pero, a diferencia de los compresores, solo actúa cuando los dB superan el threshold de las frecuencias seleccionadas, además de únicamente atenuar este rango. Tal y como se puede suponer, esta misma labor es la que realiza un DeEsser para reducir las sibilancias. Esta funcionalidad ha resultado muy útil, por ejemplo, en la edición de la voz, permitiendo atenuar un ruido en torno a los 7 KHz- 8 KHz cuando la señal superaba los -1 dB.



Figura 13. Ecualizador TDR Nova. Fuente: Elaboración propia

Respecto a los compresores utilizados, sin duda uno de ellos ha sido el MJUC jr. de Klanghelm. Este plugin es un compresor de tipo Vari-Mu, es decir, que utiliza válvulas para realizar la compresión de la señal. Este tipo de compresores son conocidos por su suavidad y por aportar color y riqueza armónica al sonido. En este proyecto se ha utilizado en múltiples ocasiones: en el bus de envío de la batería, en la voz, en las guitarras acústicas, etc. Al no tener un sonido muy agresivo, permitía ajustar el rango dinámico de las diferentes pistas de una forma muy orgánica y cálida.



Figura 14. Compresor MJUC jr. Fuente: Elaboración propia

Como se puede ver en la imagen, en este tipo de compresor no encontramos los botones tradicionales de threshold y ratio, ya que el MJUC jr. comprime en función de la señal que este recibe, comprimiendo más cuanto mayor es la señal que le entra. Además, en este caso las funciones de attack y release vienen dadas dentro del apartado central inferior llamado “TIME CONSTANTS”.

A la hora de aplicar los diferentes plugins y efectos a la voz fue cuando se hizo uso de otra DAW, en este caso, Fl Studio. Esto se debe a que Fl Studio permite realizar de forma sencilla una técnica interesante al aplicar el efecto reverb a una pista. En lugar de poner el efecto directamente en los envíos del canal, lo que haría que la voz tuviese siempre la misma cantidad de reverb y corriendo el riesgo así de ensuciar la mezcla global, lo que se hizo fue colocar la reverb en otro canal, conectado a su vez al canal de la voz. Una vez realizado esto, se realiza una compresión sidechain entre el plugin de reverb y la voz. Dicho de otra manera, cuando la señal de la voz aumenta, la reverb disminuye y viceversa. De este modo, se obtiene mayor claridad mientras suena la voz pero se mantiene el efecto reverb cuando la voz desaparece.



Figura 15. Reverb Valhalla Supermassive. Fuente: Elaboración propia

También respecto a la voz, al principio se notaba algo apagada, acartonada. Para intentar darle un poco más de aire, se realizó una ecualización sustractiva en los 300 Hz y 1.5 KHz y a la vez se le subió la ganancia a los 500 Hz y a las frecuencias altas. Esto ayudó a la voz a resaltar un poco más en la mezcla.

El plugin de reverb utilizado en la voz fue también una herramienta clave para conseguir la sonoridad espaciosa buscada en la batería. Como ya se había comentado, a causa de las propiedades acústicas del estudio de grabación, era imposible conseguir el gran sonido de sala de la batería de los noventa, heredado, a su vez, de los sesenta. Para solucionar el problema, se insertaron reverbs en ambos canales de los overheads, creando, ahora sí, un sonido de batería mucho más grande y menos seco.

La edición de la guitarra eléctrica, instrumento al que se le ha dado mucha importancia a lo largo de este trabajo, fue realmente sutil, ya que desde el estudio de grabación se trabajó mucho en su sonoridad. Evidentemente, se han aplicado pequeñas correcciones de ecualización y compresión, pero el sonido que se escucha en la canción es casi idéntico al que se capturó con el SM57 y el AKG C414. Ahora bien, es cierto que tanto en la guitarra eléctrica que toca el riff inicial como en la del solo, se aplicó reverb para dar más carácter y densidad al instrumento.

Finalmente, en el proceso de edición y mezcla se añadió un elemento musical de instrumentación que no pudo grabarse en el estudio y que ya se avanzaba en el análisis de referentes. En los pre chorus del tema y en la outro se pueden escuchar de forma sutil unos violines, aportando una textura que se aleja de la de las guitarras eléctricas. Lo ideal hubiese sido poder grabar las cuerdas de forma real, en el estudio, pero era una posibilidad que no podía siquiera considerarse. Por tanto, se ha hecho uso del plugin Labs, de Spitfire Audio, que cuenta con una selección de sonidos de cuerda de calidad. Este elemento, siguiendo la coherencia de la música Britpop de los noventa, ha sido el único instrumento virtual añadido a la producción de la canción.

Aparte de la edición y mezcla, también se hizo, con los pequeños conocimientos adquiridos, un proceso de masterización para acabar de perfeccionar y optimizar la mezcla final de la canción. Esto se hizo mediante el uso de diferentes plugins en el canal master, canal que recibe la señal de todas las pistas, controlando la dinámica total del proyecto Pro Tools. Aplicar efectos en este canal, implica aplicar efectos a cada una de las partes que forman el tema musical, por tanto, la masterización suele consistir en pequeños cambios y ajustes y no en grandes modificaciones que pudiesen estropear la mezcla preestablecida. A parte de la ecualización y compresión, también aplicada en este canal master, se han utilizado otros plugins aún no mencionados con características a comentar. Por ejemplo, el Ozone 9 Vintage Tape. En la década de los noventa, aún era común realizar la grabación de los temas musicales en cinta y no de forma digital. Como en este proyecto, por razones obvias, se ha grabado todo en digital, se ha empleado el uso, en la fase de masterización, de un plugin que intenta emular la distorsión y riqueza sonora de la grabación en cinta.



Figura 16. Ozone 9 Vintage Tape. Fuente: Elaboración propia

Otro de los plugins utilizados ha sido el A1StereoControl, un plugin de Alex Hilton que permite expandir la imagen estéreo de una forma muy sencilla. Mediante el botón central inferior “STEREO WIDTH”, puedes crear una mayor amplitud. En este proyecto en particular, se ha utilizado ligeramente para acabar de incrementar el ancho del estéreo.



Figura 17. A1StereoControl. Fuente: Elaboración propia

Finalmente, el último elemento de la cadena de masterización ha sido el limitador Ozone 9 Vintage Limiter. Un limitador permite configurar una señal de salida de dB máxima, haciendo que no se pueda superar el techo preestablecido. En este caso, el techo del limitador estaba configurado para no superar los 0 dB, pese a que se quería que empezase a actuar a partir de los -5 dB. Este plugin también tiene otros parámetros a configurar como el attack y el release, mediante el botón de “Character”, y tres modos a elegir: “Analog”, “Tube” y “Modern”. El limitador, por tanto, ha permitido controlar todos esos picos que superaban los 0 dB, la mayoría de ellos producidos por la batería y la voz, y acabar de empujar la dinámica de la canción, dándole un plus de carácter.

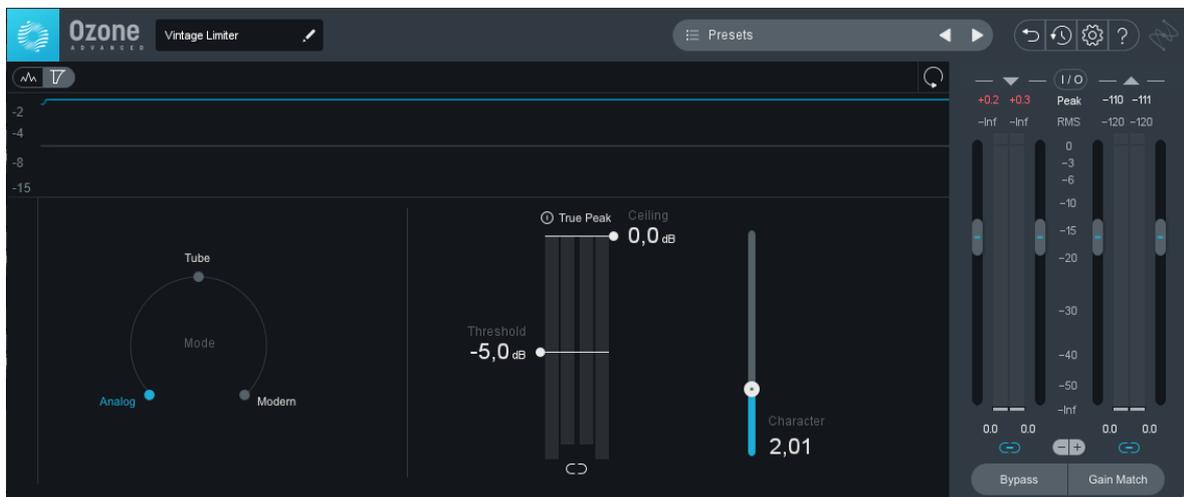


Figura 18. Ozone 9 Vintage Limiter. Fuente: Elaboración propia

Con la masterización ya realizada, el último paso ha sido exportar la mezcla final. Para ello, se ha realizado un bounce de la mezcla en archivo WAV, formato de audio sin compresión, estéreo, con una profundidad de 24 bits y con una frecuencia de muestreo de 48 KHz.

6. Análisis de resultados

Con tal de llevar a cabo el análisis de los resultados obtenidos, la creación de una canción en el caso particular de este TFG, se debe echar la vista atrás hacia los objetivos, el marco teórico, los referentes y la metodología del trabajo con el objetivo de crear un vínculo entre los elementos expuestos en dichos apartados y el producto final.

Primeramente, una cuestión que se ha comentado a lo largo del trabajo pero que resulta pertinente volver a mencionar en este apartado, es explicar, quizá en tono más reflexivo, qué es el Britpop. Y es que, pese a que a lo largo de este trabajo final de grado se ha intentado definir qué es el Britpop, resulta, francamente, un término difícil de delimitar. Puede que el motivo sea porque, pese a que es una palabra que se asocia a lo musical, siendo algo totalmente lícito ya que la propia palabra lo evidencia, no es únicamente eso. Y al entender, en una lectura acertada, el Britpop como un movimiento musical, social, cultural y hasta político, es cuando resulta difícil, mediante una canción, evocarlo. Si se coge el grunge como ejemplo, por continuas referencias en el trabajo y por coexistir en espacio temporal con el Britpop, se verá que resulta más sencillo realizar la composición y producción de un tema musical que lo evoque. De hecho, llegados a este punto, puede que sea hasta ridículo compararlos. El motivo es porque el grunge es un género musical, el Britpop, no. Si se es más preciso, el grunge es un subgénero que nace de una profunda referencia e inspiración al punk de la década de los setenta (Grossman, 1996). Y, pese a que pueda parecer algo sin demasiada importancia, un género musical te aporta una mayor facilidad para buscar un concepto clave en este TFG: los marcadores sonoros (Askerøi, 2013). O incluso si se escoge la década de los ochenta como elemento al que hacer referencia, pese a no ser un género musical, aunque dentro de la década de los ochenta surgieron distintos géneros, resultará más sencillo replicarlo, en este caso, por la gran implementación de la tecnología en la música de este periodo. Por tanto, al visitar grupos de Britpop, lo que se encuentra es una variedad creativa y estilística que comparte denominadores comunes, pero que sigue siendo diferente. La forma de abordar esta tesis, como ya se ha visto, ha sido focalizar gran parte de la atención en el grupo que lideró el movimiento Britpop, sin perder de vista al resto. De todos modos, lo comentado anteriormente no supone ninguna justificación, más bien una apreciación clave a tener en cuenta.

Pretando atención al marco teórico y a los referentes, la composición y producción del tema ha sido concebida y completamente subordinada a las diferentes características descubiertas y analizadas en la parte más teórica del trabajo, pudiendo replicar algunas con más fidelidad que otras. Por ejemplo, uno de los elementos que no se ha podido conseguir es el uso exacto de la misma tecnología empleada por grupos Britpop o por la misma industria musical en la década de los noventa. Grabación en cinta, uso de ciertos micrófonos, guitarras, amplificadores y algunos elementos más, han sido parte del material que no se ha podido replicar de forma exacta, teniendo que recurrir, en todos los casos, a alternativas más económicas y accesibles que, salvo el hecho de grabar en digital, no se alejaban demasiado de las herramientas originales. Sin embargo, desde la fase de composición, en la creación del tema, sí que se han utilizado elementos estipulados tanto en el marco teórico como en los referentes, marcando esta primera etapa. Tal y como se comentaba, la estructura de la canción, las diferentes secciones que tendría y el orden en el que aparecerían, características mencionadas al relacionar el Britpop con las estructuras del rock clásico, marcaron la forma en la que se compuso el tema. La necesidad de marcar con claridad una intro, los versos, pre chorus y chorus, puente y outro, era algo que debía dejarse hecho desde el principio. Esto quiere decir que, a diferencia de otros posibles trabajos de revisitación en los que los marcadores sonoros se integrarían en la fase de grabación, en este caso concreto empezaría desde una fase muy temprana, consiguiendo replicar con exactitud, en el producto final, la estructura clásica de una canción de rock.

Otro de los conceptos teóricos usados en esta etapa es la tipología de acordes. Este es un buen momento para recordar una hipótesis recogida previamente en el marco teórico en la que se formulaba que los elementos que permitían evocar un determinado periodo musical tenían más que ver con la tecnología y los procesos, y no tanto con parámetros musicales como la armonía o las melodías (Segura, 2019). Si se quiere validar dicho argumento, quizá la pregunta que surja a continuación sea por qué, entonces, prestar atención a los acordes o a la armonía de la canción en la fase de composición. La respuesta es que en ningún momento de este trabajo la progresión de acordes de la canción se ha visto presionada o dictada por cuestiones teóricas. Es decir, es cierto que se han tenido en cuenta tipologías de acordes y recursos utilizados en estos, y respetar dichas características han supuesto algunas decisiones comentadas en la metodología, pero en ningún momento se han tomado como referencia ni progresiones de acordes de canciones, ni melodías, ya fueran de voz o

de guitarra. Los únicos elementos teóricos respetados en la fase de composición referente a los acordes fueron los acordes en primera posición, abiertos y el Re y Sol en el tercer traste de la guitarra. Con estos tres puntos, la libertad creativa a la hora de crear la canción fue plena.

Finalmente, el último elemento comentado en el marco teórico que tuvo una gran relevancia en la fase de composición, y por consecuencia, en el resultado final de este trabajo, fue la letra de la canción. Pese a que no se le dio una especial importancia a este aspecto en la parte teórica del proyecto, sí se dieron algunos apuntes sobre tendencias existentes respecto a los temas a tratar en las canciones Britpop, queriéndose aplicar en el tema del proyecto. Optimismo, vitalismo y esperanza son algunos de los puntos de partida que se tuvieron en cuenta a la hora de componer la letra de la canción, para crear, de ese modo, una coherencia con lo explicado en el trabajo.

A partir de aquí, todos los elementos recuperados en la fase previa de investigación del trabajo tuvieron impacto en la fase de grabación y edición y mezcla de la canción, siendo el primero de ellos, la importancia de la guitarra eléctrica. Como ya se comentaba en la definición de Britpop dada en el marco conceptual, los grupos Britpop basaban su sonido, principalmente, en la guitarra eléctrica (Shuker, 2009). Pero hasta en los referentes, haciendo mención a Oasis, la guitarra eléctrica y las formas de grabarla, suponían un elemento primordial de la canción y de su estilo, comentado el tema de overdubbing. Esto justifica la importancia que ha tenido a lo largo del proceso como su evidente presencia en el master final. De hecho, fue tal su relevancia que, como ya se ha comentado en la metodología, se quiso hacer la pista guía con la guitarra eléctrica en lugar de con la acústica, para tener así, desde la primera sesión de grabación, este instrumento muy presente. A esto hay que sumarle la gran cantidad de pistas de guitarra eléctrica que se grabaron, tanto rítmicas como solistas, y la forma de hacerlo. Dos micrófonos en la salida del amplificador, uno dinámico y otro de condensador, configurando el tono de la guitarra desde el amplificador, sin añadir distorsiones ni efectos que cambiaran radicalmente su sonido en edición. Se tiene la convicción que, en gran parte, se ha conseguido dotar de carácter Britpop al tema por la forma tan analógica y fidedigna a los noventa que se ha llevado a cabo para grabar las guitarras. Grabarlas mediante línea o conseguir su tono y distorsión mediante plugins en la DAW hubiese sido un error que hubiera privado a la

canción de esa textura orgánica y cruda. Obtener las pistas de guitarra eléctrica de la forma en la que se quería, supuso un gran paso en este proceso de revisitación Britpop.

Por el contrario, hubo otros instrumentos a los que no se les prestó tanta atención en la técnica o método en el que se grabaron porque, por la propia naturaleza del Britpop, tampoco lo demandaba, como es el caso del bajo. Es decir, si el trabajo hubiese consistido en producir una canción funky en las que las líneas de bajo juegan un papel muy relevante, la misma precisión implicada en la grabación de las guitarras eléctricas se hubiese dado para el bajo. Ahora bien, al no encontrar técnicas o procedimientos característicos en los bajos del Britpop, se grabó de la forma que se consideró más oportuna.

La batería fue otra de las piezas clave en la grabación y requirió de pequeñas modificaciones en la fase de edición para que el resultado obtenido fuese coherente con el referente propuesto en el trabajo. En Rockfield Studios, lugar en el que se grabó el segundo álbum de estudio de la banda, tal y como comenta Nick Bries, la reverberación del lugar en el que se grababa la batería era tal que se colocaba un micrófono de condensador en el pasillo de fuera contiguo a la habitación (Hargreaves, 2021). Pero es más, escuchando la intro de la canción *Listen Up* (1994), incorporada en el apartado de referentes, y posteriormente las pistas grabadas para este trabajo sin ningún tipo de edición, se hacen evidentes las limitaciones acústicas del estudio de grabación utilizado, aún más si se tuviese en cuenta la diferencia de calidad del propio instrumento. Por suerte, los micrófonos overheads utilizados por la banda fueron los mismos utilizados para este trabajo, los AKG C414. Este es un dato importante ya que, posiblemente, las pistas overheads han sido las más importantes a la hora de replicar la grandiosidad de la batería en el trabajo final de grado. Los plugins de reverb, encargados de imitar la acústica y sonoridad de la sala donde grababa Oasis, se insertaron en los canales de los overheads, situados arriba del instrumento, captando la batería en su totalidad.

Una de las partes de la canción que puede dar más pie a la reflexión es la guitarra acústica. Debe recordarse que, con tal de poder cantar el tema, se debieron bajar dos tonos las guitarras, suponiendo un tono muy grave, sobre todo en la acústica. Por ello, si se volviese a realizar este ejercicio de revisitación, posiblemente se hubiese cambiado la melodía de la voz para poder haber sido cantada sin tener que alterar la afinación de la guitarra. Por suerte, la guitarra acústica no tiene un excesivo protagonismo en la canción, ejerciendo una

labor más de relleno en el tema. Además, gracias a la edición, se pudo recuperar y añadir cierto brillo a la guitarra, por lo que, pese a la posibilidad de cambiar la forma de proceder en una hipotética próxima vez, el resultado final se valora positivamente.

Otro de los elementos a los que se le ha dado especial importancia ha sido a la posición de la voz dentro de la mezcla. Dentro de las sonoridades del Britpop, se habló de la presencia que las voces tenían, poniendo el ejemplo de *Wonderwall* (1995). En la versión final de la canción del trabajo, pese a tener efectos tales como reverb, que tienden a ocupar espacio de la imagen estéreo, dándoles profundidad, se ha trabajado para obtener una presencia clara de la voz (Gibson, 1997). Potenciar las frecuencias agudas con ecualizadores ha sido un gran aliado para conseguirlo. A causa de la voz grave del cantante, las frecuencias graves de la voz, dinámicamente muy altas en ocasiones, provocaban una sensación de hundimiento, como si el resto de pistas enterraran la voz, quedando opacada y camuflada. Este incremento de las frecuencias agudas, ha provocado a su vez, problemas con las sibilancias y ciertos sonidos molestos producidos en este rango de frecuencias que han tenido que ser tratados. Además, como ya se avanzaba en el mismo apartado de sonoridades Britpop, la compresión de la voz, técnica que se ha llevado a cabo, permitiría estabilizar la señal y darle más presencia (Gibson, 1997). Pese a lo comentado anteriormente y trabajar en la mezcla final de la canción para que la voz tuviese esa presencia y claridad, se ha buscado, también, un equilibrio para que la voz no tuviese un protagonismo excesivo y se acoplase en la mezcla de la canción de una forma cohesionada.

Finalmente, una de las características del producto final que se han dejado exclusivamente para analizar en este apartado es la relacionada con el referente Owen Morris, productor musical de Oasis, con el que salieron conceptos tales como “Loudness War” o “brick-wallling”. El sonido agresivo característico de Oasis posiblemente sea gracias a la labor de Owen Morris como productor, quizá no de la forma más ortodoxa, pero mediante la compresión y reducción del rango dinámico, consiguió que Oasis sonara más fuerte y más agresivo que ninguna otra banda del momento, convirtiéndola en el gran referente Britpop. Esto que se comenta, quizá sea más fácil de apreciar si se ve una imagen de la forma de onda de una de las canciones de Oasis.



Figura 19. Forma de onda de *Some Might Say* (1995). Fuente: Elaboración propia

En la imagen se puede ver la forma de onda de un fragmento de la canción *Some Might Say* (1995). Como puede apreciarse, la señal de audio está llevada al extremo, al borde de la distorsión y el clipping. La compresión y posterior make up gain es tal que, se consigue un volumen de canción muy elevado, pero perdiendo rango dinámico y matices, consecuencias ya mencionadas al hablar de esta técnica en análisis de referentes.

Para el caso particular de este trabajo, evitando el clipping y la reducción excesiva del rango dinámico, si se quería ser coherente con el referente propuesto, la forma de onda final de la canción tenía que verse parecida a la forma de onda de la primera imagen. Este es el resultado:



Figura 20. Forma de onda de *My Way Home* (2023). Fuente: Elaboración propia

Como puede observarse, la forma de onda presenta una forma bastante parecida a la de la canción de Oasis, aunque con algunas diferencias. Pese a que la señal también ha sido llevada casi a los valores límites antes de la distorsión, en la canción de este TFG puede apreciarse que la compresión realizada no ha sido tan extrema, observando que se ha respetado parte del rango dinámico y matices del tema, manteniendo, eso sí, unos valores de salida altos, tal y como se buscaba en los objetivos del trabajo. De todos modos, este estilo de mezcla más agresivo combina muy bien con la propia tipología de la canción y las sensaciones que se quería que esta produjese, y por ello, no se considera un error llevar la

señal de audio de este tipo de canción en particular a estos niveles, sino más bien un recurso que juega a su favor.

7. Conclusiones

En un último ejercicio analítico y conclusivo sobre el resultado obtenido en este trabajo, se tendrán en cuenta los objetivos, tanto principal como secundarios, para ser contrastados en este apartado, con el TFG ya terminado.

Por lo que respecta al objetivo principal de este trabajo, la composición y producción de un tema musical que evoque y se inspire en el movimiento Britpop, la sensación final es positiva. Si el foco se centra en la segunda parte de dicho objetivo, el que hace mención a la inspiración, se está completamente seguro de que el resultado final del trabajo se ha visto inspirado, en su totalidad, en la música británica de la década de los noventa. Ahora bien, es verdad que resulta más difícil contestar a la primera parte del objetivo, la que habla sobre evocar. Lo cierto es que no se tiene la total certeza de si el producto final evoca la música Britpop, y en caso de que lo hiciese, sería muy probable que no crease ese efecto en todo el mundo. Pero ahora bien, hay una cuestión respecto a evocar o no evocar de la que sí se tiene una certeza absoluta y puede que sea definitoria, y es que se considera que la forma mediante la que se ha llegado al resultado final, el tema musical, ha sido lógica y coherente, incluso la idónea. Es decir, todos los elementos aprendidos en la fase de investigación referentes al Britpop han sido interiorizados e implementados en la metodología del trabajo, siempre que los recursos disponibles lo han permitido. Casi ningún elemento de la canción se ha dejado al azar, intentando justificar la mayor parte de las decisiones creativas mediante referentes o reflexiones encontradas. Es por ello que, pese a que siempre hay espacio para la mejora, y este trabajo no es ninguna excepción, si se considera que el camino seguido ha sido el correcto, se tiene también la seguridad de que el resultado obtenido cumple con la premisa propuesta por el objetivo principal del trabajo, evocando, por tanto, a la música del movimiento Britpop.

Finalmente, también deben tenerse en cuenta los objetivos secundarios establecidos, objetivos que, pese a tener algo menos de peso que el principal, siguen siendo una parte importante del trabajo y resulta necesario revisar si se han podido cumplir de forma satisfactoria o no.

Aunque este se trate de un trabajo aplicado del cual, en última instancia, se espera un producto final, ha de decirse que en ocasiones ha resultado un proyecto realmente teórico y

analítico, casi aproximándose a uno de investigación. Por ello, algunos de los objetivos secundarios giran en torno a cuestiones más teóricas, como es el caso de la nostalgia como herramienta de creación creativa. La nostalgia ha sido uno de los grandes conceptos de este TFG, convirtiéndose en una palabra sobre la que reflexionar constantemente. Ya no solo se ha aprendido sobre su propia etimología, sino que también se ha podido relacionar con la producción musical, estableciendo vínculos no conocidos hasta entonces. Gracias a la adquisición de todo ese aprendizaje, se ha podido, a posteriori, reflexionar sobre ello e incluso sacar conclusiones y teorías propias. Por ello, se valora positivamente la realización de este objetivo secundario, tal y como ocurre con el siguiente.

Si se marcó como un objetivo el estudio del Britpop y sus características, se tiene la convicción de que se ha llevado a cabo de forma satisfactoria. Esto se debe a que no podría haber existido un resultado competente sin este estudio previo acerca de los elementos que caracterizaron al movimiento Britpop y lo que fue.

Sin embargo, respecto al tercer objetivo secundario, el que hace mención a la profundización de elementos teóricos musicales básicos, se tiene algo más de dudas. O dicho de otra manera, se considera que se ha logrado a medias. A medias porque todo el proceso de creación de un tema musical ha permitido, sin ningún tipo de duda, obtener y aprender conceptos musicales. Es innegable que, mediante la práctica, se pueden adquirir grandes conocimientos que de hecho podrían utilizarse en futuros proyectos de índole musical, pero, dichos descubrimientos musicales, tienen más que ver con la propia tecnología que envuelve la música actual que no tanto con teoría musical como tal. La forma con la que se ha interactuado y comunicado con algunos de los músicos, por ejemplo, denotaba una falta de conocimiento musical, resultando efectiva, pero pobre. Por tanto, en cierto modo este proceso ha permitido descubrir que no es necesario tener grandes conocimientos teórico musicales para lograr componer y producir una canción que cumpla con ciertos estándares profesionales, pero, se ha caído en la cuenta de que disponer de ellos dota al artista de unas herramientas extremadamente potentes con las que poder llegar a realizar piezas más complejas e interesantes.

Para acabar, el último objetivo secundario resulta realmente reflexivo e interesante, y pese a que se ha comentado en su correspondiente apartado, es un tema que permitiría extenderse mucho más. Lo que resulta un hecho es que la globalización de la tecnología ha permitido

llevar el estudio de grabación a los hogares. A día de hoy no es ninguna novedad que productores musicales tengan su lugar de trabajo en casa, teniendo la capacidad de grabar y mezclar de forma profesional. Ahora bien, que esta nueva tendencia vaya a suplir en su totalidad al estudio de grabación tradicional, es complicado. Es difícil creer que estudios de grabación que se han convertido en hitos y absolutos templos musicales como Abbey Road vayan a desaparecer, y no por algo relacionado con el caché y la popularidad, sino por las propias capacidades que un estudio de ese tipo te permite en contraposición a un home studio.

Por todo lo comentado, la conclusión final de este trabajo final de grado es que ha sido una experiencia increíblemente enriquecedora y desafiante a través de la cual se han podido cumplir los objetivos pautados al inicio de este. Así pues, tanto por la parte escrita como por el propio producto del proyecto, se han cumplido las expectativas personales y académicas.

8. Referencias

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

<https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=7TIK9Yfl-zYC&oi=fnd&pg=PA64&dq=arena+2008+produccion+musical&ots=p3Qf4Z1i2M&sig=7p1G6FdLiJpQ6xCQwkPaqXtmtmc#v=onepage&q=arena%202008%20produccion%20musical&f=false>

Askerøi, Eirik. 2013. *Reading Pop Production. Sonic Markers and Musical Identity* (Tesis doctoral). Universidad de Agder, Kristiansand.

Barrett, F. S., Grimm, K. J., Robins, R. W., Wildschut, T., Sedikides, C., & Janata, P. (2010). *Music-evoked nostalgia: affect, memory, and personality*. *Emotion*.

<https://psycnet.apa.org/doiLanding?doi=10.1037%2Fa0019006>

Bennett, A., & Stratton, J. (2010). *Britpop and the English Music Tradition*. Ashgate.

Burgess, R. J. (2014). *The history of music production*. Oxford University Press

Cheung Ruiz, M., & Pérez Valero, L. (2020). *Producción musical*. Artes EDICIONES.

<https://dspace.uartes.edu.ec/bitstream/123456789/905/1/PRODUCCION-MUSICAL.pdf>

Cunningham, Mark. *Good vibrations: A history of record production*. Sanctuary Pub Limited, 1998.

Davis, F. (2011). *Yearning for yesterday: a sociology of nostalgia. The collective memory reader*. Oxford University Press.

<https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=Fq8R3G-0t9gC&oi=fnd&pg=PA446&dq=davis+2011+nostalgia&ots=UgWKtBOVWW&sig=zK1Xn6KS4fqipnM2yPgt5dsyvXs#v=onepage&q=davis%202011%20nostalgia&f=false>

Dick, A. (1997). *Oasis - Be Here Now: The Chord Songbook, complete with lyrics & guitar boxes*. Music Sales Ltd.

Dika, V. (2003). *Recycled culture in contemporary art and film: The uses of nostalgia*. Cambridge University Press.

https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=opah6_oJqPYC&oi=fnd&pg=PP15&dq=dika+2003+nostalgia&ots=XBVnosSy4W&sig=iU5Bj4vsVKJQ3ULWw-Ijkk-YcU#v=onepage&q=dika%202003%20nostalgia&f=false

Freud, S. (1917). *Duelo y melancolía*. Escuela de Filosofía Universidad ARCIS.

<http://www.philosophia.cl/biblioteca/freud/1917Duelo%20y%20melancoI%C3%A Da.pdf>

Frith, S., & Zagorski-Thomas, S. (Eds.). (2012). *The art of record production: An introductory reader for a new academic field*. Ashgate Publishing, Ltd.

Frith, Simon. "Hacia una estética de la música popular." *Las culturas musicales. Lecturas en etnomusicología* (2001): 413-435.

https://d1wqtxs1xzle7.cloudfront.net/33472558/La_musica_popular_Simon_Frith-libre.pdf?1397547635=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DHACIA_UNA_ESTETICA_DE_LA_MUSIC A_POPULAR.pdf&Expires=1681684884&Signature=MLx8A9QcLXtO7T8-mv1Ya6QYbMXTj21zMe4Vy79o5EogWv4PekC~ZV46~88tjnFrQGp0oapHQe4YXtBdVszQiov215LHx~bNV3CVNqj~pkIRfjvh19YckJ7w~hvOGFkesxWYK52gwxFKvcvuYpKwUBsLPS~VL5oU5bTFQPfEKfMZDisPB24fJ9a8V4Uc9Wid6SgCbLnShpp4RxxhxC002iuiivWjCVNMxFF9PWwaa8upa0a9B6jbe~nDpQX4X3mv361cHMxP9--MfPRAPjOnNizu9xQF3jxCnfQiTs61FD~84z~-Dc0LFCDkhyGqIIV5Sf7~ALnGxaj0zG032C75WuA_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA

Gibson, D. (1997). *The Art Of Mixing A Visual Guide To Recording, Engineering, And Production*. MixBooks.

[https://exellon.net/book/The%20Art%20Of%20Mixing%20A%20Visual%20Guide%20To%20Recording%20Engineering%20And%20Production%20\(1997\)%20-%20David%20Gibson%20Mix%20Books.pdf](https://exellon.net/book/The%20Art%20Of%20Mixing%20A%20Visual%20Guide%20To%20Recording%20Engineering%20And%20Production%20(1997)%20-%20David%20Gibson%20Mix%20Books.pdf)

Gironés, J. (2021). *El pasado impregna el presente. La nostalgia en cine, música y publicidad*. [Trabajo final de grado, Universidad Jaume I]. Repositorio digital de la

Universidad Jaume I.

https://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/195201/TFG_2021_GironesJ.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Gómez-Sánchez, D. (2021). *Rosalía, much more than just a topline music composer: a change of paradigm in the songwriting process*. Academia Letters.

https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/68647395/letter20210807-25701-ct2kui-libre.pdf?1628350810=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DRosalia%20much%20more%20than%20just%20a%20topline%20m%20u.pdf&Expires=1673124544&Signature=E5D2c84ZQ3xHf0tONSjND4cfTW2betWvOItN1UECx3ikwUDA2ZmE5mtL~uCIKXeH7a-qXSrOYhfE474oW93IKpfgHpNOjwdlMdZb~6uDVM02~SOGb1U4NWgiYe8nqct7xH75KmDd-h-19N12CAd1bJZKto4hKjrOrBcKFHwTgnL2eBYDkNVLDR7x~G1uoAM~BR14kekVUJIvZHSgfmDqJtsMiL5pLTHxbRQwOWh-oNfCGbb3hbbqNfsLYZ-UH1z3cT~kA6HV4UG3~uh~IVDqxp~s6~tLAYc56CKiIDxIgWUPrzkTzoyrEFxaqqb3-6~8c~ssaWqs2NIqgNUM8SRg__&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA

Grossman, P. (1996). *Identity Crisis: The Dialectics of Rock, Punk, and Grunge*. Berkeley Journal of Sociology, 41, 19–40. <http://www.jstor.org/stable/41035517>

James Hargreaves Guitar. (2021, marzo 21). NOELSOLO: 5 licks - How to play lead guitar & solos in the style of Noel Gallagher & Oasis. [Video].

<https://www.youtube.com/watch?v=4cFf679dVac&t=202s>

James Hargreaves Guitar. (2021, octubre 7). RECORDING AN OASIS-STYLE WALL OF GUITARS (plus EP News & Abbey Road News). [Video].

<https://www.youtube.com/watch?v=BESMyUrbpq4&t=337s>

Jameson, F. (1991). *Postmodernism, or, the cultural logic of late capitalism*. Duke university press.

<https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=oRJ9fh9BK8wC&oi=fnd&pg=PR9&dq=fredri>

- Juan de Dios, Marco A. y Roquer, Jordi. 2020. "La producción musical: un reto para la musicología del siglo XXI". Cuadernos de Etnomusicología. N°15(2).
https://www.researchgate.net/publication/351870015_La_produccion_musical_un_reto_para_la_musicologia_del_sXXI (Fecha de consulta 18/04/2023)
- Lange, Bastian. "From Cool Britannia to Generation Berlin?." (2006). <https://edoc.hu-berlin.de/bitstream/handle/18452/1848/lange.pdf?sequence=1>
- Lucas, G. (Director). (1973). *American Graffiti*. [Película]. Universal Pictures, Lucasfilm, Coppola Co. Production.
- Mark Marrington, "Composing with the Digital Audio Workstation", in J. Williams and K. Williams (eds), *The Singer-Songwriter Handbook* (New York: Bloomsbury Academic, 2017), pp. 77-89.
https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/51949758/Mark_Marrington_-_Composing_with_the_Digital_Audio_Workstation_2017-libre.pdf?1488188363=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DComposing_with_the_Digital_Audio_Workst_a.pdf&Expires=1681846110&Signature=dCgD7P2rk2eJPkqaaL6TCerJYxdtGKOqzfJjYzba7uzUF8JTOuZW60-YiXi54lkiEnK332geoWb27AgoiWYk31V3v-r04PkxtcqU5g5qamxHvT8t4iBEpQk0aeZ7TNbfhkTEhkyCWHdAzbqXtx8ctAOSV2jJ516vf-rxgiuUBB7~bD5Cpsa~p~0-Bn1dIl-oP9Hi58ApCTbXZAZmqG5ZIS-2w-Jgmc0tKxKqmvtdyzd5dkD7LOAQNXAOcQW54dFty6qv~WhscTRfkOxkP0y-8k--kXE~jtkQq48D9flAvqpjJJDrhZ1ChC-4LHEPxhhtngvpe0D92FV3V-Tuw9mow_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA
- Menke, M. (2017). "Seeking Comfort in Past Media: Modeling Media Nostalgia as a Way of Coping With Media Change". International Journal of Communication.
<https://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/5534/1923>
- Niven, A. (2014). *Oasis' Definitely Maybe* (Vol. 95). A&C Black.
<https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=dWA9AwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=niven+2014+oasis&ots=RaBb0iW6pH&sig=BNFCaxppG1zavjSbBkyNIP3ljzA#v=onepage&q=niven%202014%20oasis&f=false>

- Oasis. (2014, mayo 20). Oasis - Definitely Maybe The Documentary (Full Length) [Vídeo]. <https://www.youtube.com/watch?v=E2oNRM8lhps&t=2132s>
- Paniagua, C. (2010). *Psicología de la nostalgia*. Dendra médica. Revista de humanidades.
- Rees, W. D. (2021). *Future Nostalgia? 21st Century Disco*. Dancecult: Journal of Electronic Dance Music Culture. <https://dj.dancecult.net/index.php/dancecult/article/view/1195/1015>
- Scott, D. B. (2016). The Britpop Sound. In *Britpop and the English Music Tradition* (pp. 119-138). Routledge.
- Sedikides, C., Leunissen, J., & Wildschut, T. (2022). *The psychological benefits of music-evoked nostalgia*. Psychology of Music. <https://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/03057356211064641>
- Segura, S. (2019). *Nostalgia ON: Sonidos evocadores del Zeitgeist de los ochenta*. Journal of Sound, Silence, Image and Technology. (2): 24-45.
- Segura, S. (2020). *Here I go again. Re-producción musical, mediación tecnológica y música popular*. Cuadernos de Etnomusicología. N°15(2). <https://www.sibetrans.com/etno/cuaderno/35/cuadernos-de-etnomusicologia-n-15-2> (18/04/2023)
- Shuker, R. (2009). *Rock total: Todo lo que hay que saber*. Ma Non Troppo
- Shuttleworth, P. (13 de noviembre de 2021). *Oasis: Liam Gallagher's Wonderwall tambourine sold*. BBC. <https://www.bbc.com/news/uk-wales-59211834>
- Trichomwaree, P. (2015). *A Stylistic Analysis in Selected Popular Song Lyrics of Oasis during 1994-1997*. Paper Ilmiah: Thammasat University. http://ethesisarchive.library.tu.ac.th/thesis/2015/TU_2015_5621030625_4804_2948.pdf
- Tunali, S. (2019). *Threshold of music plagiarism* (Master's thesis, Sosyal Bilimler Enstitüsü).

<https://acikbilim.yok.gov.tr/bitstream/handle/20.500.12812/713004/yokAcikBilim10266141.pdf?sequence=-1&isAllowed=y>

Vickers, E. (2010). *The loudness war: Background, speculation, and recommendations*. In *Audio Engineering Society Convention 129*. Audio Engineering Society.

https://www.aes.org/images/e-lib/thumbnails/1/5/15598_full.png

von Ruschkowski, A. (2008). *Loudness war*. na.

<http://www.systmuwi.de/Pdf/Papers/Andere%20papers/Ruschkowski-Loudness%20war.pdf>

9. Estudio de viabilidad

9.1. Plan de trabajo y cronograma

Tabla 1

Cronograma

CRONOGRAMA	Diciembre - 2022				Enero - 2023				Febrero - 2023				Marzo - 2023				Abril - 2023				Mayo - 2023				Junio - 2023				Julio - 2023			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Fase 1: Preproducción/Maqueta																																
Búsqueda teórica																																
Ideación y composición del tema																																
Grabación de la demo																																
Fase 2: Grabación																																
Grabación de las pistas																																
Fase 3: Edición y mezcla																																
Edición y mezcla de las pistas																																
Masterización																																
Memoria TFG																																
Entregas																																
Presentación y defensa TFG																																

Primeramente, se comentará el plan inicial establecido que se estipula en el cronograma realizado al principio del proyecto. Posteriormente, se comentarán algunas desviaciones y contratiempos. El cronograma superior (ver Tabla 1) se centra en las tres fases principales que ha conllevado la realización de este trabajo, sin dejar de lado, de forma simultánea, la memoria del propio TFG. Se establecieron unas determinadas fechas que debían cumplirse de forma estricta ya que el retraso de alguna de las tareas supondría también el retraso de la siguiente.

La primera fase de preproducción, subdivida a su vez en tres, tiene una mayor extensión en el tiempo que el resto, cuatro meses, ya que debe considerarse que de esta primera etapa saldría la maqueta de la canción, con una idea general y hasta cierto punto detallada de lo que iba a ser el tema. Además, a causa de la propia incerteza que la fase de composición de una canción plantea, ya que se trata de un proceso estrictamente creativo y difícil de acotar en el tiempo, ya se predijo un cierto margen de tiempo extra para posibles contratiempos. Finalmente, también se tuvo en cuenta que esta primera fase de preproducción estaría estrechamente ligada a la búsqueda de todos aquellos conceptos teóricos expuestos en esta memoria escrita. Por tanto, la redacción del trabajo y la preproducción del tema fueron, en gran medida, de la mano, complementándose mutuamente.

Después vendría la fase de grabación, para la que se calculó todo el mes de abril. En otras circunstancias, esta fase de grabación habría supuesto un tiempo mucho menor que el establecido para este trabajo, pero ya desde el inicio, se sabía que la disponibilidad del estudio y de los músicos podía ser muy variable, por lo que no era demasiado realista pretender tener esta segunda etapa hecha en una semana. Un mes, por tanto, fue el tiempo óptimo que se calculó para grabar toda la canción.

Finalmente, la parte práctica del trabajo acabaría con la fase de edición y mezcla, que empezaría justo después de finalizar la grabación de todas las pistas. Pese a que para llevarla a cabo se consideró algo más de un mes, se sabía desde un principio que lo óptimo sería poder acabar esta fase con el mayor margen posible para así tener una mayor tranquilidad a la hora de redactar los apartados y aspectos finales del trabajo escrito.

Una vez expuesta la cronología inicialmente planteada para el trabajo, es cierto que no pudo seguirse el calendario de forma rigurosa, habiendo ciertos contratiempos y cambios de fecha. Por ejemplo, a causa de la disponibilidad del estudio de grabación del Tecnocampus y ciertos bloqueos creativos pertinentes a la fase de preproducción, la grabación del tema se tuvo que posponer todo un mes, empezando las primeras sesiones en el estudio la primera semana de mayo. Para intentar solventar este problema se tomaron dos medidas: por un lado, grabar toda la canción en tres semanas en lugar de en un mes, tal y como se calculó inicialmente. Por el otro, la fase de edición y mezcla se comenzó de forma simultánea a la de grabación, editando y mezclando las pistas a medida que se iban grabando. Esto permitió recuperar todo el tiempo perdido, pudiendo acabar la parte práctica en la fecha preestablecida.

9.2. Viabilidad técnica y económica

Respecto a la viabilidad técnica de este proyecto se deben tener en cuenta dos perspectivas distintas. Por un lado, como ya se comentó en apartados anteriores, el avance de la tecnología actual ha permitido a muchas personas poder tener un estudio de música en casa, ofreciendo un sonido más o menos profesional sin tener que acudir a un estudio. Si se tratase de este caso, la viabilidad técnica sería distinta y en el presupuesto así se vería reflejado, ya que debería hacerse un listado de todos los conceptos que se requieren.

Sin embargo, al grabar en un estudio de música profesional, que sigue siendo la opción más óptima si lo que se busca es un producto final que cumpla con los estándares de la industria de la música actual, la viabilidad técnica se reduce a la posibilidad de poder tener acceso a un estudio de grabación, ya que en estos ya se incluye todo el material necesario para la producción de un tema musical: microfónica, instrumentos, ordenador con un software de grabación, etc. En el caso particular de este trabajo, se dispone del acceso a un estudio profesional gracias a las instalaciones que ofrece Tecnocampus.

Por otro lado, deben tenerse en cuenta los artistas, es decir, aquellas personas que van a interpretar alguna pista. Este TFG ha contado con la ayuda de personas externas para realizar algunas de las funciones artísticas de la canción, concretamente para tocar la batería, el bajo y la guitarra eléctrica. Respecto a los instrumentos de cuerda frotada se emplearían instrumentos virtuales disponibles capaces de simular de forma realista el sonido que producen violines, contrabajos etc.

La figura del productor musical es otro elemento a tener en cuenta dentro de la viabilidad técnica. Mientras que los artistas se encargan de interpretar los instrumentos, el productor musical focaliza su trabajo en la grabación de estos y en la posterior mezcla y masterización del tema, haciendo los arreglos pertinentes. Esta faceta, la del vocalista y la del compositor musical, persona encargada de escribir la canción, serán realizadas por la misma persona que lleva a cabo este trabajo. Por tanto, una vez comentados los diferentes aspectos a tener en cuenta dentro de la viabilidad técnica, y justificar su disponibilidad, únicamente queda pendiente la propuesta de presupuesto si se realizase de forma profesional, en la que cada uno de los roles se realizase por un experto en la materia:

Tabla 2*Presupuesto Profesional*

Estudio de viabilidad				
		Sueldo	Nº horas	Total
Infraestructura				700€
Alquiler estudio de grabación		35€/hora	20 horas	700€
Personal				4.072€
Productor musical		20€/hora	25 horas	500€
Batería		17€/hora	4 horas	68€
Bajista		17€/hora	4 horas	68€
Guitarrista		17€/hora	4 horas	68€
Vocalista		17€/hora	4 horas	68€
Compositor		2.400€/mes	1 mes	2.400€
Orquesta		900€/sesión	4 horas	900€
TOTAL				4.772€

En el presupuesto, el número de horas dedicadas por cada profesional es una estimación al tiempo que en la realidad podrían invertir en la grabación de una canción, siendo el productor musical y el compositor los roles que requieren de una mayor dedicación. Particularmente, al rol del compositor se le ha atribuido un mes de trabajo, tiempo inferior al dedicado para este trabajo pues se debe considerar que en este caso hipotético se trataría de un compositor profesional, acostumbrado a las dinámicas de composición de canciones.

Contando los gastos de personal y los de infraestructura, el total resulta en 4.772€, el precio aproximado que costaría realizar este proyecto de forma profesional. Sin embargo, ahora se puede hacer la comparativa con el presupuesto de los gastos reales del proyecto:

Tabla 3*Presupuesto real*

Estudio de viabilidad					
			€/hora	Nº horas	Total
Infraestructura					138€
Alquiler estudio de grabación			0	20 horas	0€
Beyerdynamic 770 DT Pro					138€
HP Pavilion Laptop 15					0€
Personal					0€
Productor musical			0	25 horas	0€
Batería			0	4 horas	0€
Bajista			0	4 horas	0€
Guitarrista			0	4 horas	0€
Vocalista			0	4 horas	0€
Compositor			0	1 mes	0€
Software					0€
Licencia Pro Tools					0€
Licencia FL Studio					0€
Plugins					0€
Logística					50€
Desplazamiento músicos					50€
TOTAL					188€

9.3. Aspectos legales

Debido a que este trabajo realiza un producto original no requiere de la cesión de derechos de autor. Sin embargo, puede considerarse registrar la obra en el Registro de la Propiedad Intelectual por un precio de 13,59€ o simplemente acogerse a la licencia *Creative Commons*.