

TRABAJO DE INVESTIGACION FINAL

Trap en Argentina: identidad de la no identidad

La producción musical en el nuevo paradigma
creativo post internet

Autor/es:

Navarrete Yoshida, Kenji Alberto – LU: 1155415

Carrera:

Licenciatura en Ciencias de la Comunicación (Ciclo)

Tutor:

Dra. Etkin, María Eugenia

Año: 2023

Navarrete Yoshida, Kenji

Trap en Argentina: identidad de la no identidad. La producción musical en el nuevo paradigma creativo post internet / Kenji Navarrete Yoshida. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Universidad Argentina de la Empresa. Licenciatura en Ciencias de la Comunicación, 2023.

Agradecimientos

A Luciano Giambastiani, por orientarme en los albores de la investigación.

A la Dra. Eugenia Etkin, por su dedicación en el seguimiento del presente estudio.

A Rodrigo Navarrete y Luis Navarrete Orta, que son parte de estas páginas, figurativa y no figurativamente.

A mis padres, por las músicas.

Trap en Argentina: identidad de la no identidad

La producción musical en el nuevo paradigma creativo post internet

Caso: Duki, Dillom, Ca7riel y Saramalacara.

Autor: Kenji Alberto Navarrete Yoshida

Resumen:

El presente trabajo se propone identificar y analizar elementos musicales para reconstruir una idea de identidad musical del universo trap en Argentina en el contexto del nuevo paradigma creativo de la era post internet. A través del análisis de timbre y estructura/forma musical en una muestra de canciones de Duki, Dillom, Ca7riel y Saramalacara, se reflexiona sobre cómo estos elementos se relacionan con este paradigma creativo musical post-2010. El trabajo aborda la música como lenguaje, la cultura, la industria musical, las tecnologías digitales, el internet, la producción musical, el cambio en el proceso creativo musical y cómo se han adaptado artistas y productores a este paradigma.

Abstract:

This paper aims to identify and analyze musical elements to reconstruct an idea of the musical identity of the trap universe in Argentina within the context of the new creative paradigm of the post-internet era. Through an analysis of timbre and musical structure/form in a sample of songs by Duki, Dillom, Ca7riel, and Saramalacara, this study reflects on how these these elements relate to this musical creative paradigm in the post-2010. This work approaches music as a language, culture, music industry, digital technologies, the internet, musical production, and how artists and producers have adapted to this paradigm shift in the creative process of music.

Palabras clave: trap, Argentina, música digital, análisis musical, post internet, timbre, cultura digital.

Tabla de contenido

1. Introducción.....	1
1.1. Contextualización y planteamiento del problema.....	2
2. Objetivos de la investigación	5
2.1. Objetivo general	5
2. 2. Objetivos específicos	5
3. Abordaje y aproximaciones teóricas	6
3.1. Post Internet y aproximación al concepto del fenómeno	9
3.1.1 ¿Nuestra época?: posmodernidad, post posmodernidad, capitalismo tardío, realismo capitalista, post internet.	9
3.1.2. Nuestro lugar: el sujeto latinoamericano	25
3.1.3. Nuestro hacer: la distinción, el gusto musical y la economía del tiempo.....	29
3.2. Creación, música, producción y trap	31
3.2.1. Creación musical como reflejo de los cambios de las estructuras socioeconómicas	31
3.2.2. Piratería, apropiación, sampleo	34
3.2.3. Definición y características del trap en Argentina.....	37
3.2.4. Nuevo paradigma creativo	42
3.2.5. La nueva industria musical post internet y la identidad musical.	44
3. 3. Lenguaje musical	50
3.3.1. La música como lenguaje que comunica.	50
4. Metodología.....	54
4.1. Enfoque de la investigación y método de recolección de información.....	54
4.1.2. Análisis auditivo-perceptivo de la música	55
4.2. Elección de la muestra de canciones y criterios de selección	62

Duki (caso de análisis).....	63
Ca7riel (caso de análisis)	65
Dillom (caso de análisis).....	68
Saramalacara (caso de análisis).....	68
5. Análisis y resultados	70
Duki - Goteo (2019)	70
Duki - Midtown (2021).....	74
Ca7riel - Terrible Kiko (2018).....	77
Ca7riel - MUY BIEN (2021)	79
Dillom - PELOTUDA (2021)	81
Saramalacara - GPRMX_170BPMA2 (2021)	83
6. Discusión	87
7. Reflexiones finales	88
8. Referencias	91
Referencias bibliográficas	91
Referencias en portales digitales	96
Material audiovisual	99
Material musical	101

No soy nada.
Nunca seré nada.
No puedo querer ser nada.
Aparte de esto, tengo en mí todos los sueños del mundo.
Fernando Pessoa (Álvaro de Campos), 1928

1. Introducción

El realismo digital es un hecho, vivimos dentro de un mundo mediado por el procesamiento digital, donde los marcos de lo intangible y lo tangible se disuelven. A partir de esto nos preguntamos, ¿cómo se reflejan esos cambios en el proceso creativo? Desde un análisis de características tímbricas y estructurales de las manifestaciones musicales post-2010 de lo que denominamos universo trap en Argentina se posiciona una propuesta de nuevo paradigma creativo musical en el post-internet donde “la membrana de la realidad y la imaginación es porosa; los sueños se filtran en vigilia” (Mackintosh, K. 2021. p. 87). El ciberespacio, con su inconmensurable cantidad de información dispersa, ofrece un fértil terreno para la exploración creativa, de hecho, aparecen rasgos sin precedentes en el intercambio cultural, entonces, ¿cómo se conforma una identidad musical en este marco? Lo difuso y fragmentado de las tecnologías de comunicación e información rompen con la lógica de la realidad tangible. Desafíos y posibilidades se presentan en la forma de relacionarnos con el mundo en el post-internet, donde el internet ya no es una novedad sino una realidad cotidiana.

1.1. Contextualización y planteamiento del problema

El trap como vertiente de la corriente del hip hop hereda la *cultura* del sample y del “préstamo” de fragmentos de otras obras, trayendo el acervo cultural histórico al presente y resignificándolo a partir de la transformación y combinación.

Ahora, en el contexto del siglo XXI y del advenimiento de nuevas tecnologías, de la cultura digital y del nuevo paradigma creativo que supone esta era post internet, el trap argentino forma parte de estos nuevos modos de producción y consumo que propone la posmodernidad: una mezcla de tiempos, discursos y culturas heterogéneas que se reconfiguran en un contexto particular. Es la era del *remix* o remezcla, como lo considera Kirby Ferguson (2010):

En el presente cualquiera puede remezclar lo que sea: música, videos, fotos, lo que sea. Y distribuirlo globalmente de manera instantánea. No necesitas herramientas caras, ni distribuidor, ni siquiera necesitas tener *skills*¹ (...) *Remixing* es el arte del pueblo², cualquiera puede hacerlo (...) Recopilar material, combinarlo, transformarlo, son las mismas técnicas que se usan en toda forma de creación.

Esta afirmación de Ferguson, de la cultura del remix, propone que, si bien no se trata esencialmente de una nueva forma de crear, esta recopilación y combinación de material son las técnicas que se han empleado en este proceso creativo. Las nuevas tecnologías de comunicación permiten el acceso a la vastedad de contenidos culturales para su utilización, combinación y transformación. De igual manera permite la distribución global instantánea e independiente, sin mediadores de la industria, en este caso, fonográfica-discográfica. Aspectos que suponen un cambio en el hacer de la música.

La superación de la música electrónica del siglo XX y la búsqueda de nuevos sonidos se hacen presentes en esto que llamamos “trap”, que en definitiva involucra mucho más, lo que Mackintosh (2021) llama como *street music* (*street sounds*) y *urban music*. La primera implica un arraigo popular en las calles de las ciudades y el segundo se utiliza para referirse a música que combina soul, hip-hop y r&b con un horizonte más

¹ N.A.: traducido al español como “aptitudes”.

² N.A.: traducido del inglés “Remixing is the folk art”. Si bien se trata de una afirmación que en sus palabras implica una complejidad conceptual, rescatamos para este trabajo la frase “cualquiera puede hacerlo”, que involucra la perspectiva del nuevo paradigma creativo impulsado por las nuevas tecnologías y la comunicación hipermediática.

“radial” y comercial³. El universo “trap”, por tanto, contiene tanto estos *street sounds* particulares que se pueden pensar como expresión creativa atravesada por los sucesos que afectan a un individuo en específico, y la *urban music*, que incluye reggaeton, dancehall, afrobeat, drill, RKT, cumbia, o incluso rock, pop o folclore, al menos en ciertos aspectos musicales; variedad de significantes que pretenden definir géneros musicales mientras se desdibujan entre ellos, formando este universo de sonidos, que en este caso, llamamos trap en Argentina.

Si bien, los términos “género” y “subgénero” musical son utilizados en el presente trabajo, dichos términos se emplean para designar rasgos generales de ciertas músicas –en los que profundizaremos más adelante-, lo cual no implica ni pretende una categorización estricta de las mismas, pero si comprende los procesos de cambio en ellas. Haciendo una analogía con la paradoja del barco de Teseo, podríamos plantearnos la ambigüedad de los géneros musicales y su posible inexistencia o, al menos, inexactitud de sentido. Si, a través del tiempo, hemos reemplazado distintos elementos “característicos” de cierto género ¿Estamos en presencia del mismo? hay un necesario cambio que se establece en forma de nuevas músicas que son mezcla de otras por distintos factores, pero insistimos en seguir categorizando como, por ejemplo, trap a una variedad de sonidos. Ahora, surge otra pregunta, si guardamos todos esos elementos que hacen de un género lo que “es” y los reconstruimos en el futuro ¿sería lo mismo que fue? La revalorización de sonidos pasados en el presente y la búsqueda de construir un futuro distinto a ese futuro planteado en una época pretérita o la idea de un recuerdo de sonidos que nunca existieron, de la promesa del futuro y la reconfiguración del pasado son aspectos que envuelven a la música como experiencia humana.

En el presente trabajo se propone identificar y analizar los elementos musicales -tímbricos y estructurales/formales- que conforman la identidad musical del trap en Argentina en producciones musicales de Duki, Dillom, Ca7riel, y Saramalacara en el contexto del nuevo paradigma creativo en la industria musical post internet.

Nos planteamos preguntas como: ¿cuáles son esos elementos musicales - tímbricos y formales- en las producciones musicales elegidas? ¿Cuáles elementos en general caracterizan a este *trap* (si los hubiera) y cuáles elementos son propios del

³ Nota del traductor (Mackintosh, 2021, p. 12)

contexto de la cultura hipermediática y en qué punto se encuentran? ¿Cómo el análisis de timbre y de estructura/forma musical puede arrojar información de sus elementos identitarios? ¿Esos elementos identitarios son sintomáticos de la cultura post internet, en qué medida?

La existencia de elementos identitarios propios de lo que definiremos como trap en Argentina nos propone la siguiente pregunta: ¿qué nos dicen estos elementos musicales que conforman la identidad del trap en Argentina sobre el nuevo paradigma creativo en la industria musical postinternet?

El trap es un género nacido alrededor de los años 90 en el sur de los Estados Unidos –específicamente se remonta a la ciudad de Atlanta en el estado de Georgia- y su desarrollo y mezcla con otros movimientos musicales ha crecido en el siglo XXI dentro del contexto de las nuevas tecnologías digitales y el internet. En Argentina, comenzó su auge a partir del año 2017, con sus inicios en el *freestyle* en competencias como “El Quinto Escalón” en Parque Rivadavia en el barrio porteño de Caballito, crearon una comunidad de artistas y seguidores independientes. Por tanto, creemos que la música trap en Argentina, en su modo de producción, arroja elementos identitarios musicales que son reflejo sintomático de estos cambios en la comunicación y la manera en la que nos relacionamos con el mundo en el contexto del post internet.

A través de un análisis de timbre, estructura/forma musical, utilizando herramientas análisis musical, en una muestra de canciones que representen lo que delimitamos como trap en Argentina, reflexionaremos sobre los resultados de estos análisis con los supuestos teóricos definidos en el marco teórico y con entrevistas previamente realizadas a los artistas y productores analizados.

La definición de lo que es o no es "trap" no es objeto de esclarecimiento en este trabajo, sino que, a través de un análisis contextual que pone en relación la producción musical y sus elementos tímbricos, establecer cuáles son los procesos que conforman su identidad en el contexto de la industria musical post-internet y los procesos creativos de este nuevo paradigma, la influencia global de las nuevas tecnologías en la producción musical.

Si bien buscaremos identificar los rasgos identitarios musicales desde la producción de la música, inevitablemente al poner en relación los resultados de los análisis con entrevistas/declaraciones previamente realizadas por personas del “universo trap” se abordarán temas como el consumo del universo musical de los artistas y productores como parte de la construcción del sujeto creador.

Por otro lado, el análisis musical será de orden perceptivo-auditivo, se utilizarán parámetros establecidos desde el análisis musical para separar una pieza musical en partes mediante la metodología propuesta por María del Carmen Aguilar (2016) del *Análisis Auditivo de la Música*.

2. Objetivos de la investigación:

2.1. Objetivo general:

Analizar los elementos musicales -tímbricos y estructurales/formales- que conforman la identidad musical del trap en Argentina para advertir su relación con el nuevo paradigma creativo musical post-internet.

2. 2. Objetivos específicos:

Realizar análisis formal/estructural⁴ musical delimitando funciones formales y divisiones por repetición, contraste y retorno a través de la percepción auditiva en la muestra de canciones de trap en Argentina.

Realizar análisis de timbre, la caracterización de las cualidades de los sonidos y su orquestación a través de la percepción auditiva en la muestra de canciones de trap en Argentina.

⁴ Entendemos por forma musical como la disposición ordenada en el tiempo entre las partes que la componen. Es la organización del discurso musical no literario. Véase el apartado 4.1.2.1.

3. Abordaje y aproximaciones teóricas

A diferencia de otros trabajos de investigación relacionados al tema como *Trap, no lo entenderías: la resignificación del Trap en Argentina* de Mariano Vallendor (2020) o *Los imaginarios del dinero en el trap argentino actual* de Natalia Tosello (2019) este trabajo pretende un abordaje del contenido musical, específicamente de sus modos de producción a nivel tímbrico (la elección de sonidos, instrumentos, apropiación, sampleo, citas, Auto-Tune, herramientas digitales) y estructural-formal (qué funciones musicales formales se utilizan y cómo se estructuran las partes de la canción). En otras palabras, la sintaxis del discurso musical y no un análisis lírico o literario. La música como lenguaje, la cultura, la industria musical, las tecnologías digitales, el internet, la producción musical, el cambio en el proceso creativo musical con el advenimiento del internet y las nuevas tecnologías y cómo han adaptado artistas y productores a este paradigma, la representación del productor musical como protagonista, entre otras ideas afines atravesaran este trabajo.

Siguiendo los planteamientos de Reynolds (2021), prologuista del libro *Gritos de Neón* de Kit Mackintosh, donde sugiere que los más recientes avances en tecnología del sonido digital posteriores al año 2010 “han aplicado de modo radical la capacidad para la expresión humana individualizada”. El uso del Auto-Tune y tecnologías de corrección de *pitch*⁵ y diseño vocal, que busca extender los límites de las voces humanas. Úcar, I. (2009) hace una aclaración en cuanto al término *pitch*, considerando que su traducción al castellano es parecida a la acepción de tono⁶ pero con un matiz:

Se refiere a la percepción subjetiva del sonido, aunque este no se produzca. Me explico. Si tocamos el do central del piano, estaremos produciendo un tono a 261.6 Hz más sus correspondientes armónicos a frecuencias múltiplos de esta, lo que le proporciona su timbre característico. El pitch de este sonido, es obviamente 261.6 Hz. Ahora bien, grabamos ese sonido de manera fidedigna, y mediante un procesado de la señal eliminamos el tono a 261.6 Hz dejando sólo los armónicos. Al volver a reproducirlo, nuestro oído seguirá oyendo un do a 261.6 Hz (con un timbre distinto, eso sí) aunque este, de hecho, ya no esté. Por ello, el pitch de este sonido modificado sigue siendo 261.6 Hz.

⁵ *Pitch* es el término en inglés para referirse a la altura, en otras palabras, lo que determina si un sonido es agudo o grave. La cual depende de la frecuencia de las vibraciones medidas en hertzios y su designación en el sistema tonal occidental según una afinación determinada.

⁶ Según Iñaki Úcar (2009) tono o *tone* puede utilizarse para: 1) designar un sonido puro (una sinusoide) de una sola frecuencia; 2) referirse a la diferencia interválica correspondiente a una 2ª mayor (Ej.: de C a D hay un tono o de E a F hay un semitono); o 3) para referirse a la altura de un sonido.

Ahora, el aspecto puntual que nos interesa, de esta idea particular de Reynolds (2021), es el timbre. Los correctores de *pitch* se suelen emplear para la modificación del timbre de las voces, como un “efecto” vocal. La altura de una frase vocal producirá un tono en particular con sus armónicos a frecuencias múltiplos de la misma, otorgándole el timbre característico de la voz de cada persona, pero la “corrección” o aplicación de este “pitcher” hará que ese timbre se modifique, creando ese “efecto” Auto-Tune. En lo que Reynolds (2021) llama como *formas de extraña belleza*; a lo que continúa, haciendo referencia a este distanciamiento con la propiedad tímbrica directa de la ejecución vocal y la necesidad de transformación a través de procesos digitales, “la lógica de distanciamiento se refleja en una lógica de descorporización hacia dentro de la propia música; el procesamiento digital hace parecer que la voz abandona su fuente material y asciende al éter” (pp. 14).

Posteriormente, ahondaremos en reflexiones acerca del uso de estas herramientas en el análisis de las canciones. Los planteamientos de Reynolds y Mackintosh (2021) son cercanos a los que propone el presente trabajo, resultan relevantes no únicamente por su abordaje sino por la puesta en relación de las reflexiones contenidas en sus escritos con los análisis de producciones latinoamericanas, más específicamente, en Argentina que proponemos. Mackintosh (2021) reflexiona, en su mayoría, en el libro *Gritos de Neón*, sobre movimientos musicales de Europa y Estados Unidos posteriores al 2010, aunque, bien toma en cuenta la inevitable influencia latina y caribeña. La diseminación y expansión veloz de imágenes y sonidos que facilita el internet resulta en particularidades del proceso creativo como la necesidad de diferenciación por territorio, la misma expresión “Trap Argentino” intenta de alguna manera identificar un movimiento de límites difusos con un carácter territorial; pero que al mismo tiempo es una experiencia artística globalizada, “expuestas a una proliferación virtual sin fin, permeables de las influencias externas, lo opuesto de insular” (Reynolds, S. 2021, p. 14). La interdependencia con las tecnologías digitales en este contexto permeable globalizante es lugar de particulares modos de producción y, en la dificultad, pero insistencia de forjar una identidad fija, parecieran surgir multiplicidad de lenguajes identitarios que enriquecen la diversidad en un sentido amplio.

Por otro lado, cabe destacar que los planteamientos de Reynolds son, generalmente, de carácter teórico-académico, a diferencia de Mackintosh, que en ciertos pasajes del libro, abre una suerte de manifiesto y celebración de la “nueva música”⁷. Por lo tanto, tomaremos prudentemente fragmentos en función de la discusión contextual para pensar en este nuevo paradigma creativo.

A continuación, mencionaremos autores y conceptos que nos permitirán establecer un abordaje teórico del posterior análisis musical que realizaremos. Esto implica un esfuerzo por tratar de enmarcar la época actual y los fenómenos del mismo a grandes rasgos, puntualizando en los sonidos y la música. Se trata de una limitación misma debido a la naturaleza propia de la postmodernidad⁸ y pensamientos afines, así como nuestra propia contemporaneidad como sujetos de la época. Sin embargo, dicho esfuerzo servirá para encauzar las principales ideas que atravesarán este texto.

Aproximaciones a los conceptos de posmodernidad (Vattimo, G., Casullo, N.), el capitalismo tardío y realismo capitalista (Fisher, M.), el post internet, el sujeto latinoamericano (Carpentier, A.), la nostalgia y hauntología (Fisher, M. y Reynolds, S.), la distinción a través del gusto (Bourdieu, P. y Mendivil, J.) y la *retromanía* (Reynolds, S.), así como otros conceptos relacionados al desarrollo de nuevas tecnologías en la era digital se irán hilvanando para desarrollar un acercamiento a los elementos identitarios del trap en Argentina.

Así mismo, desde un punto de vista más cercano y orientado a la musicología y al estudio propio de la música como hecho cultural, retomaremos lo que se ha escrito sobre qué es el trap y sus características, piratería, apropiación y sampleo, aspectos de la industria musical como reflejo de estructuras socioeconómicas y una aproximación al nuevo paradigma creativo.

Igualmente, abordaremos planteamientos teóricos y discusiones acerca de la música como un lenguaje, como materialidad que comunica (Meyer). Y, por último,

⁷ Como en este pasaje: “Desindustrializa tu imaginación musical. Cierra las fábricas quebradas de cansados futuros que alguna vez fueron. La música metalmecánica murió (...) Despréndete del pezón marchito del siglo XX” (Mackintosh, K, 2021, p. 19). Maneja una prosa que recuerda a un manifiesto de las *vanguardias* artísticas del siglo XX más que a un ensayo académico, lo cual lo sitúa más como el propio sujeto creador que reflexiona sobre su propio hacer lejano al sujeto que realiza un análisis sobrio.

⁸ O contemporaneidad en el sentido de la cercanía de los sucesos a nuestra propia existencia sincrónicamente.

conceptos relativos a la comprensión de las herramientas de análisis musical que proponemos: timbre musical y estructura y forma en la música.

3.1. Post Internet y aproximación al concepto del fenómeno

3.1.1 ¿Nuestra época?: posmodernidad, post posmodernidad, capitalismo tardío, realismo capitalista, post internet.

El prefijo pos- refiere a algo que está “después de” algo. Términos como posmodernidad, post internet, pos-posmodernidad, suponen la ruptura, en este caso, de un evento o paradigma modelador de la realidad. El fin de la modernidad, del proyecto moderno, sumerge al individuo en una crisis ontológica, lo lógica del desarrollo, del progreso de la humanidad y la búsqueda de la verdad, como explica Vattimo (1986), sobre el pensamiento de Nietzsche y Heidegger:

La modernidad se puede caracterizar en efecto, como un fenómeno dominado por la idea de la historia del pensamiento, entendida como una progresiva “iluminación” que se desarrolla sobre la base de un proceso cada vez más pleno de apropiación y reapropiación de los “fundamentos”, los cuales a menudo se conciben como los “orígenes”, de suerte que las revoluciones teóricas y prácticas, de la historia occidental se presentan y se legitiman por lo común como “recuperaciones”, renacimientos, retornos. La idea de “superación”, que tanta importancia tiene en toda la filosofía moderna, concibe el curso del pensamiento como un desarrollo progresivo (...) en efecto, el *post* de posmoderno indica una despedida a sus lógicas de desarrollo y sobre todo a la idea de la “superación”. (p. 11)

Autores como Vattimo consideran que, en efecto, estamos en un momento posterior respecto a la modernidad que, al mismo tiempo, presenta una idea de “superación” de la modernidad, que continúa perpetuando la lógica de progreso del pensamiento occidental. Sin embargo, la ruptura no aparece únicamente en la aparición de la novedad sino, según Vattimo (1986), de la disolución de la categoría de lo nuevo como un estado diferente de la historia, que ya no argumenta si es más avanzado o más retrasado en términos de valor -mejor o peor-; se acepta la disolución de los márgenes de la novedad y de los caminos del progreso. Se abre entonces la multiplicidad de

caminos, el desmoronamiento de las verdades, la ruptura de la linealidad del desarrollo. Es a lo que Vattimo llama “el fin de la historia”, el fin de una historia lineal, el fin de la historicidad. La idea de historia para Claude Lévi-Strauss (1997) no es aquello que los hombres han hecho sino lo que hacen los historiadores. La realidad es ininteligible y amorfa, la verdad no es objetiva, aquel que cuenta la historia le otorga inteligibilidad a los hechos que considera significativos, que construyen un discurso desde la abstracción. Una historia total es inabarcable, supondría la multitud de voces individuales víctimas de la experiencia de la realidad propia y la complejidad imposible de volcar en un relato. Para Lévi-Strauss la historia no es más que una yuxtaposición de algunas historias locales en un fondo vacío, la naturaleza diacrónica de la historia obliga a interpretar desde la propia cosmovisión de época sincrónica en la que está envuelto, una reconstrucción de la verdad ordenadora de los datos.

En lo que entendemos como modernidad, en el ámbito del arte, el artista es legitimado por el genio creador, el culto a lo nuevo y la originalidad. A diferencia con épocas anteriores -anteriores al Renacimiento, época en la cual se instaura esta idea en Occidente- donde el artista imitador de modelos era un aspecto fundamental de su hacer. Lo “nuevo” se vincula con el progreso y tendrá más valor lo más “avanzado”, es decir, lo más novedoso. Para Vattimo (2000), esta modernidad deja de existir en cuanto desaparece la posibilidad de hablar de la historia como una entidad unitaria, y que las formas de historia unitaria poseen un carácter ideológico en sus representaciones. Una aproximación similar al concepto de historia propone Walter Benjamin (2021), en 1940, la cual es concebida como un decurso unitario es una representación del pasado construida por los grupos y las clases sociales dominantes. Podríamos pensar que el pasado es, en definitiva, el relato de los “ganadores”, de las historias que se consideran relevantes para un discurso determinado. La crisis de la idea de progreso implica la idea de que se avanza con un objetivo y una finalidad.

A su vez, la disolución de la ocupación colonial dejó en evidencia al ideal europeo como uno entre muchos otros y, por otro lado, los medios masivos de comunicación han sido elementos de difusión y multiplicación de las cosmovisiones del mundo. A diferencia de las tesis de Adorno y Horkheimer (1987), en *Dialéctica de*

la *Ilustración*, donde alertaban la homogeneización de la *Weltanschauung*⁹ como efecto globalizante. Según Vattimo (2000), en la sociedad de los medios de comunicación se abre camino un ideal de emancipación en la base de la oscilación, la pluralidad y la erosión del “principio de realidad”. Abandonada la idea de una racionalidad central de la historia, el *mundo de la comunicación* ofrece multiplicidad de racionalidades “locales”¹⁰, donde se desatan de la idea de que existe únicamente una forma de humanidad legítima. Vattimo -de acuerdo a Oliveras (2004)- acuñó la expresión *pensiero debole*, en castellano, “pensamiento débil” como un pensamiento contrario a la objetividad que establecía la visión ontológica de occidente. Un pensamiento que va en contra de la idea de que existe un “orden objetivo del ser”. El pensamiento no débil (o metafísico), según Vattimo, sólo puede ser pensamiento de aquellos interesados en mantener el orden establecido y en contraposición se yergue este “pensamiento débil”. El mismo pone en cuestión el orden establecido del mundo, pone en cuestión las verdades universales impuestas por la modernidad, “no es un pensamiento de la debilidad, sino del debilitamiento: el reconocimiento de una línea de disolución en la historia de la ontología”. Pensar en la fragilidad del discurso propuesto de cómo pensamos el *Ser*.

Para Casullo (1999), el paradigma de la modernidad llega a una profunda crisis a partir de la segunda mitad del siglo XX, donde ideas determinantes del proyecto moderno se empiezan a cuestionar. Casullo describe ocho factores que están interrelacionados que confluyen en esta crisis y transición: 1) la *crisis del sistema capitalista* que define como una reformulación del mismo, no como una crisis terminal -como lo conceptualizaba el marxismo-.

A mediados del ‘70 tiene su fin la onda expansiva de un desarrollo sostenido del capitalismo, que se iniciara en la segunda posguerra, y la lenta hegemonía a partir de esta crisis, del capital especulativo financiero por sobre el clásico capital de inversión industrial (Casullo, N. 1999. p. 196).

2) La *crisis del Estado de Bienestar*, el Estado protector e interventor que pierde protagonismo. Ese Estado garante del empleo, de la regulación del mercado y organizador de la fuerza de trabajo entró en crisis en el marco de la crisis global del

⁹ N.A.: término proveniente del idioma alemán y se puede traducir como “forma de concebir el mundo, la realidad, la vida”, “cosmovisión” y “concepción e interpretación del mundo”.

¹⁰ Vattimo se refiere, por ejemplo, en sus palabras a “minorías étnicas, sexuales, religiosas, culturales o estéticas (como los *punk*)”

capitalismo. 3) La *crisis del proyecto ideológico y político alternativo* al sistema capitalista, la disolución de la Unión de Repúblicas Soviéticas Socialistas y la incapacidad de los proyectos de izquierda a hacer frente al sistema y la disolución utópica de sus ideales. 4) La *crisis de los sujetos sociales históricos*, la clase obrera y la burguesía marcados por la desagregación y pérdida de identidad, “una pérdida del poder sindical y político [...] el sujeto social obrero permitía la utopía de un cambio socialista, hoy ha perdido el noventa por ciento de su protagonismo político” (p. 197)¹¹. 5) La *crisis de la sociedad del trabajo*, el modelo sociocultural paradigmático de una sociedad en “pleno empleo”, atravesado por la idea del Estado de bienestar, “a partir de variantes tecnológicas, [...] recambio productivo, está en discusión esta centralidad cultural de la sociedad posible de ser leída como sociedad del trabajo” (p. 198), como el pensamiento marxista planteaba, por ejemplo. 6) La *crisis de la forma tradicional del partido político*, la poca claridad en la distinción política e ideológica, la imposibilidad de diferenciarse “política e ideológicamente entre sí frente a un estado de la crisis que hace que cualquier partido político aparezca asumiendo el Estado y cumpliendo el mismo programa, sin casi diferencias” (p. 198). 7) El *advenimiento de un tiempo cultural basado en los avances tecnológicos* desaforados, se produce una ruptura de las lógicas productivas, “esta reconversión [...] produce mutaciones en la escena, frente a las cuales las políticas [...] no encuentran todavía respuesta” (p. 199). 8) La *instrumentación cultural*, la cultura del consumo como elemento que atraviesa casi todos los aspectos de la vida. El consumo como aspecto identitario de “microculturas”, desde este punto de vista Casullo, más alineado con las ideas de la Escuela Crítica, plantea que “están manejadas [dichas microculturas] en términos de poderes tecnoculturales de alcances mundiales, globalizantes, homogeneizantes”.

Si bien los autores proponen aspectos en común por un lado y ciertas diferencias por otro, es claro que los modelos de representación y conceptualización del mundo cambiaron conviniendo un replanteamiento del paradigma dominante. Una modernidad que se le agotaron las razones, se disipó la ilusión de una verdad absoluta, universal, pensada desde el marco científico-técnico, encerrada en una lógica única. Estas “crisis” dejaron sin efecto las posibles respuestas del paradigma moderno. La “utopía” tan

¹¹ Noventa por ciento respecto a la comparación entre 1954 y 1999 en la Argentina, que se puede estudiar como reflejo del decaimiento global de la identidad de estos sujetos sociales-políticos.

predicada por la modernidad es conflictuada por la “heterotopía”¹²; la desfundamentación del mundo como *un lugar*, que ahora se diluye en *muchos lugares*. A partir de estas ideas, podemos ir conformando un esbozo de marco de este paradigma creativo que involucra a la música y nuestro objeto de estudio, los espacios de expresión escapan del concepto de progreso del arte, lejos de una valoración sobre un supuesto progreso musical, el trap y las músicas de nuestra época construyen multiplicidad de espacios y juega en terrenos heterogéneos, la construcción de experiencias, de vivir la humanidad, diferentes. Sin embargo, esta conceptualización no puede abarcar la totalidad y la complejidad estética y creativa de nuestro objeto de estudio, teorías más cercanas al siglo XXI, sobre todo las relativas a la era del internet, arrojan mayor claridad a ciertos aspectos sobre la creación musical actual.

Otros autores como Fisher (realismo capitalista), David Foster Wallace (*New Sincerity*), críticos y teóricos norteamericanos y europeos como Alan Kirby, Mary Holland, Ihab Hassan, Timotheus Vermeulen, entre otros, sostienen que el término posmodernismo no corresponde al siglo XXI, o bien, se encuentra en decadencia. Aparecen términos como post-posmodernismo, que, en sí mismo, retrata la indefinición y quizá, la evidencia de una continuación de la lógica lineal, ya fracturada y que, por lo tanto, habría que replantear desde otra perspectiva. En lo que parece una discusión infinita por establecer el paradigma actual, podemos decir que el siglo XXI, bajo este “post-posmodernismo” engloba ampliamente categorías estéticas que aparecieron en el contexto de la época, y surgen otros términos como *metamodernismo* (Vermeulen, T.), *digimodernismo* (Kirby, A.), *posmodernismo humanista* (Holland, M.), *performatismo* (Eshelman, R.), *sobremodernidad* (Augé, M), *post-internet* (Olson, M.), *postdigitalismo* (Cascone, K.), entre muchas otras. Nos detendremos en los aspectos más generales de la teoría del *realismo capitalista* de Fisher y así como algunos acercamientos a esta estética del internet y de lo digital en distintos autores.

¹² Según Oliveras (2004) “el concepto de heterotopía hace referencia tanto al hecho de que el arte ingresa en contextos tradicionalmente no asimilados a él (por ejemplo, el espacio urbano o natural) como a su disolución en formas tradicionalmente no artísticas, como pueden serlo la publicidad, la moda o el diseño industrial” (p. 326)

Realismo capitalista y la música

La necesidad de esbozar una idea macro de la sociedad actual, de su modelo económico global y marco ideológico que es el capitalismo y las imbricaciones en el individuo productor de expresiones culturales, en este caso música, nos permite crear una perspectiva amplia sobre el objeto de estudio del presente trabajo. Mark Fisher (2016), escritor y pensador británico, redactó un ensayo (*El realismo capitalista ¿No hay alternativa?*), donde plantea que, luego de realizar una genealogía del capitalismo desde la segunda mitad del siglo XX, el sujeto de esta época no encuentra otra alternativa real de cuestionar al capitalismo, según Fisher (2016), y sólo le queda la impotencia o lidiar con la depresión -angustia- con placeres inmediatos, la inhabilidad para hacer cualquier cosa que no sea perseguir el placer y gratificación inmediatas. Esta última es una característica que se puede evidenciar en la producción de música pop en general, con una mayor presencia en elementos estéticos basados en la cultura del consumo y del entretenimiento posteriores al año 2000, la certeza de que el futuro se ha cerrado y el pasado se repite en formas de nostalgia y *retromania*. La búsqueda de abordar todas las posibilidades que se nos ofrecen, de buscar en el pasado, de forma superficial, sin profundizar en ninguna en particular; o al menos, en una primera instancia eso podríamos inferir (profundizaremos y reflexionaremos sobre este fenómeno en lo observable de los análisis propuestos en el capítulo 5).

Esta naturaleza del individuo podemos relacionarla con el concepto del barroco latinoamericano de Alejo Carpentier (1990)¹³ -profundizaremos en este tema en el apartado 3.1.2.-, la idea de un espíritu “barroco”, o tendencia neobarroca de las estéticas contemporáneas. Para Fisher, la juventud está consciente de que las cosas “están mal” pero a su vez se convencen de que no hay nada que hacer al respecto, una resignación asumida. Sin embargo, el autor insiste en la búsqueda de alternativas al capitalismo en este momento de crisis mundial.

Pero ahora, ¿qué es lo que propone Fisher como categorización de nuestra época? En términos del prologuista Peio Aguirre (2016), en el ensayo *Realismo*

¹³ Conceptos abordados por el escritor cubano en una conferencia dictada en el Ateneo de Caracas, Venezuela, el 22 de mayo de 1975 y recopilado en *Obras completas de Alejo Carpentier. Vol. 13, Ensayos*. (1990)

Capitalista ¿No hay alternativa? de Fisher, menciona lo siguiente, en referencia a la acuñación de este nuevo término:

Realismo capitalista profundiza y actualiza el par posmodernismo/posmodernidad, insuficiente como categorización de época por sus múltiples y contradictorios significados, de la misma forma que el término neoliberalismo tampoco ofrece una categoría sistémica completamente satisfactoria. (p. 9-10)

Fisher explica que la idea de que el capitalismo es el único sistema económico viable está muy difundida, y que, además, es imposible imaginar, siquiera, una alternativa al mismo. Del mismo modo, como consecuencia, el poder del realismo capitalista “deriva parcialmente de la forma en la que el capitalismo subsume y consume todas las historias previas (...) capaz de asignar un valor monetario a todos los objetos culturales” (Fisher, M. 2016, p. 25). Bajo este punto de vista, la historia y la cultura, en el realismo capitalista, se ven reducidos a simples artefactos, ironizados, carentes de otra posibilidad que la de consumirlos como objetos que valen por un “sistema de equivalencia general”, es decir, por dinero. Retomando las ideas sobre Benjamin (2003) y Adorno (2009) sobre el valor de culto como aquellos valores que representan la cosmovisión de determinada cultura y como se le adjudica a un objeto en orden de convertirlo en un fetiche; ahora, en la época de la reproductibilidad técnica, dichos valores de culto han sido reemplazados por valores de exhibición, para Benjamin, las obras alejadas de su *aura*¹⁴, de la representación de su aquí y ahora -de esta representación mágica ritual- pierden valor de culto y este valor de exhibición empieza a tomar importancia. La reproductibilidad de las obras de arte como la fotografía, el cine o la música ponen foco en el valor de exhibición, hay un desarraigo del *aura* con el objeto. En la música, la posibilidad de grabarla y guardarla en discos, cassettes -cualquier objeto que represente lo que contiene- le confirió cierto valor de culto, hay un carácter fetichista en la música, el cual está atado al momento de consumo. El valor de culto se reduce a su valor monetario en el sistema de equivalencia general - como dice Fisher-. Sin embargo, en los últimos años, la digitalización ha permitido que, de nuevo, la música adquiera mayor valor de exhibición, la desaparición progresiva de

¹⁴ Para Benjamin el *aura* es aquello que hace única a cada obra de arte, su autenticidad “el aura está atada a su aquí y ahora”. Cada obra de arte es poseedora de un tiempo y un espacio determinado. La obra de arte, de acuerdo con Benjamin, tiene “su unicidad, es decir, su aura”.

las “cosas” como los CDs, vinilos, objetos de fetichización del capital; la música existe, pero su reproductibilidad es intangible, solo sucede en el tiempo y espacio determinado, y su existencia es en ninguna parte, sino más bien en todas partes, en el internet -servicios de *streaming*, descargas, archivos-. Las denominadas *no-cosas*, de acuerdo a Byung-Chul Han (2021), corresponden a la idea de que las cosas materiales están siendo reemplazadas por información, “es más bien nuestro frenesí de comunicación e información lo que hace que las cosas desaparezcan” (p. 6). Como un retrato del avance digital de nuestro tiempo, Han da cuenta, de forma crítica, de la sobrecarga informativa que supone la digitalización, así como sus consecuencias para nosotros, sujetos de la época, “en lugar de guardar recuerdos, almacenamos inmensas cantidades de datos” (Han, 2021. p. 7). De igual forma, plantea la dualidad de las *cosas* y las *no-cosas*:

El orden terreno, el orden de la tierra, se compone de cosas que adquieren una forma duradera y crean un entorno estable donde habitar [...] El orden terreno está siendo sustituido por el orden digital. Este *desnaturaliza las cosas del mundo informatizándolas* [...] Ya no habitamos la tierra y el cielo, sino Google Earth y la nube [...] Nada es *sólido* y *tangible*. [...] Ahora producimos y consumimos más información que cosas. (p. 8-9)

La música en el mundo de las *no-cosas*, según esta lógica, no establece un entorno estable para habitar, no podemos volver a la unicidad, a la identidad. La información pide nuestra atención permanentemente. Podemos establecer un paralelismo en la exigencia de atención de la que habla también Adorno, como explica Verónica Soria Martínez (2015), a partir de reflexiones sobre el trabajo de Adorno, *Sobre el carácter fetichista de la música y la regresión de la escucha*:

La irreflexión, la falta de atención, es el elemento clave, a través del cual la música desempeña un papel fundamental en ciertos mecanismos de creación de identidad que someten al individuo en un determinado orden social [...] La música es uno de tantos medios (junto con la televisión, el cine, los videojuegos o incluso algunos métodos educativos) que entrenan al individuo en sociedad a adaptarse a la presión de la mayoría y a no pensar. Este entrenamiento se produce en tanto que se ofrecen productos cuyo consumo no requiere ningún esfuerzo o participación, dando una visión de la realidad empaquetada en categorías predispuestas, sin espacio para el cuestionamiento. (p. 58)

La incapacidad general de concentrarse como consecuencia del mundo digital del consumo de entretenimiento supone la idea de un narcotismo a los estímulos rápidos, que sumergen al individuo en una búsqueda por la gratificación *on demand*. Se

forma una narrativa de presentes continuos en el tiempo desconectados entre sí. Han (2021) habla entonces de un fetichismo de la información y los datos. Propone el fin del paradigma de las *cosas*, superada por la información. En la música actual, este paradigma creativo supedita las cosas a las no-cosas, por ejemplo, los micrófonos, guitarras, sintetizadores, computadoras son la base para el procesamiento digital de los sonidos, son elementos tangibles secundarios a la información, existen solo para que nazcan las no-cosas. Han (2021), introduce el concepto de capitalismo de la información como una forma intensificada del capitalismo. “A diferencia del capitalismo industrial, convierte también lo inmaterial en mercancía” (p. 21). Las relaciones afectivas y emocionales de las personas con su entorno son sustituidos por *likes*, se valora el número de reproducciones de tal o cual música. Es la “cultura al servicio de la mercancía (...) la diferencia entre cultura y comercio desaparece a ojos vistas” (p. 22), en correlato con lo que afirma Fisher (2016), “cuando finalmente llega, el capitalismo produce una desacralización en masa de toda cultura” (p. 27).

En cuanto al concepto de posmodernismo (de Fredric Jameson, 1991), Fisher (2016) afirma que sigue siendo discutible debido a la ambigüedad y multiplicidad de sus significados. De igual manera, explica tres motivos por los que prefiere el concepto de realismo capitalista al de posmodernidad. 1) El tiempo: Jameson escribió su tesis sobre posmodernismo en la década de 1980, donde “todavía existían alternativas al capitalismo” (p. 29), aunque se encontrara en colapso, el socialismo existía como alternativa. En este periodo hay una avanzada de la instauración del realismo capitalista con el eslogan de Margaret Thatcher “No hay alternativa” en referencia a otro modelo económico. 2) La relación natural entre modernismo y posmodernismo: “las formas particulares del modernismo resultaban absorbidas y mercantilizadas” (p. 30), y la confrontación dicotómica con la modernidad que recurre a la “diferencia”, la “diversidad” y la “multiplicidad”; para Fisher, el realismo capitalista no presenta esta confrontación con lo moderno, se da por hecho el triunfo sobre las ideas de la modernidad, y se puede volver al mismo como un estilo estético congelado en el tiempo, aislado, y no como un ideal de vida que justifica la existencia. 3) Entre 1960 y 1970 el capitalismo buscaba la forma de absorber las energías externas, actualmente, el autor, afirma que es todo lo contrario, el capitalismo incorporó cualquier cosa externa exitosamente.

Jameson acostumbraba a detallar con horror la forma en que el capitalismo penetraba en cada poro del inconsciente; en la actualidad, el hecho de que el capitalismo haya colonizado la vida onírica de la población se da por sentado con tanta fuerza que ni merece comentario [...] Ahora estamos frente a otro proceso que ya no tiene que ver con la incorporación de materiales que previamente parecían tener potencial subversivo, sino con su *precorporación*, a través del modelado preventivo de los deseos, las aspiraciones y las esperanzas por parte de la cultura capitalista (Fisher, M. 2016. p. 30)

Por ejemplo, las palabras “alternativo”, “independiente” o cualquier otro término que remita a algo externo al establishment son parte de la cultura mainstream; fueron absorbidos, la música popular, la música local de microculturas es *precorporada* por la cultura capitalista, absorbe culturas “cuyos movimientos ya estaban todos anticipados, rastreados, vendidos y comprados de antemano” (p. 31). Los movimientos contraculturales alimentan al realismo capitalista. Según Žižek (1992), la ideología capitalista presupone que podemos seguir participando en el intercambio capitalista siempre y cuando consideremos al capitalismo como algo negativo en una actitud subjetiva interna. “[...] podemos fetichizar el dinero en nuestras acciones únicamente porque ya hemos tomado una distancia irónica con respecto a él en nuestras mentes” (Fisher, 2016. p. 37).

Las consecuencias de este realismo capitalista, siguiendo a Fisher (2016), se reflejan sintomáticamente en la salud mental de la juventud actual, los problemas mentales en el capitalismo tardío se tratan como elementos aislados, desequilibrios químicos propios del individuo y su contexto intrafamiliar, dejando por fuera cualquier consecuencia relacionada al funcionamiento del sistema. No contempla la construcción política e ideológica de la condición mental en la que está sumergido el sujeto, sino que es naturalizado, como si fuese un fenómeno eventual como el clima. La depresión se explica por una baja producción de serotonina a nivel neuroquímico, sin embargo, la ausencia de explicación del por qué el individuo tiene bajos niveles de serotonina implica una explicación social y política que no favorece al capitalismo como realidad inalterable. Fisher (2016) fue profesor de instituciones terciarias en el Reino Unido, lo cual le permitió un contacto directo con estudiantes jóvenes y la posibilidad de analizar lo que él caracterizó como “hedonia depresiva” en sus estudiantes. A diferencia de la anhedonia característica de la depresión, esta hedonia depresiva se diferencia “tanto por la incapacidad para sentir placer como por la incapacidad para hacer cualquier cosa que

no sea buscar placer” (p. 50). En este sentido, el universo trap, está inmerso en la búsqueda inmediata de placer, tanto en sus letras sobre el consumo –consumo en términos generales, de drogas, cosas, autos, y todo lo que pueda comprar e incorporar- como en su hacer musical. Precisamente de esta “psicodelia” a la cual refiere Mackintosh (2021), esta “manifestación del alma” a través de la exploración de los sentidos y su expresión en sonidos suprahumanos. El *mumble rap*, rap balbuceado, conforma parte de este universo trap, la utilización de correctores de *pitch* y narcóticos opioides como la codeína al momento de grabar música caracterizan este estilo de rap. El *mumble rap* no solo relata la consumición de *lean* y *Xanax*¹⁵, sino que se podría decir que es la expresión figurativa sonora del sedante, el balbuceo de la interpretación producto de la supresión nerviosa y lo “acuoso” del Auto-Tune. El consumo recreativo del analgésico como la expresión de esta hedonía depresiva que describe Fisher (2016). La búsqueda insaciable por el placer que es a su vez la incapacidad de sentirlo. En este sentido, sobre el *mumble rap*, Mackintosh (2021) agrega que “cuando el realismo capitalista es la orden del día, la locura y la irrealidad son las únicas armas para defenderte. Para mí, el consumo de ese tipo de drogas tiene que ver con eso” (p. 152). La realidad es plástica y cambiante, se reconfigura constantemente, nada es conclusivo y, en este sentido, la búsqueda de la certeza en una irrealidad existente -el ciberespacio, por ejemplo- le otorga al sujeto algo a que aferrarse en la aporía propia de la inestabilidad en su realidad. Esta precariedad ontológica que refiere Fisher (2016) implica también al olvido como recurso que se convierte en una estrategia de adaptación. La construcción, destrucción y reconstrucción de las ficciones sociales sugieren una búsqueda frenética de una identidad, fragmentada y desfigurada como el proceso inestable de la experiencia de vida que el sistema parece ofrecer.

Estética post-internet y arte digital

El internet como medio de expansión discursiva, espacio generador de diálogo e ideas y recinto intangible de la música actual -o al menos de las producciones musicales posteriores al 2010 de la música en occidente y sobre todo del denominado

¹⁵ Lean es el nombre de una bebida preparada con jarabe para la tos con codeína y gaseosa de limón como el Sprite, adquiere un color púrpura (Talk Sooner, 2019)
Xanax es el nombre comercial del fármaco familia de las benzodiazepinas: Alprazolam. Posee un efecto ansiolítico depresor del sistema nervioso central (RxList, 2023)

universo trap- delimita el surgimiento de un nuevo campo de intercambio cultural, que atraviesa a todas las esferas sociales directa e indirectamente e interviene en su relación con la realidad. En el presente trabajo trataremos el término post-internet como un marco estético de creación artística en el contexto de la época actual, es decir, del arte resultante de la existencia del internet y que, por tanto, no podría ser sin los cambios tecnológicos que impulsaron cambios paradigmáticos en la producción y consumo, en términos de industria cultural, de bienes culturales. La emergencia de encontrar vías creativas ante el advenimiento de un mundo digitalizado condujo a manifestaciones artísticas que tratan de tematizar los efectos o consecuencias del internet en la sociedad, como en *Internet* (2019) del cantante estadounidense Post Malone, donde directamente la temática de la canción, a nivel literario, conduce a las frustraciones personales del artista con el uso del internet y la cultura de redes sociales, el mismo Post Malone declara, a través de comentarios verificados en Genius-Spotify, sobre su relación con internet y la motivación por crear la canción, ”“cause sometimes the internet is such a shit place. I’m not even on social media anymore, just updating the fans with all the good shit and everything. But, I kind of wanted to separate myself from that”¹⁶ (Post Malone, 2019). Otro tipo de manifestaciones artísticas derivadas a la realidad del internet en la actualidad deviene en el uso de técnicas propias de estas tecnologías, más allá del propio uso de softwares como soporte para la producción artística, técnicas como la emulación de sonidos propios de la intervención del internet en la cotidianidad: los *glitches*¹⁷, el sonido de banda ancha nostálgico de los 2000¹⁸, los “zumbidos” o notificaciones de messenger, entre tantos. Recursos utilizados actualmente, en su mayoría, para recuperar una esencia nostálgica, una estética del recuerdo del pasado y de un futuro no realizado. Por ejemplo, de los *glitches*, algo propio del desarrollo informático, surge el *glitch art*, según Mangia Guerrero, E. (2020), el *glitch art* es un estilo que recicla las fallas técnicas y las convierte en arte. Este recurso ha sido tomado por el llamado *hyperpop*, definido por Dandridge-Lemco, B (2020) como “a highly exaggerated and self-referential genre of pop music strongly rooted in internet culture”, combina la conducta comercializada del punk, lo jactancioso del hip hop y sonidos

¹⁶ Recuperado de <https://genius.com/Post-malone-internet-lyrics> el 30 de mayo de 2023.

¹⁷ En el ámbito de la informática y los videojuegos este término se refiere a un error imprevisto o azaroso que se presenta en alteraciones gráficas o sonoras y afecta la jugabilidad o estabilidad de un programa.

¹⁸ Conexión telefónica *dial-up*, que no permitía utilizar el teléfono y navegar en internet al mismo tiempo. “Este ruidoso proceso se conoce como *handshake* (apretón de manos en inglés) porque era el comienzo de una ‘conversación’ telefónica entre dos módems” (AM 750, 2022).

metálicos; además de beats glitcheados, voces pitched y timbres percutivos relacionados al trap (March, L. 2022), por tanto lo consideramos parte de este “universo trap”. Es un “género”¹⁹ musical que ha tenido auge en los 2020, en artistas como Ashnikko en Reino Unido-Estados Unidos, underaiki en Venezuela, y en Argentina, una artista que analizaremos más adelante, Saramalacara. Esta última, en su Extended Play: USB IDOL, retoma elementos estéticos del ciberespacio de los 2000, con una nostalgia que reconstruye en el presente. Construye una narrativa en la dicotomía tangible/intangible, analógico/digital. Caamaño, C. (2022), en su artículo sobre las dos presentaciones de Saramalacara, en Niceto Club en mayo de 2022, los describe como un “viaje a las profundidades de un show donde lo cute y los glitches sonoros se besan fuerte”, cuenta, además, la anécdota de Sara y su interacción con el público:

Llegada la mitad del show, vino "el momento interactivo", donde sacó de una bolsa hermética un puñado de pendrives que arrojó al público. Los beneficiarios hablaron en redes luego, heridas de guerra mediante, sobre lo que hay dentro: adelantos de nuevos temas y remix de otros.

El panorama es, entonces, de un recital en vivo de música digital, donde la artista arroja algo intangible, como lo es la información, en hardware -los pendrives- que funcionan como memorabilia: la confrontación del pasado y el futuro en una construcción del presente continuo. Ahora bien, el punto central de esta confrontación es la pérdida de la música como objeto, como bien tangible el cual al momento de compra se representa en un disco, CD, cassette, e incluso, pendrive. En la era digital compramos a través de internet y aquello que compramos nos pertenece cada vez menos. A principios de los 2000 se empezaron a popularizar servicios de archivos compartidos, con Napster como pionera, que permitía a los usuarios descargar y compartir música pasando por encima de los derechos de autor, es decir pirateando, sitios como Kazaa, LimeWire, Ares y The Pirate Bay obligaron a la industria del disco a replantear el modelo de negocios. Luego, 2003, Apple surgió como la primera en compañía en crear exitosamente un servicio web de venta y distribución de música legal a través de iTunes Music Store. A finales de 2013 las ventas de música en soporte físico medidas en unidades habían caído, luego de un crecimiento constante por más de 30

¹⁹ La diferenciación y categorización de estas variantes implica una dificultad por los criterios de demarcación que distintos teóricos plantean, debido a ello preferimos señalar que se trata de algo distinto en términos generales sin determinar si es un género, subgénero, estilo o cualquier otro tipo de categorización. El uso de las comillas corresponde a eso.

años, para regresar a las cifras relativamente bajas de principios de 1970 (Wikström, P., 2014). La innovación digital agitó a toda la industria, llevando a la música como objeto a la obsolescencia, donde incluso, actualmente, los distintos modelos para capitalizar la música cambian día a día. El proceso de innovación digital y su correlato con los cambios en la vida de las personas avanzan a una velocidad donde la industria y, sobre todo, los artistas están siempre un paso atrás, tratando de adecuarse y descubrir el nuevo espacio a explotar antes que los demás. El oyente, por su parte, es cada vez menos dueño de lo que compra, los servicios de streaming como Spotify ofrecen escuchar música de su catálogo, pero el usuario no es siquiera dueño de los archivos, no le pertenece ni la copia intangible de información.

Otros términos como postdigital surgen de la digitalización como una realidad cotidiana donde la vida no puede pensarse fuera de este marco. Es una condición posterior a la ruptura de la revolución digital en los 90 y de su expansión debido a las *World Wide Web* (Llamas Ubieto, M. 2014). La distancia entre lo analógico y digital se ha desdibujado, la realidad actual no se puede comprender como algo independiente de lo digital, está atravesada por ello, por tanto, las prácticas culturales, como la música, responden a esta condición.

En comparación con la era digital [donde había una distinción clara entre lo analógico y lo digital], aparecen nuevas formas de relacionarse con lo predigital, con lo analógico y con lo digital, o nuevos hibridismos e imbricaciones entre lo analógico y lo digital, las cuales son a veces indisociables. (Llamas Ubieto, M. 2014. p. 2)

Lo analógico-digital es una práctica unida, inseparable, lo postdigital implica reconocer otra forma en que lo digital entra en la vida de formas sin precedentes, es la continuación de lo digital, pero de una manera distinta más allá de lo digital. Según Cramer, F. (2014) el post en postdigital no sigue la lógica de periodización o de progreso lineal ni de oposición dialéctica sino a una condición continua de lo digital, entendido como procesos de información relativos a aparatos electrónicos computacionales (Llamas Ubieto, M. 2018). Al acostumbrarnos a lo digital su convulsiva revolución termina y se vuelve imperceptible, se naturaliza (Negroponte, N. 1998). Esto implica que, en lo postdigital, incluso el uso exclusivo de elementos análogos sugiere a su vez un rechazo a lo digital, son una reacción al mismo por tanto inherentes. En la música no hay una realidad externa a lo digital, todo está atravesado por ello por más tradicional que se presente; en otras sociedades o comunidades donde

lo digital no forma parte de la cotidianidad el acercamiento a esas músicas o expresiones culturales hacia nosotros y la relación que establezcamos necesariamente va a ser atravesada por lo digital. La reconfiguración de lo analógico en la postdigitalización propone un regreso a las realidades pasadas utilizando las nuevas tecnologías, la cultura del remix (Ferguson, K. 2010), la retromanía (Reynolds, S. 2012), la hauntología (Fisher, M. 2018), son aproximaciones que darían cuenta de esta hibridación análogo-digital en la búsqueda del pasado para representar esta nueva realidad.

Estos términos que buscan explicar las condiciones de la realidad en un momento determinado son frecuentemente discutidos en el ámbito del arte y estudios sobre el mismo. Postdigital y post-internet aparecen como términos para explicar cierto modo de hacer y concebir manifestaciones artísticas. En 2006 el término post-internet, fue acuñado por la artista Marisa Olson para referirse a un arte que se centra en el impacto de internet en la cultura y sociedad (Llamas Ubieto, M. 2018), a su vez refiere a obras que surgen del hecho de navegar por internet y extraer referencias del mismo, es decir una producción post-navegación (Martín Prada, J. 2017). El universo trap se nutre de esta navegación continua, esta música no sería sin esa condición de conectividad ubicua y permanente, el internet no es una novedad, la digitalización está naturalizada; la referenciación, la piratería, el *sampling* no son tratados como aspectos negativos en la música²⁰, sino que son parte de su construcción identitaria y justifican su discurso. En una entrevista realizada por Filo News a Ca7riel (2020), este menciona como el trap para él representa una estética del sonido y que más allá de eso conviven en él referencias de otras músicas alejadas estéticamente del trap pero que incorpora en su construcción discursiva:

Yo tenía unos cassettes en mi casa que me dio mi hermano que era uno de Megadeth y le daba vuelta y era de Pantera. Una profesora mía me había dado uno de María Elena Walsch. Entonces Pantera y María Elena Walsch, había algo ahí que no va. Entonces una prima mía que me dio uno de Bandana, entonces ahí tengo el Pop. Y mi madre que escucha a Sabina y a Serrat. De todos lados, un guiso con muchos sabores [...] En esa época yo escuchaba metal como escuchaba Serú Girán, pero no me quedaba muy bien Serú Girán a mí, yo sentía eso. Plena estética [...] hay gente que le queda bien, se la cree siendo “trapero”.

²⁰ Es recurrente que en ciertas discusiones en internet se acuse a artistas de “robo” o “apropiación ilegal” desde un punto de vista de demérito y desprestigio. Sin embargo, este nuevo paradigma creativo va más allá y asume como un hecho que se tomen elementos lejanos para construir discursos propios. En este artículo de Mohorte, A. (2018), se trata la controversia de Rosalía y las acusaciones de apropiación: <https://www.xataka.com/magnet/rosali-apropiacion-que-se-acusa-malamente-robar-cultura-gitana-andaluza> dando cuenta de la discusión que existe en esta transición postdigital.

Así, en temas como *Terrible Kiko* (2018)²¹ incluye en la introducción un *sample* de Serú Girán²² o en *MUY BIEN* (2021)²³ uno de The Beatles junto con Virus²⁴. Son motivo de construcción discursiva, de definir una identidad heterogénea en una estética particular. El sampleo no es una técnica esencialmente del post-internet, ya se usaba en el hip hop en sus comienzos, sin embargo, lo digital facilita aún más la búsqueda y utilización de recursos externos de otras producciones, el trabajo de posproducción es el elemento central del post internet. Podría decirse, además, que la referenciación establece una distinción dentro del campo social (profundizaremos más adelante en el punto 3.1.3) Existe un placer en el reconocimiento y en la repetición de lo conocido; Ca7riel (2023), en otra entrevista realizada por Vorterix, comenta: “entonces, la nueva falopa, es eso, el consumismo, uno lo que consume ahora es esa nueva falopa, la repetición”. Esta incorporación de elementos heterogéneos intenta abarcar a través de referencias lo que el artista siente que le pertenece, explícitamente lo introduce en sus canciones en un borramiento de las dicotomías analógico-digital y pasado-presente y, posiblemente, una mirada al futuro en la permanencia ubicua de la nube de información compartida y almacenada sin fecha de caducidad visible. Lo que compartimos en línea es lo que existe de nosotros y trasciende nuestra propia existencia, la vida de un libro, un disco de vinilo, una persona o cualquier materialidad se presupone finita, pero la vida de lo digital no se sabe. La producción artística trabaja sobre otras producciones, es un trabajo de posproducción (Bourriaud, N. 2007), se diluyen lo físico y digital.

El término post-internet que referimos en el presente trabajo refiere a esta disolución entre lo físico y lo digital, algunos autores, como sugiere Llamas Ubieto (2018), hacen una distinción en el cual post-internet se refiere a aquellas cuestiones que se relacionan únicamente con el cambio en torno a internet y post-digital como un término más amplio que remite a los cambios culturales derivados por la tecnología digital en general. Usaremos el término post-internet donde se incluirá también a los cambios culturales provocados por la tecnología digital que son inseparablemente parte de internet y del mundo conectado continua y permanentemente. Cabe aclarar, como

²¹ <https://open.spotify.com/track/2m2nMhluwAmEOhMHDx19TA>

²² Samplea *La Grasa de las Capitales* (1979) de Serú Girán (<https://open.spotify.com/track/13dtguSlp2rssEcyxUyZVC?si=49f17061d2b04c50>)

²³ <https://open.spotify.com/track/1YwhDXIFRKSJX9BqKnuGiE>

²⁴ Samplea *Lucy In The Sky With Diamonds* (1967) de The Beatles (<https://open.spotify.com/track/25yQPHgC35WNnnOUqFhgVR>) y *Luna de Miel en la Mano* (1985) de Virus (<https://open.spotify.com/track/1qWLCuCnNcQVVzJm4pu7Zv>)

mencionamos anteriormente, que el prefijo *post*, lejos de ser una categorización temporal, de progreso lineal o de oposición dialéctica, nos permite, como describe Llamas Ubieto (2018), “englobar fenómenos y manifestaciones culturales, mediales y artísticas que responden a una misma condición marcada por [...] lo digital, una vez que ha dejado de ser nuevo” (p. 6). Aunque cae en una generalidad quizás excesiva, establecemos una condición que no era posible antes del siglo XXI y que, por tanto, las manifestaciones culturales que estudiamos están atravesadas por este entramado esencialmente cotidiano, ubicuo y permanente de la conectividad digital tan naturalizada que, estableciendo una analogía con la frase atribuida tanto a Jameson como a Žižek²⁵: es más fácil imaginar el fin del mundo que el fin del capitalismo; en este sentido, podríamos decir que es más fácil imaginar el fin del mundo que el fin del internet y lo digital. Ambas analogías están íntimamente relacionadas, aunque la primera refiere a un modelo político y económico que pretende mostrarse como una realidad inevitable y el segundo, a pesar de ser consecuencia del primero, puede seguir existiendo si, efectivamente en algún momento, el capitalismo llegara a un fin o desembocara en una alternativa, como plantea Fisher.

3.1.2. Nuestro lugar: el sujeto latinoamericano

La complejidad del sujeto latinoamericano

Las descripciones planteadas anteriormente, como un esfuerzo por intentar retratar aspectos de nuestra época contemporánea, son articulaciones realizadas a partir de la experiencia de occidente, sobre todo desde una mirada de Estados Unidos y Europa. Si bien el mundo hiperconectado de internet ha fraguado en el rompimiento de las fronteras físicas, desdibujando la división del mundo tradicional, existen aspectos de la realidad histórico-social que atraviesan y condicionan la experiencia del individuo digital; en nuestro caso el sujeto latinoamericano. El arte de Latinoamérica, un arte de origen mestizo, puede ser abordado por un concepto, tan amplio como diverso, pero que contiene esencialmente una similitud con la realidad post-internet; se trata pues, de lo barroco, en términos de Alejo Carpentier (1990), “es algo múltiple [lo barroco],

²⁵ Fisher, M. (2016) menciona esta aclaración en la página 22 de su libro *Realismo Capitalista ¿No hay alternativa?*

diverso, enorme” (p. 104). Lejos de tratarse de un estilo o de una caracterización de una época del arte europeo de los siglos XVII-XVIII, frecuentemente retratado y definido con adjetivos peyorativos -extravagante, de mal gusto, exagerado-, Carpentier afirma que se trata de una suerte de pulsión creadora que vuelve de forma cíclica en toda la historia del arte, que no es sinónimo de decadencia sino más bien de un momento de gran riqueza de las manifestaciones artísticas. El barroquismo es una constante humana en la creación, que rompe con los paradigmas dominantes y llega a enriquecer en su inventiva provocadora. Lo barroco es entonces constante humana, no circunscripto a una corriente europea y que se puede encontrar en todos los tiempos y en todos lugares. La creatividad, bajo estos términos, en su forma de innovación y ruptura cuando alcanza gran riqueza en sus manifestaciones -cargadas por la historia y producciones artísticas pretéritas-, es entonces necesariamente barroca. En la música contemporánea, y en este sentido, en nuestro objeto de estudio esta pulsión barroca se puede advertir en la hipervinculación hecha sonido, es decir, se transporta la idea del hipervínculo a los sonidos: un elemento que hace referencia a otro. Esta característica de un espíritu barroco que llena el espacio vacío en puntos llenos de significación que rompe con los límites de la obra es advertida por Carpentier, A. (1990) en el caso de la literatura:

Marcel Proust nos da uno de los momentos de la prosa barroca universal, prosa en la cual se intercalan unos “entre paréntesis” que son otras tantas células proliferantes, frases metidas en la frase, que tienen una vida propia y que a veces enlazan con otros “entre paréntesis” que son otros elementos proliferantes. (p. 110)

En el universo trap el *horror vacui* se presenta hasta en los sonidos más minimalistas, porque en sí mismos refieren a una realidad inmensa que los supera, que es fuente de su inventiva y refiere a un uso intencionado, aunque se trate de un *sample*. Lo barroco es manifestación cuando hay transformación, mutación e innovación (Carpentier, A. 1990), se proyecta hacia adelante y se presenta cuando hay un cambio de paradigma. Ahora, haciendo una genealogía de América, un continente simbiótico, mutante, mestizo, Carpentier afirma que se trata de un continente barroco desde siempre: desde las cosmogonías americanas precolombinas hasta la poscolonialidad de hoy.

Toda simbiosis, todo mestizaje, engendra un barroquismo. El barroquismo americano, se acrece con la criolledad, con el sentido del criollo, con la

conciencia que cobra el hombre americano, sea hijo de blanco venido de Europa, sea hijo de negro africano, sea hijo de indio nacido en el continente [...] la conciencia de ser otra cosa, de ser una cosa nueva, de ser una simbiosis, de ser un criollo; el espíritu criollo de por sí es un espíritu barroco. (Carpentier, A. 1990, p. 112)

En este sentido, estaríamos posicionando al sujeto latinoamericano en un barroquismo ontológico, que a su vez en el papel de creador manifiesta este espíritu y, al tratarse de un arte necesariamente de ruptura y de formas de innovación como el que hemos descrito como objeto de estudio, estaríamos hablando de una complejidad histórica que atraviesa a la obra por la cualidad ontológica del creador. Este cambio de paradigma creativo propone, haciendo una analogía con el lenguaje verbal, un nuevo vocabulario coherente a esta nueva óptica, el universo trap en Argentina implica, en sus modos de producción, la propuesta de nuevas formas de expresión que brotan de, por un lado, la realidad digital -o realismo digital- y, por otro, de la complejidad del barroquismo particular latinoamericano; lo cual sugiere que la caracterización de este paradigma creativo está sujeto esencialmente a estas cualidades que hacen que el sujeto creador esté en permanente búsqueda de formas fuera de los límites, una ruptura constante de las realidades individuales. Las pulsiones del sujeto latinoamericano son enrevesadas y complejas en la relación con su entorno como consecuencia de la convergencia de realidades dispares, la naturaleza americana es indómita (Carpentier, A. 1990).

Para llegar a esta noción del sujeto latinoamericano contemporáneo suponemos entender las transformaciones mediante los procesos sociales e ideológicos a través de su historia, haciendo énfasis en el encuentro entre las culturas europeas y amerindias y el proceso de conquista y colonización (Quispe-Agnoli, R. 2003); es decir la confrontación entre el yo y el otro, la identidad y la alteridad y su eventual sincretismo. Haciendo una breve genealogía de la conformación de este sujeto, siguiendo a Quispe-Agnoli, R. (2003), se observa, en el canon de las letras coloniales hispanoamericanas, la reproducción de la visión del yo imperial y eurocéntrico, la producción dominada por la cosmovisión eurocéntrica, que, según la autora, aún condiciona cierta parte de la producción cultural de este sujeto latinoamericano como proceso de conformación de su identidad. La relación intercultural que establecieron los colonizadores fue a través, naturalmente, de su propia percepción del mundo, es decir que se adjudicaron a este “nuevo mundo” ideas del “viejo mundo”.

Colón no “descubre” sino verifica, confirma el bagaje de ideas preconcebidas que lleva consigo en sus expediciones hacia el oeste [...] Uno de los primeros problemas con los que se enfrenta Colón [...] es explicar la presencia de habitantes de estas tierras cuya descripción no encaja con las gentes del Gran Kan. Una vez que Colón identifica a los amerindios con el modelo imaginario medieval que llevaba (i.e. “bárbaros”), les adjudica su función mercantil: esclavos. (Quispe-Agnoli, R. 2003)

Este encuentro se traduce en una superposición de realidades, en un proceso de comparación de lo conocido-preconcebido con lo nuevo, en este caso la visión eurocéntrica, la lógica occidental del pensamiento²⁶ y la mirada imperialista de expansión del siglo XVI. Posteriormente, años después, el sujeto colonizado es el que asume la producción de discurso, es decir que hay un cambio de la posición activa de la producción discursiva, cuentan su propia historia de la conquista desde la perspectiva del sujeto colonizado.

Este sujeto colonial que es productor de discursos nativos, y por lo tanto prohibidos en el nuevo régimen, se asocia con prácticas paganas y supersticiosas que contradicen los principios del cristianismo [...] para este autor [Felipe Guamán Poma de Ayala] la fuente andina es sabia y cristiana, no pagana. (Quispe-Agnoli, R. 2003)

Se da inicio, entonces, a un proceso de integración de la cosmovisión europea, en este caso de la evangelización, en la producción discursiva del sujeto colonizado, que pone al colonizador como un otro pero habiendo incluido parte de su visión para explicar su propia historia, donde el catolicismo de las Indias no se trató de un simple trasplante del español, todas sus manifestaciones ceremoniales y supersticiosas se tiñeron de la herencia de las otras dos culturas -la indígena y la negra- (Uslar Pietri, A. 1996). De igual manera como el español, el colonizador, no fue el mismo que cuando llegó, desde la península se hacían las distinciones de español indiano, pirulero, criollo, refiriéndose al hijo de español nacido en América, españoles que por efecto del mestizaje ya no eran “tan españoles”. Como se puede observar en la concepción cosmogónica de los *Comentarios Reales* del Inca Garcilaso, escritor representativo del mestizaje cultural y literario americano (Navarrete Orta, L. 1991). Según Quispe-Agnoli (2003) este proceso del yo-otro, de pérdida del poder y adquisición del saber resulta en la incorporación de alteridad e identidad donde las fronteras del yo y el otro

²⁶ Ideas de progreso lineal y desarrollo del ser humano generan para los colonos la noción de los nativos como hombres primitivos, bárbaros, los cuales no han llegado a un estadio de civilización tan “avanzada” como ellos, supuestos bajo su lógica. Es decir, son considerados seres inferiores.

se desdibujan, las diferencias del colonizador y colonizado se disipan. Se integra lo otro como parte de la realidad del pensamiento cultural, se plantea una fusión entre identidad y alteridad, la conformación del sujeto latinoamericano contemporáneo involucra la complejidad de lo amerindio y lo europeo, de la fragmentación identitaria particular de la historia de enfrentamiento de cada pueblo indígena. Esta fusión compleja no es otra cosa sino aquello que refiere Carpentier (1990) como el barroquismo americano.

Caben destacar posibles interrogantes que surgen a partir de este sincretismo cultural que incluso al día de hoy nos interpela, cuestiones como ¿de qué manera se reflejan los intercambios culturales que hace posible, de forma inédita, la realidad post-internet? Es decir, si el encuentro entre culturas hace más de quinientos años supuso la transformación cosmogónica a una nueva entidad socio-cultural, cambios que siguen sucediendo y que, como sujetos latinoamericanos, nos atañe constantemente, entonces, qué tipo de transformaciones nos espera en una realidad donde la comunicación global instantánea²⁷ es un hecho sin precedentes y donde cada vez más se rompen los límites de las barreras físicas para encontrarnos con la alteridad, donde necesariamente, como sujetos ciberespaciales, nos enfrentamos permanentemente con diversas culturas, ¿cómo es o será esa nueva entidad fruto del “mestizaje” digital?, y ¿cómo se representa este barroquismo en las manifestaciones artísticas producto de esta realidad?

3.1.3. Nuestro hacer: la distinción, el gusto musical y la economía del tiempo

Elección de sonidos como forma de establecer una posición dentro de la estructura social

La distinción en el mundo digital se hace manifiesto tanto en los consumidores de música como en los creadores de música. Los primeros, al compartir en blogs música “rara” que forma parte de su colección analógica se forma una especie de, lo que Reynolds (2012) llama, “generosidad competitiva y demostración de lo cool y esotérico que es el gusto de uno” (p. 137). Se forma una distinción a partir del gusto, y el compartir ese gusto los posiciona dentro de los conocedores de música como líderes

²⁷ Y “democratizada” si se quiere, aunque tomando con cuidado este término que pudiera invisibilizar otras realidades.

que amasan conocimiento musical sobre determinado objeto, poseedores de capital cultural. Por consiguiente, los creadores de música se posicionan también como poseedores de este capital cultural de igual forma incluyendo referencias, citas o *samples* dentro de sus composiciones, en las cuales, el oyente conocedor reconocerá dichas apropiaciones y convendrá al artista como una figura de culto que habla con determinado acervo cultural; es decir, esa selección de referencias no es azarosa sino que corresponde a una construcción del discurso musical y del gusto musical para establecer una distinción entre algunos y cercanía entre otros. En el marco del capitalismo el dinero es el producto del tiempo de trabajo vendido, los recursos limitados nos obligan a tener que tomar decisiones, el costo de oportunidad de la economía de la escasez, elegir entre comprar un disco o un libro, por ejemplo. En este sentido, la música en formato analógico, con un costo más elevado para el consumo, encaja para Reynolds (2012) con una cultura musical organizada alrededor a la identificación partidaria, es decir, al tener que elegir entre un disco u otro, en una decisión equivalente a dinero, equivalente a tiempo de vida, se forma una decisión cargada de sentido que muchas veces obligaba a tomar partido por un tipo de música u otro, estableciendo una distinción a partir del gusto musical que justificara el gasto de tiempo de vida que representaba un disco comprado. En el post-internet estas posiciones partidarias son menos frecuentes, existe un mayor eclecticismo, las elecciones musicales no representan necesariamente las horas invertidas en trabajo equivalentes a dinero para comprar una música u otra, están ahí, en una suscripción a Spotify, todas las músicas, la música liberada de la economía de la escasez, pero sujeta a la economía del tiempo, la decisión de escuchar una cosa u otra en función del tiempo disponible que tenemos. El gusto musical no se sitúa en la profundización de un tipo de música específico, sino en la diversificación y ampliación de las músicas disponibles, lo que implica también cierta superficialidad.

3.2. Creación, música, producción y trap

3.2.1. Creación musical como reflejo de los cambios de las estructuras socioeconómicas

Siguiendo el concepto de realismo capitalista de Mark Fisher (2016), la industria musical fue escenario de los cambios del sistema capitalista. La incorporación de todo lo externo al sistema, o, en términos de Fisher, la *precorporación* de todo lo externo. Así explica, en referencia a la última parte del siglo XX y el advenimiento del hip-hop como fenómeno musical popular:

La muerte de Cobain²⁸ confirmó la derrota y la incorporación final de las ambiciones utópicas y prometeicas del rock en la cultura capitalista. Cuando murió, el rock ya estaba comenzando a ser eclipsado por el hip hop, cuyo éxito global presupone la lógica de la precorporación [...] En buena parte del hip hop, cualquier esperanza “ingenua” en que la cultura joven pueda cambiar algo fue sustituida hace tiempo por una aceptación dura de la versión más brutalmente reduccionista de la “realidad” (Fisher. 2016. p. 32)

Sobre esta versión de “realidad” en el hip hop, Simon Reynolds (1996), explica que, además de un significado sobre la música “auténtica” y no comprometida con la industria, existe otro significado, de la música como reflejo de cierta realidad:

‘Real’ also signifies that the music reflects a ‘reality’ constituted by late capitalist economic instability, institutionalized racism, and increased surveillance and harassment of youth by the police.

Esta acepción primera de lo “real” como confrontación a la industria permitió precisamente la absorción del hip hop en la realidad de la inestabilidad económica. Esa primera autenticidad “real” adquirió, según Fisher (2016), un “alto valor de mercado”.

Por otro lado, desde el punto de vista de la búsqueda de nuevos espacios de trabajo, el posfordismo²⁹, de acuerdo a Fisher (2016), permitió que la vida y el trabajo se vuelvan inseparables, la precariedad laboral y la flexibilidad de los contratos cortos incapacitan al individuo a planificar el futuro. La emancipación del trabajador en relación de dependencia con una empresa, donde su tiempo de vida laboral ronda los 40 años, creó un tiempo laboral con plazos indefinidos e infinitos. La cultura del

²⁸ Líder de la banda de grunge estadounidense Nirvana.

²⁹ Fisher (2016) describe los rasgos de la reestructuración posfordista del capitalismo: la globalización, el desplazamiento de la manufactura por la computarización, la precarización del trabajo y la intensificación de la cultura del consumo. (p. 129)

empresarismo y la autonomía laboral implica la vinculación naturalizada de la vida con el trabajo, “no es sorprendente que sientan ansiedad, depresión o falta de esperanza quienes viven en estas condiciones” (Fisher, 2016, p. 126). Se vierte la responsabilidad del “éxito” al individuo sin tomar en cuenta las condiciones estructurales, políticas e ideológicas en las que está sumergido; se construye la ilusión en la que el individuo es el único culpable de su fracaso. En el universo trap, muchos artistas, que llevan su carrera musical de manera independiente, se expanden a otros rubros, además de la música, para buscar el éxito financiero. Saltan en mercados apoyados por su base de fanáticos, obligados, de alguna manera, a la apertura de alternativas lucrativas debido a la inestabilidad estructural en la que está inmerso el artista. A Ysy A³⁰, en un artículo de La Nación, se le menciona como un joven músico emprendedor, una unión naturalizada de la vida y el trabajo, inseparables. El artículo de Chaves, S. (2020) afirma que:

Ysy A piensa de manera orgánica el arte y los números. Esa mentalidad emprendedora que explotó a los 13 años hoy le permite ver todo el panorama de una música que tracciona millones. “Supe convertirme en un hombre de negocios”, dice sin ningún tipo de culpa. Hoy tiene una marca de ropa propia, edita su material de forma independiente y tiene sus oficinas en Palermo [...] Ahora se acercan Sony, Universal, Warner, pero no estuvieron viendo todo lo que nos costó. No voy a permitir que se lleven ni rédito ni mucho menos plata. Nunca nos dieron pelota y tampoco voy a permitir que nos exploten” [cita a Ysy A].

El músico no puede garantizar a largo plazo su supervivencia y tiene que expandir el mercado de su propia marca. La cultura del emprendedor autónomo, alejado de las corporaciones, es un rasgo frecuente de estos artistas -y en muchos de nosotros, jóvenes-. Reflejo de un estado constante de alerta a las posibles oportunidades lucrativas de las cuales el sujeto es el único responsable de irse a pique: “«El tiempo siempre me gana», dice Alejo [Ysy A] sobre las ansiedades que maneja internamente y la frase parece destinada a hacerse canción” (Chaves, S. 2020). La angustia no es compartida, sino que radica en la descomposición de la colectividad en “nuevas formas de atomización” (Fisher, 2016). Entrado en la coyuntura de la competencia individualista, el artista, naturaliza dentro del terreno ideológico dicha competencia. De igual manera, también se aprecia la condición continua de ansiedad debido a la

³⁰ (T)rapero de la generación de El Quinto Escalón, junto con Duki son pioneros del Trap en la Argentina.

evaluación permanente que realiza el consumidor de estos artistas. Duki, en una entrevista para un canal de YouTube (MoluscoTV, 2022), comenta sobre la presión y el estrés que le genera el lanzamiento de un sencillo; específicamente de la BZRP Music Sessions #50³¹ con el productor Bizarrap, donde explica:

Es como una presión [...] lo fui posponiendo y cada vez las *Sessions* son más grandes [...] a mí me mete presión, la verdad, no lo voy a negar [...] ¿Qué hago? ¿me subo rapeando y rapeo que es lo que me gusta a mí? o, ¿busco hacer una canción? ¿lo llevo para un lado más electrónico? ¿más reggaetón? ¿qué hago, por dónde vamos? [...] la gente empieza a generar tanta expectativa, que uno de repente dice “ché, todo bien, pero yo no puedo cumplir con la expectativa de dos millones de personas”, no puedo, perdón, pero no puedo.

Los sistemas de evaluación permanente engendran un estado de ansiedad constante en lo que Fisher (2016) describe como una de las formas múltiples del estrés posfordista, el mismo se ve representado en la aclaración de Ca7riel sobre la serialización de la música en la entrevista para Filo News (2020), “Trap es hacer cosas en serie tal vez, es algo mucho que tiene el capitalismo, que te hace hacer las ya, ahora y que se terminen rápido, viste, ansiedad y eso”. En este punto, el *prosumer* de Toffler, A. (1980) y las ideas de un consumidor productor, interventor de la producción para satisfacer las demandas de estos oyentes, agregan otra capa a esta presión que menciona Duki. Esta demanda constante a través de internet, el *feedback* positivo y negativo sobre la música al alcance de un dispositivo móvil, incluso a la hora de dormir, donde la vida es el trabajo; el estrés, la ansiedad y la angustia son tan naturales como respirar. El ciberespacio vuelve arcaico la idea del espacio de trabajo, el trabajo no está limitado por el lugar ni el horario, no hay salida (Fisher, 2016), pero al mismo tiempo existe una gratificación por el uso de las tecnologías digitales y la interacción en el ciberespacio, es angustioso pero necesario, gratificante en el instante, pero insatisfactorio en aumento.

³¹ Duki: Bzrp Music Sessions, Vol. 50 <https://open.spotify.com/album/1QUr29IDxeCaCpZOqwyvHW>

3.2.2. Piratería, apropiación, sampleo

La cultura del internet y la facilidad de compartir archivos mp3 fomentó la posibilidad de compartir música a través de servidores piratas *peer to peer* (entre usuarios), como el sistema de Torrents de The Pirate Bay, los primeros de compartición de archivos como Napster, Ares, eMule, Limewire, o los blogs que utilizaban servidores de almacenamiento online como Mediafire o Megaupload. A esta red de blogs especializados en cierto tipo de música específica, frecuentemente difícil de encontrar, se les llamó, según Reynolds, S. (2012), “sharity”, una mezcla entre *share* (compartir), *charity* (caridad) y *rarity* (rareza). Coleccionistas del mundo analógico vuelcan sus preciadas grabaciones al mundo digital para compartir de manera gratuita la narrativa de sus vidas, con la cual otros pueden acceder a la misma y construir la propia. Esta euforia por compartir en línea todo aquello que se muestra exclusivo sigue sucediendo, por ejemplo, en el caso de Saramalacara en un recital en Niceto Club en 2021 donde lanzó a modo de recuerdo unos pendrives con música no editada, exclusiva, para los fans presentes:

Pocas horas tuvieron que pasar para que en Twitter volaran carpetas compartidas sin restricciones para quien guste del tesoro. Es que, aunque Sara no haya dado instrucciones, el altruismo pirata es una bondad nacional y popular y sobre todo transgeneracional. (Caamaño, C. 2022)

La piratería no solo permite compartir archivos sino utilizarlos y modificarlos a placer de los artistas. Anteriormente en el hip-hop ya la técnica de *sampleo* había definido una forma de hacer música a partir de producciones anteriores, la digitalización no hizo más que expandir este fenómeno, es más fácil y más barato conseguir música en internet.

Este *sharity*, se convierte, naturalmente, en una infracción a los derechos de autor, para Reynolds (2012) la palabra “compartir” le otorga un sentido altruista y elevado por encima de la infracción del copyright y sus implicaciones jurídicas. La industria cultural padece de esta compartición ilimitada, y la misma reacciona en nuevos modelos de negocios de reclamo de propiedad intelectual. Ferguson, K. (2012) en su documental *Everything is a Remix*, menciona como la propiedad intelectual es resultado de la economía de mercado y de cómo las ideas se pueden comprar y vender, es además una respuesta a “un capricho de la psicología humana conocida como Loss

Aversion”³², una aversión a las pérdidas, lo que se entiende como una aversión del hombre a perder aquello que siente que le pertenece; por ejemplo, si alguien utiliza nuestras ideas y gana reconocimiento con ellas nos puede parecer injusto, sin embargo, de forma contraria, cuando utilizamos las ideas de alguien más lo justificamos. Esto hace que una conformación de un dominio público universal sea muy complejo, y, por ende, se forman dos modelos de negocio derivados de la explotación de protección de la propiedad intelectual (Ferguson, 2012): los “trolls de samples” que buscan reclamar el uso de samples en canciones y los “trolls de patentes” que son aquellos que adquieren bibliotecas de derechos de propiedad intelectual y buscan obtener beneficio en reclamaciones. La instantaneidad del internet y el intercambio mundial de información pone a la industria del copyright en el plano de la creación musical, artistas tienen que protegerse para usar referencias, citas o *samples*, comprándolos, asesorándose con abogados o camuflando y escondiéndolo, el hacer musical se ve atravesado por esta especie de autocensura de lo disponible en internet, no solo es copia un sample sino modificarlo hasta el punto que sea irreconocible, por ejemplo.

El hip-hop al utilizar *samples*, no solo encontró una manera de abaratar los costos de producción musical, sino que ignorando las implicaciones legales se encontraron con una nueva manera de pensar la música, combinando sonidos para obtener algo totalmente distinto. Jeff Chang en el documental *Copyright Criminals* (2009) afirma que las grabaciones son registro de lo que ha existido y que al ser utilizadas se reinterpreta esa historia del pasado en el presente. La tecnología para samplear cambió la manera en cómo se consume y produce música, donde los consumidores también son productores. La industria del copyright empezó a hacer reclamaciones en canciones de hip-hop cuando se dieron cuenta que había mucho dinero involucrado, dando cuenta que el problema no es utilizar las ideas de otros para recontextualizar y escribir un discurso nuevo, sino que otros ganen dinero. En el mismo documental Matt Black sostiene que un sample es también un referente que evoca un eco cultural, es decir que un sample implica una decisión en la construcción discursiva. Más adelante, en el documental, Tom Silverman explica que los *samples* son capas de arqueología auditiva, de donde se puede excavar para buscar el origen, es decir que

³² Ferguson afirma que se trata de algo intrínseco en el ser humano, de su psique, aunque podríamos pensar que se trata quizá de una consecuencia de la economía de mercado del capitalismo tardío. Lo que nos interesa de esta afirmación es el concepto de Loss Aversion.

también hay un placer en reconocer el origen de los samples para el oyente y el creador de música lo tiene en cuenta a la hora de elegir.

En el post-internet el préstamo sigue siendo una cualidad de la creación musical, la carencia de recursos obliga a artistas a empezar su carrera musical tomando, por ejemplo, *beats* de YouTube, que no son más que pistas instrumentales previamente hechas por productores, las suben a internet y raperos las utilizan para hacer sus canciones. Lo mismo sucedió con Duki en su primera canción *NO VENDO TRAP* (2016) producida por Pa\$ha, un productor francés que prestó su beat para que Duki hiciera una canción, cuando la canción llegó a dos millones de reproducciones en YouTube, algo que costaba mucho para los artistas emergentes en ese momento, Pa\$ha hizo una reclamación por derechos de autor para darle de baja a la canción en la plataforma, Duki (2017) explica en una entrevista³³ como se comunicó con Pa\$ha por internet para usar el beat para su tema, el cual se negó y le pidió un pago de 100 euros el cual Duki no tenía para pagarlo, posteriormente accedió con la condición de que se le otorgarían los derechos completos de la canción, sin embargo al ver que la canción llegaba a los dos millones retuvo el video para obtener rédito económico. Casos como estos son muy recurrentes en una industria donde no solo las grandes corporaciones tienen herramientas de reclamación de derechos sino también pequeños productores que suben su contenido a internet. De igual manera artistas se cuidan de esto formando grupos con productores, donde el productor figura también como artista (como el caso de Duki con Asan, Yesan o Zecca), o donde el mismo artista es el productor (como el caso de Asan que se autoproduce frecuentemente). De igual manera, las primeras herramientas de muchos artistas son la utilización de ese material colgado en internet por falta de recursos económicos, similar a lo que sucedía en el hip-hop en los 80s donde la adquisición de instrumentos musicales no era posible y el disco de vinilo se volvía el instrumento.

Asimismo, el *sample* se convierte en elemento externo a lo musical, refiere muchas veces a sonidos no convencionalmente utilizados en la música, Hank Shocklee (2009) de Public Enemy³⁴ explica que su idea era hacer algo con la música que no sea musical, que el grupo (Public Enemy) funcionase como una cadena de montaje, creando un registro de la realidad, lo que se escucha en la calle se escucha en los discos.

³³ https://www.youtube.com/watch?v=8ob5sFNkzew&t=222s&ab_channel=ElQuintoEscal%C3%B3n

³⁴ Recuperado de Copyright Criminals (2009) del realizador Benjamin Franzen.

Utilizando, por ejemplo, discursos de Malcolm X y The Black Panthers, construyen un discurso ideológico en lo musical.

Ideas como la inexistencia de música completamente original donde los mejores músicos son aquellos que copian aparecen en *Copyright Criminals* de Franzen, B. (2009), cualquier melodía es préstamo. En el post-internet no solo se asume que todo es un préstamo, sino que la referenciación es motivo de una especie de orgullo formado a partir del gusto musical en las inmensas posibilidades que el internet ofrece. Elegir sistemáticamente referencias de producciones pasadas para integrar al discurso musical propio es motivo de orgullo, estableciendo una analogía con los primeros versos de *Un lector* de Borges, J. L. (1969) "Que otros se jacten de las páginas que han escrito; a mí me enorgullecen las que he leído", en este caso puntual, el orgullo por lo que se ha escuchado se imbuye en la creación musical, la jactancia por la referenciación, apropiación, cita, estableciendo una identidad desdibujada en el marco de la infinitud de producciones disponibles. Ca7riel en *Terrible Kiko* (2019) incluye un sample de *La Grasa de las Capitales* (1979) de Serú Girán y explica, en una entrevista que:

Es un guiño a la gente que escucha esa música en la que ve que, si bien está escuchando trap, no todo está perdido. Hay un boludo que escuchó Serú Girán y al que le gusta el trap. Tal vez alguien se siente identificado así. Tengo muchos amigos hippies que están en una fiesta traperera y se sienten incómodos, que dicen que tendría que estar sonando La Máquina de Hacer Pájaros. "¿Cómo no está sonando Yes?". Para ellos la fiesta es eso. Es un guiño para todo el pueblo culto. Culto y oculto. (Ca7riel en una entrevista hecha por Guido Scollo en 2019)

No solo es un guiño a los oyentes, sino que es un guiño hacia él mismo como artista, una manera de distinguirse entre los *trappers*, como uno que escucha Yes, Serú Girán, King Crimson y lo rescata de manera explícita para construir su propio discurso.

3.2.3. Definición y características del trap en Argentina

Los inicios del trap se suelen situar en los años 90, específicamente en la ciudad de Atlanta, Estados Unidos, como un subgénero del hip hop con influencias de la música electrónica (*Electronic Dance Music* o EDM) y el gangsta rap, caracterizado por la oscuridad de sus letras y los arreglos musicales en tonalidades menores, reflejo de la vida callejera, delincuencia, narcotráfico -de hecho el término trap es un *slang* que

refiere al lugar donde los tratos de drogas se realizan-, armas y violencia en el aspecto tímbrico con el uso de sintetizadores, cajas de ritmos, el Roland TR-808 de donde proviene además el particular sub bass kick y los hi hats sintéticos (Raymer, M. 2012) (Friedman, S. 2017). Equipos de bajo costo que se pueden utilizar para crear música sin necesidad de gastar dinero en estudios de grabación profesionales con equipos inaccesibles. Saltaremos hasta la década de los 2010 donde este subgénero alcanzó notoriedad con la exploración vocal del Auto-Tune y, sobre todo, el internet. Sitios como YouTube y SoundCloud permitieron a personas subir a internet sus producciones caseras, de donde salieron artistas de nicho llamados SoundCloud rappers; otros experimentos surgieron como el mumble rap, el frag rap e infinidad de variaciones empezaron a proliferar por el internet, como afirma Raymer, M. (2012):

Trap music has proved itself highly mutable, and there are already an untold number of offshoots and hybrids—including “acid trap,” “trap-ah-ton” (a cross with moombahton, itself a cross between reggaeton and Dutch house music), and, inevitably, “trapstep.”

En este sentido se abrieron espacios en línea como nunca antes donde se compartían libremente producciones que dieron lugar a la exploración tímbrica, un repertorio tímbrico nuevo para el consumidor de música (Mackintosh, K. 2012), lo metalmecánico perdía protagonismo porque ya no era novedoso -los sintetizadores y los *samples*- y se posicionaba lo orgánico -las voces- y su procesamiento digital. El mumble rap, un rap balbuceado, característica estética del consumo de opioides, empieza a proliferar en internet con artistas como Playboi Carti y Lil Gotit, utilizando el Auto-Tune no para corregir la afinación sino al contrario para desestabilizar su propia interpretación y acentuar los sonidos que hacían -sonidos que no eran palabras- (Mackintosh, K. 2012), una expresión humana, una humanidad, solo alcanzada a través de la tecnología digital. Posteriormente el frag rap, rap fragmentado, continúa con la exploración del procesamiento vocal pero explota fuertemente los ad-libs como respuesta a los versos fragmentados, se forman patrones rítmicos atados a las divisiones silábicas, exponentes de este estilo son Migos, a lo cual Mackintosh (2021) hace una asociación con la economía de la información de las redes sociales, la presentación de información fragmentada de rápido consumo, “la diseminación rápida y aleatoria de información recortada” (p. 48), que no permite al individuo concentrarse y profundizar en ningún elemento como síntoma de la falta de atención, como también menciona Fisher, M. (2016), del realismo capitalista.

Entre la variedad de producciones musicales post-2010 de SoundCloud, podemos encontrar producciones con arreglos hiperreverberizados y etéreos como en *White Iverson* (2016) de Post Malone; la propuesta agresiva y saturada de XXXTENTACION de *Look At Me!* (2017) o de sad trap/emo trap en *Jocelyn Flores* (2017) o *Everybody Dies In Their Nightmares* (2017); otra línea de trap depresivo en *Save That Shit* (2017) de Lil Peep, representación de los futuros perdidos y desalentadores.

Al mismo tiempo en Latinoamérica, particularmente en Puerto Rico, surgieron artistas como Bad Bunny, Ozuna, Anuel AA a los que se denominó con la etiqueta de Trap latino o latin trap, mezclando elementos del trap norteamericano con el reggaetón. De esta misma ola aparecen en Argentina artistas como Obiewanshot, Neo Pisteo o Blunted Vato, que empezaban a acercarse a estos sonidos. Posteriormente freestylers como Duki, Paulo Londra o Ysy A empiezan a ganar popularidad acompañados con el surgimiento de los home-studio, la disminución del precio de las tecnologías digitales (Muñoz, S. 2018) y, además, de los espacios públicos donde se organizaban batallas de *freestyle* como el conocido Quinto Escalón en el Parque Rivadavia en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Las grabaciones de las competencias de *freestyle* se viralizaron por internet, las personas esperaban con ansias la salida de temas de Duki o MKS (Vortrix, 2017), por ejemplo. Los *freestylers* populares por sus habilidades demostradas en las competencias aportaban la base de su público y los productores - como Omar Varela y Mykka- sus conocimientos de producción musical para crear singles de trap (Muñoz, S. 2018). Las colaboraciones impulsan aún más la popularidad y la viralización en internet como en el videoclip de *Loca* (2017) de Khea, Duki y Cazzu, el cual logró llamar la atención de Bad Bunny, artista más influyente del trap latino, que participó en un remix de dicha canción (Vallendor, M. 2020), dando a conocer estas primeras incursiones de trap en Argentina al resto de Latinoamérica. Las colaboraciones también se internacionalizan, el productor como protagonista se puede ejemplificar en la consagración de Bizarrap, creador de las BZRP Music Sessions, que aún al día de hoy mantiene la marca de home-studio. Bizarrap en un principio remixeaba batallas de *freestyle* de El Quinto Escalón y remixes de los primeros temas de los *freestylers* como el de “No vendo trap” de Duki. En 2019-2020 hace colaboraciones con Paco Amoroso, Bhavi, Trueno, Dillom, Ca7riel, Nicki Nicole, Alemán de México, Pekeño 77 de Uruguay, Polima Westcoast de Chile, Neutro Shorty

y Big Soto de Venezuela, entre otros. Se había consolidado esta nueva movida del trap como música emergente dentro de internet con una popularidad sin precedentes.

Desde sus comienzos en la Argentina, se trata de una música internacional, de influencia global sobre todo del mundo hispanohablante y estadounidense debido a la difusión que permite el internet, que, además, cabe destacar, sus lanzamientos en un principio eran autogestionados de distribución independiente, sin la mediación de grandes sellos discográficos sino más bien pequeños sellos independientes como Nueva Records o Castillo Records. Además, con influencias de diversos sonidos propios del país como el tango, el rock argentino, la cumbia, el cachengue, como menciona Ysy A para Billboard (2020):

Lo que sí hago es darle el condimento argentino, el toque que estoy buscando [...] En este momento estoy haciendo trap porque me gusta y porque quiero hacerlo pero no estoy en la bolsa de “trap argentino”. Si ves mis catálogos tengo trap, house, cumbia, tango... un montón de cosas, no me quiero ver encasillado en un solo género [...] Quiero remarcar que el no encasillamiento no tiene que ver sólo con la música, viene desde el concepto en sí. Soy un gran trapero pero no soy solo un trapero, dame un tango, un house, una salsa... te lo hago sin problema.

El trap se muestra desde un comienzo en una búsqueda constante de nuevos sonidos, de atrapar e incorporar referencias locales y lejanas, de resignificar sonidos ajenos y del pasado en una lógica individual de la realidad ciberespacial de cada creador de música. El alcance global de la web permite que sonidos atados a regiones y culturas con idiosincrasias particulares de cada lugar se diseminen por el internet y encuentren en las partes más alejadas del planeta personas que lo absorben y resignifican (Mackintosh, K. 2021). Las características tímbricas del trap se han tratado de reducir a *samples* de batería fragorosos, snares y claps estruendosos, hi hats “atresillados”, kicks acompañados con el sub bass del 808, como lo explica el rapero Juicy J del colectivo Three 6 Mafia:

If it's got a hi-hat and the beat is slow, it's like 70 beats per minute, it's a trap beat, It could be on reggae, it could be a pop record, it could be a country record, it's got a snare in it like that, and a kick drum, it's a trap (Bryant, T. 2017)

Pero creemos, como mencionan Mackintosh, K. y Reynolds, S. (2021) que la innovación de esta música no viene de los desgastados *samples* y sintetizadores que ya no son los protagonistas, dicha caracterización reduce el alcance creativo de esta

música, en la cual donde realmente está sucediendo un cambio es en el procesamiento digital de las voces.

“Trap” se viene usando como categoría de género desde hace décadas. Básicamente, se puede usar para describir cualquier tipo de hip-hop aletargado con base en el 808 y tempos menores a 100 bpm [...] Las fronteras del trap siempre fueron algo kitsch; las típicas baterías del 808 y los bajos retumbantes le daban una tosquedad que la hacía sonar como una melodía predeterminada de juguete musical infantil. Pero ahora la música se infló [...] Las interfaces digitales implican desmaterialización y la música post cloud rap, con su impalpabilidad, refleja eso. (Mackintosh, K. 2021. p. 90-91)

El Auto-Tune, como mencionamos anteriormente, es uno de los elementos clave que marcó la diferencia a la hora de nombrar esta nueva música. Mackintosh, K. (2021) afirma que “creíamos que el Auto-Tune era la victoria suprema de la imaginación musical antihumana; la mecanización de la mismísima melodía” (p. 26) pero resultó en voces que alcanzaban alturas y sonidos antes impensables, “las voces autotuneadas son al fin de cuentas literalmente mitad hombre mitad máquina; funcionan e interactúan de manera simbiótica en tiempo real” (p. 26). Las voces autotuneadas no son solo un elemento tímbrico particular del trap sino el punto de partida de manifestaciones musicales consecuentes de la exploración de voces fuera de los límites humanos en el procesamiento digital. A partir de esta idea consideramos al trap como un macrogénero, el “universo trap”, podríamos hablar de un “post-trap” para incluir a todas las manifestaciones musicales que tratamos en el presente trabajo. En este sentido, no utilizamos el prefijo “post” como cualidad de un trap superado en un sentido de desarrollo lineal, ni de oposición dialéctica, nos permite, al igual que con el término post-internet, entender un paradigma de creación musical donde lo digital, los sintetizadores, los samples, los DAWs, los VSTs, el procesamiento digital de voces, la transmutación de sonidos y demás consecuencias del desarrollo digital son una realidad y han dejado de ser algo nuevo, es decir, en los cuales los elementos “característicos” convencionales del trap no son lo que hace al trap ser lo que es, ya que los mismos son prescindibles por ser una obviedad, sino que la hiperhumanidad (Mackintosh, K. 2021) es el concepto que impulsa a las manifestaciones musicales nuevas en un desdibujamiento de las características convencionales.

3.2.4. Nuevo paradigma creativo

El trabajo artístico y su producción pasan al plano de la posproducción. Es un aspecto que ya era una realidad durante el auge del hip-hop, pero que a través de las herramientas digitales e internet se convirtió en una necesidad vincularse con una realidad previamente procesada digitalmente y reprocesada después por el creador de música. Se trata, entonces, de características propias de la cultura digital y el sampleo o referenciación de la realidad de medios digitales para construir un discurso. Y, por otro lado, existe un fenómeno producto del advenimiento de la digitalización, relacionado con los “gurús” de blogs que comparten música, el llamado “sharity”, donde, siguiendo a Reynolds, S. (2012), los *bloggers* comparten música a una velocidad que los visitantes les resulta difícil seguirles el ritmo. Así como se consume en internet de una página a otra, de hipervínculo un hipervínculo, de video a video, canción a canción, en una especie de navegación infinita donde una cosa remite a otra sin parar como un proceso peirceano de semiosis infinita, también el creador de música parece entrar en este fenómeno crónico de la expulsión constante de música nueva, en formato de singles, tratando de no quedarse atrapado en un género o un sonido, como una especie de obsolescencia programada de la música. Zhoupeng Yang (2016) define la obsolescencia programada en términos de intentar “sustituir un producto existente en el mercado por otro más nuevo” (p. 7) Así como softwares tienen un tiempo de vida útil que se renuevan con actualizaciones se podría establecer una analogía al tiempo de vida que la música en la industria cultural, el trap de Duki, por ejemplo, busca en cada lanzamiento una renovación dentro de su sonido, así como lo explica Saramalacara (2021) en una entrevista:

Creo que de a poco lo está haciendo un montón de gente, por ejemplo, toda la movida de Duki, Khea, además de sacar mil remixes, vienen haciendo cosas muy trap, que es muy lo suyo, pero al mismo tiempo le meten un montón de elementos melódicos, giros raros e ingredientes que hacen que se vaya del trap convencional [...] ahora nadie quiere sonar como trap, todos están haciendo cosas más hardcore o nu metal, o se están yendo directamente a algo full reguetón.

Nadie quiere sonar como “trap” porque para los consumidores sería hacer más de lo mismo, así como cada iPhone nuevo incluye y descarta ciertas características, cada lanzamiento de Duki hace lo propio en su sonido. Ca7riel, por ejemplo, en una

entrevista hecha por Scollo, G. (2019) habla de una “vejez musical”, lo explica con una analogía de padres e hijos, “las canciones tan viejas ya son como tener un hijo grande, más curtido. Lo quiero, pero necesito más”³⁵. Al optar por determinadas características estéticas del sonido se tiene que necesariamente abandonar otras, sin embargo, en el post-internet, donde habitan estas producciones abandonadas por los artistas al devenir ciberespacial, se crea otra realidad que excede los límites del individuo. En *El jardín de los senderos que se bifurcan* de Borges (1944) se adelanta esta idea:

En todas las ficciones, cada vez que un hombre se enfrenta con diversas alternativas, opta por una y elimina las otras; en la del casi inextricable Ts’ui Pên, opta -simultáneamente- por todas. *Crea*, así, diversos porvenires, diversos tiempos, que también proliferan y se bifurcan.

Alberto Rojo (2020) advierte de la relación de los escritos de Borges con descubrimientos derivados de la mecánica cuántica de Everett, donde “el universo se ramifica en cada medición cuántica con un componente por cada resultado posible del experimento” (p. 26), el internet ya compone diversos tiempos para cada usuario que se detiene a navegarlo, pero, además, se esboza también una idea para un futuro cercano de un “internet cuántico”³⁶, en donde la informática “ganaría enorme potencia de procesamiento si tuviera la capacidad de estar en múltiples estados, y la capacidad de realizar tareas utilizando de manera simultánea todas las posibles permutaciones” (Banafa, A. 2016). Se trata de extensiones a los límites humanos que las tecnologías ofrecen, y en el campo del arte y la música se ven reflejados estos cambios. Así como Borges casi proféticamente imaginaba los límites de las posibilidades y sus posibles rupturas, la música del post-internet habita la realidad del compositor y luego se bifurca en los diversos porvenires de la navegación ciberespacial.

El hacer musical también está condicionado, muchas veces, a las herramientas que ofrecen las tecnologías para el consumo de la música. Por ejemplo, la lectora de tiempo de las interfaces de escucha y plataformas de *streaming*, donde se muestran los minutos y segundos que han pasado de una canción y los que faltan para que termine. Según Reynolds (2012), esta característica no solo anula la cualidad atemporal de la música, el tiempo musical en términos de Deleuze, sino que provoca una tendencia para

³⁵ <https://silencio.com.ar/entrevistas/en-profundidad/ca7riel-trato-de-ser-real-pero-le-vendo-un-pedazo-de-alma-al-capitalismo-40619/>

³⁶ <https://www.energy.gov/articles/us-department-energy-unveils-blueprint-quantum-internet-launch-future-quantum-internet>

estimular al oyente a pasar a la siguiente canción antes de que termine, en lo que llama una lógica de la freneticidad. Los creadores de música, y la industria, están en muchas ocasiones condicionados por este tipo de fenómenos de consumo musical, y se puede presentar en temas de corta duración, la presentación del estribillo como primera sección, introducciones cortas o inexistentes, y finales cortos o abruptos, “en lugar de ser una experiencia a la que uno se somete, la música se transforma en algo útil” (Reynolds. 2012. p. 149). Los formatos analógicos y las presentaciones en vivo proponen un modo de escucha sostenido y contemplativo, esto sin embargo no quiere decir que la escucha digital sea inválida, sino que propone otra escucha que se ve reflejada en sus condiciones de producción.

La realidad digital propone una perspectiva difusa del futuro que refleja en las producciones musicales, un presente y futuro fragmentados y dispersos, atravesada por la incorporeidad digital. Según Mackintosh, K. (2021):

La nueva música sugiere toda una mitología sónica donde la humanidad se desmaterializa y habita realidades virtuales donde podemos transformarnos eternamente, alternando entre formas de demonios, semidioses, espíritus, duendes atmosféricos, ángeles y apariciones. Representa una hiperhumanidad en ocasiones gloriosa y a menudo horripilante, alcanzable a través de la tecnología digital. (p. 86-87)

Este nuevo paradigma creativo del realismo digital, que trasciende las capacidades humanas, se expresa con la era del Auto-Tune y la psicodelia vocal (Mackintosh, K. 2021), que es reflejo de la dualidad identidad y pérdida el cual desarrollaremos a profundidad en el siguiente apartado.

3.2.5. La nueva industria musical post internet y la identidad musical

Siguiendo las reflexiones que hemos realizado con anterioridad, el cambio de la industria musical tradicional del siglo XX ha sido replanteado obligatoriamente por el advenimiento del internet, la digitalización y su vinculación con la vida de las personas. Según Wikström, P. (2014), la industria musical vive de la creación y explotación de la propiedad intelectual musical, en cuya estructura distingue tres industrias musicales centrales: la discográfica, basada en la grabación de música y distribución a oyentes; las licencias musicales, que conceden licencias a empresas para la explotación de composiciones, letras y arreglos; y, por último, la música en vivo, sustentada en producir y promocionar espectáculos en vivo. Antes del internet, la industria

discográfica era la principal fuente de ingresos, por lo cual los sellos discográficos invertían grandes cantidades de dinero en firmar artistas, permitiendo que los mismos pudieran acceder a financiamiento para sus grabaciones en estudios, contratación de músicos, ingenieros de sonido. En un momento en que los equipos analógicos que poseía un estudio de grabación eran sumamente costosos, donde, además, los músicos con sus instrumentos y los productores e ingenieros cobraban por su experiencia hacían de grabar música de manera profesional algo casi inalcanzable para un artista no firmado. En contraposición al vuelco que tuvo que dar la industria debido a las innovaciones digitales, que redujeron los gastos de grabación de un artista de manera considerable. En los últimos 15 años, las tecnologías digitales permitieron a más personas alcanzar estándares de grabación musical casi como si de un estudio profesional se tratase, surge la era de la autoproducción musical. Artistas y productores empiezan a trabajar desde sus *home studios* a través de una computadora con softwares DAWs (como FL Studio, Ableton, Cubase, Pro Tools) y sus respectivos *plugins* que reemplazaron los enormes y costosos equipos analógicos, a un coste menor, o gratuito si se pirateaban. Unos parlantes, auriculares, micrófono, interfaz de audio, algunos cables son elementos más que suficientes para crear música; e incluso con mucho menos: un teléfono celular para grabar las voces, unos auriculares y la computadora con el FL Studio con sus *plugins* VST y algunos archivos .mp3 o .wav de samples permiten componer, crear y producir canciones. Así entonces se puede prescindir de alquileres de estudios y equipos costosísimos, de músicos instrumentistas y de cualquier otra necesidad inherente a la producción musical en la industria musical tradicional, al menos en un principio y, por supuesto, dependiendo el sonido que se busque para determinada música u objetivo artístico si lo hubiese.

Desde la producción, creación y grabación musical, se puede pensar en una emancipación del artista, dueños de sus composiciones y sus *masters*³⁷, la construcción del camino de artista independiente de los sellos discográficos, que puede construir y decidir sin mediación de externos con fines de lucro por encima de los fines artísticos. Sin embargo, sistemáticamente es más complejo, los artistas independientes son la industria musical y, por tanto, también responden a las demandas del mercado y a lo

³⁷ Se refiere a la grabación original de la cual nacen las copias. En la industria musical tradicional se trata de la cinta original conocida como *master tape*. En la nueva industria musical se refiere al archivo final que se utiliza para distribuir digitalmente, un archivo .wav usualmente.

que establecen las grandes empresas de la música, un tema de estudio que requiere de un análisis profundo y extenso, un acercamiento a ideas como la libertad creativa y cuestiones que implican la relación de aspectos propios de cada grupo social, del individuo y su contexto y hasta qué punto el sistema incide en cada concepción artística.

Por otro lado, desde la distribución de la música, estos cambios se vieron reflejados en la caída de la venta de la música en físico³⁸ y su inclinación hacia lo que actualmente predomina: la distribución digital en plataformas de *streaming* como Spotify, Apple Music, Amazon Music, YouTube, donde las grandes sellos discográficos tuvieron que adecuarse y compartir espacio con los artistas independientes que distribuyen su música a través de servicios digitales como Distrokid, CD Baby, Amuse, OneRPM, los cuales permiten la presencia de sus canciones en las plataformas de *streaming* y las redes sociales. Teniendo en cuenta que desde comienzos de los 2000 la industria discográfica volcó sus esfuerzos en tratar de detener la imparable piratería en internet, aceptando el nuevo modelo de venta *online* de Apple, como explica Wikström, P. (2014):

Apple convenció a los principales sellos discográficos de que los consumidores de música comprarían legalmente si se les ofreciera un servicio de muy fácil manejo que les permitiera comprar y bajarse música por menos de un dólar la canción. (p. 432)

Es decir, la digitalización de la distribución musical supuso un ajuste de precios no únicamente desde la producción del objeto de venta físico, sino también en la venta del producto intangible. En lugar de comprar el disco físico por 10 dólares, por ejemplo, se podía elegir una por una las canciones del disco por solo 1 dólar cada una. Aunque, en un principio, Apple mantuvo la estructura de poder de las discográficas casi intacta, este modelo iría cambiando hasta llegar a lo anteriormente mencionado: las plataformas de *streaming*. Las mismas suponen un abaratamiento de los precios, para el comprador, aún mayor. No se adquieren las canciones o discos de forma digital, el usuario no es dueño de la copia digital, sino que, a través de una suscripción mensual o la exposición a anuncios (modelo *freemium*), se tiene acceso a una biblioteca musical, la música está

³⁸ El volumen de ventas discográficas en sus distintos formatos (digital, casete, disco compacto y vinilo) entre 1973 y 2012 se pueden apreciar en la Figura 1 del siguiente artículo: <https://www.bbvaopenmind.com/articulos/la-industria-musical-en-una-era-de-distribucion-digital/> donde se representan los cambios de los formatos de venta musicales, la caída de la música en formato físico y el auge de la música en formato digital. Fuente IFPI (2013). Recuperado el 31 de mayo de 2023.

disponible para escuchar tantas veces como se desee, con cada escucha un porcentaje que se extrae de la suscripción o los anuncios es derivado al dueño de determinada música³⁹. Razones por las cuales el sector discográfico de la industria pasó de la mayor fuente de ingresos a un plano mucho menor, dando espacio al crecimiento de los sectores de licencias musicales y música en vivo, por ejemplo, después de la transformación de la industria que implicó el internet, la más grande compañía musical es Live Nation⁴⁰ (Wikström, 2014), productora de espectáculos en vivo estadounidense. Sin embargo, nos enfocaremos en los cambios de la industria que involucren directamente al hacer musical.

Un aspecto que resalta en la digitalización de los bienes culturales es la posibilidad de poder acceder a todo aquello que buscas, e incluso lo que ni siquiera te imaginas que existe, en la web. Tanto como oyente y como artista es inevitable encontrarse perdido ante la vastedad de posibilidades, “uno inevitablemente empieza a pensar si tendrá suficiente tiempo de vida para escuchar una vez más todo el material que le gusta, mucho menos para hacer nuevos descubrimientos” (Reynolds, S., 2012, p. 120). El artista puede encontrarse en una búsqueda infinita de referencias musicales, literarias, pictóricas, con la finalidad de conformar un marco creativo, inabarcable e inacabable. Recuperando elementos del pasado, de la reinterpretación del pasado de quién escribe y comparte dicho pasado, formando ese presente pastiche continuo. Podríamos relacionar este fenómeno a la búsqueda tímbrica permanente de los artistas del trap que son nuestro objeto y caso de estudio: Dillom incorporando sonidos del punk, rock, garage, grunge; Ca7riel con rock nacional argentino, metal; Duki con reggaetón, flamenco⁴¹ y Saramalacara con hyperpop, pop punk. En todos los casos hay una revisión del pasado y una reconfiguración en el presente. En la propuesta de una antropología de la sobremodernidad de Marc Augé (1992), presenta, en un ejemplo, el valor en el presente del pasado:

³⁹ Por ejemplo, en el caso de Spotify se generan dos tipos de regalías. De acuerdo al artículo de Spotify for Artists sobre regalías, explican que “Distribuimos [Spotify] los ingresos netos de las tarifas de suscripción Premium y de los anuncios a los titulares de los derechos”. Extraído de: <https://artists.spotify.com/es-419/help/article/royalties?category=getting-started> el 1 de junio de 2023.

⁴⁰ Al menos hasta 2014, a pesar de la distancia temporal con el presente estudio, es un ejemplo que nos permite dimensionar el cambio de protagonismo de los sectores principales de la industria musical.

⁴¹ Influencias del flamenco –escala frigia dominante y palmas- y reggaetón en TOP 5 de Duki, producido por YESAN, extraído de <https://open.spotify.com/track/7JZ5mOTea5T4LH0UdwCsWx?si=608e6b0c0b794ef3>

Todo el mundo conoce la fórmula de Hampaté Ba, según la cual, en África, un viejo que muere es “una biblioteca que se quema”; pero el informante, viejo o no, es alguien con quien se discute y que habla más de lo que sabe o piensa del pasado que del pasado mismo. No es un contemporáneo del acontecimiento que refiere, pero el etnólogo es contemporáneo de la enunciación y del enunciador. Las palabras del informante valen tanto para el presente como para el pasado. (p. 16-17)

Esta construcción discursiva musical incorpora elementos del pasado que más allá de hablar del pasado mismo hablan de lo que se piensa hoy. Los timbres componen la identidad discursiva de cada artista, la elección de los elementos no es casual -quizá algunos encuentros pueden ser no intencionados, por la naturaleza hipervinculante del internet, más no las elecciones-, responde a la búsqueda frustrante entre la vastedad de internet, que se sintetiza en una no-identidad, de manera no peyorativa, esta no-identidad permite que el universo trap sea tan variante como ecléctico y cada día más imprevisible, al menos en sus aspectos tímbricos.

A su vez, la frustración ante las posibilidades y la conformación identitaria constituye una disyuntiva entre lo que llamaremos como *la pérdida de lo inmaterial* y *la inmaterialidad perdida*. En la primera nos referimos a la pérdida de aquello que no nos pertenece físicamente, lo que está en internet, la información, pero que, al mismo tiempo, conforma nuestra identidad⁴², es la inevitable pérdida de lo que fuimos, representado en nuestros criterios de elección de esta inmaterialidad, la colección digital sobrevive al individuo, es permanente frente a la finitud del usuario, pero a su vez no existe en una realidad física. Y, en la segunda, nos referimos a esa incapacidad de absorber todas las posibilidades que tenemos a nuestro alcance, la guerra por abarcarlo todo está perdida. Reynolds, S. (2012) establece una ironía sobre el coleccionismo que nos puede servir para explicar este punto: cuando los placeres potenciales (en este caso Reynolds se refiere concretamente a libros y discos acumulados) ya no representan un disfrute, sino que se empiezan a sentir como “heraldos de la muerte”⁴³, son potencialmente recordatorios de pérdida. Es decir, lo potencialmente disfrutable que puede ser, por ejemplo, la vastedad de referencias

⁴² En algunas teorías sobre el coleccionismo mencionadas por Reynolds, S. (2012) se menciona *El sistema de los objetos* de Jean Baudrillard donde se habla del coleccionismo en términos narcisistas, “uno invariablemente se colecciona a *uno mismo*” (p. 129)

⁴³ Refiere a la noción de coleccionismo en función de desplazar el miedo a la mortalidad, donde según Attali, J. (1998) la acumulación de tiempo de uso en las grabaciones es fundamentalmente un heraldo de la muerte (Reynolds, 2012, citando a Attali)

musicales en internet, son también potenciales recordatorios de que la vida no alcanza⁴⁴ y que necesariamente algo va a quedar sin escuchar, para siempre; como en *La biblioteca de Babel*⁴⁵ de Borges (1944), “la certidumbre de que algún anaquel en algún hexágono encerraba libros preciosos y de que esos libros preciosos eran inaccesibles, pareció casi intolerable”. Supone una cruel ironía para Reynolds (2012) comentando que la interpretación psicoanalítica del coleccionismo obsesivo -en nuestro caso de la recopilación y almacenamiento de información digital- se trata de una manera de defenderse de la muerte o como “desplazamiento de las angustias abstractas e inconsolables” (p. 121). Tener todo ese material nos protege contra la pérdida, pero ese material es intangible, es una colección que está en ninguna parte pero que conforma identitariamente -nos diferencia y a su vez establecemos control sobre la realidad-, esa inmaterialidad somos nosotros, representa una parte de lo que hicimos en la vida. Es pérdida e identidad, la conciencia de que lo identitario se aferra a algo pero que contradictoriamente esa identidad es nada más que datos. En definitiva, es identidad de la no-identidad. Estas ideas involucran otros aspectos relacionados al coleccionismo, los placeres potenciales están disponibles en internet, es una colección completa, intangible, nuestro objeto último de deseo está fuera de nuestro alcance, aquello que ni siquiera podemos llegar a imaginar que existe, pero que de alguna manera es potencialmente existente en el ciberespacio. Reynolds (2012) también menciona que al completar una colección interferimos con el desplazamiento de la ansiedad, estos heraldos de la muerte vuelven a atormentarnos. Precisamente, la colección en internet está completa y más, no sabemos el límite, hay una disyuntiva entre la pérdida y el deseo, por un lado el impulso por conseguir ese objeto de deseo, lo que falta por escuchar en este caso, donde la colección per se no está imbuida en algo palpable sino en nuestro registro psíquico; y por otro, la sensación de que no hay nada que coleccionar porque no nos pertenece la información o que la colección ya está completa, por tanto no hay ningún interés en seguir, la cual no completamos nosotros como individuos, sino todos los que compartimos en línea. Hay demasiadas ideas y músicas y discursos en el

⁴⁴ Según Jonathan Jaeger (2011) existen alrededor de 100 millones de canciones a partir de los datos de Gracenote en 2011. En Spotify se reciben 60.000 pistas nuevas diariamente para 2021 (Hernández Ruza, J., 2022) entre canciones y podcasts, llegando actualmente a más 100 millones de pistas solo en Spotify. Si tomamos solo estos casos, asumiendo que cada canción tiene una duración promedio de 3 minutos, número elegido arbitrariamente a modo de ejemplo, diríamos que necesitamos 570 años para escuchar todo Spotify hoy, además, sumando todos los días, cerca de, digamos, 40 mil canciones diarias, necesitaríamos casi 3 meses para escuchar la música que se sube en un día, solo en Spotify.

⁴⁵ Cuento incluido en *Ficciones* (1944).

ciberspacio, construir una identidad a partir de la selección y utilización de otras producciones en la creación musical reduce el mundo a un tamaño más manejable, la identidad discursiva en la música del post-internet supone la incorporación de las ideas sobre pérdida e inmaterialidad. A diferencia de la realidad antes de internet, que por supuesto, implica también la existencia de demasiadas ideas y músicas, en el post-internet todo es potencialmente disponible, utilizable, compartible, en cualquier momento y cualquier lugar. Se presenta una batalla entre seleccionar una cantidad manejable de lo disponible⁴⁶ para crear y la necesidad de renovación constante debido a la llamada permanente de lo potencialmente existente en internet, una identidad inconsistente y potencialmente cambiante y contradictoria. Rosalía, por ejemplo, en *Saoko* (2022)⁴⁷ parece retratar tanto en música y letra este carácter del post-internet. Jazz, reggaetón, hip-hop, un discurso cambiante e interrumpido por *chops*⁴⁸, orquestación variada transgénica -en términos de que atraviesa géneros musicales- y *samples* modificados para habitar espacios nuevos en una construcción identitaria hiperpersonal encontrada en la hipercolectividad ciberespacial; así como la frase “me contradigo, yo me transformo/Soy to'a' las cosa', yo me transformo”, da cuenta de la cualidad frágil en la identidad post-internet y que, además, es motivo para señalar en la misma creación.

3. 3. Lenguaje musical

3.3.1. La música como lenguaje que comunica.

Se puede entender la música como un lenguaje, como manifestación sonora que es diferente del habla, que genera un discurso articulándose a través del tiempo. Cuando hablamos de discursividad en la semiótica, según Aguilar (2009):

⁴⁶ “Es fácil imaginar que, a medida que el tamaño de la colección se acerca al infinito, el apetito de escuchar música [o de crear música] se encoge a lo infinitesimal” (Reynolds, 2012. p. 142)

⁴⁷ <https://open.spotify.com/track/2FYGZDfsAnNsrm1gVbyKnG?si=ecece39037d4cb7>

En esta entrevista hecha por Jaime Altozano (2022) a Rosalía, explica el proceso de producción de Motomami, donde es abordado la estética asimétrica y la mezcla de patrones familiares en una reconstrucción nueva: https://www.youtube.com/watch?v=JSGIJ00w8Zw&ab_channel=JaimeAltozano

⁴⁸ Los *chops* vocales son una técnica de sampleo de palabras o sílabas que se utilizan como instrumentos, modificando el pitch o alterando el formante se experimenta con sonidos, como en *La Fama* (2022) de Rosalía, la guitarra, elemento característico de la bachata, es sustituida por *chops* vocales.

Implica reconocer ciertas unidades mínimas que se articulan en una estructura y se rigen por alguna forma de codificación compartida por una comunidad de individuos. Desde ese punto de vista, son discurso todas las obras musicales -y los fragmentos de ellas que sean lo suficientemente extensos como para ser analizados- ya que implican la posibilidad de ser divididas en unidades articuladas y se construyen según códigos que los miembros de una misma cultura han aprendido a reconocer. (pp. 16)

Por otro lado, Aguilar aclara que, si bien se trata de un lenguaje, lo musical sólo muestra algunos de los niveles de articulación que la semiótica espera. Distingue que este lenguaje musical carece de “correspondencias rigurosas con referentes externos a su propia materialidad” (pp. 16), a diferencia del lenguaje hablado. Es decir, no hay manera de establecer relaciones constantes y unívocas entre la materialidad propiamente musical sonora y las materialidades externas al mismo. Para distintos autores⁴⁹ esta discusión sobre si la música es o no un lenguaje se sigue complejizando.

Podríamos dividir a la música en dos tipos básicos que, según Aguilar, corresponden a música vocal e instrumental. La primera es aquella en la cual su dimensión semántica es el lenguaje verbal; es decir, la parte literaria, donde interesan las palabras y la comprensión e interpretación de sus significados. Esta primera clasificación no será motivo de análisis del presente trabajo como hemos mencionado con anterioridad. Sin embargo, cabe destacar, la siguiente afirmación de Aguilar (2009):

La música vocal basada en fonemas sin sentido y las canciones en las que el oyente no comprende el idioma se pueden situar dentro del rango “instrumental” ya que se perciben como sonido puro: el oyente no encuentra en los vocablos que escucha ninguna referencia significativa a algo externo a lo puramente musical.

Consideramos la voz únicamente como un timbre dentro de la orquestación de una pieza musical. Nos parece necesario insistir en que uno de los aspectos nucleares de cambio en este nuevo paradigma creativo musical es la modificación de la voz humana, posthumano en términos de Kit Mackintosh, en lo que él nombra como “Psicodelia Vocal” que es parte de este hacer dentro del macrogénero del trap, lo cual

⁴⁹ Roger Scruton (1987), teórico del análisis filosófico dirá que “cualquier manifestación de una interpretación semántica de la música (una teoría de la verdad musical) despoja a la música precisamente de aquellas intenciones estéticas por las que la admiramos convirtiéndola en un torpe código”.

compete a este trabajo. Por tanto, la importancia de considerar la voz alterada como un instrumento, el “nuevo *sample*”⁵⁰, es indispensable.

En la segunda, la instrumental, su dimensión semántica son los sonidos que, aunque en un principio no tienen referentes externos⁵¹, en ciertos momentos de la historia y en culturas específicas se ha intentado atribuirle significados extra-musicales. Esto implica que la cultura es capaz de generar tendencias perceptivas: cierto repertorio musical y los códigos necesarios para interpretarlo. Por ello, consideramos que no es posible establecer un lenguaje musical universal. En este sentido, pensar e insistir en un único significado de la música implica asumir que otros significados no son válidos, la incapacidad de aceptar la alteridad⁵² (Mendivil, J. 2016). El etnomusicólogo Julio Mendivil (2016) afirma que la música no es un lenguaje universal, el mismo es un medio para posicionarse en el mundo. Lejos de ser universal funciona no solo para unir personas, sino para separarlas. Establece posiciones dentro de la sociedad a partir del gusto, escuchar tal o cual música nos coloca en una posición determinada dentro del campo de producción cultural como explica Pierre Bourdieu (1991).

Así Herder consideraba la música como la expresión fidedigna del espíritu del pueblo, mientras que para Hegel el canto representaba la voz más íntima del alma de cada individuo. Es esa capacidad de crear significados sociales e individuales lo que hace de la música un arma puntiaguda para ofender y descalificar -ya sea personal o socialmente- al otro (...) ¿No es gran parte de la producción musicológica una mascarada seudocientífica para legitimar el propio gusto musical como el más distinguido, como el más sublime y digno de exaltación? (Mendivil, J. 2016, pp. 37-38)

De igual manera, Umberto Eco (1967), afirma la cualidad no universal del discurso musical, la formación individual dentro de un ámbito cultural determinado que

⁵⁰ El *sample* constituía, en el anterior paradigma creativo, el espacio de innovación. Géneros como rap, hip-hop, dance, y, en general, la música electrónica exploraron las posibilidades del *sample*. Por ello, tanto Reynolds como Mackintosh consideran que los *samples* y breakbeats “no son elementos relevantes en el rap hace por lo menos veinte años” (Reynolds, S. 2021, pp. 13), este “nuevo sample” es la exploración en la modificación de las voces humanas.

⁵¹ En cuanto al uso de onomatopeyas en la música, como grabaciones de cantos de pájaros, disparos de armas de fuego, Aguilar aclara que, “esos sonidos se involucran en la trama musical y no producen otro significado que la mera mención de una posible fuente sonora” (pp. 16).

⁵² Esta visión positivista influenciada por la idea de evolucionismo unilineal responde a nociones de progreso en cuanto valoraciones de lo viejo (peor) y nuevo (mejor). Paradigma que, en las ciencias sociales, no permite comprender la complejidad de la diversidad cultural.

ha moldeado juicios de valor que no son más que prejuicios sin profunda evaluación crítica:

La música no es un lenguaje universal, sino que la tendencia a ciertas soluciones más que a otras es fruto de una educación y una civilización musical históricamente determinada. Acontecimientos sonoros que para una cultura musical son elemento de crisis, para otra pueden ser ejemplos de legalidad que rozan la monotonía. La percepción de un todo no es inmediata ni pasiva: es un hecho de organización que se *aprehende*, y se *aprehende* en un contexto sociocultural; en tal ámbito, las leyes de la percepción no son hechos de pura naturalidad, sino que se forman dentro de determinados modelos de cultura o, como expresaría la teoría transaccionista, mundos de *formas asuntivas*, un sistema de preferencias y hábitos, una serie de persuasiones intelectuales y tendencias emotivas que se forman en nosotros como efecto de una educación fruto del ambiente natural, histórico, social. (p. 81)

El significado de la música o los significados de las músicas son tan variados como culturas existen. Como ya mencionamos, no hay relación unívoca entre música y significado, lo que sugiere que no hay una manera única de escuchar la música. Leonard Meyer (1956), en *Emotion and Meaning in Music*, establece que un oyente puede disfrutar de la comprensión de la obra puramente musical como de las asociaciones que esa música tiene con determinados elementos semánticos del medio cultural al que pertenece y, por tanto, ha establecido⁵³. En otras palabras, una interpretación perceptiva puramente musical emotivo y una extra-musical cultural, y que estas se relacionan e interactúan.

Los géneros y estilos son motivo de predisposiciones en el oyente a generar determinadas expectativas y reaccionar sobre la aparición de configuraciones musicales usuales; si estas aparecen hay satisfacción y en caso contrario frustración. Empero, estas reacciones no se darán de la misma forma en los oyentes, “aunque participen de los mismos códigos culturales, reaccionarán ante una misma obra musical con una amplia variedad de emociones” (Aguilar, 2009, pp. 22). Esto nos habla de que lo extra-musical interactúa con lo puramente musical ligado a las emociones. Ahora bien, en el caso de enfrentarse a una obra totalmente nueva, donde no podamos distinguir géneros y estilos, trátase de una obra de vanguardia de la cual no hemos aprendido sus códigos o manifestaciones lejanas a nuestra cultura, se puede reaccionar con rechazo -como

⁵³ El planteamiento de Meyer, según Aguilar (2009), se basa en dos fuentes: “una es la Psicología general y, en particular, la Teoría de la Gestalt o teoría de la percepción de configuraciones; la otra es la Teoría de la Información, que estudia las condiciones para la transmisión de mensajes” (pp. 20)

menciona Mendivil (2016), el individuo suele establecer su posición no sólo determinando qué es aquello que escucha, sino qué es aquello que *no* escucha y, además, el porqué de su postura, por motivos culturales-. O, por otro lado, nos podemos “abandonar a la escucha” sin imponer ninguna expectativa, dispuestos a recibir de manera sensorial la información⁵⁴ sin una traducción conocida previamente.

Total, que podríamos afirmar, bajo esta perspectiva, que la música es un lenguaje que comunica, aunque no posee significados universales. Está atravesado por la cultura, que establece ciertas interpretaciones posibles que no poseen una valoración mayor o menor entre las mismas. En el presente trabajo analizaremos la dimensión instrumental-sonora de la música, entendiendo las diversas interpretaciones a este fenómeno que no posee correlato en la materialidad externa al mismo.

4. Metodología

4.1. Enfoque de la investigación y método de recolección de información

El enfoque de la presente investigación será de carácter cualitativo en la búsqueda de conocimientos descriptivos del objeto de estudio, en este caso la producción musical del trap en Argentina como fenómeno social en los artistas Duki, Ca7riel, Dillom y Saramalacara.

Las técnicas y herramientas para la recolección de información será el análisis perceptivo-auditivo de la música propuesto por María del Carmen Aguilar (2009) en *Aprender a escuchar: análisis auditivo de la música* aplicadas a una elección a modo demostrativo de una muestra no representativa del trap en Argentina en producciones musicales -canciones- de los artistas Duki, Ca7riel, Dillom y Salamalacara.

Cabe destacar que la muestra no es representativa pero sí intencionada de lo que denominamos como trap en Argentina debido a la inexactitud que presentan los procesos de creación. Esta limitación responde, a su vez, a la naturaleza propia del trabajo en la búsqueda de describir aquello que se muestra deforme en la complejidad

⁵⁴ La misma es llamada “información estética” por Abraham Moles (1975).

de este paradigma creativo actual. La elección intencionada de las producciones musicales abre la posibilidad de construir una coherencia discursiva en la interpretación de los resultados de los análisis a través del abordaje teórico propuesto, la revisión de documentos, material audiovisual -entrevistas previamente realizadas a artistas y productores-, bibliografía y otros formatos textuales.

4.1.2. Análisis auditivo-perceptivo de la música

4.1.2.1. Análisis sintáctico musical (estructura y funciones formales):

La necesidad de construir una representación gráfica de la sintaxis musical, de la disposición de las partes de la canción y el análisis de su estructura y funciones formales, responde a la subordinación jerárquica de la orquestación de los timbres a dicha sintaxis. Es decir, de acuerdo a la propuesta de análisis de Aguilar, la representación gráfica estructura/forma nos permite, además, organizar la orquestación de los timbres percibidos de una manera clara y precisa. Si bien, del mismo modo, realizaremos algunos comentarios sobre los aspectos estructurales y formales en relación con nuestro abordaje teórico, el grueso del análisis corresponde a la riqueza tímbrica de estas músicas.

La percepción de la música y su ordenación en nuestra mente se divide, según Aguilar (2009), en una triple actividad que se desarrolla en el presente y, a la vez, se proyecta hacia el pasado y el futuro. La percepción de la escucha implica entender que “nuestra atención está dividida entre percibir los sonidos que se van presentando, compararlos con los que ya oímos, tratando de encontrar sentido a sus combinaciones y apostar al futuro, hacia una posible continuación de lo que se está oyendo” (pp. 12)

Ahora, en la metodología perceptiva para el análisis musical propuesto por Aguilar (2009), la segmentación a partir del uso de las leyes gestálticas nos permitirá segmentar el discurso musical para poder reconocer la existencia de unidades de información. Estas van desde las unidades mínimas hasta la totalidad de la pieza.

Los criterios que agrupa son los siguientes (de específico a general; mínimo a máximo de la obra):

Primero, el motivo, el cual es la unidad mínima de sentido, formada por un conjunto de unos pocos sonidos, que puede a su vez ser parte de un miembro de frase, que es el segmento mínimo reconocible de la unidad de la sintaxis. Luego, la frase, reconocida como la unidad con sentido musical, de manera gestáltica genera a la vez un punto de cierre y una tensión. Es mayor en extensión al motivo, posee un enunciado más definido, pero no es satisfactorio. En términos gestálticos no se cierra sobre sí misma según la aplicación de ley de la “buena forma”⁵⁵. Y, por último, las secciones, formadas por la agrupación de oraciones⁵⁶. Reconocer las secciones considera diversos factores como los tímbricos y texturales⁵⁷. El reconocimiento de las secciones es lo que termina por definir la forma del discurso.

En nuestro análisis nos limitaremos a las secciones como elemento mínimo, si bien los motivos y frases son tomados en cuenta para la construcción de las secciones, la representación gráfica se limitará a secciones, las cuales consideramos suficientes para la interpretación de los resultados en función de identificar los elementos identitarios musicales del trap en Argentina en el marco del paradigma creativo posterior al 2010.

La música es un fenómeno que sucede en el tiempo -a lo largo del tiempo-, por tanto, el estudio de estos aspectos temporales de la sintaxis musical se apoya en la aplicación de las leyes gestálticas, según el estudio de Leonard Meyer (1956), de contigüidad, similitud y pregnancia⁵⁸.

La audición gestáltica se completa cuando lo que se ha aislado y comprendido como una unidad de discurso que recibe un rótulo identificador. El recuerdo de lo escuchado permite discriminar si cada unidad es algo nuevo, idéntico, similar o vagamente reconocible. Aquí opera uno de los principios básicos del análisis: el reconocimiento de los procesos de permanencia, cambio y retorno (Aguilar, 2009, pp. 23).

Cuando identificamos un segmento lo podemos contrastar con el resto de segmentos que se nos presentan a través de una pieza musical, y por tanto determinar

⁵⁵ La frase es incompleta o suspendida y no llega al punto de reposo absoluto de la ley de pregnancia.

⁵⁶ La oración absorbe a las frases y les da unidad.

⁵⁷ Con *textura musical* entendemos el modo en que se relacionan distintas melodías simultáneamente. En el presente análisis no abordaremos textura musical, pero sí puede que se tenga en cuenta para la segmentación estructural del análisis sintáctico (se aclarará de ser el caso).

⁵⁸ Si bien Aguilar aclara que son particularmente esenciales para el reconocimiento del ritmo, aspecto que no analizaremos, sí lo tendremos en cuenta para la segmentación estructural del análisis sintáctico.

si se trata de algo igual, similar (vagamente parecido) o nuevo. En la Teoría de la Información, esto se conoce como principio de identidad, “solo puede repetirse lo que de alguna manera ya es algo, habiéndose cerrado sobre sí mismo y sólo se reconoce como diferente algo que, por ser portador de información nueva, implica la necesidad de nombrarlo de manera diferente” (Aguilar, 2009, pp. 24). De esta manera, identificamos los distintos segmentos-secciones de una pieza musical con rótulos identificatorios, con las figuras *A, B, C, D* (y así en más de ser necesario) para las secciones con información nueva, y con los rótulos ¹, ², ³, ⁴ (y así en más de ser necesario) a aquellas secciones similares (vagamente parecidas), así *A¹, A²* como variaciones de *A*, siguen compartiendo información con *A* a pesar de agregar información diferente.

Aquí se incluye también lo que llamamos como *funciones formales*, que refieren a segmentos que no se les reconoce suficiente identidad temática, y funcionan de preparación (introducción) o nexo (puentes). Estas además nos dan noción de discernir “en qué parte del discurso nos encontramos”, y anticipar la presentación de nuevos discursos, en este caso secciones.

El proceso de composición está estructurado en torno al concepto de *tema*. El compositor organiza todos los parámetros -primarios y secundarios⁵⁹- para preparar adecuadamente el tema, hacerlo comprensible, mostrar sus diversas modificaciones y anunciar que está por abandonarlo para presentar otro tema o concluir el discurso. A través de esta organización ofrece al oyente las pautas que le permiten atribuir funciones formales a cada fragmento (Aguilar, 2009, pp. 83)

Distinguimos dos grupos de funciones formales: las que conectan temas y las que separan temas.

Funciones que conectan: la introducción, caracterizada por la incapacidad perceptiva de reconocer una organización motivica y estructura sintáctica clara nos presenta una sección destinada a introducir o presentar el siguiente segmento. El puente, que son segmentos que se perciben como nexos entre aquellos que poseen información temática más clara. Puede involucrar la sensación de que un tema anterior está por concluir (liquidación), el cambio hacia algo nuevo (traslación) y la expectativa de

⁵⁹ Parámetros primarios: ritmo, melodía y armonía. Parámetros secundarios: dinámica, sonoridad, velocidad, registro de las alturas, la articulación, la textura y el timbre.

presentar algo nuevo (preparación). El final, el cual nos prepara para concluir y cerrar el discurso. Y por último, la coda, un elemento agregado, posterior al final, que a veces se hace presente para reafirmar que el discurso terminó.

Funciones que separan: son funciones que no conectan con el tema, no pertenecen a la idea discursiva central, pero que pueden arrojar ideas externas al núcleo discursivo y enriquecerlo. Tenemos, entonces, el preludio, una sección cerrada que está antes del tema. El interludio, una sección cerrada en sí misma que está en medio del tema. Y, el postludio, una sección cerrada que se agrega luego de haber terminado el tema.

La posibilidad de la reproducción de una pieza musical logra que podamos analizar una determinada versión de la obra, que no va a variar y que adquiere cualidad de objeto único. El objeto de estudio permanecerá invariable, el análisis puede recurrir una y otra vez al mismo objeto sin la presentación de cambios; así como la contrastación de las interpretaciones de este trabajo con los posibles lectores podrá ser posible debido a esta invariabilidad del objeto estudiado. El estudio propuesto no solo involucra la percepción inmediata “sino también las sucesivas modificaciones que las audiciones reiteradas generan sobre esa primera impresión, transformándola en una representación mental” (Aguilar, 2009, pp. 25). La representación gráfica de dichas representaciones mentales de la escucha repetida servirá como base para las interpretaciones que surjan de los resultados del análisis realizado. Esta representación gráfica se presenta a lo largo de una línea del tiempo que compone la totalidad de la pieza musical, donde se representan los distintos segmentos, de lo macro a lo micro. En nuestro caso para poder discernir entre partes -segmentos-, funciones formales y la orquestación de los distintos timbres a lo largo de la pieza musical. Registramos donde comienza y termina “algo”, la distinción de los distintos segmentos temporales; así como las relaciones que se establecen entre dichos segmentos. Aguilar (2009) afirma que “cuando hablamos aquí de «análisis sintáctico» del discurso musical, nos referimos al reconocimiento conciente de su segmentación” (pp. 28).

Para la reconstrucción de una sintaxis tomaremos parámetros de percepción rítmico-melódicos⁶⁰ y, en ocasiones, armónicos que nos sean suficientes para distinguir,

⁶⁰ Eventuales cambios rítmicos o la sucesión de alturas permiten establecer diferencias y similitudes.

sin profundizar en sus aspectos específicos, sino en función de segmentar. Si los mismos no fuesen suficientes apelaremos a otros aspectos del sonido como el timbre y la textura.

Entonces bien, en resumen, realizaremos una representación gráfica en forma de línea del tiempo de una pieza musical, donde se plasmarán los distintos segmentos discursivos musicales en secciones que se representan con figuras alfanuméricas, y por otro lado, las funciones formales que pueden separar o conectar discursos.

4.1.2.2. Análisis tímbrico:

La escucha tímbrica se refiere, según Aguilar (2009), a un “reconocimiento auditivo de las fuentes sonoras -instrumentos musicales, voces humanas o cualquier otro objeto sonoro-” (pp. 121). El timbre de un sonido es lo que diferencia una materialidad sonora de otra, una fuente de sonora, se forma, continúa Aguilar, “por una combinación de vibraciones armónicas⁶¹ e inarmónicas⁶² y por un desarrollo temporal específico, pero es percibido como un fenómeno sonoro simple”.

Reconocer las cualidades tímbricas dentro de una obra musical, es decir, los diferentes sonidos que producen los instrumentos tanto orgánicos como digitales, los *samples*, las voces y cualquier elemento que produzca sonido en la canción.

Distinguiremos voces humanas -y sus posibles modificaciones-, sonidos no asociados convencionalmente a la música y de acuerdo a la organología -el estudio de los instrumentos musicales y su clasificación- de Erich von Hornbostel y Curt Sachs (1914) clasificaremos en cuatro clases de instrumentos:

⁶¹ Una vibración implica un movimiento, si este es periódico se refiere a que se reproduce idénticamente en intervalos iguales, como lo plantea Cetta (2010): “Las leyes que rigen el desplazamiento de una partícula con movimiento periódico se pueden expresar siempre por medio de senos y cosenos. Como el término armónico se emplea en expresiones que contengan esas funciones, al movimiento periódico también se lo denomina armónico”. Pp. 6

⁶² “Algunos sonidos usados en música no poseen componentes múltiplos de la frecuencia más baja, es decir, constan de frecuencias no armónicas. Estos sonidos son generalmente producidos por instrumentos de percusión (...) La vibración resultante es aperiódica, dado que las componentes no están en relación armónica, o lo que es lo mismo, no son múltiplos de la frecuencia más baja o fundamental” (Cetta, 2010. Pp. 17)

Idiófonos, que son los instrumentos de percusión, aquellos que son percutidos. Vibran en su totalidad (Aguilar, 2009). El sonido se genera en su propio material. Distinguiremos dentro de esta categoría a los siguientes: de placas, percutidos por otro elemento directo. Los mismos suelen tener una altura⁶³ determinada a diferencia de otros idiófonos. En otras palabras, emiten “notas musicales definidas”, como los xilófonos; los percutidos directamente: con altura indeterminada y golpeados directamente por otro elemento, como los platillos; los entrechocados, que se produce el sonido al golpear dos elementos iguales, como las castañuelas; los sacudidos, donde el sonido se produce al sacudirlos, se trata de un contenedor el cual alberga objetos pequeños como granos o piedras; los frotados: al frotar algún palo o mazo sobre el mismo; y los pulsados: suelen tener placas o láminas que se accionan con los dedos como la kalimba.

Además, hay otra categoría dentro de la percusión, los membranófonos: el sonido se produce debido a la vibración de un parche o membrana que es percutida directamente, como los tambores. De los cuales distinguimos a los frotados, los cuales producen sonido al hacer vibrar la membrana usualmente utilizando un palo o varilla que atraviesa el parche; y los sopladados en los cuales la membrana vibra debido a la voz del ejecutante.

Los cordófonos, su sonido surge a partir de la vibración de las cuerdas. Y distinguimos: pulsados, accionados por otro elemento como los dedos o las púas; frotados, las cuerdas son frotadas por un arco; y percutidos, las cuerdas son golpeadas y se produce la vibración.

Los aerófonos, en los cuales el sonido se produce por la vibración dentro de una columna de aire. Distinguimos a los de pico, con una apertura se interrumpe periódicamente la entrada del aire soplado por el ejecutante y produce la vibración de la columna de aire del cuerpo del instrumento. Es conocida como la familia de las flautas. Los de embocadura, los cuales la vibración de los labios del ejecutante produce la vibración de la columna de aire. Es conocida como la familia de las trompetas; y los de lengüetas, que pueden ser de fuelle, aquellas que tienen aire almacenado y su expulsión produce la vibración como el acordeón. O las que poseen lengüetas simples

⁶³ La altura es “la cualidad perceptiva que se refiere a la sensación de que los sonidos son «más agudos» o «más graves». La altura del sonido está determinada por la frecuencia, es decir la cantidad de ciclos que el movimiento vibratorio periódico realiza por segundo”. (Aguilar, 2010. Pp. 124)

o dobles en las que la entrada de aire se interrumpe periódicamente produciendo la vibración de la columna de aire como en el saxofón.

Y una quinta clase, derivada del desarrollo tecnológico del siglo XX, los electrófonos, los cuales son resonadores de corriente eléctrica, como el órgano electrónico y el sintetizador (Aguilar, 2009). Utilizan electricidad. Se incluyen los sonidos digitales. Consideramos únicamente aquellos que producen sonido por medios eléctricos, en este sentido, una guitarra eléctrica, por ejemplo, sigue siendo un cordófono, ya que lo eléctrico no es esencialmente el resultado de su vibración sonora.

Nos limitaremos al análisis de los elementos tímbricos presentes y en su descripción. Tendremos entonces: voces humanas (naturales o con modificaciones digitales, corrección de pitch, entre otras formas de alteración vocal), sonidos no convencionalmente asociados a música y las cinco clases de instrumentos, incluiremos también los *samples* en estas clasificaciones dependiendo del rol que cumplan dentro de la canción y del siguiente criterio. Por ejemplo, si existiese un *sample* de kick o bombo de pedal que fuese extraído de una grabación del baterista estadounidense Clyde Stubblefield (1943-2017), el cual es uno de los bateristas que se ha *sampleado* en una gran cantidad de canciones de la música popular estadounidense⁶⁴ lo clasificaremos como membranófono percutido; sin embargo, si este *sample* fuese modificado digitalmente hasta modificarlo de modo que el sonido resultara irreconocible, bien sea alterando valores de ecualización o aspectos que afecten la propia onda sonora, lo clasificaremos simplemente como electrófono. Frecuentemente en el trap el sonido de los hi hats⁶⁵, en los *piano rolls* que ofrecen los softwares de producción, se modifica alterando la velocidad en patrones prácticamente no realizables por humanos físicamente, también cambiando el pitch de los mismos, lo cual abre un nuevo tipo de timbre que se aleja del tradicional hi hat de la batería, “moduladores, filtros y modificaciones de pitch en los hi-hats que los hacían sonar como si estuvieran

⁶⁴ Una lista de 10 canciones de hip hop que samplearon a Clyde Stubblefield: <https://districtmagazine.ie/news/in-memory-of-clyde-stubblefield-10-hip-hop-samples-from-the-funky-drummer/>. Recuperado el 30 de abril de 2023.

Clyde Stubblefield “el baterista más sampleado en la historia de la música” <https://ibero909.fm/blog/clyde-stubblefield-el-eterno-funky-drummer-1943-2017#:~:text=El%20creador%20del%20solo%20m%C3%A1s,padecimiento%20de%20una%20enfermedad%20renal>. Recuperado el 02 de mayo de 2023

⁶⁵ Instrumento idiófono de entrechoque formado por dos platillos contrapuestos generalmente de aleaciones de bronce. Los mismos suenan golpeándolos con una baqueta o accionando un pedal que permite que choquen entre ellos.

chorreando y chapoteando en líquido” (Mackintosh, 2021, p. 39). Este criterio aplicaría a todas las formas de clasificación mencionadas anteriormente.

Otro aspecto a considerar es la aparición de timbres simples y timbres compuestos. El primero refiere al sonido de un solo timbre reconocible como tal, por ejemplo, una trompeta. Y el segundo refiere a una mezcla de timbres simples, los cuales al mezclarse producen un timbre *nuevo*. Los conjuntos de timbres homogéneos tienden a aglutinarse sonoramente cuando se combinan instrumentos de una misma categoría. Y los conjuntos de timbres heterogéneos forman contraste tímbrico al tratarse de instrumentos de diversas categorías.

La orquestación refiere a cómo se organizan los diferentes timbres a través del tiempo en la canción. Los mismos se representarán a través de un gráfico en conjunto con el análisis de la estructura y las funciones formales.

Las sesiones de escucha para el análisis se realizarán con las pistas referidas en las referencias musicales desde Spotify Premium versión web. Se emplearán los siguientes equipos: interfaz de audio M-Audio M-Track II, auriculares Behringer HC 2000B (respuesta de frecuencia: 20Hz - 20kHz) y monitores Apogee Studio 4 2 x 15 Watts RMS (potencia programa: 2 X 30W, potencia Máxima: 2 X 60W, parlante: 4" (10CM), tweeter: 1" (2.5CM), sensibilidad: 80 dB, respuesta de Frecuencia: 71Hz-20kHz).

4.2. Elección de la muestra de canciones y criterios de selección

Se propone la siguiente muestra de canciones intencionada a modo demostrativo y los criterios particulares de su elección para incorporar los componentes sintácticos - estructura y forma- y tímbricos -orquestación- que son sujeto de análisis y su posterior puesta en relación con los relatos de artistas, productores, periodistas e investigadores.

El criterio de elección para el análisis de los elementos tímbricos de estas músicas producidas en la última parte de la segunda década del siglo XXI corresponde al desarrollo que ha tenido la generación de sonidos a través de los instrumentos electrófonos, sintetizadores, los softwares de estaciones de trabajo de audio digital,

también conocidos como DAWs y los plugins VST⁶⁶ y las variadas herramientas que ofrecen para la producción y diseño de sonidos digitales. Estas tecnologías cambiaron la manera del hacer musical y la producción, otorgándole riqueza tímbrica y una creatividad casi ilimitada de los sonidos posibles dentro de estas canciones. Y, más específicamente, encontrando en los post-2010 esta “Psicodelia Vocal” que permiten softwares de alteración de la voz humana como elemento de creación vanguardista en la música, en términos de Mackintosh (2021), “ahora los sonidos nuevos surgen de las peculiaridades de cada voz y el Auto-Tune impulsa a los artistas a darles rienda suelta para alcanzar sonidos *mejores*⁶⁷ y más extraños (...) de alguna manera la tecnología está incentivando la expresión individual” (pp. 142). De manera que encontramos, en todos los artistas sujetos a análisis, orígenes dispares que hablan del carácter heterogéneo que se gesta en las expresiones dentro del marco trap.

Duki (caso de análisis)

Goto (2019) / *Midtown* (2021)

Mauro Ezequiel Lombardo (24 de junio de 1996), conocido como Duki, se puede considerar como el principal exponente del trap en Argentina, tanto por los orígenes de su carrera musical como por el alcance mundial que tiene actualmente⁶⁸. Competidor de *freestyle* en el evento masivo de improvisación, organizado en Parque Rivadavia -Ciudad Autónoma de Buenos Aires-, llamado el “Quinto Escalón” -fenómeno que se viralizó en YouTube- en 2016, donde ganó popularidad, en ese contexto publica el sencillo *No Vendo Trap*⁶⁹ que dan los primeros indicios de que el

⁶⁶ VST por sus siglas es, Virtual Studio Technology; o en español, Tecnología de Estudio Virtual. Este término fue definido por Steinberg en 1996, cuando lanzó Cubase 3 e incluía plugins VST. <https://musicapod.com/que-es-vst/>. Recuperado el 02 de mayo de 2023.

⁶⁷ Este término valorativo en particular “mejor o peor” no corresponde a lo propuesto por este trabajo. Sin embargo, la cita en cuestión forma parte de una entrevista incluida en el libro *Gritos de Neón* de Mackintosh, por lo tanto, puede tratarse más bien de una expresión que refiere al abandono de las anteriores innovaciones logrando alcanzar sonidos que no existían antes por las circunstancias de desarrollo tecnológico, en lugar de “mejores”.

⁶⁸ En mayo de 2023 Duki posee más de 21.500.000 oyentes mensuales en Spotify, siendo el número 244 del mundo y el segundo en Argentina (por debajo de Bizarrap). Datos obtenidos de <https://open.spotify.com/artist/1bAftSH8umNcGZ0uyV7LMg> el 14 de mayo de 2023.

⁶⁹ *No Vendo Trap* se publica en noviembre de 2016, y en pocas semanas alcanza la cantidad de un millón de visualizaciones en YouTube; como explica Muñoz (2018) “cuestión que a los raperos les costaba meses o años”.

trap latino⁷⁰ había arribado a la Argentina con la democratización de las tecnologías digitales y el acceso a materiales audiovisuales y musicales en plataformas como YouTube. Duki vendría a representar esa rama dentro del trap que surge a partir del *freestyle* callejero, de las “batallas de gallos”, enfocado en las habilidades para rimar, las técnicas del rapeo como el “flow”⁷¹, el “delivery”⁷², la acentuación de las palabras y las estructuras métricas de los versos. Los artistas del *freestyle*, destacando por dichas habilidades, cantan sobre un “beat”, una instrumental que les otorga un ritmo donde depositan las palabras. Digamos que se trata de un artista, en sus principios, más cercano a la cultura del hip-hop y el rap dentro de esto que llamamos trap más allá de su vinculación como subgénero, sino como el macrogénero que compone esta inestabilidad de definiciones en la manera de hacer música.

Influenciado por la estética de esta idea de trap⁷³ relacionada con el dinero, las armas, las drogas y el sexo -que no compete al análisis en su dimensión literaria pero si influyen en su hacer propiamente sonoro-, y, sobre todo, en sus elementos musicales y tímbricos casi completamente digitales, Duki empezó a trabajar con productores del género de música electrónica dubstep (Muñoz, 2018). Mezclando dos aspectos, la habilidad del *freestyler* y el conocimiento de estos productores en la música electrónica digital. De esta manera, Muñoz (2018), utiliza el término (t)rap o (t)raperos para:

Acentuar la emergencia del trap y su delimitación ambivalente y en disputa respecto al rap. Algunas veces parecen géneros contrapuestos, especialmente al acentuar una estética distinta al boom-bap, pero otras están en directa conexión, considerando al rap una forma más general, que puede abarcar el trap. (pp. 126)

De este modo, Duki es el límite del rap *freestyle* y el trap, en el que, a través de su carrera, con las colaboraciones de distintos artistas y productores, desarrolla e incursiona en variedad de sonidos que tienen en común la riqueza tímbrica y la

⁷⁰ Latin-trap, como afirma Muñoz, “una versión latinoamericana, especialmente puertorriqueña, que se asocia al reggaetón y que tiene a Bad Bunny a la cabeza” (pp. 125)

⁷¹ Según Muñoz (2018) flow refiere a “la fluidez del rapero, referida al tono e intención de la voz y cómo se adapta -fluye- en la base musical. La métrica, se acerca más a la rítmica, a los cortes y la acentuación silábica” (pp. 117).

⁷² Término que engloba a aspectos relacionados con la enunciación del rapero como la respiración, el volumen de la voz, la intención del timbre, la gesticulación corporal o facial -en el caso de videoclips o presentaciones en vivo- y distintas variaciones que conforman una suerte de valor identitario en el rapeo. Término similar, en algunos aspectos, a flow; a diferencia que no solo enfatiza en la *fluidez* en relación a la base musical.

⁷³ Aquel importado de Estados Unidos -que, ciertamente, involucra un abanico de movimientos y expresiones artísticas más complejas y variadas como el mumble rap, el frag rap, el cloud rap, entre muchos otros, que dieron esta idea de un “trap”- y su reconfiguración latinoamericana.

exploración de las modificaciones de la voz humana con plugins de corrección de pitch como el Auto-Tune o el Melodyne. Sugieren similitudes a esta vanguardia llamada “psicodelia vocal” que describe Mackintosh (2021) pero en un contexto argentino.

En *Goteo* (2019) hay presencia de elementos de esta exploración con el Auto-Tune y la “forma líquida” de la voz con una instrumental más relacionada con el trap por la aparición de aspectos tímbricos relacionados con el estilo (ahondaremos en estos aspectos en los análisis particulares); y, por otra parte, en *Midtown* (2021), con una base rítmica similar al reggaetón, presenta una transformación de la voz que se utiliza como materia prima para la transmutación tímbrica a los límites de lo reconocible como proveniente del humano. Duki es un punto de partida para el análisis y reflexión del fenómeno trap en un principio vinculado al freestyle y posteriormente a la exploración e incursión en la vanguardia del paradigma creativo dentro de este macrogénero de experimentación vocal y digitalización tímbrica.

Ca7riel (caso de análisis)

Terrible Kiko (2018) / *MUY BIEN* (2021)

Catriel Guerreiro Fernández Peñaloza (5 de diciembre de 1993), es un músico, cantante y guitarrista argentino conocido por su nombre Ca7riel, proyecto solista y dúo con Paco Amoroso. Desde su infancia Ca7riel estuvo rodeado de música:

Mi hermano me ponía Megadeth. Yo tenía 4 cassettes en mi casa: uno de María Elena Walsh, uno de Bandana, uno de Pantera, uno de Megadeth y uno de Queen. Entonces, todo eso se me mezcló en el cerebro y como que lo tengo en el ADN, eran mis cassettes (Ca7riel para Vorterix, 2023)

Su padre tocaba la guitarra, por tanto, se “mamó” (Ca7riel para Filo News, 2020) mucho rock en su casa, entre otros sonidos, formando, desde antes de iniciar su carrera musical, un repertorio mental de música y sonidos variados. Estudió en la Escuela de Música Juan Pedro Esnaola de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, adquiriendo conocimientos sobre música académica y formando bandas de rock y metal con sus compañeros presentando covers de Megadeth⁷⁴ en donde cuyo instrumento

⁷⁴ Ca7riel presentándose en el Esnaola en 2009, haciendo un cover (versión) de *Symphony of Destruction* (1992) de Megadeth: <https://youtu.be/HDQ2nM-ZLLg>

predilecto era la guitarra eléctrica. Pasó por circuitos de jazz y jams rockeras, donde explica que “esos chabones me enseñaron a tocar y a hablar un lenguaje en el escenario instantáneo con el otro” (Ca7riel para Filo News, 2020).

Posteriormente en 2013, junto con Paco Amoroso como baterista, forma la banda Astor, entre el rock progresivo, la psicodelia y un aire a Spinetta (Latorre, M. 2020), siendo parte de los circuitos del indie de principio de los 2010 en Buenos Aires. Con la llegada de la ola de trappers como Duki, Ysy A, Khea, se desligó de la agrupación para encontrar espacio dentro de este nuevo marco creativo que proponía el trap y el Auto-Tune, la estética de este sonido y la energía que parecía recuperar esa esencia del rockstar.

Es el nuevo rock, antes decías “hey, te falta rock and roll”, bueno ahora te falta trap. Un año de trap entero es estar arriba de los escenarios, estar a la noche haciendo lío, de no dormir, de vivir a un ritmo acelerado (Ca7riel para Filo News, 2020)

Además de encontrar en el trap una manera de encauzar las inquietudes y las estéticas sonoras aprehendidas, “el trap a mí me sirvió para aprender a escribir mucho mejor [...] El trap se resume a pocas palabras. Aire. Y bailar. Pocas palabras y aire” (Ca7riel para Filo News, 2020). En 2015 saca su primer álbum como rapero solista llamado *xCVE7Ex*, el cual tenía un sonido más cercano al hip-hop, de hecho, aún no había sucedido la explosión del trap en Argentina. Es con el EP *POVRE* de 2018 que se acerca directamente a esa nueva estética trap con el uso del Auto-Tune como elemento destacado. Junto con Paco Amoroso empezaron a incursionar en un sonido trap más trash, “rancio”, publicando sencillos como *A Mí No* (2018) y *Jala Jala* (2018), alcanzando mayores audiencias con *OUKE* (2019), siendo hasta el día de hoy, 2023, la canción con más reproducciones del dúo con más de 30 millones en Spotify. Sobre *OUKE*, Ca7riel afirma que “es un tema pop, tiene tintes traperos, pero es un tema Pop. Y a Paquito le encantaba, a mí no me gustaba la verdad. Y es un tema que salió en 2 horas” (Ca7riel para Filo News, 2020). Encontraron una manera también de hacer canciones rápidas, de distribución casi inmediata, algo totalmente diferente del trabajo de crear música con una banda. Colaboró como guitarrista con el cantante y *freestyler* Vos para sus presentaciones en vivo.

Ha colaborado con la banda de pop Miranda! en una reversión de su aclamado sencillo *Don* (2022), de igual manera sigue apostando por el procesamiento digital

humano en sus creaciones, donde también ha colaborado con artistas como Duki en *Muero de Fiesta Este Finde* (2021) y Wos en *NIÑO GORDO FLACO* (2021). A principios de 2023 publicó el EP *Barro* homónimo de la nueva agrupación de metal de la que forma parte como cantante junto con el guitarrista José Ignacio “Chowy” Fernández. Ca7riel ha afirmado que se siente muy cercano al metal como lenguaje musical ya que la guitarra eléctrica (Ca7riel para Vorterix, 2023) es el instrumento en el cual se desenvuelve de manera más libre, sin embargo, tener una banda implica mayores gastos que no se podía permitir en un comienzo, gastos que la autoproducción en el trap redujo:

En un momento con mis posibilidades y mi compu y me puse a investigar cómo hacer hip hop y cómo hacer música yo solo. Yo vengo de tener bandas y lo difícil que es tener una banda y ponerse de acuerdo de a cuatro qué carajo hacer, para dónde llevar el proyecto, cómo querés sonar, qué letras. Entonces dije “váyanse todos a cagar”, voy a hacer mi proyecto de rap en su momento, pero a mí lo que me gusta es la viola eléctrica, me gusta la banda. (Ca7riel para Vorterix, 2023)

Ca7riel es un artista con un origen mucho más cercano al rock nacional, un fanático de la música en general y un *nerd* de la exploración creativa. Se ha desenvuelto en variedad de roles como intérprete buscando su propia voz. “Hay que aprovechar esta etapa que está todo mucho más libre, hay más libertad y a todos nos chupa todo más un huevo el qué dirán” (Ca7riel para Vorterix, 2023). Algo que tienen en común todos los artistas que sometemos a análisis es la cualidad de huir del encasillamiento, por más que “representen” para muchas personas un tipo de sonido, se sienten obligados a huir del mismo, para no tornarse aburridos, lo explica el propio Ca7riel (Filo News, 2020): “Yo creo que soy muy degenerado, no tengo género. La música que hago no tiene género. Y los pibes son músicos también, no van a hacer un género, porque es aburrido”. Y se muestra al mismo tiempo a la expectativa de un futuro cercano incierto, adoptando a las tecnologías digitales como extensión de su creatividad, “Yo quiero hacer música del futuro, estar conectado siempre con las máquinas, me gusta abrir el celular, soy un chabón medio robótico. Pero me hace falta experiencia, qué deparan los años siguientes” (Ca7riel para Filo News, 2020).

Dillom (caso de análisis)

PELOTUDA (2021)

Dylan León Masa (5 de diciembre del 2000), es un rapero y compositor argentino. Sus primeros pasos fueron dentro de la escena del punk y el hardcore, tocando en algunas agrupaciones. Entre los 15 y 16 años empezó a recurrir a un estudio de grabación en la Villa 31 de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, incursionando en sonidos urbanos del hip hop y boom bap (Kazez, I. 2019). Problemas familiares lo dejaron en situación de calle, donde tuvo incluso que dormir en plazas (Hasse, J. 2022). Sus primeros lanzamientos fueron *Drippin* (2018), *Superglue* (2019) junto con iLL quentin y la BZRP Music Sessions, Vol. 9 con el reconocido productor Bizarrap que en ese momento figuraba como emergente dentro de la industria.

En compañía de artistas como Muerejoven, ODD MAMI, Taichi, iLL quentin y Saramalacara forman el colectivo Rip Gang, que funciona como sello discográfico autogestionado (Bohemian Groove) que incluye artistas, productores, diseñadores y equipo audiovisual (Díaz, J. F. 2022). Para 2022 lanza su álbum debut, *Post Mortem*, incluyendo sonidos relacionados con el grunge, pop punk, hardcore, punk, rock, RKT, convirtiéndose en un disco esencialmente ecléctico donde, una vez más el (t)rap es el punto de partida para la creatividad. Un artista con un origen sumamente *underground*, marginado que se abre espacio y encuentra voz en estas expresiones culturales.

Saramalacara (caso de análisis)

GPRMX_170BPMA2 (2021)

Sara Azul Froján (8 de noviembre del 2000), conocida como Saramalacara es una artista oriunda del barrio de Mataderos de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Es parte de la Rip Gang junto con artistas como Dillom y Muerejoven. Alcanzó notoriedad con los sencillos *Water* (2020) con TAICHU y *Guchi Polo* (2021), ambos producidos por Evar. La exploración de sonidos es una constante, la adopción del sonido relacionado con el trap en un principio para la posterior salida de esos débiles límites.

La verdad es que nunca tuve intención de hacer trap, la gente lo asumió sola. Si bien los primeros temas tienen el 808 que es algo muy marcado, la posta es que no fue una elección [...] Al mismo tiempo siento que hoy en día es tan fácil hacer trap, y partir de ahí, cuando vas creciendo y vas escuchando otras cosas, las vas incorporando según lo que tenés ganas de hacer. Y directamente se muta todo, está buenísimo. (Saramalacara para Indiehoy, entrevista de Barbero, J. 2021)

Se trata de la artista única artista que se mantiene dentro de un nicho muy específico de la audiencia, sobre todo en internet, de los analizados en el presente estudio, sin embargo, es al mismo tiempo la que tiene la propuesta estética musical más separada de lo que se suele entender como trap, con un paso adelante en las exploraciones tímbricas de la voz abandonando la realidad metalmecánica de los sonidos del hip-hop, acercándose a una representación del éter digital.

5. Análisis y resultados

Duki - Goteo (2019)

En el siguiente cuadro se destaca la diversidad tímbrica, presente en *Goteo* (2019), en una línea del tiempo a lo largo de la orquestación de la canción, así como su construcción discursiva dividida en secciones.

Figura 1. Representación gráfica de la sintaxis musical y orquestación en Duki - Goteo (2009).⁷⁵

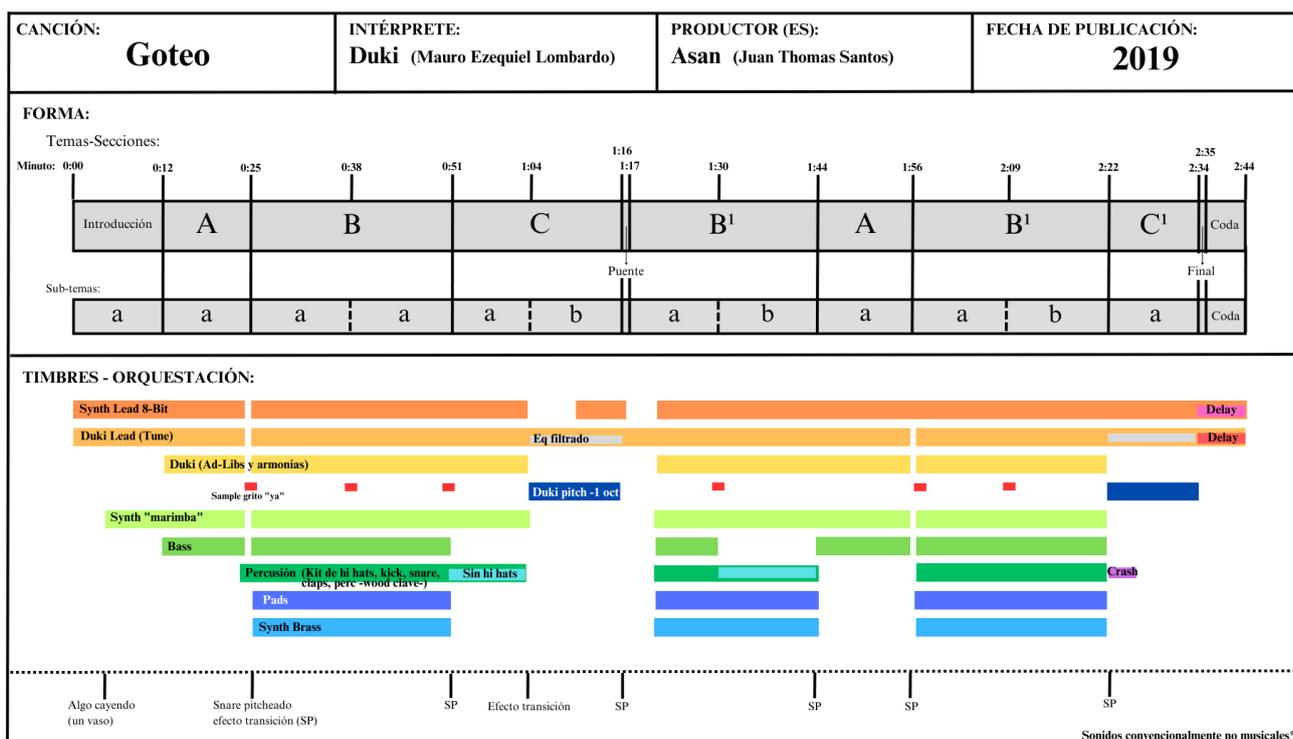


Figura 1. Elaboración propia.

Goteo (2019) es un sencillo producido por Asan, en el proceso de creación la instrumental o *beat* pre existía antes de que Duki escribiera una letra y línea melódica de la voz⁷⁶. Es, además, uno de los grandes éxitos de Duki contando con 164 millones de reproducciones en YouTube⁷⁷ en 2023.

⁷⁵ Clasificación organológica de *Goteo*: voces humanas, electrófonos (el kit de drums es sintético).

⁷⁶ Asan explica brevemente el momento cuando se creó *Goteo* https://youtu.be/ggMNMv_mdIE

⁷⁷ Duki - *Goteo* (Video Oficial) https://youtu.be/FRthkpJ_NFo

Lo primero que se presenta es este sintetizador lead que remite a un sonido de 8-bit de videojuegos retro, el aura nostálgica rodea a todo el tema, la vuelta a un pasado infantil donde las preocupaciones y desalientos aún no se presentaban. Representa un esfuerzo por tratar de atrapar la inmaterialidad, lo digital que sobrevive al individuo y éste encapsula los distintos elementos identitarios del pasado y presente. Es una colección digital de sonidos puestos en el discurso y representado en estos sencillos digitales. Es recurrente el rescate de elementos tímbricos que remiten a la construcción de una identidad con elementos de consumo como los videojuegos, el anime u otros relacionados con una identidad nacional como el tango en *Perdón* (2019) donde samplea *La Última Curda* (1961) de Aníbal Troilo y agrega timbres analógicos -aunque procesados digitalmente como característica propia de este nuevo paradigma- que evocan el tango y la cultura porteña como el bandoneón interpretado por Marcos Longobardi o el violín interpretado por Luis Alberto Ramírez. Referencias no tímbricas también acompañan su producción musical, si bien no profundizaremos lo mencionamos para dar cuenta del correlato conceptual que tienen con el discurso musical. Por ejemplo, en la portada del álbum *Súper Sangre Joven* (2019) se pueden leer los caracteres japoneses デュケトはカブロンです, que pueden ser traducidos como “Duketo es un cabrón”, tomando referencias de la cultura japonesa, del anime -específicamente de la serie Dragon Ball-, con palabras propias del “trap latino”, es decir, del Caribe, particularmente de Puerto Rico y República Dominicana.

Elementos recurrentes del trap también aparecen como el kit de *samples* de drums, el *roll* de hi hats -se aplica este *roll* al snare para hacer efectos de transición como en el paso de A a B-, el sub bass acompañado con el golpe del kick, la aparición de sonidos extra musicales como “ruido” exterior a la hora de grabar en la introducción con lo que parece ser un vaso cayendo, dando a entender que la grabación se gestó en un ambiente improvisado como una habitación personal. De hecho, *Goteo* fue grabada por Duki en la habitación de la casa de Asan, como lo explica en una entrevista hecha por MAD Escuela (2021):

No necesitas plata, no necesitas equipos, no necesitas la mejor compu, ni el mejor mic, ni la mejor placa para hacer un tema que esté a nivel mundial global y top como puede ser *Goteo*. Porque lo hice con mi compu vieja, con un micrófono que ni siquiera me acuerdo la marca de lo malo que era [...]

fue todo casero en mi habitación, ni siquiera estaba acostumbrada la sala ni tratada acústicamente.

Retomamos esta característica del paradigma creativo post-internet donde la carencia de recursos no limita al artista para producir y crear música y que, precisamente, este desarrollo tecnológico y digital permitió abaratar los costos y prescindir de alquilar o comprar equipos y espacios de alto costo. Al mismo tiempo, la relación simbiótica de protagonismo que tienen tanto intérprete como productor aparece de forma recurrente, las producciones musicales resaltan el trabajo del productor ya que él mismo es el instrumentista de estos VSTs y demás herramientas de sonido digitales.

El motivo principal (parte B y sus variantes) se presenta tres veces con el uso de la palabra goteo y sus rimas -eo. Si bien nuestro análisis no es literario, sino tímbrico, hay una relación semántica entre la palabra goteo y el timbre de la voz, el Auto-Tune le otorga este efecto acuoso a la voz, haciendo rima no solo en lo literario sino en lo tímbrico. Refiriéndose al mumble rap y su uso del Auto-Tune, Kit Mackintosh (2021) aclara que:

Entre la imaginería del *slime*, los instrumentales amnióticos y la jerga acuosa *-dripping* [goteo], *slippery* [resbaloso/escurridizo], etc.- casi se puede pensar en los raperos mumble como una raza anfibio ya adaptada al mundo sumergido que pronto llegará gracias al cambio climático y el crecimiento de los niveles del mar. (p. 41).

Aunque no consideramos a Duki un mumble rapper, esta característica de Auto-Tune de llevar el sonido a lo “acuático”, si se quiere, se presenta también en la conceptualización propia de la realidad, el *dripping* se refiere a un *slang* estadounidense para mencionar lo *fashionable* o *cool* de la manera de vestirse de una persona, de igual manera el término *slippery* refiere a alguien que no es de confiar, como lo podemos ver también en la canción *Slippery* (2017) de Migos, representantes del Frag Rap o rap fragmentado -por su manera de separar por sílabas las palabras a la hora de cantar los versos-, los cuales emplean también el Auto-Tune creando un efecto acuoso. En la misma idea de lo acuoso podemos distinguir la utilización de herramientas de ecualización que emulan ese sonido de ambiente acuático en la parte C subtema b. De igual forma se presentan modificaciones del pitch bajando una octava la voz de Duki en las partes C subtema b y C¹, creando una armonía octavada que resulta de la modificación artificial del pitch que puede

resultar incluso de una sola toma. Es decir, con una sola grabación de Duki *-one take-* se pueden modificar los timbres para que se presenten como elementos de sonido nuevos incluso cuando suenan al mismo tiempo, junto con los ad libs o respuestas de la voz líder se forma un espacio sonoro lleno de voces modificadas en todos los espacios.

El procesamiento digital de la voz es el elemento más destacable de la canción desde el punto de vista tímbrico, el alejamiento de las voces naturales humanas y el paso a este trabajo de sonido sobre lo orgánico es uno de los canales de ruptura inéditos del nuevo paradigma creativo, como afirma Mackintosh, K. (2021), “no es mera exageración decirlo: hoy se producen sonidos que literalmente no se habrían podido hacer con la tecnología del pasado” (p. 24). Dentro de esta exploración de los sonidos humanos transmutados, el autor aclara que se trata de un macrogénero nuevo que denomina psicodelia vocal. Es precisamente uno de los aspectos que reúne a toda la muestra del presente trabajo, es reflejo de lo inédito de la producción musical en este contexto post-internet. En *Goteo* hay empleo del Auto-Tune en correlato con la formación discursiva de lo acuoso, no es una herramienta de afinación sino una herramienta para modificar la voz como si se tratara de un sintetizador en la búsqueda de un sonido en particular. En temas como *Midtown* (2021) del mismo Duki o en *GPRMX_170BPMA2* (2021) de Saramalacara analizaremos la experimentación con estos correctores de *pitch* en maneras distintas, que reafirman la idea de superación de la herramienta como un mero afinador.

Duki - Midtown (2021)

En el siguiente cuadro (*Midtown*, 2021) se destaca la variedad tímbrica proveniente de las voces y su procesamiento digital. Representado en una línea del tiempo se ordenan la orquestación y secciones por momento de aparición durante la canción.

Figura 2. Representación gráfica de la sintaxis musical y orquestación en Duki - Midtown (2021)⁷⁸.

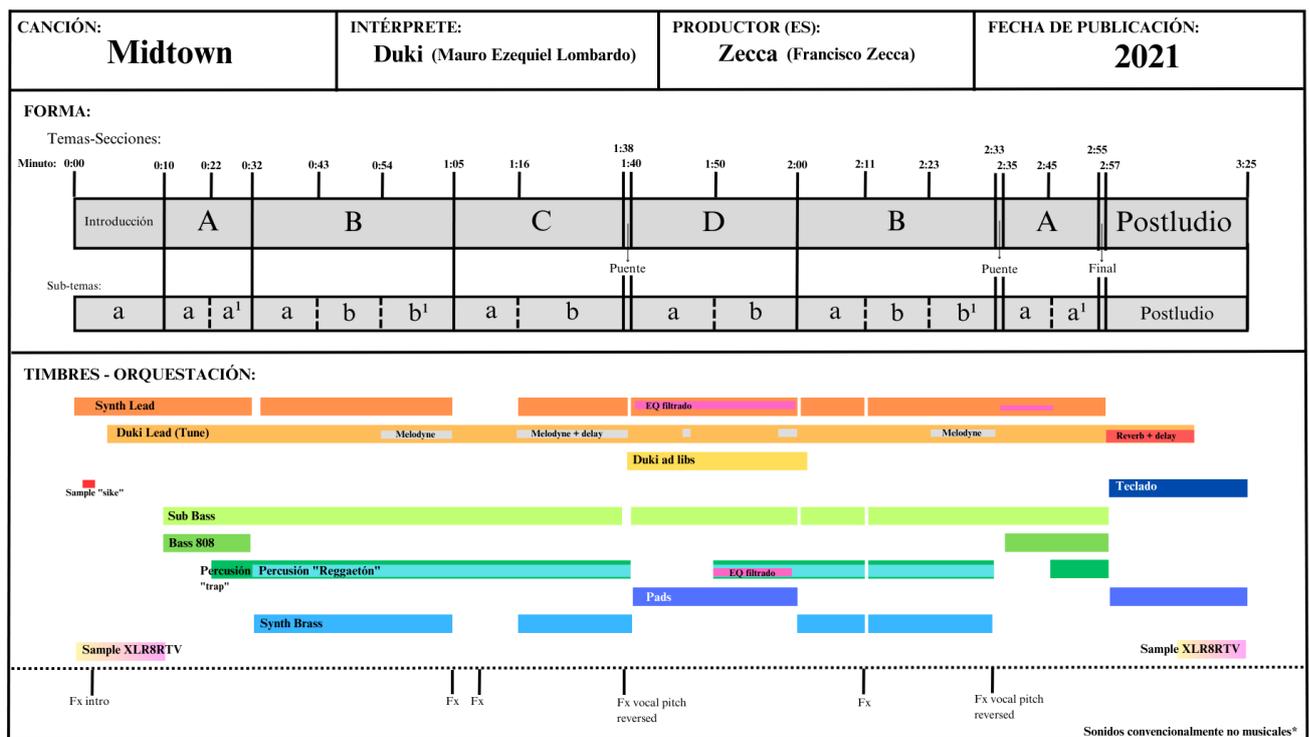


Figura 2. Elaboración propia.

A grandes rasgos, dos aspectos resaltan, la manipulación de las voces en Melodyne -o cualquier otro plugin de manipulación del pitch-, el efecto *glitch* recurrente del hyperpop y, por otra parte, la itinerancia entre la percusión de “trap” y reggaetón. En cuanto a la modificación del pitch destacamos la relación con la idea de Mackintosh, K. (2021) sobre esta música completamente nueva que recae en el procesamiento digital de la voz, en el carácter nuevo del sonido y no en la recreación de sonidos de un futuro pasado, como lo afirma en la siguiente línea: “los sintetizadores

⁷⁸ Clasificación organológica de Midtown: voces humanas, electrófonos, cordófono percutido (piano, aunque puede tratarse de un sintetizador emulando un piano)

y samplers están exhaustos y completamente secos, no tienen nada más para dar [...] la música ya no suena a naves espaciales y cíborgs” (p. 19). Aunque la idea es algo extremista hace hincapié en que lo realmente novedoso es la exploración de las voces humanas de esta psicodelia vocal, consideramos que el rol de los *samples* y sintetizadores sigue dando de qué hablar en el sentido de la incorporación sin límites de referencias en la construcción de una identidad fragmentada presente en la experiencia de vida digital que, junto con la psicodelia vocal, propician un espacio de gestación creativa sin precedentes. Resaltamos, de todas formas, la naturalización en el uso de *samples* y sintetizadores en la creación musical, no se ven como elementos novedosos como destaca Mackintosh, es una realidad que para producir música actualmente se utilizan estas herramientas, de hecho, es motivo de asombro el uso de timbres analógicos o de VSTs que emulan de manera muy precisa dichos timbres, que de todas maneras no escapan del procesamiento digital. En las partes B subtema b¹, C subtema b, fragmentos del D y B subtema b¹ podemos escuchar la transformación de las voces que llegan a alturas tonales imposibles para Duki, son solo posibles a través del uso de softwares como Melodyne, Edison o el Gross Beat –entre otros- que llevan la materia prima orgánica vocal fuera de los límites físicos del ser humano y los convierte en información digital manipulable. Va un paso más allá del efecto acuoso del Auto-Tune, y transforma la voz, a través de su manipulación de pitch y formantes en una voz única de este realismo digital, que existe necesariamente porque lo orgánico ya no es otra cosa que información, datos, una no-cosa que pertenece a ninguna parte.

En cuanto al otro aspecto destacable, Duki menciona en un tweet el carácter ecléctico que tiene esta canción, destacando con orgullo estas formas innovadoras que presenta el procesamiento de voces junto con las influencias caribeñas del reggaetón (partes B, C, D subtema b) y el trap (partes A subtema a¹) en el apartado tímbrico de la percusión, un eclecticismo cultural e internacional propio del intercambio de la comunicación global del internet:

Acabamos de crear el "TrapHyperTon" con @big_guap_chase [Zecca]. Un honor crear genero nuevos, somos pioneros del futuro, estamos empapados de gloria, rodeado de fortuna, el poder es querer, y a nosotros nos quieren...[sic]⁷⁹

⁷⁹ Tweet de la cuenta oficial de Duki @DukiSSJ:
https://twitter.com/DukiSSJ/status/1356179071818989568?ref_src=twsrc%5Etfw%7Ctwcamp%5Etwetembed%7Ctwtterm%5E1356179071818989568%7Ctwgr%5Ee29c272b49503d5dcc45162ddb06bbd5e97797d%7Ctwcon%5Es1_&ref_url=https%3A%2F%2Fgenius.com%2FDuki-midtown-lyrics

El trap como punto de partida en la propuesta de una música de esta humanidad simbiótica con lo digital, en la cual la explotación de las voces es la constante que deja “una palpitante sensación de artificio inmaterial” (Mackintosh, K. 2021. p. 46).

En el postludio y parte de la introducción podemos observar la utilización de un *sample* del documental de The Glitch Mob para XLR8R (2008)⁸⁰ donde se muestra un hombre aclarando su opinión acerca de la música electrónica:

You have technicians here making noise. No one is a musician, they're not artists because nobody can play the guitar [N.A.: trad. al español: Tienes técnicos aquí haciendo ruido. Ninguno es un músico, ellos no son artistas ya que ninguno puede tocar la guitarra]

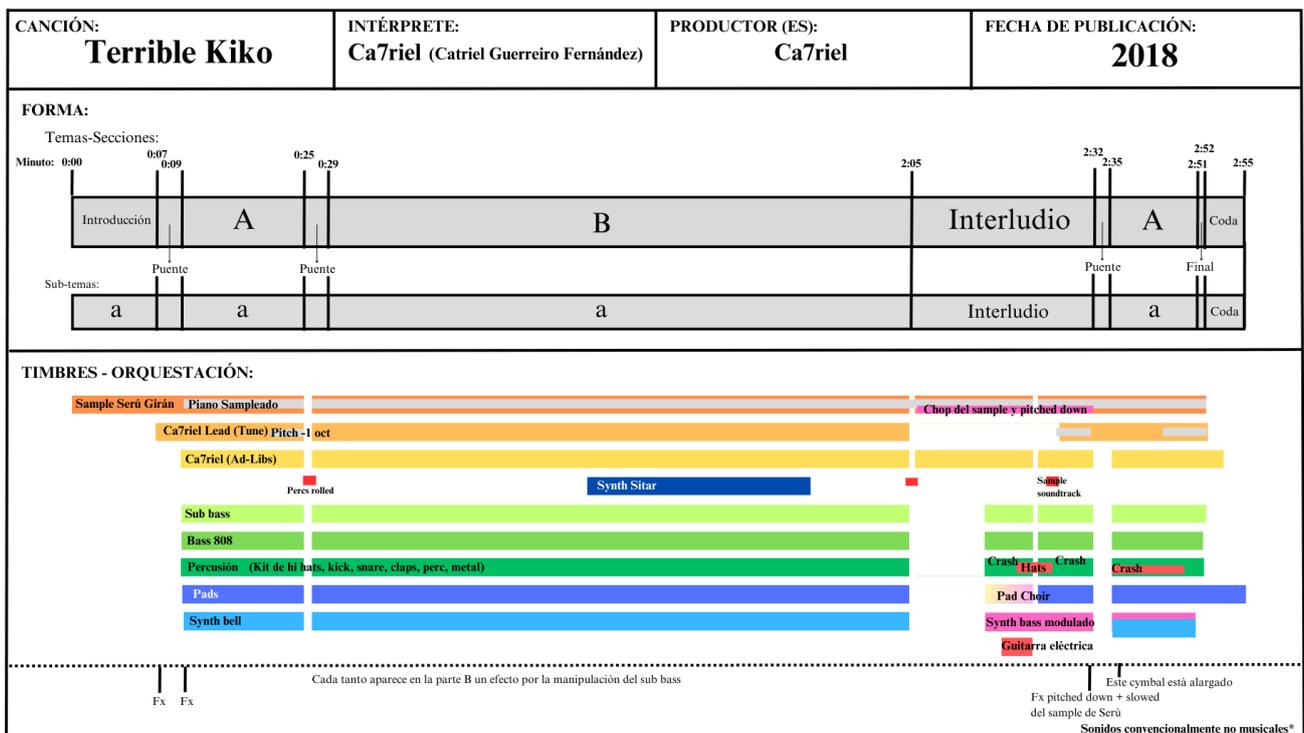
Si bien nuestro análisis no es literario, interpela en la elección discursiva del productor, incluyendo al detractor del procesamiento digital y convirtiéndolo en un *sample* irónicamente, nadie se salva del realismo digital. Este *sample* es también utilizado por el productor de música electrónica/dubstep Skrillex en su canción *Rock 'n' Roll (Will Take You to the Mountain)* (2010). Un guiño para un innovador en la producción de música electrónica como Skrillex de parte de Zecca, donde nuevamente el productor es también protagonista dentro de la obra, es junto con Duki el que construye este discurso musical ecléctico de fragmentos de referencias en la búsqueda de la innovación digital.

⁸⁰ XLR8R TV Episode 83: Glitch Mob Street Warfare (2008): <https://youtu.be/jztRZ34AEcY>

Ca7riel - Terrible Kiko (2018)

En el siguiente cuadro (*Terrible Kiko*, 2018) se destaca el uso de samples deformantes de rock nacional argentino y los *chops* del mismo. Representado en una línea del tiempo se ordenan la orquestación y secciones por momento de aparición durante la canción.

Figura 3. Representación gráfica de la sintaxis musical y orquestación en Ca7riel -



Terrible Kiko (2018).⁸¹

Figura 3. Elaboración propia.

La autoproducción es una característica recurrente en muchos artistas del universo trap, o al menos, una relación directa con sus productores que son parte de la construcción del discurso musical. En *Terrible Kiko* (2018) el rol de Ca7riel es de

⁸¹ Clasificación organológica de Terrible Kiko: voces humanas, electrófonos, guitarra eléctrica (cordófono pulsado), sitar (electrófono en caso de sintetizador emulando o cordófono pulsado en caso de ser uno grabado)

En el sample de Serú Girán: bajo eléctrico (cordófono pulsado), piano eléctrico (electrófono), batería: tambores (membranófonos percutidos) y platillos (idiófono percutido)

autoproducción, es, a su vez, productor e intérprete. Posteriormente la ingeniería de mezcla y mastering estuvo a cargo de Agustín “GULI” Bucich⁸².

La introducción es un *sample* de *La Grasa de las Capitales* de Serú Girán, quedando suspendido en las últimas notas del piano que se utilizan a lo largo de la canción en compañía del sub bass, 808, kit de hats, snare, claps, kick y percs, además de pads y sintetizadores. Este mismo recurso es utilizado por Ca7riel en *MUY BIEN* (2021), un *sample* introductorio de una canción de rock el cual utiliza las últimas notas como unión con la parte A.

Consideramos la parte B como un espacio donde cuesta distinguir las propuestas discursivas ya que solo presenta variaciones melódicas de la voz líder, por eso decidimos incluirlo como un bloque temático, de igual manera se presentan timbres similares a instrumentos analógicos como el sitar y el reconocido hi hat líquido, descrito por Mackintosh, K. (2021) como “una especie de barro digitalizado producto de la experimentación con moduladores, filtros y modificaciones de pitch en los hi-hats que los hacían sonar como si estuvieran chorreando y chapoteando el líquido” (p. 39), este barro⁸³ resultante del procesamiento no solo presente en los hi hats sino en el máster final del tema, timbres modificados, filtrados, modulados de manera que crean esta pasta digital en forma multi sonora.

El interludio se destaca por ser la parte más desestabilizadora de la canción, rompiendo toda lógica discursiva, agrega una enorme cantidad de timbres que se entrecruzan: sintetizador de bajo modulado, guitarra eléctrica distorsionada, pads de coros fantasmales, platillos crash, la descomposición del *sample* de Serú Girán pitched fuera de la tonalidad de la canción. Elementos que inducen a una atmósfera de confusión y ruptura de la lógica que proponía en un principio.

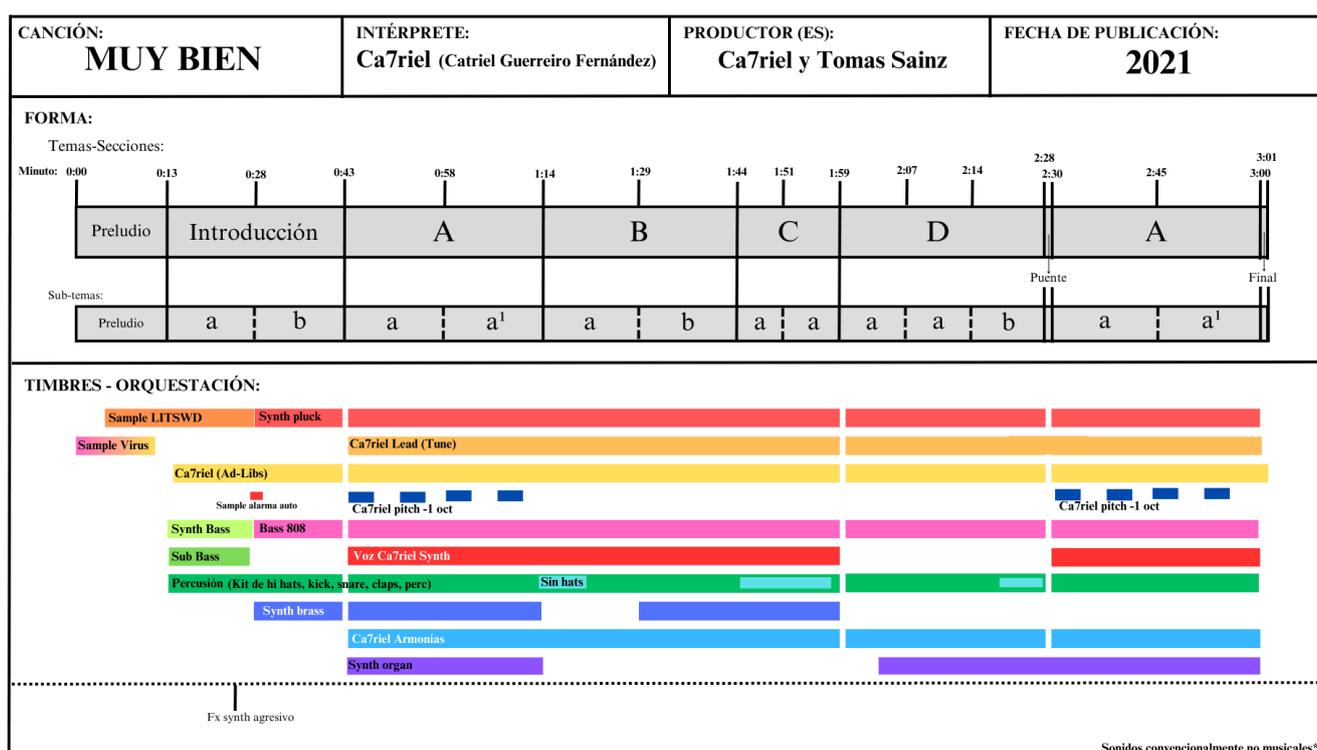
⁸² <https://genius.com/Ca7riel-terrible-kiko-lyrics>

⁸³ Casualmente la banda de metal liderada por Ca7riel se llama Barro, lanzaron un EP homónimo en 2022.

Ca7riel - MUY BIEN (2021)

En el siguiente cuadro (*MUY BIEN*, 2021) se destaca la resignificación de samples y la diversidad tímbrica de sintetizadores. Representado en una línea del tiempo donde se ordenan la orquestación y secciones por momento de aparición durante la canción.

Figura 4. Representación gráfica de la sintaxis musical y orquestación en Ca7riel -



MUY BIEN (2021)⁸⁴.

Figura 4. Elaboración propia.

En *MUYBIEN* (2021) también se destaca el rol de productor de Ca7riel, esta vez en conjunto con Tomas Sainz. Hay un trabajo minucioso de mezcla de voces que se presentan en distintos planos de profundidad, distintos espacios que ocupan los ad libs conforman una especie de orquesta de sílabas, palabras y balbuceos

⁸⁴ Clasificación organológica de MUY BIEN: voces humanas, electrófonos
 En el sample de Virus: sintetizador (electrófono)
 En el sample de The Beatles: órgano eléctrico Lowrey (electrófono)

agregando dinamismo. Algunas voces son usadas como otro instrumento melódico, como un sintetizador orgánico resultado del procesamiento digital, entremezclando los timbres con el sintetizador de órgano se puede ver en la simultaneidad de lo que distinguimos en el gráfico como “Voz Ca7riel Synth” y “Synth organ”. La supresión del yo físico que emite sonidos con la voz en la reconstrucción de espacios sintéticos que escapan en realidades oníricas. Aparecen en los ad libs los sonidos sin palabras, sílabas, gemidos, aullidos, quejidos transmutados con reverbs hiper mojados y en momentos secos que dan la sensación de cercanía y lejanía constante, de voces que vienen de cualquier parte.

Hay un eclecticismo instrumental desde la presentación de *samples* en el preludio que remiten al rock argentino con *Luna de Miel en la Mano* (1985) de Virus y a The Beatles en esta nueva psicodelia digital y la reinterpretación de ese LSD -*Lucy in the Sky with Diamonds* (1967)- en la actualidad sincrética de la creación musical frenética para romper abruptamente retomando solo las cuatro últimas notas en loop para la introducción con todos los timbres de trap y el sintetizador de bajo rompiendo todos los sonidos. Al igual que en *Terrible Kiko* (2018), Ca7riel se presenta con referencias, citas y guiños en forma de *samples* como elemento de distinción, poseedor de cierto capital cultural, dentro del discurso musical.

Dillom - PELOTUDA (2021)

En el siguiente cuadro (*PELOTUDA*, 2021) se destaca el minimalismo tímbrico y el cambio del mismo a partir del puente. Representado en una línea del tiempo se ordenan la orquestación y secciones por momento de aparición durante la canción.

Figura 5. Representación gráfica de la sintaxis musical y orquestación en Dillom - PELOTUDA (2021)⁸⁵.

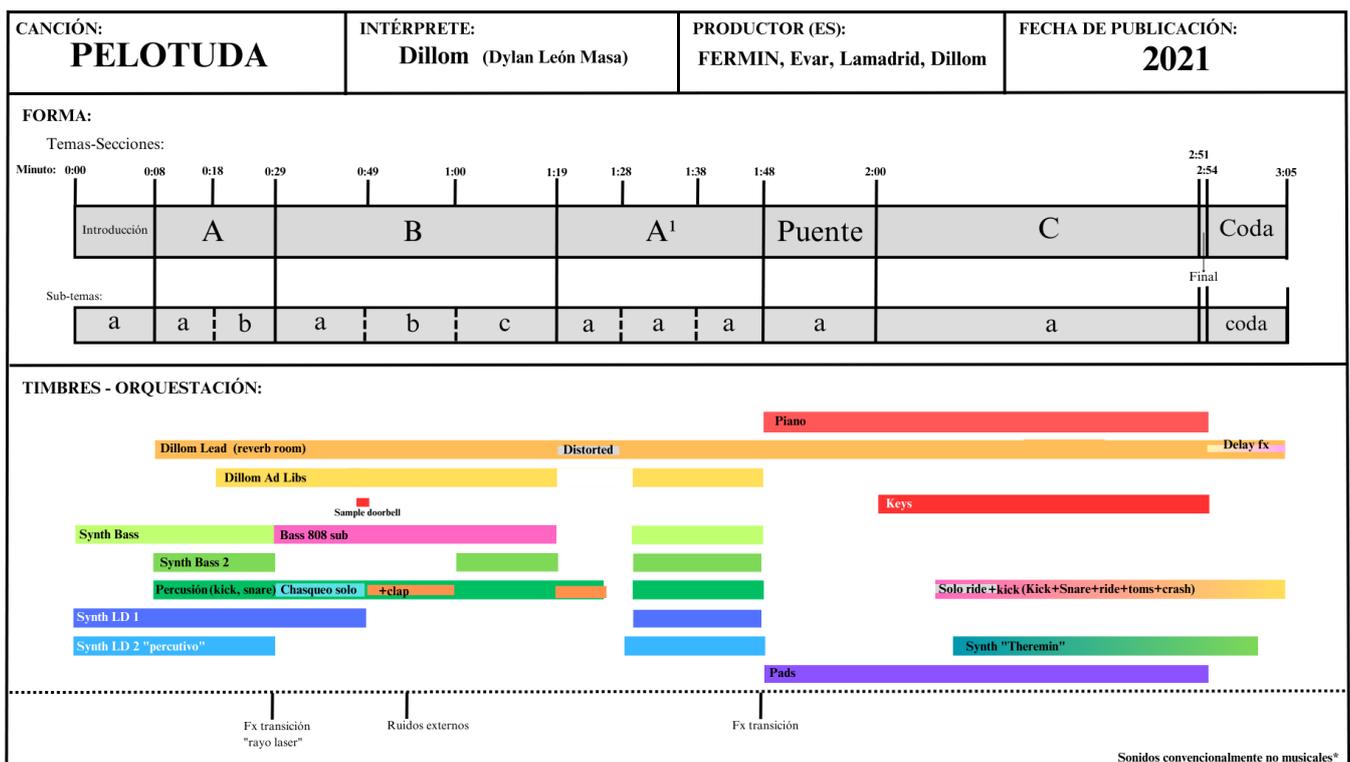


Figura 6. Elaboración propia.

La orquestación se presenta de forma minimalista, se pueden distinguir los distintos *samples* de drums y los sintetizadores que aparecen simultáneamente en las partes A y A¹ en sus últimos dos subtemas a. La voz de Dillom está al frente en la mezcla, con un reverb seco. En el B subtema b hay una interpolación en el delivery de la línea de la voz que hace referencia a la canción *Blue Suede Shoes* de Carl Perkins

⁸⁵ Clasificación organológica de PELOTUDA: voces humanas, electrófonos (sintetizadores, theremin, drum kits), piano (cordófono percutido), batería interpretada por FERMIN: kick, snare, toms (membranófonos percutidos) y platillos crash y ride (idiófonos percutidos)

(1956) también versionada por Elvis Presley (1956)⁸⁶. De igual manera encontramos cierta similitud en el *flow* y ad libs de Dillom en la parte B subtema c con la canción WAM (2019) de A\$AP Ferg y MadeinTYO, que puede ser una referencia al igual que con *Blue Suede Shoes* o simplemente producto de la casualidad debido al estilo de rapear.

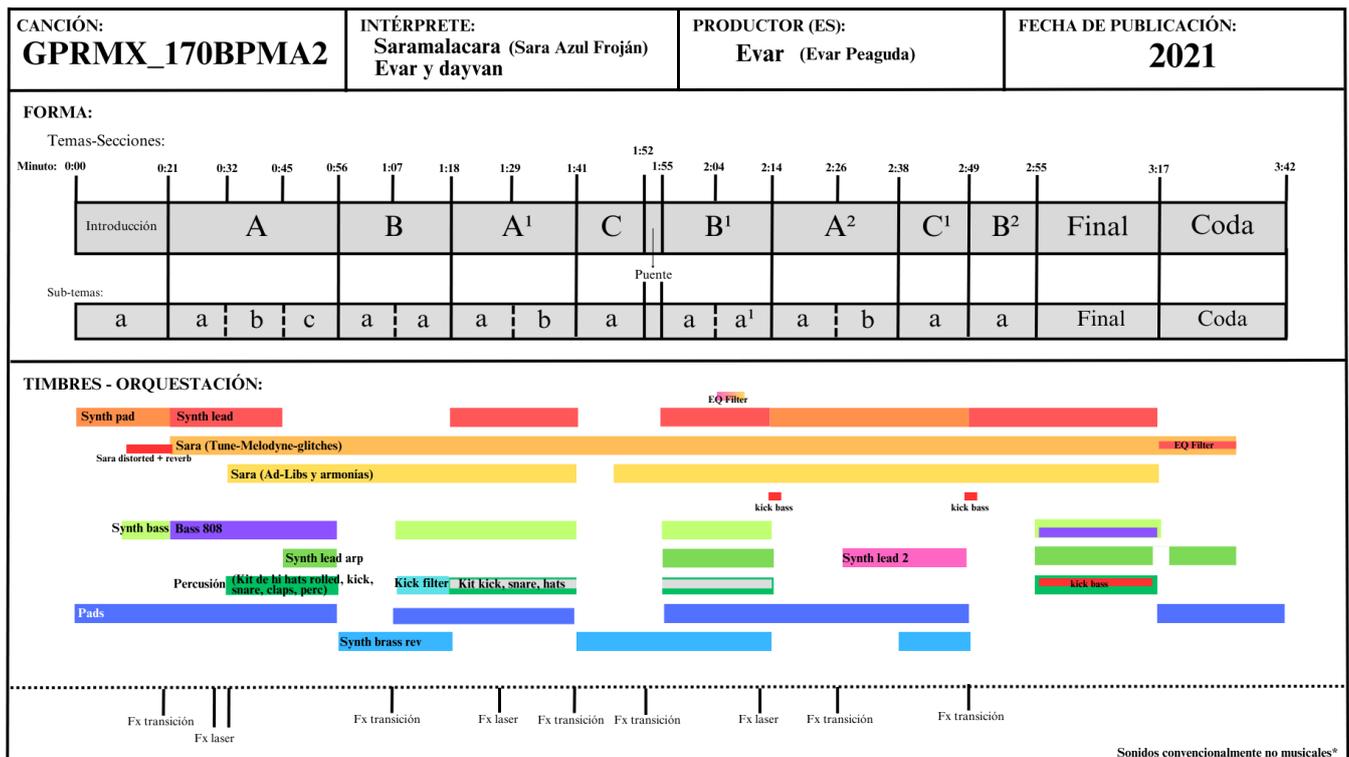
Hay una lógica discursiva desde la introducción hasta el A¹, una estructura más clásica de rap formada por estribillo (A), verso (B) y estribillo (A¹) a partir del puente hasta la coda se forma otra lógica del discurso musical, desapareciendo todos los timbres anteriores, a excepción de la voz de Dillom, la cual de todos modos posee efectos de distorsión, reverb y ecualización que distan de su caracterización tímbrica de la anterior parte, aparece una batería grabada de timbre analógicos, la utilización del ride en lugar de los hi hats otorgan más espacio y expansión al sonido, y lo que parece un theremin que da esta sensación etérea de estar deambulando entre microtonos en un glissando que acompaña lo aireado de la voz de Dillom para generar una atmósfera inquietante junto con el piano.

⁸⁶ La versión de Elvis Presley dice “Well, it’s one for the money/two for the show/Three to get ready now go, cat, go” y en PELOTUDA, Dillom, haciendo las variaciones tonales y rítmicas similares dice “One por el money/dos por el show/Three por mis whoadies que están ready pa’ la acción”.

Saramalacara - GPRMX_170BPMA2 (2021)

En el siguiente cuadro (*GPRMX_170BPMA2*, 2021) se destaca la hiperdigitalización de cada elemento tímbrico. Representado en una línea del tiempo se ordenan la orquestación y secciones por momento de aparición durante la canción.

Figura 6. Representación gráfica de la sintaxis musical y orquestación en Saramalacara



- GPRMX_170BPMA2 (2021)⁸⁷.

Figura 6. Elaboración propia.

GPRMX_170BPMA2 (Siglas para Guchi Polo Remix a 170 *beats per minute*) es un remix de *Guchi Polo* (2021)⁸⁸ realizado por dayvan⁸⁹ para el *Extended Play*

⁸⁷ Clasificación organológica de GPRMX_170BPMA2: voces humanas, electrófonos.

⁸⁸ <https://open.spotify.com/track/7EKysfHBIwPQ3RvhD9dH9D?si=9251d877604741e4>

⁸⁹ En la entrevista para Loud Cave, Sara explica el proceso de génesis del remix: <https://youtu.be/0snyaWDxSG4>

conceptual de *USB IDOL* (2021). Se presentan variaciones de los kits de percusión, en la sección A se utiliza un kit más relacionado al trap de *samples* de caja de ritmos de estilo Roland TR-808, que es un estándar del trap, aunque, por supuesto, los *samples* utilizados para cada elemento de la batería pueden tener procedencias variadas y, con su modificación mediante plugins, cambiar su timbre. En la sección B se presentan elementos de drum & bass como el kick filtrado automatizado de forma ascendente preparando el *drop* del kit de batería drum & bass, que tiene como característica tímbrica un ataque más fuerte del kick, el cual marca el pulso en cada golpe.

Advertimos la existencia de una orquestación sobrecargada, donde muchos timbres de sintetizadores se fusionan formando timbres compuestos. Por capas se añaden nuevos sintetizadores formando una pared de sintetizadores junto con las voces que son utilizadas como otro instrumento modificable a través del procesamiento digital. Precisamente, uno de los elementos más destacables es el procesamiento de las voces, el uso de la técnica de *glitches*, como una representación de esos errores o fallos de un software, pero como ingrediente estético intencionado, es el lenguaje de lo digital que se busca evidenciar en la música. Esta técnica de glitchear los sonidos se suele crear utilizando un plugin nativo del DAW FL Studio llamado Gross Beat el cual forma patrones de automatización de las frecuencias de sonido, en este caso, utiliza cortes. También se presentan voces agudas simultáneas pitcheadas junto con la voz líder, además de *ad libs*⁹⁰, como en A¹ y B¹.

Por otro lado, los sintetizadores pads o reverberizados crean ambientes etéreos y sin percusión como en las partes de introducción, B sub-tema “a”, C, C¹ y coda, que se van alternando abruptamente con las hipercargadas y frenéticas partes estilo drum & bass, el tiempo musical que existe dentro de la diégesis de la canción se va rompiendo constantemente entre lo *down* y la manía. Este contraste se puede apreciar en el final y la coda, las cuales además tienen una duración sumamente larga comparado con las otras canciones analizadas.

Por supuesto, el concepto general es de una canción con influencias de hyperpop, trap, drum & bass, cerca de una categorización de música electrónica. Todos los timbres son nativos digitales, incluso la voz tiene un procesamiento que lo despoja

⁹⁰ En el hip hop en general es un término que se utiliza para expresar el uso de sonidos vocales improvisados o hechos a placer en ocasiones acompañando a la voz principal.

del carácter analógico. *Guchi Polo* (2021) posee elementos tímbricos relacionados con la propuesta trap como el 808 y el kit de caja de ritmos, este remix lleva a otros espacios la noción de música de la cultura de internet partiendo de la referencia trap. Se trata entonces del alcance que tiene el trap como punto de partida de esta música del realismo digital, como marco creativo que abre las puertas a la exploración de sonidos correlacionados con el enfrentamiento multicultural de internet. De la selección de nuestra muestra es quizá la canción más alejada de la concepción de trap junto con *Midtown* (2021) de Duki, que muestran a su vez la versatilidad de este paradigma creativo.

Es una canción conceptualizada intencionalmente sobre la experiencia de internet y del recuerdo de lo digital en la infancia, como lo explica Saramalacara en la entrevista para Loud Cave (2021):

Es muy de Taringa la secuencia, corte yo creo que se generó como realmente nosotros, como que nuestra adolescencia y preadolescencia la arrancamos muy tipo consumiendo todo de internet [...] te formás googleando cosas, o sea, me parece que es algo como orgánico, que obviamente uno hable de todos esos años [infancia-adolescencia] y es como que lo que estuviste consumiendo todo ese tiempo lo expresas de una manera tipo, lo soltás ahí, de una manera como medio, no sé lo siento ya como medio una cultura, que se armó, que capaz antes era simplemente la pendejada en internet viste [...] como que a mucha gente le pega y como en la nostalgia todas las cosas.

La construcción de una identidad a través de la realidad digital sucede, como dice Sara, de manera “orgánica”. Es decir, la naturalización de que el mundo está en internet. De igual forma Sara define al EP de USB IDOL como una cápsula entre hyperpop, glitchcore, shadow pop y nightcore, así como la influencia trap; pero, por otro lado, menciona la dificultad de la categorización de su música, “Un día a uno le pinta hacer algo y otro día otra cosa y ahí te aburrís muy rápido también entonces es difícil mantenerse en lo mismo siempre” (Saramalacara para Loud Cave, 2021). En este aspecto, el aburrimiento y la búsqueda constante de placeres inmediatos son algunos de los síntomas que observa Fisher (2016) del realismo capitalista, en este caso la producción musical se ve atravesada por esta incapacidad de establecer una postura estética determinada porque “aburre”, en términos de Fisher (2016):

Estar aburrido significa simplemente quedar privado por un rato de la mátrix comunicacional de sensaciones y estímulos que forman los mensajes

instantáneos, YouTube y la comida rápida. Aburrirse es carecer, por un momento, de la gratificación azucarada a pedido. (p. 52)

Abordando esta aclaración desde el contexto de la producción musical que es resultado de esa “mátrix” que menciona Fisher, estaríamos hablando de un aburrimiento del aburrimiento que, de esta forma, sigue produciendo manifestaciones culturales. De igual manera Mackintosh, K. (2021) aclara la relación con las formas artificiales de la voz autotuneada con esta Mátrix del internet:

Las voces artificiales existen dentro de un sonido amorfo, son ríos de información estroboscópica de una Matrix posfísica generada en la imaginación humana colectiva: comunicación dentro de sueños confeccionados por computadora. (p. 48)

Lejos de tratarse de algo negativo o catastrófico, desde una perspectiva de la música como reflejo de aspectos sintomáticos de la sociedad, es la respuesta propia del creador de música en este contexto de digitalización acelerada en la ocupación de todos los espacios de la vida humana. La búsqueda de sonidos nuevos es motivada por el aburrimiento, en términos de Sara, entonces, este aburrimiento solo puede dar lugar a más exploración y menos claridad de categorización. Si para Fisher (2016), el tiempo de la generación del realismo digital “siempre vino cortado en microrrodajas digitales predigeridas” (p. 54) estas propuestas musicales ofrecen como resultado el retrato del tiempo en forma de configuraciones de sonido trabajados en posproducción y procesamiento digital. Saramalacara para BORN MX (2021) afirma que la idea del EP USB IDOL, así como sus otros lanzamientos, es el de crear una cápsula que condense determinado momento de la realidad, “también como para que quede ahí, como que es una especie de pin ahí en el tiempo [...] todo está armado así como en un paquetito para que quede ahí guardadito”⁹¹, en esta segmentación del tiempo como una forma de tratar de atraparlo. En este sentido, tratar de atrapar el tiempo no es un intento casual, según Fisher (2016), “nuestra cultura es excesivamente nostálgica, proclive a la retrospectiva, incapaz de generar novedades auténticas” (p. 95), la búsqueda del pasado se presenta como un lugar seguro y amigable, mientras que el presente y futuro son realidades hostiles, sobre todo para la juventud que se enfrenta a un mundo adulto desalentador. Este refugio nostálgico a veces se rompe y deja ver como *glitches* la realidad desalentadora, que se puede ver reflejado no solo en la técnica explícita del *glitch* en la

⁹¹ <https://youtu.be/2og87TW62Xw>

canción, sino en la iteración entre lo frenético de esa nostalgia segura: videojuegos, arcades; y los episodios más depresivos donde la canción parece entrar en un vacío oscuro en la cual la voz digital de Sara resuena sin respuesta. La atmósfera vaporosa como reflejo de la irrealidad virtual, de naturaleza desmaterializadora que se hace presente en esta dualidad.

6. Discusión

En rasgos generales podemos observar algunas similitudes estructurales y tímbricas entre las seis canciones sujetas a análisis. En el apartado estructura/forma podemos encontrar que todas poseen introducción como función formal, que el estribillo o *hook* aparece inmediatamente después de la introducción (a excepción de *GPRMX_170BPMA2*), aunque en *Gotoe* y *Midtown* estas partes están antecedidas por una breve presentación. Los finales aparecen usualmente de forma abrupta, duran unos pocos segundos (a excepción de *GPRMX_170BPMA2*) y el uso de coda o postludio es regular (a excepción de *MUY BIEN*). En el apartado tímbrico se presentan usualmente los kits de percusión sintéticos, aunque se suelen mezclar con otros sonidos como de *samples* de drum & bass en *GPRMX_170BPMA2*, rock en *PELOTUDA* (en este caso se utiliza una batería acústica grabada), reggaetón en *Midtown* o la mezcla entre lo sintético y acústico extraído de un *sample* como en *Terrible Kiko*.

Como hemos visto, se trata de un macrogénero que corresponde a un modo de hacer propio de la época donde el procesamiento digital envuelve absolutamente todo sonido posible. Pudimos observar cómo ciertos elementos del realismo digital se reflejan en algunos aspectos musicales, y como gran unificador de este hacer post-trap tenemos la psicodelia vocal o la modificación de las voces humanas a través del procesamiento digital. Este punto es el que unifica a todas las canciones, no hay ninguna que escape de la exploración del sonido vocal, se presentan, además, todas, de diferentes formas. El Auto-Tune lejos de homogeneizar los timbres los diversifica, no los vuelve una máquina irreconocible, se simbiotiza junto con la voz humana y el timbre

característico de cada intérprete, por lo cual el resultado va a ser único en cada vez, no habrá dos sonidos iguales.

Además, la exploración de sonidos en posproducción a través de los DAWs y VSTs, así como la apropiación y referenciación constante corresponden a la constitución de una realidad digital intangible alejada a la música analógica o metalmecánica, donde incluso su uso queda subordinado al procesamiento digital.

7. Reflexiones finales

Frente al realismo digital podemos imaginar dos escenarios, uno catastrófico para la exploración creativa vinculado a la globalización producto del internet, en la generación de una cultura única global homogénea, la desaparición de la diversidad musical siendo tragadas por el sistema de consumo mediante internet. Y el otro, menos dramático, de una cultura que no es la misma que era antes, que adopta al internet y se enriquece de las posibilidades que ofrece el descubrimiento de nuevas culturas musicales en un intercambio sin fin. Nos inclinamos más hacia esta postura por lo observado durante el análisis, si bien es complejísima la realidad de las manifestaciones culturales y su devenir en el realismo digital, así como imposible la anticipación imaginaria de un futuro incierto, podemos pensar que lo inédito del encuentro global intangible y acorpóreo entre culturas -que hoy es una realidad, ya no es novedad- puede resultar en una transformación sin precedentes de la cosmogonía de todas las culturas que pertenecen a este mundo digital. Es decir, por el contrario de pensar en una cultura homogénea digital global, pensamos en una cultura aún más heterogénea tanto en el entorno digital como fuera de él, ya que estará atravesado necesariamente con el mismo. Como sucedió con los procesos de colonización, el español ya no era el mismo español antes de llegar a América y el nativo americano tampoco fue el mismo, este choque generó un intercambio consciente en algunos aspectos e inconsciente en otros que cambió por completo las visiones cosmogónicas de las culturas. Las ideas del futuro

son maleables, fluidas, fragmentadas, dispersas, están en internet en ninguna parte y en todas partes al mismo tiempo.

Resultaría enriquecedor, además de resolver interrogantes, realizar estudios posteriores sobre otras manifestaciones culturales y artísticas. Tomando como referencia el marco teórico y abordaje crítico propuesto en el presente estudio, para de esa manera contrastar y ampliar la visión sobre la realidad transgresora que transitamos actualmente. De igual manera, estudios de música que realicen análisis semiológico y del discurso de las letras, artes de portadas de álbumes y sencillos, videoclips y ahondar en los aspectos de ritmo, melodía y armonía (que no fueron abarcados en este estudio) de estas nuevas músicas pueden originar perspectivas alternas sobre el porvenir de esta época.

Desde esta perspectiva, el paradigma creativo del post-internet es la identidad de la no-identidad. Precisamente este aspecto fue una de las limitaciones de nuestra investigación, como sujetos de la época atados a la inacabable potencialidad de referencias. La no-identidad, esta pérdida inmaterial -la inevitable pérdida de la identidad en la desmaterialización ontológica virtual- e inmaterialidad perdida -la incapacidad de aprehender lo intangible-, sitúa a la investigación en un espacio donde las aproximaciones a la identidad musical del objeto de estudio son difusos en su caracterización pero todavía más diáfanos en su acotación contextual. Es pérdida e identidad, la conciencia de que lo identitario se aferra a algo pero que contradictoriamente esa identidad se aferra a nada más que datos-información, a una *no-cosa*. La identidad de la no-identidad como principio sintomático del nuevo paradigma creativo post-internet, representado en el trap (dígase universo trap, post cloud rap, post-trap) en la descorporización de las voces procesadas digitalmente.

De igual manera, la caracterización de la época post-internet y sus consecuencias en la disponibilidad absoluta de ideas fueron padecidos en la conformación del presente escrito, en términos de Reynolds (2012), “bajar música también puede abrir demasiado fácilmente una especie de abismo, cuyas dimensiones son proporcionales al vacío de la propia vida”, descargar artículos, libros, notas de prensa en el post-internet para construir un cuerpo de ensayo supone una similitud con la creación musical contemporánea, incluso a través de internet se adquirieron varios de los libros en físico tratados en este ensayo y, también, el conocimiento de la

existencia de otros libros consultados en calidad de préstamo en bibliotecas se produjo gracias a internet. Tratar de imbuir todo aquello que se piensa relevante para argumentar ideas y, al mismo tiempo, verse atrapado entre dos cuestiones: la incapacidad de procesar toda la información recolectada de manera coherente, y el tiempo finito para la presentación, cada proyecto tiene un principio y un final, una vida, como la propia de cada uno, que abarca una ínfima cantidad de ideas y un limitado lapso en el tiempo.

En este sentido advertimos la visión de una propiedad trashumante en la búsqueda creativa de este paradigma, donde se busca migrar constantemente a otras culturas dentro de lo digital, se presenta esta dificultad entonces de definición de qué es el trap o, en qué se ha convertido el trap, más allá de un sonido definido de un macrogénero pareciera tratarse de un punto de encuentro para la exploración, el cambiar periódicamente de lugar en la vastedad de información digital y huir de lo viejo buscando cosas de un pasado anterior que proscribía la existencia del que produce música para construir una identidad fragmentada de pequeñas partículas de lo que ha sido la experiencia propia -la producción- incluso de lo que no ha experimentado sino que han experimentado otros -la posproducción. En definitiva, se constituye una masa amorfa donde los límites se pierden y quedan subordinados a los constructos discursivos ciberespaciales de los artistas.

8. Referencias

Referencias bibliográficas:

- Adorno, T. (2009). *Disonancias. Introducción a la sociología de la música*. Obra completa, 14, “Sobre el carácter fetichista de la música y la regresión de la escucha”. Akal. Madrid. p. 15-50.
- Aguilar, M. del C. (2009). *Aprender a escuchar: Análisis auditivo de la música*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: María del Carmen Aguilar. 2ª edición: 2016
- Attali, J. (1998). *Ruidos: Ensayo sobre la economía política de la música*. Siglo XXI.
- Augé, M. (1992). *Non-lieux. Introduction á une anthropologie de la surmodernité*. Edition de Seuil.
- Benjamin, W. (2003). *La obra de arte en la época de la reproductibilidad técnica*. Editorial Itaca. México.
- Benjamin, W. (2021). *Tesis sobre el concepto de historia y otros ensayos sobre historia y política*. Alianza Editorial.
- Borges, J. L. (1969). *Elogio de la sombra*. Emecé. Buenos Aires.
- Borges, J. L. (1944). *Ficciones*. Emecé. Buenos Aires.
- Bourdieu, P. (1991). *La distinción: Criterio y bases sociales del gusto*. Taurus. Madrid.
- Bourriaud, N. (2002). *Postproducción: Creatividad y reciclaje en la era global*. Adriana Hidalgo editora
- Carpentier, A. (1990). *Obras completas de Alejo Carpentier. Vol. 13, Ensayos*. Siglo Veintiuno Editores. México.
- Cascone, Kim (2000): *The Aesthetics of Failure: “Post-Digital” Tendencias in Contemporary Computer*. Computer Music Journal, 24:4, pp. 12–18, Winter 2000. Massachusetts Institute of Technology.
- Casullo, N. y otros (1999). *Itinerarios de la modernidad: corrientes del pensamiento y tradiciones intelectuales desde la ilustración hasta la posmodernidad*. Eudeba. Buenos Aires.
- Cetta, A. P. (2010). *Apuntes de acústica musical*. Buenos Aires: Universidad Católica Argentina “Santa María de los Buenos Aires”. Recuperado el 30 de

abril de 2023, de

<https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/9192/1/apuntes-acustica-original-cetta.pdf>

- Copland, A. (1994). *Cómo escuchar la música*. (2ª ed.). Fondo de Cultura Económica. (Obra original publicada en 1985 con el título *What to Listen of in Music*).
- Cramer, F. (2014). *What is Post-Digital?*. APRJA, A Peer-Reviewed Journal About. POST-DIGITAL RESEARCH, vol. 3, ISSUE 1, 2014. Editado por Christian Ulrik Andersen, Geoff Cox y Georgios Papadopoulos, p. 10-24. Recuperado de <https://aprja.net/article/view/116068> el 2 de junio de 2023.
- Eco, U. (1984). *Obra abierta*. (Bompiani, 1962-1967). Planeta-De Agostini. Barcelona.
- Eshelman, R. (2008) *Performatism, or, the End of Postmodernism*. Aurora: The Davies Group Publishers.
- Eshun, K. (1998). *More brilliant than the sun: Adventures in sonic fiction*. Quartet Books.
- Fisher, M. (2016). *Realismo capitalista: ¿No hay alternativa?* Caja Negra Editora. Edición 2022.
- Fisher, M. (2018). *Los fantasmas de mi vida: escritos sobre depresión, hauntología y futuros perdidos*. Prólogo de Pablo Schanton. Caja Negra. Ciudad Autónoma de Buenos Aires.
- Garcilaso de la Vega, I. (1976). *Comentarios Reales*. Editado por Miró Quesada, A. Fundación Biblioteca Ayacucho. Caracas.
- Habermas, J. (1991). *El discurso filosófico de la modernidad*. Taurus.
- Han, Byung-Chul (2021). *No-cosas: quiebras del mundo de hoy*. Taurus.
- Hassan, I. (1987) *The Postmodern Turn. Essays on Theory and Culture*. Ohio State University Press. Ohio
- Holland, M. (2013). *Succeeding Postmodernism: Language and Humanism in Contemporary American Culture*. Bloomsbury Academic. New York.
- Horkheimer, M. y Adorno, T. (1987). *Dialéctica del Iluminismo*. Sudamericana. Buenos Aires.
- Jameson, F. (1991). *El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado*. Paidós.

- Katz, M. (2004). *Capturing sound: How technology has changed music*. University of California Press.
- Kirby, A. (2009). *Digimodernism: How New Technologies Dismantle the Postmodern and Reconfigure Our Culture*. Continuum. Nueva York.
- Llamas-Ubieto, M. (2018). *Postdigital ahora*. Serie: Cuadernos del ahora, nº1. Proyecto de Investigación REC-LIT. Reciclajes culturales: transliteraturas en la era postdigital (Referencia RTI2018-094607-B-I00). Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades. Recuperado de https://eprints.ucm.es/id/eprint/61054/13/Llamas%20Ubieto.%20Postdigital%20ahora_Cuadernos%20del%20ahora.pdf el 21 de mayo de 2023.
- Lévi-Strauss, C. (1997). *El pensamiento salvaje*. Fondo de Cultura Económica. México.
- Mackintosh, K (2021). *Gritos de Neón: cómo el Drill, el Trap y el Bashment hicieron que la música sea novedosa otra vez*. Con la colaboración de Simon Reynolds (Prólogo). Caja Negra Editora. Buenos Aires, Argentina.
- March, L. (2022). *Wrap You Up in My Blue Hair: Vocaloid, Hyperpop, and Identity in "Ashnikko Feat. Hatsune Miku - Daisy 2.0"*. Television & New Media 1-17. Temple University, Philadelphia.
- Martínez Núñez, L. R. (2007). *Procesamiento Digital y Control Gestural en Tiempo Real Utilizando una PC con Drivers ASIO para Efectos de Audio*. Tesis Licenciatura. Ingeniería en Electrónica y Computadoras. Departamento de Computación, Electrónica, Física e Innovación, Escuela de Ingeniería y Ciencias, Universidad de las Américas Puebla. Recuperado el 02 de mayo de 2023, de http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lep/martinez_n_lr/capitulo_6.html
- Martín Prada, J. (2017) *Sobre el arte post-Internet*, en Revista Aureus, núm. 3, Universidad de Guanajuato, junio, 2017. Recuperado de https://www.juanmartinprada.net/imagenes/martin_prada_sobre_el_arte_postinternet.pdf el 21 de mayo de 2023.
- Mendivil, J. (2016). *En contra de la música*. Gourmet Musical Ediciones. Buenos Aires.

- Meyer, L. (1956). *Emotion and Meaning in Music*. The University of Chicago Press. Edición en castellano: *Emoción y significado en la música*. Alianza Editorial, Madrid, 2001.
- Moles, A. (1975). *Teoría del arte y percepción estética*. Ediciones Júcar. Madrid.
- Muñoz, S. (2018). *Entre los nichos y la masividad. El (t)rap en Buenos Aires entre el 2001 y 2018*. Instituto de Altos Estudios Sociales, Universidad Nacional de San Martín / CONICET Resonancias vol. 22, n° 43. 131.
- Navarrete Orta, L. (1991). *Literatura e ideas en la historia hispanoamericana*. Cuadernos Lagoven. Caracas.
- Negroponte, N. (1998). *Beyond Digital*. Wired. Recuperado de <https://web.media.mit.edu/~nicholas/Wired/WIRED6-12.html> el 2 de junio de 2023.
- Oliveras, E. (2004). *Estética: la cuestión del arte*. Ariel. Buenos Aires.
- Pariser, E. (2011). *The filter bubble: What the Internet is hiding from you*. Penguin Press.
- Pérez de Arce, J., & Gili, F. (2013). *Clasificación Sachs-Hornbostel de instrumentos musicales: una revisión y aplicación desde la perspectiva americana [The Sachs-Hornbostel Classification System of Musical Instruments: a Review and Application from an American Perspective]*. Revista Musical Chilena, 67(219), 42-80.
- Pessoa, F. (1928). *Poemas de Álvaro de Campos. II. Tabaquería y otros poemas con fecha*. Editado en 1998. Editorial Hiperión.
- Quispe-Agnoli, R. (2003). *Orígenes coloniales del sujeto latinoamericano contemporáneo: Identidad, fragmentación y sincretismo*. CiberLetras: revista crítica literaria y de cultura, ISSN-e 1523-1720, N° 10. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=793950> el 10 de junio de 2023.
- Reynolds, S. (2012). *Retromanía. La adicción del pop a su propio pasado*. Caja Negra Editora. Buenos Aires.
- Rojo, A. (2020). *Borges y la física cuántica*. 2da ed. 1ra reimpr. Siglo XXI Editores Argentina. Buenos Aires.
- Scruton, R. (1987). *La experiencia estética*. Fondo de Cultura Económico. México.

- Soria Martínez, V. (2015). *La experiencia de la regresión de la escucha planteada por Theodor W. Adorno en la producción musical y el arte sonoro de 1990 a 2013*. Tesis doctoral. Programa de Doctorado: Artes Visuales e Intermedia. Universitat Politècnica de València.
- Toffler, A. (1980). *La tercera ola*. Plaza & Janes. S. A. Editores. Bogotá.
- Tosello, N. (2019). *Los imaginarios del dinero en el trap argentino actual*. Actas de Periodismo y Comunicación, 5(2), octubre, ISSN 2469-0910. Recuperado de <http://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/actas>
- Uslar Pietri, A. (1996). *La invención de América mestiza*. Fondo de Cultura Económica.
- Van Den Akken, Robin, Alison Gibbons, y Timotheus Vermeulen, eds, (2017). *Metamodernism: Historicity, Affect, Depth*. Rowman & Littlefield International. London.
- Vallendor, M. (2020). *Trap, no lo entenderías: La resignificación del trap argentino*. Trabajo Final de Grado, Licenciatura en Gerencia y Mentoría Intercultural, Universidad del Salvador - FCEYE, Buenos Aires.
- Vattimo, G. (1986). *El fin de la modernidad: Nihilismo y hermenéutica en la cultura posmoderna*. Editorial Gedisa S.A. Barcelona.
- Vattimo, G. y otros (2000). *En torno a la posmodernidad*. Anthropos. Barcelona.
- Wallace, D. (1993). *E Unibus Pluram: Television and U.S. Fiction*. Review of Contemporary Fiction, 13:2 (1993:Summer) p.151. Recuperado de https://jsomers.net/DFW_TV.pdf el 21 de mayo de 2023.
- Wikström, P. (2014). *La industria musical en una era de distribución digital*. Extraído de *C@mbio: 19 ensayos clave acerca de cómo Internet está cambiando nuestras vidas*. BBVA OpenMind. p. 428-443. Recuperado de <https://www.bbvaopenmind.com/libros/cambio-19-ensayos-fundamentales-sobre-como-internet-esta-cambiando-nuestras-vidas/> el 31 de mayo de 2023.
- Yang, Z. (2016). *La obsolescencia programada*. Trabajo final de grado en economía de la facultad de economía y empresa. Universidad del País Vasco.

- Žižek, S. (1992). *El sublime objeto de la ideología*. Siglo XXI. Madrid.

Referencias en portales digitales:

- AM750 (2022). *Del dial-up a la banda ancha y el WiFi: por qué era tan ruidoso conectarse a Internet en la década del 90*. Página 12. Publicado el 10 de agosto de 2022. Recuperado de <https://www.pagina12.com.ar/461808-del-dial-up-a-la-banda-ancha-y-el-wi-fi-por-que-era-tan-ruid> el 30 de mayo de 2023.
- Banafa, A. (2016). *Informática cuántica*. BBVA OpenMind. Publicado el 1 de febrero de 2016. Recuperado de <https://www.bbvaopenmind.com/tecnologia/mundo-digital/informatica-cuantica/> el 10 de junio de 2023.
- Banafa, A. (2020). *El internet cuántico, explicado*. BBVA OpenMid. Publicado el 14 de diciembre de 2020. Recuperado de <https://www.bbvaopenmind.com/tecnologia/mundo-digital/el-internet-cuantico-explicado/> el 10 de junio de 2023.
- Barbero, J. (2021). *Saramalacara: “Ahora nadie quiere sonar como trap”*. Publicado el 12 de marzo de 2021. Recuperado de <https://indiehoj.com/entrevistas/saramalacara-ahora-nadie-quiere-sonar-como-trap/> el 14 de mayo de 2023.
- Billboard. (2020). *Ysy A: «Quiero darle a mi música el condimento argentino, que la gente se sienta representada»*. Billboard Argentina. Publicado el 20 de abril de 2020. Recuperado de <https://billboard.com.ar/ysy-a-quiero-darle-a-mi-musica-el-condimento-argentino-que-la-gente-se-sienta-representada/> el 14 de junio de 2023.
- Bryant, T. (2017). *HAS TRAP MUSIC LOST ITS ROOTS?* Nylon Entertainment. Publicado el 24 de enero de 2017. Recuperado de <https://www.nylon.com/articles/trap-music-history-future> el 14 de junio de 2023.

- Caamaño, C. (2022). *Bienvenidos a la misa hyperpopera de Saramalacara*. Página 12. Publicado el 30 de mayo de 2022. Recuperado de <https://www.pagina12.com.ar/425471-bienvenidos-a-la-misa-hyperpopera-de-saramalacara> el 30 de mayo de 2023.
- Chaves, S. (2020). *Quién es Ysy A, el músico y emprendedor de 21 años que se disputan todas las discográficas*. La Nación, Argentina. Publicado el 6 de mayo de 2020. Recuperado de <https://www.lanacion.com.ar/espectaculos/musica/quien-es-ysy-a-musico-emprendedor-21-nid2361300/> el 27 de mayo de 2023.
- Dandridge-Lemco, B. (2020). *How Hyperpop, a Small Spotify Playlist, Grew Into a Big Deal*. The New York Times. Publicado el 10 de noviembre de 2020. Recuperado de <https://www.nytimes.com/2020/11/10/arts/music/hyperpop-spotify.html> el 30 de mayo de 2023.
- Díaz, J. F. (2022). *Quién es Dillom, el rapero de 21 años y un solo disco que agotó cuatro shows en 4 minutos*. elDiarioAR. Publicado el 9 de abril de 2022. Recuperado de https://www.eldiarioar.com/sociedad/dillom-rapero-21-disco-agoto-shows_130_8903178.html el 12 de junio de 2023.
- Friedman, S. (2017). *Trap Rap Has Been Around for a Minute Now – So Why Does It Keep Working?*. Flypaper Soundfly. Publicado el 22 de septiembre de 2017. Recuperado de <https://flypaper.soundfly.com/produce/why-does-trap-music-keep-working/> el 14 de junio de 2023.
- Hasse, J. (2022). *Meet Dillom, The Latino Eminem: 'I Was Living Between Two Worlds, I Was Like Hannah Montana'*. Benzinga. Publicado el 12 de febrero de 2022. Recuperado de <https://www.benzinga.com/markets/cannabis/22/02/25455275/meet-dillom-the-latino-eminem-i-was-living-between-two-worlds-i-was-like-hannah-montana> el 12 de junio de 2023.
- Hernández Ruza, J. (2022). *¿Realmente se suben 60 mil canciones al día en Spotify?* Industria Musical, IMES Entertainment Group SL. Publicado el 16 de

junio de 2022. Recuperado de <https://industriamusical.com/realmente-se-suben-60-mil-canciones-al-dia-a-spotify/> el 9 de junio de 2023.

- Jaeger, J. (2011). *There Are 97 Million Songs in the World, So Which One Are You?* Music, Musings, and the Social Media Biz [Blog]. Publicado el 10 de octubre de 2011. Recuperado de <https://jonathanjaeger.com/there-are-97-million-songs-in-the-world-so-wh> el 9 de junio de 2023.
- Kazez, I. (2019). *¿Quién es Dillom? El rapero punk que producía beats en la Villa 31*. Billboard Argentina. Publicado el 17 de julio de 2019. Recuperado de <https://billboard.com.ar/quien-es-dillom-el-rapero-punk-que-producia-beats-en-la-villa-31/> el 12 de junio de 2023.
- Latorre, M. (2020). *La banda de Ca7riel y Paco Amoroso se desliga de tendencias spinettosas en este sorpresivo single que ya tenía versiones en vivo* [Blog]. Publicado el 22 de junio de 2023. Recuperado de <https://indieclubargentina.com/astor-reaparece-con-la-version-estudio-de-flama/> el 10 de junio de 2023.
- Mohorte, A. (2018). *Rosalía y la apropiación: por qué se acusa a "Malamente" de robar a la cultura gitana y andaluza*. Xataka: Magnet. Publicado el 30 de mayo de 2018. Recuperado de <https://www.xataka.com/magnet/rosali-apropiacion-que-se-acusa-malamente-robar-cultura-gitana-andaluza> el 2 de junio de 2023.
- Oenning da Silva, R. (2015). *Sonidos y sentidos: Entrevista con Steven Feld*. Universidad Federal de Santa Catarina. Recuperado de <http://www.musigrafia.org/acontratiempo/?ediciones/revista-26/articulos/sonidos-y-sentidos-entrevista-con-steven-feld.html> el 22 de mayo de 2023.
- Post Malone (2019). *Internet*. About section. Genius. Publicado el 06 de septiembre de 2019. Recuperado de <https://genius.com/Post-malone-internet-lyrics> el 30 de mayo de 2023.

- Raymer, M. (2012). *Who owns trap?* Chicago Reader. Publicado el 20 de noviembre de 2012. Recuperado de <https://chicagoreader.com/music/who-owns-trap/> el 12 de junio de 2023.
- Reynolds, S. (1996). *Slipping Into Darkness*. The Wire #148, junio de 1996. Recuperado de https://www.thewire.co.uk/in-writing/essays/the-wire-300-simon-reynolds-on-the-hardcore-continuum_4_hardstep_jump-up_techstep_1996 el 22 de mayo de 2023.
- RxList (2023). *Xanax (Alprazolam)*. Medical Reviewer: John P. Cunha, DO, FACOEP. Recuperado de <https://www.rxlist.com/xanax-drug.htm#cp> el 26 de mayo de 2023.
- Scollo, G. (2019). *Ca7riel: "Trato de ser real, pero le vendo un pedazo de alma al capitalismo"*. Silencio. Recuperado de <https://silencio.com.ar/entrevistas/en-profundidad/ca7riel-trato-de-ser-real-pero-le-vendo-un-pedazo-de-alma-al-capitalismo-40619/> el 9 de junio de 2023.
- Spotify for Artists (2023). *Regalías*. Spotify AB. Recuperado de <https://artists.spotify.com/es-419/help/article/royalties?category=getting-started> el 1 de junio de 2023.
- Talk Sooner (2019). *Lean*. Supported by a grant from the Michigan Department of Health and Human Services (MDHHS). Recuperado de <https://talksooner.org/drug-trends/sizzurp/?lang=es%2F> el 26 de mayo de 2023.
- Úcar, I (2009). *Conceptos musicales: nota, tono, figura y 'pitch'*. Publicado el 15 de julio de 2009. Recuperado de <https://www.enchufa2.es/archives/conceptos-musicales-nota-tono-figura-y-pitch.html> el 05 de mayo de 2023.

Material audiovisual:

- BORN MX (2021). *Saramalacara y "USB IDOL" la capsula que nace de "GUCHI POLO" (Entrevista)* [Archivo de video]. Publicado el 15 de octubre

de 2021. Recuperado de <https://youtu.be/2og87TW62Xw> el 10 de junio de 2023.

- Ferguson, K. (Director). (2010). *Everything is a Remix* [Película]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=nJPERZDfyWc&ab_channel=KirbyFerguson el 30 de abril de 2023.
- Filo News (2020). *CA7RIEL: "La música que hago no tiene género" | Caja Negra*. Entrevista a Ca7riel [Archivo de video]. Publicado el 23 de diciembre de 2020. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=0KNsY-4NB-Q&ab_channel=FiloNews el 2 de junio de 2023.
- Franzen, B. (2009). *Copyright Criminals* [Película]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=I5XhJ_OrUnU&t=1027s&ab_channel=LASTDAYZ el 9 de junio de 2023.
- Loud Cave (2021). *Entrevistando a: Saramalacara | Loud Cave* [Archivo de video]. Loud Cave. Publicado el 28 de octubre de 2021. Recuperado de <https://youtu.be/0snyaWDxSG4> el 10 de junio de 2023.
- Mad Escuela (2021). *Entrevista a Asan - MAD Escuela- como se creo goteo? (#duki)* [Archivo de video]. Publicado el 19 de octubre de 2021. Recuperado de https://youtu.be/ggMNMv_mdIE el 10 de junio de 2023.
- MoluscoTV (2022). *Duki: una entrevista de logros, fallos, sueños, caídas y 4 estadios de 45k personas*. Entrevista a Duki [Archivo de video]. MoluscoTV. Publicado el 13 de octubre de 2023. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=LqJydBWEgw4&ab_channel=MoluscoTV el 28 de mayo de 2023.
- Vorterix (2017). *DUKI + MKS + DAM / Entrevista - El Quinto Escalón Radio (20/03/17)*. Entrevista a Duki, MKS y DAM [Archivo de video]. El Quinto Escalón. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=8ob5sFNkzew&t=222s&ab_channel=ElQuintoEscal%C3%B3n el 14 de mayo de 2023.

- Vorterix (2023). #CA7RIEL: "En mi casa escuchaba Bandana, María Elena Walsh, Megadeth y Queen" / #Maldicion. Entrevista a Ca7riel [Archivo de video]. Vorterix. Publicado el 2 de marzo de 2023. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=0P-XBwLTGFI&ab_channel=Vorterix el 2 de junio de 2023.
- XLR8R (2008). XLR8R TV Episode 83: Glitch Mob Street Warfare [Archivo de video]. Publicado el 28 de octubre de 2008. Recuperado de <https://youtu.be/jztRZ34AEcY> el 15 de junio de 2023.

Material musical:

- A\$AP Ferg. (2019). *Floor Seats* [Álbum, en línea]. Track 3: WAM feat MadeinTYO. Spotify. Recuperado de https://open.spotify.com/album/6bI4IQKBcLX0KsTjQ9NR97?si=V5ggWBNqSG-7R_YA9XIEMg
- Ashnikko. (2020). *Daisy* [Sencillo, en línea]. Parlophone Records Limited. Spotify. Recuperado de <https://open.spotify.com/album/5tRhWDUyr3HypAaJysxUki?si=1rns2Xd4QLSmkaN1ObP2lQ&context=spotify%3Aalbum%3A5tRhWDUyr3HypAaJysxUki>
- The Beatles. (1967). *Sgt. Pepper's Lonely Hearts Club Band (Remastered)* [Álbum, en línea]. Track 3: *Lucy In The Sky With Diamonds - Remastered 2009*. Apple Corps Ltd / Calderstone Productions Limited (a division of Universal Music Group). Spotify. Recuperado de <https://open.spotify.com/album/6QaVfG1pHY11z15ZxkvVDW?si=wFjI1dheQ5WodxwWmlPGQg>
- Ca7riel. (2018). *POVRE* [Extended Play, en línea]. Track 3: *Terrible Kiko*. Clix. Spotify. Recuperado de <https://open.spotify.com/album/5FBolm8f2uHMWkaauznJ3?si=HJmbZrHITViXIjNiJsn-cQ>

- Ca7riel. (2021). *EL DISKO* [Álbum, en línea]. Track 1: *MUY BIEN*. Clix. Spotify. Recuperado de https://open.spotify.com/album/7tZMfTQrPSM7STInq5mDed?si=JDZ2DCgoTAy0kew_iZ7B0w
- Dillom. (2021). *POST MORTEM* [Álbum, en línea]. Track 3: *PELOTUDA*. Bohemian Groove. Spotify. Recuperado de <https://open.spotify.com/album/39g3CsFBc9YK9Z6AbvvkgF?si=9kELJJsdtB-rdwxDgzhsCQ>
- Duki. (2016). *NO VENDO TRAP (Prod. Pa\$ha)* [Audio, en línea]. Castillo Records. YouTube. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=S95rkBo4fwc&ab_channel=CastilloRecords
- Duki. (2019). *Goteo* [Sencillo, en línea]. SSJ Records & DALE PLAY Records. Spotify. Recuperado de https://open.spotify.com/album/6lfi4Lbcu46SL3TzSw3rWg?si=wNNJhUXRQQ2gsZySd-Hy_w
- Duki. (2019). *Súper Sangre Joven* [Álbum, en línea]. Track 6: *Perdón*. SSJ Records / DALE PLAY Records. Spotify. Recuperado de https://open.spotify.com/album/1SbMoaKFJWo8u1tb2dAgHt?si=s9u2_rHyT-Sx7e85kn3nJA
- Duki. (2021). *Midtown* [Sencillo, en línea]. SSJ Records & DALE PLAY Records. Spotify. Recuperado de <https://open.spotify.com/album/0XEPEzszOIMvSVTWmpgR5s?si=4s2ABEzxTGWQSSstjLuC6SA>
- Duki. (2021). *Temporada de Reggaetón* [Álbum, en línea]. Track 5: *TOP 5*. DALE PLAY Records / SSJ Records. Spotify. <https://open.spotify.com/album/48vGyeerQqM7mWU0JzRkAl?si=ozkiKpqhQK6riOHHLT1A9Q>
- Elvis Presley. (1956). *Blue Suede Shoes* [Sencillo, en línea]. Sony Music Entertainment. Spotify. <https://open.spotify.com/track/47gmoUrZV3w20JAnQOZMcO?si=124642dce05424f>
- Migos. (2017). *Culture* [Álbum, en línea]. Track 6: *Slippery* feat. Gucci Mane. Quality Control Music. Spotify.

<https://open.spotify.com/album/4JTOxuvM2jcSqAvEZtZsOO?si=cth3ecSjQD6t7Kplp0wJgQ>

- Post Malone. (2019) *Hollywood's Bleeding* [Álbum, en línea]. Track 13: *Internet*. Republic Records, a division of UMG Recordings, Inc. Spotify. Recuperado de <https://open.spotify.com/album/4g1ZRSobMefqF6nelkgibi?si=4cZC914DTd-1jGDDOqO5uA&context=spotify%3Aalbum%3A4g1ZRSobMefqF6nelkgibi>
- Roberto Goyeneche. (1994). *El Polaco Y Yo* [Álbum, en línea]. Track 12: *La Última Curda - 1º Version* con Aníbal Troilo Y Su Orquesta Típica. BMG Ariola Argentina S.A. Spotify. Recuperado de <https://open.spotify.com/album/7mC35CqBr8mQ4dHZwgAABA?si=hPSQarb8RiWxq5iJwCnpaQ>
- Rosalía. (2022) *MOTOMAMI* [Álbum, en línea]. Track 1: *SAOKO*. Columbia Records, a Division of Sony Music Entertainment. Spotify. Recuperado de <https://open.spotify.com/album/6jbtHi5R0jMXoliU2OS0lo?si=LBXHHrkQT7uQB GK5h-LeOO>
- Saramalacara. (2021) *USB IDOL* [Sencillo, en línea]. Track 3: *GPRMX_170BPMA2*. Bohemian Groove. Spotify. Recuperado de <https://open.spotify.com/track/3iShDGsHFB6R2T3KIKysqb?si=2b7f48964fa74445>
- Serú Girán. (2019). *La Grasa de las Capitales: Edición 40º Aniversario* [Álbum, en línea]. Track 1: *La Grasa de las Capitales*. Inamu Discos bajo licencia a Zarpa S.A. y 300 Producciones. Spotify. Recuperado de <https://open.spotify.com/album/5lp7CMQbR0n0mpFWZLaPf3?si=TaC2rRknRY6tD9teOEoWAg>
- Skrillex. (2010). *Scary Monsters and Nice Sprites (Deluxe Tour Edition)* [Álbum, en línea]. Track 1: *Rock 'n' Roll (Will Take You to the Mountain)*. Big Beat Records, Inc. for the United States and WEA International for the world outside the United States. Spotify. Recuperado de <https://open.spotify.com/album/6HbNEBza64W10MQxUFq6QL?si=w24mOfqHRICacW8XoxNCUQ>

- underaiki. (2020). *Dizzy* [Sencillo, en línea]. 1476859 Records DK. YouTube. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=eEXaiNBL1FU>
- Virus. (1985). *Locura* [Álbum, en línea]. Track 5: *Luna de Miel en la Mano*. Sony Music Entertainment (Arg) S. A. Spotify. Recuperado de <https://open.spotify.com/album/5K3EGqntkI4To4TKtmIj2r>