

**TFG**

---

**EL TRAP EN ESPAÑA: NUEVAS TENDENCIAS  
EN LA INDUSTRIA MUSICAL**  
REALIZACIÓN DE UNA PIEZA AUDIOVISUAL

**Presentado por Antonio Lucas Amorós Cerver**  
**Tutor: María Eulalia Adelantado Mateu**

**Facultat de Belles Arts de Sant Carles**  
**Grado en Bellas Artes**  
**Curso 2019-2020**



**UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA**



**UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA  
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES**

## RESUMEN

En este Trabajo fin de Grado se presenta el proceso de realización y análisis de una pieza audiovisual que lleva por título *Breve guía sobre el trap en España*. Este proyecto hace un repaso sobre la escena musical del Trap que ha surgido en España estos últimos años. Además, se verá el fuerte vínculo con internet y las nuevas tecnologías que tiene este movimiento. El objetivo de este proyecto es mostrar el surgimiento de esta corriente y la razón de sus características y su éxito, acercando y familiarizando estos conceptos a personas que desconocen el trap.

## PALABRAS CLAVE

Apropiación, trap, internet, millenials, remontaje

## SUMMARY

In this Final Thesis, the process of execution and analysis of an audiovisual piece entitled *Short Guide to the Trap Music in Spain* will be presented. This paper undertakes an overview of the emerging musical scene of trap music in Spain in recent years. Besides, the strong bond existing between this musical genre and the Internet and ICT will be analysed. The aim of this paper is to present the emergence of this trend and the reason for its main characteristics and success, bringing this genre closer to the general audience.

## KEYWORDS

Appropriation, trap, internet, millenials, reedit

"En nuestro tiempo la única obra realmente dotada de sentido, de sentido crítico, debería ser un collage de citas, fragmentos, ecos de otras obras".

Walter Benjamin

*"Lo importante no es de dónde tomas las cosas, si no a dónde las llevas."*

Jean Luc Godard

*"Nada es original. Roba de cualquier lugar lo que resuene con inspiración o alimente tu imaginación... La autenticidad es invaluable, la originalidad es inexistente. Y no te molestes en ocultar tu robo, celébralo si te da la gana."*

Jim Jarmusch

# ÍNDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN</b>	<b>6</b>
<b>2. OBJETIVOS</b>	<b>7</b>
<b>3. METODOLOGÍA</b>	<b>8</b>
<b>4. MARCO CONCEPTUAL</b>	<b>9</b>
4.1. EL ORIGEN DEL TRAP	9
4.2. LA INDUSTRIA MUSICAL EN ESPAÑA	9
4.3. LA LLEGADA DEL TRAP A ESPAÑA	10
4.4. MILLENIALS, GENERACIÓN Z Y NUEVAS TECNOLOGÍAS	10
4.5. EL TRAP COMO MÚSICA GENERACIONAL	11
<b>5. MARCO REFERENCIAL</b>	<b>12</b>
<b>5.1 ARTISTAS</b>	<b>12</b>
5.1.1 León Siminiani	12
5.1.2 Marc Pujolar	12
<b>5.2 VIDEOCLIPS</b>	<b>13</b>
5.2.1 Independent Women, Pt.1 de Destiny's Child	13
5.2.2 Dirty de Christina Aguilera	13
5.2.3 Oops!...I Did It Again de Britney Spears	13
<b>5.3 REDES SOCIALES</b>	<b>14</b>
<b>5.4 MEDIOS DIGITALES</b>	<b>14</b>
5.4.1 WAG1 MAG	14
5.4.2 El Bloque	15
5.4.3 Vein Magazine	15
5.4.4 PlayGround	15
5.4.5 Vice Spain	15
5.4.6 Vodafone Yu	15
<b>5.5 APROPIACIONISMO</b>	<b>16</b>
5.5.1 Found Footage	16
<b>6. PROCESO DE TRABAJO</b>	<b>17</b>
<b>6.1. PREPRODUCCIÓN</b>	<b>17</b>
6.1.1. Búsqueda de la idea	17
6.1.2. Recopilación de material	17
<b>6.2. PRODUCCIÓN</b>	<b>19</b>
6.2.1. Clasificación del material	19
6.2.2. Voz en off	19
6.2.3. Elementos 3D	20
<b>6.3. POSTPRODUCCIÓN</b>	<b>21</b>
6.3.1. Música	21
6.3.2. Edición	22
<b>7. DIFUSIÓN</b>	<b>24</b>

<b>8. ANÁLISIS Y ESTRUCTURA DE LA PIEZA .....</b>	<b>25</b>
<b>9. CONCLUSIONES .....</b>	<b>28</b>
<b>10. BIBLIOGRAFÍA .....</b>	<b>29</b>
10.1. WEBGRAFÍA.....	30
10.2. FILMOGRAFÍA.....	31
<b>11. ÍNDICE DE IMÁGENES .....</b>	<b>33</b>
<b>12. ANEXOS .....</b>	<b>35</b>
<b>12.1. ENLACES DE VISUALIZACIÓN.....</b>	<b>35</b>
12.1.1. Documental .....	35
12.1.2. Trailer .....	35
<b>12.2. TRANSCRIPCIÓN DE LA VOZ EN OFF .....</b>	<b>35</b>
12.2.1. Trailer .....	35
12.2.2. Documental .....	35
<b>12.3. DIFUSIÓN .....</b>	<b>37</b>
12.3.1. Cartel .....	37
12.3.2. Pressbook .....	38

# 1.INTRODUCCIÓN

La pieza *Breve guía sobre el trap en España* es un proyecto que tiene como objetivo dotar con una base al espectador que desconoce este movimiento artístico. La información se presenta mediante material de archivo y animaciones. Se hará un breve repaso sobre la escena musical del *trap* que ha surgido en España estos últimos años y se verá cómo está relacionada con internet y las nuevas tecnologías.

Hice esta pieza porque quería hacer algo que realmente me motivara, lo que no quería era explorar un tema sobre el que no tenía interés ni motivación. Pensé que muchas personas tenían una idea errónea y llena de prejuicios sobre el género y me gustaba la idea de explicar las razones de la proliferación de este movimiento que ha surgido estos últimos años en España. Me siento muy ligado a esta escena, ya que desde hace tres años formo parte de un *magazine* digital que apoyó el *trap* antes de que se volviera *mainstream*. Además, mi última aportación a este movimiento ha sido la edición y post-producción de un videoclip para una artista que hace un par de años se hizo un hueco en la escena. Su nombre es Luna Ki y el videoclip se llama *Ganador*<sup>1</sup>.

El trabajo realizado consiste en una pieza audiovisual de ocho minutos en el que se hace un repaso de la escena del trap que surgió entre 2013 y 2017, y cómo ha evolucionado hasta lo que es hoy. En la pieza se muestra el panorama a través de la apropiación de material, dotándolo con un nuevo significado.

En esta memoria, se describen los objetivos y la metodología seguida. A continuación se desarrolla el marco conceptual en el que se hablará sobre la crisis en financiera de 2008 en España y cómo esta facilita la proliferación del trap en España, movimiento liderado por *millenials*. El siguiente apartado es el de los referentes donde se verán artistas, redes sociales, etc. A continuación se desarrolla el proceso de trabajo. El siguiente apartado se describe la difusión, después de hacer un análisis y se comenta la estructura de la pieza y finalmente se hacen unas conclusiones sobre el proyecto.

---

<sup>1</sup> Luna Ki, 2020. *Ganador* [vídeo en línea]. Sony Music Entertainment [consulta: 8 octubre 2020] Disponible en <<https://www.youtube.com/watch?v=tXVSx9L-i9I>>

## 2. OBJETIVOS

En esta sección se exponen los objetivos de este proyecto.

- Elaborar una pieza audiovisual exponiendo los orígenes y las causas de este movimiento.
- Promocionar y dar a conocer de forma responsable este nuevo género musical para dejar a un lado los prejuicios y así tener un mayor conocimiento sobre la escena del *trap* en España, desarrollando un mayor criterio para poder establecer debates sin tener que descalificar el trabajo de los nuevos jóvenes artistas que utilizan esta forma de expresión.
- Definir las características del trap como movimiento cultural y social.
- Afrontar un proyecto de este calibre en solitario para ver cómo me desenvuelvo en este ámbito y ver mis virtudes y mis defectos a la hora de trabajar.
- Desarrollar un proyecto audiovisual con material de archivo, usando la apropiación y el remontaje.

### 3. METODOLOGÍA

Este proyecto artístico construye su discurso a través de las causas que hicieron que el *trap* surgiera en la sociedad española y como fue evolucionando gracias a las nuevas tecnologías, mostrando el contexto socio-político y económico del país durante el proceso. Se ha trabajado con la búsqueda de información y la documentación en sitios especializados, para su posterior apropiación como parte del proceso creativo.

Para llevar a cabo todo el proceso hasta llegar al resultado final tuve que seguir una serie de pasos: preproducción, producción y postproducción.

Al principio, en la fase de preproducción, lo único que tenía claro era que quería hablar sobre la escena del *trap*, pero no sabía desde qué punto de vista quería hacerlo. Se me ocurrió hacer una pieza sobre la figura femenina en el movimiento del *trap*, pero con la pandemia de por medio era mucho más difícil contactar con las artistas, así que tuve que pensar otra manera de afrontar el proyecto. Con el material que podía conseguir opté por hacer una guía sobre el *trap* en España usando la técnica de la apropiación.

En la fase de producción, se llevó a cabo toda la recopilación del *found footage* y se iba organizando por contenido en distintas carpetas según su temática (noticias, videoclips, entrevistas, etc.). Además, se iba preparando el guión para llevar un control sobre el tiempo y lo que se quería mostrar. Había que ver cuántos elementos gráficos se iban a necesitar para introducir en la pieza, desde animaciones 3D, pasando por títulos y transiciones. Cuando todo esto estuvo organizado y tenía la pieza audiovisual bien estructurada por bloques, se pasó a la siguiente fase.

Finalmente, en la postproducción, se fue escogiendo el material que se quería usar. Alguno tuve que desechar a causa de la poca calidad del material o simplemente porque no era relevante para el proyecto. Poco a poco se fue ordenando la información, y cuando estuvo lista se diseñaron los elementos gráficos. Simultáneamente se iba grabando la voz en off. En el momento en que los archivos estuvieron preparados se dio paso al montaje del vídeo. La técnica usada para el proyecto fue la apropiación de material y el remontaje de este, con el fin de darle un nuevo significado. Durante el montaje es cuando el proyecto fluyó más artísticamente, ya que la edición con la música y los elementos tridimensionales dan mucho juego para experimentar. Fue aquí donde algunos de estos elementos cambiaron porque se estaban probando cosas nuevas que no estaban ni pensadas porque no se sabía que se podían producir.



## 4. MARCO CONCEPTUAL

En 2008 se produce la explosión de la burbuja inmobiliaria. Las reformas en los derechos de los trabajadores y la ley de suelo crearon una época de desenfreno económicamente hablando. Los bancos daban créditos a todo aquel que lo pedía y las constructoras edificaban en masa. Los jóvenes habían dejado de lado los estudios para trabajar en la construcción, ya que había una alta oferta de trabajo. Además, la mayoría se emancipaba, ya que los bancos ofrecían préstamos sin ningún tipo de problema.

Poco a poco, esta situación de bienestar fue yendo a peor. Los planes que tenían los políticos dirigentes del país no habían salido como planeaban. El suelo cada año iba subiendo de precio hasta llegar a una cantidad desorbitada. Los sueldos congelados no permitían a los jóvenes poder pagar la deuda que tenían. En 2008, el estallido de la burbuja inmobiliaria en Estados Unidos se contagió rápidamente al resto del mundo, incluyendo España. El país estaba sumido en un grave crisis financiera. La generación *millennial* no vio su vida interrumpida a causa de esta crisis, sino que han crecido con ella.

### 4.1. EL ORIGEN DEL TRAP

El *trap* es una mezcla de rap, *hip hop* y algunas veces *dubstep*. Este género comenzó a existir en los 90, como una deformación del rap y del *hip hop*, en el sur de los Estados Unidos. La palabra que da nombre al género *trap* es un anglicismo. Esto hace referencia a los lugares donde se traficaba con drogas (*trap houses*) en los barrios más pobres. Además de hacer referencia a la palabra 'trapicheo'.

La música estaba caracterizada por el uso de cajas de ritmo 808 con un fuerte sonido agresivo y las letras que hablaban sobre tiroteos y el trapicheo con la droga en los barrios más pobres y conflictivos de Estados Unidos. Este género está caracterizado por los *grillz* (dientes de oro falsos), el *autotune*, los sintetizadores, las cadenas, las drogas, etc.

Los primeros en empezar a modificar el hip-hop fueron los grupos *Public Enemy* y *Three 6 Mafia*, pero también los cantantes *Gucci Mane* y *Lex Luger*, pioneros en el trap.

### 4.2. LA INDUSTRIA MUSICAL EN ESPAÑA

Durante la primera década de los años 2000 la industria de la música estaba controlada por los grandes sellos discográficos como *Vale Music*, *Universal Music* y *Sony Music*. Programas como *Operación Triunfo* daban oportunidades a jóvenes talentos de poder editar discos en grandes discográficas dándoles proyección y produciéndoles sus proyectos. Firmar con un sello era la única manera de poder hacer música y sonar en la radio durante esta época. Poco a

poco esto ha ido cambiando ya que las plataformas online y las nuevas tecnologías son las herramientas que necesitaban las generaciones actuales para poder expresarse musicalmente sin tener que firmar un contrato con un gran sello. Esto ha hecho posible una autodistribución, autoproducción y autogestión de la música que estaban creando los millenials y generación Z en sus casas. Esto implica poner en cuestión el funcionamiento de la industria, porque todos los artistas de la escena empezaron en su casa.

Además, otra de las claves de su éxito es a causa de que una gran parte de las letras están dirigidas a gente de la clase social más desfavorecida debido a la crisis económica.

### 4.3. LA LLEGADA DEL TRAP A ESPAÑA

En 2013 aparece en internet *Kefta Boyz* (posteriormente *Pxxr Gvng*), un grupo de unas diez personas. Entre ellas destacan *Yung Beef*, *Khaled*, *El Mini* y *Kaydy Cain*. Los integrantes del grupo estaban en distintas localizaciones y esto hacía un poco más difícil la organización del grupo. Aunque subían canciones como *Kefta Boyz*, también subían canciones con sus nombres artísticos en solitario y colaborando.

El 25 de diciembre de 2013 *Yung Beef*, el pionero del trap en España por excelencia, subió a *Mediafire*, una plataforma para compartir archivos, su primera *mixtape A.D.R.O.M.I.C.F.M.S.*

Se les ha considerado como el grupo de *trap* más importante de España no tanto por su música si no por su forma de vida. En España la música *trap* que ha surgido no ha sido igual que la de Estados Unidos, pero a pesar de esto, seguía teniendo esa esencia de calle y trapicheo. Es por eso que cuando hablamos de *trap* en España no nos referimos tanto a la música, sino que es el estilo de vida que llevan los jóvenes de este movimiento.

Este grupo ha llegado a sacar un disco con *Sony* y han tocado en grandes festivales de España como el *Sónar* y el *Primavera Sound*. Además, han hecho conciertos en México, Londres, París, etc.

Mientras todo esto pasaba, en Barcelona también estaban surgiendo otros artistas que se estaban haciendo un hueco en la escena: *Pimp Flaco*, *Kinder Malo*, *Cecilio G*, *Sodamadantina* o *P.A.W.N. Gang* era lo más sonado de la capital catalana.

A partir de aquí, el *trap* fue adquiriendo seguidores y poco a poco se fue haciendo un hueco en la sociedad española.

### 4.4. MILLENIALS, GENERACIÓN Z Y NUEVAS TECNOLOGÍAS

La generación Y, también conocida como *millenials*, comprende aquellas personas nacidas entre finales de los 80 hasta mediados de los 90. Es una

generación marcada por una mayor exposición y familiaridad con las tecnologías digitales y los medios de comunicación. Están caracterizados por haber visto sus oportunidades truncadas a causa de la crisis económica, ya que durante su pubertad y adolescencia han sufrido las consecuencias de estas.

La generación Z es una generación que está compuesta por aquellas personas nacidas entre mediados de los 90 y 2010. Están caracterizados por haber nacido ya con el auge de las nuevas tecnologías digitales. Por lo general es una generación bastante autodidacta, aún más que los *millenials*.

Para entender el *trap* debemos ser conscientes de la facilidad con la que se manejan estas generaciones con las tecnologías<sup>2</sup>. Los nuevos ordenadores y equipos acercaron la calidad de los estudios de música en sus casas y plataformas como *YouTube* y *SoundCloud* permitieron que pudieran subir sus creaciones a internet de manera gratuita, estando al alcance de cualquier persona alrededor del globo.

#### 4.5. EL TRAP COMO MÚSICA GENERACIONAL

En resumen, los *millenials* y los jóvenes de la generación Z han encontrado una forma de expresarse sabiéndose a adaptar al momento en el que están viviendo. En España este genero no ha parado de cosechar éxitos desde que surgió en 2013 en internet. Muchos de estos jóvenes se han convertido en grandes artistas de talla internacional. Han firmado con grandes sellos discográficos como *Sony* o *Interscope*. Esto les ha permitido subir un escalón más en la industria y su alcance se ha multiplicado, teniendo ahora millones de visitas gracias a la proyección que le dan las discográficas.

Este género ha tenido tanto éxito entre las nuevas generaciones porque es algo que entendían de primera mano. El *trap* ha ido expendiéndose hasta el punto en el que todo el mundo conoce esta etiqueta y muchos artistas han intentado hacer música basándose en este nuevo género. Por ejemplo, la cantante Shakira en su disco *El Dorado* (2017) lanzó una canción llamada *Trap*<sup>3</sup>

---

<sup>2</sup> KAMINER, Agathe, 2019. *La fidelización de los millenials a través de las redes sociales* [en línea]. LÓPEZ JURADO, Juan José, Dir. TFG. Universidad Pontificia Comillas, Madrid [consulta: 15 septiembre 2020]. Disponible en: <<https://repositorio.comillas.edu/xmlui/bitstream/handle/11531/27693/TFG%20-%20Kaminer%20Agathe.pdf?sequence=1>>

<sup>3</sup> Shakira y Maluma, 2018. *Trap* [vídeo en línea]. Sony Music Latin [consulta: 16 octubre 2020]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=zkg4Xpz6t68>>

## 5. MARCO REFERENCIAL

En esta pieza audiovisual se hace un análisis del *trap* en España y su evolución a lo largo de los últimos años. Es un proyecto con una gran cantidad de referentes. Siempre he tenido muy claro en los trabajos y artistas que me inspiro para crear mis obras. Este proyecto no es una excepción, ya que predominan recursos que usan muchos canales de difusión para crear su contenido para las redes sociales. Los referentes que más han influenciado mi obra y este proyecto son: las redes sociales, medios digitales, videoclips y cine de los 2000. Todos estos se retroalimentan entre sí para crear un estilo muy marcado.

### 5.1 ARTISTAS

#### 5.1.1 León Siminiani



León Siminiani: *El tránsito* (*Conceptos Clave #4*), 2009 (fig. 1)



León Siminiani: *Mapa*, 2012 (fig. 2)

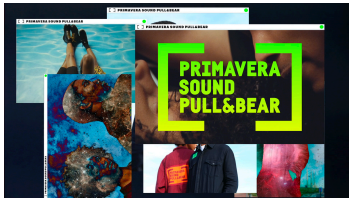
Elías León Siminiani es un director y guionista español. Yo lo descubrí cuando iba al instituto y me fascinó su obra. El primer trabajo que vi de él fue *El Tránsito* (*Conceptos Clave #4*) (2009). Es un mini documental que juega mucho con las imágenes, los sonidos, la música y la voz en off del narrador para mantener la atención del público. A través de la repetición, todas las imágenes relacionadas con los conceptos del discurso y las habilidades de ensamblaje se refuerzan con el juego entre sonidos y silencios, aumentando así la connotación y atrayendo espectadores activos.

El segundo trabajo que vi de él fue *Mapa* (2012). Es una película documental de larga duración en la que el propio Siminiani cuenta su vida en ese momento. La película se muestra como un diario audiovisual con algo de ficción. La calidad de las imágenes, destacando las de la India, su correlación con lo que está contando, el montaje y el ambiente que crea fue algo muy impactante para mí porque en ese momento yo nunca había visto nada igual.

Por último, cuando participé en 2018 en la 66ª edición del Festival Internacional de Cine de San Sebastián como jurado de la juventud, la segunda película que tuvimos que valorar fue el documental *Apuntes para una película de atracos* (2018). Yo ya conocía bastante bien el estilo de Siminiani, pero ver cómo entrelazaba su vida con la del protagonista de su documental con las imágenes me pareció otro enfoque distinto manteniendo su esencia.

#### 5.1.2 Marc Pujolar

Marc Pujolar es un director español. Ha trabajado haciendo videoclips, publicidad y cine. Su trabajo más famoso es *Amaia, Una vuelta al Sol* (2020). El estilo de Marc es un estilo con el que me siento identificado, ya que tiene muchas influencias de los videoclips.



Marc Pujolar: *Pull & Bear x Primavera Sound*, 2019 (fig. 3)

Otro vídeo de Marc que me parece un buen referente es el spot que hizo para la colección de *Pull & Bear x Primavera Sound* en 2019. Imágenes encima de otras imágenes, animaciones al ritmo de la música, etc.

## 5.2 VIDEOCLIPS

En cuanto a los videoclips, siempre he sido un apasionado de estos. Desde que era pequeño siempre he sentido una fascinación por las secuencias musicales que explotan todo su potencial con el ritmo de la música. En la época de los 2000, durante mi infancia, se hicieron unos videoclips que fueron muy impactantes en su momento. No puedo nombrarlos todos pero sí destacar algunos de ellos.

### 5.2.1 *Independent Women, Pt.1 de Destiny's Child*



Destiny's Child: *Independent Women, Pt.1*, 2000 (fig. 4)

*Destiny's Child* fue un grupo de R&B de Estados Unidos formado por Beyoncé, Kelly Rowland y Michelle Williams. En el año 2000 publicaron el videoclip de *Independent Women, Pt.1*, canción para la película *Los Ángeles de Charlie* (2000). El videoclip fue una revolución ya que usaban la última tecnología en efectos especiales. Los escenarios son muy futuristas, muy de la época de los 2000. Además, la ropa, el maquillaje y los peinados son muy característicos de ese momento y muchos artistas actuales usan esta estética en su imagen.

### 5.2.2 *Dirrty de Christina Aguilera*



Christina Aguilera: *Dirrty*, 2002 (fig. 5)

Christina Aguilera lanzó en 2002 el videoclip de *Dirrty*. Fue un videoclip muy atrevido para el año en el que se lanzó. La artista recibió muchísimas críticas a causa de este vídeo y las connotaciones sexuales que tienen tanto el vídeo como la canción. No es sorprendente este tipo de comportamientos ya que estamos hablando del año 2002 y la gente aún no había visto nada tan agresivo antes en la industria del pop. Al igual que pasa con el video de las *Destiny's Child*, este videoclip y sus estética están muy de moda estos últimos años. Podemos ver a figuras muy famosas actualmente con la misma ropa y peinado que lleva la artista durante el videoclip, además de esa actitud de chica poderosa.

### 5.2.3 *Oops!...I Did It Again de Britney Spears*



Britney Spears: *Oops!...I Did It Again*, 2000 (fig. 6)

Es innegable que Britney Spears fue una gran estrella del pop. Este famoso vídeo fue algo muy impactante para los niños y adolescentes de ese momento. Este fue su primer videoclip con efectos especiales. Destaca también por su coreografía y el estilo cinematográfico que tiene con sus diálogos y pausas.

### 5.3 REDES SOCIALES

Para una persona nacida en los 90, las redes sociales han sido algo muy importante en su vida. Yo siento como he evolucionado y madurado como persona a través de estas. Siempre las he visto como un sitio donde poder expresarme de forma más sencilla tanto con personas que conozco cómo con las que no. Primero comencé a usar el famoso servicio de mensajería instantánea Messenger cuando tenía apenas seis años. Eso fue una locura para mí. La cantidad de emoticonos diferentes y poder comunicarme así con algunas personas me volvía loco. Cuando ya tenía 11 años parecieron ante mi *Tuenti* y *MetroFlog*. Estas dos redes sociales tenían como finalidad hacer amigos y compartir tus fotos. Tengo muy buenos recuerdos de esa época, ya que hice muchos cyber amigos por internet que conservo a día de hoy. Además, fueron los primeros sitios donde comencé a subir mis creaciones. Cualquier persona nacida en los 90 y a principios de los 2000 ha usado al menos una de estas dos redes sociales. Después llegaron *Twitter* e *Instagram*, las dos grandes redes sociales que más usan los jóvenes a día de hoy. Centrándome en Instagram, ahora mismo yo y la gente con la que me rodeo lo usamos como página para subir nuestras obras y que sea más fácil que lleguen a la gente. Cuando comencé a usar las redes sociales, tenían un uso más lúdico, pero conforme he ido creciendo he cambiado el enfoque para darle un uso más profesional. Sin embargo, siento aún ese aura de relación con gente que he conocido en páginas webs durante mi infancia y adolescencia. Es por todo esto que siento que soy una persona muy ligada a las redes sociales ya que han estado acompañándome durante casi toda mi vida.



Tuenti, 2009 (fig. 7)



MetroFlog, 2008 (fig. 8)

### 5.4 MEDIOS DIGITALES

Cuando descubrí el *trap* quería más información sobre artistas y su música. Los medios de comunicación no hablaban sobre este nuevo género que estaba naciendo y la única forma de adquirir información era internet. Cuando comencé a buscar, encontré una serie de plataformas de difusión que se subieron a la ola del *trap* y le dieron voz cuando los grandes medios no querían ese tipo de género en su contenido.

#### 5.4.1 WAG1 MAG

Es un *magazine* online que nace en 2016. Se caracteriza por contar las cosas que pasan en el mundo desde un punto de vista *millennial* y Zeta. Sus temas principales son la moda, las *sneakers*, el diseño, el cine, los festivales y el *trap*. Fue uno de los primeros sitios que encontré sobre esta nueva tendencia de la

que quería saber más. Desde 2018 soy el editor de vídeo principal de *WAG1* y he realizado multitud de entrevistas sobre artistas.

#### 5.4.2 El Bloque



El Bloque: 03 - C. Tangana ft. Capullo de Jerez, Damed Squad, Jedet, Brat Star, Yung Beef, Alizzz, 2018 (fig. 9)

*El Bloque TV* es un programa que se emite en *YouTube*. Se hizo un hueco en la escena bastante rápido debido a su originalidad y la creatividad con la que mostraban sus entrevistas y contenido. Son capítulos de una hora de duración donde se muestran entrevistas y cosas realidades con el mundo *underground* y el arte. Tienen una B.S.O. y la edición de los capítulos es muy experimental, apostando por cosas muy creativas. Durante la primera temporada *The Lit Feet*, un grupo de baile, crea una coreografía distinta para el *opening* de cada capítulo.

#### 5.4.3 Vein Magazine

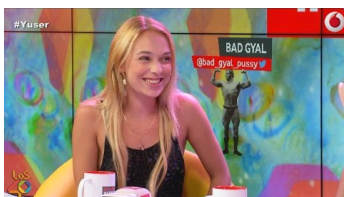
Es un *magazine* que imprime trimestralmente en papel un número nuevo, pero que también tiene mucha presencia en redes sociales. Hablan sobre feminismo, nuevas tendencias, filosofía, etc. Esta plataforma fue de las primeras en mostrar apoyo a las chicas que estaban emergiendo en la escena.

#### 5.4.4 PlayGround

*PlayGround* es un medio digital en español que es conocido internacionalmente por sus vídeos. Tienen un estilo muy marcado que usan siempre igual para todos sus vídeos. Son de un minuto de duración de media y siempre tienen algo de texto acompañado de imágenes cogidas de internet, para poder hacerlo siempre citan las fuentes. Además, tocan temas muy variados como la creatividad y el compromiso social.

#### 5.4.5 Vice Spain

Vice es un *magazine* a gran escala. Tiene oficinas en 35 partes del mundo. El contenido es principalmente para jóvenes. Operan con la revista, la web, conciertos, música, televisión y películas. Tienen mucha cobertura en redes sociales y siempre están al día. Para su contenido tienen una visión muy fresca y en constante experimentación.



Vodafone Yu: Bad Gyal es la reina del trap y del dancehall (y a su abuela le molan sus temas), 2017 (fig. 10)

#### 5.4.6 Vodafone Yu

*Vodafone Yu: No te pierdas nada* es un programa de radio tipo *magazine* humorístico centrado en contenido para jóvenes. Además de emitirlo en *EuropaFM*, hacían directos en *YouTube* que posteriormente se subían en forma

de publicación. Es sorprendente la cantidad de artistas de esta oleada de nueva música a los que entrevistaron y cómo ninguno de ellos sonaba en la radio.

## 5.5 APROPIACIONISMO

En el arte contemporáneo, encontramos una serie de obras que cuestionan la autoría de la obra de arte bajo el término de apropiacionismo y el rol de puro espectador que se le da al público de la obra. Los artistas conocidos como apropiacionistas producen obras a partir de materiales existentes y proporcionan un nuevo significado a estos objetos.

Durante la historia del arte en el siglo XX se han propuesto varias maneras de Apropiación. El *collage*, el *found footage*, el *arte povera*, el *ready-made*, el *sample* y los  *mash up* en el mundo musical, etc.

### 5.5.1 Found Footage

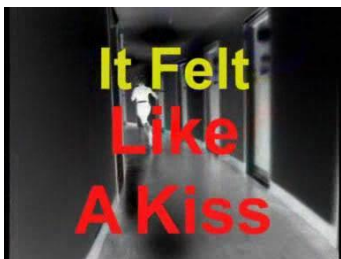
El *found footage* es una técnica en la que el artista expone un trabajo audiovisual dotando a las imágenes con un nuevo significado. También existe el *found footage* falso, más usado en cine de terror.

En cuanto a cine de *found footage*, estos son algunos ejemplos que cabe destacar:

*Senna* es una película de 2010 de Asif Kapadia. La película cuenta la vida personal y profesional de Ayrton Senna, un famoso piloto de Formula 1 de Brasil. La película contiene archivos encontrados de álbum familiar y también de emisiones en televisión. Ganó el premio del público a la mejor película internacional en categoría documental en el Festival de cine *Sundance*.

*It Felt Like a Kiss* es una película de 2009 de Adam Curtis. Otra película que se ha creado usando solamente metraje encontrado. Es una película que recorre la historia de los Estados Unidos de América desde finales de los años 50 hasta los años 70 pasando por el asesinato de Kennedy, la aparición del SIDA, etc.

*Final Cut – Ladies and Gentlemen* (2012) de György Pálfi contiene trozos de 500 películas de todo el mundo. Con estas imágenes crea un relato de una historia de amor.



Adam Curtis: *It felt like a kiss*, 2009 (fig. 11)



György Pálfi: *Final Cut – Ladies and Gentlemen*, 2012 (fig. 12)



## 6. PROCESO DE TRABAJO

En este apartado se explicarán los procesos que se han seguido para llevar a cabo el proyecto de la pieza audiovisual.

### 6.1. PREPRODUCCIÓN

#### 6.1.1. Búsqueda de la idea

Al principio no tenía muy claro qué tipo de proyecto quería escoger para mi TFG, lo único que sabía con certeza era que iba a ser algo audiovisual. Durante todo el grado he intentado que toda mi obra girara en torno a lo audiovisual. Siempre he intentado que mis proyectos fueran muy frescos y estuvieran al día en cuanto a contenido y forma, ya que me encanta experimentar y poder probar nuevas maneras de exponer la información. Finalmente escogí hacer una pieza audiovisual sobre el trap porque es un movimiento que me parece muy interesante a la hora de analizarlo, ya que estoy implicado personalmente en la escena.

#### 6.1.2. Recopilación de material

Para comenzar la recopilación de todo el material primero hice un guión. En él se reunía toda la información que quería exponer. A partir de ahí comencé una extensa búsqueda por todo internet, en busca de vídeos e información, acompañada de el libro *El trap: filosofía millennial para la crisis en España* de Ernesto Castro.

Esta sería la tabla de material encontrado por orden de aparición:

AUTOR	MATERIAL	AÑO	CANAL
Travis Scott, Kendrick Lamar	<i>Goosebumps</i>	2017	YouTube
Travis Scott	<i>Goosebumps (1Xtra Live)</i>	2017	YouTube
Yung Beef	<i>Ready Pa Morir (OchoYMedioClub)</i>	2016	YouTube
Yung Beef	<i>Ready Pa Morir</i>	2015	YouTube
Rosalía	<i>Di Mi Nombre (Cap.8: Éxtasis)</i>	2018	YouTube
Rosalía	<i>Di Mi Nombre (Live MTV EMA)</i>	2019	YouTube
Bad Gyal	<i>Hookah</i>	2019	YouTube
Bad Gyal	<i>Bad Gyal Soundsystem</i>	2019	YouTube
Clairo, Cuco	<i>Songs From Scratch</i>	2018	YouTube
Agorazein	<i>100k pasos</i>	2016	YouTube

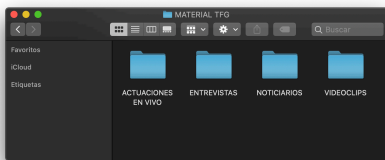
AUTOR	MATERIAL	AÑO	CANAL
Ghostemane	<i>Mercury (Live Celine, Orlando)</i>	2018	YouTube
Counterpoint 2.0	<i>XXXTENTACION VS TANKHEAD</i>	2018	YouTube
Lil Peep	<i>Drugz</i>	2020	YouTube
A\$AP Rocky	<i>L\$D (LOVE x \$EX x DREAMS)</i>	2015	YouTube
Bhad Bhabie	<i>Thot Opps (Clout Drop) / Bout That</i>	2018	YouTube
Bad Gyal	<i>Indapanden</i>	2016	YouTube
Pxxr Gvng	<i>Como el agua</i>	2015	YouTube
Slim Kawasaki	<i>(£_*€ FEMME FATALE ^·?·-)</i>	2015	YouTube
Cecilio G, Limabeatz	<i>Gracias Gucci Mane</i>	2019	YouTube
RTVE	<i>Quiebra el gigante financiero Lehman Brothers</i>	2008	Televisión
teleSURtv	<i>El origen de la crisis española</i>	2008	Televisión
RTVE	<i>Más del 25% de los jóvenes menores de 30 años en España eran 'ninis' en 2013</i>	2015	Televisión
RTVE	<i>Telediario matinal en cuatro minutos - 02/10/08</i>	2008	Televisión
Ms Nina, Beauty Brain	<i>Tu Sicaria</i>	2017	YouTube
Agorazein	<i>To pue' ser</i>	2016	YouTube
Bad Gyal, King DouDou	<i>Fiebre</i>	2016	YouTube
Bejo	<i>Mucho</i>	2016	YouTube
Chanel	<i>La Corona Es Mía</i>	2016	YouTube
Cecilio G	<i>Gucci Shanna</i>	2018	YouTube
Dellafuente	<i>Me Pelea</i>	2018	YouTube
La Zowi, Zora Jones	<i>Obra de Arte</i>	2016	YouTube
Nathy Peluso	<i>Corashe</i>	2017	YouTube
Rels B	<i>Made In Taiwan</i>	2016	YouTube
Jenesaispop	<i>Bad Gyal y Damed Squad: la escena DIY de Barcelona</i>	2017	YouTube
Cadena Ser	<i>Ernesto Castro: "El trap es la metafísica de la crisis, esto es, una actitud ante la vida"</i>	2019	YouTube

AUTOR	MATERIAL	AÑO	CANAL
El Periódico	<i>Damed Squad te cuentan cómo es la vida en el campo</i>	2018	YouTube
Bad Gyal, Paul Marmota	<i>Nicest Cocky</i>	2017	YouTube

## 6.2. PRODUCCIÓN

### 6.2.1. Clasificación del material

Guardé todos los vídeos en una carpeta. Más tarde los fui clasificando según el tipo de vídeo que eran. Busqué noticiarios de *TVE* de 2008 cuando estalló la crisis, vídeos musicales, entrevistas que había visto años atrás... Para ello tuve que hacer un esquema, ya que había escogido muchos vídeos que luego tuve que descartar por varias razones. Cuando tuve la carpeta clasificada, la pasé a mi disco duro externo para así poder tener el ordenador más ligero y trabajar con mayor rapidez. Este proceso duró aproximadamente unos diez días, ya que se trataba de mucho material que después tenía que seleccionar y ver si encajaba con la pieza.

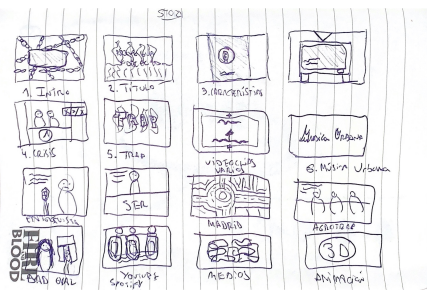


Organización de carpetas (fig. 13)

### 6.2.2. Voz en off

Con el *storyboard* hecho fui haciendo el guión y calculando el tiempo que duraban las imágenes con el tiempo que se tardaba en decir lo que quería que narrara la voz en off. Fui haciendo pruebas con mi voz y poco a poco conseguir ajustar los tiempos.

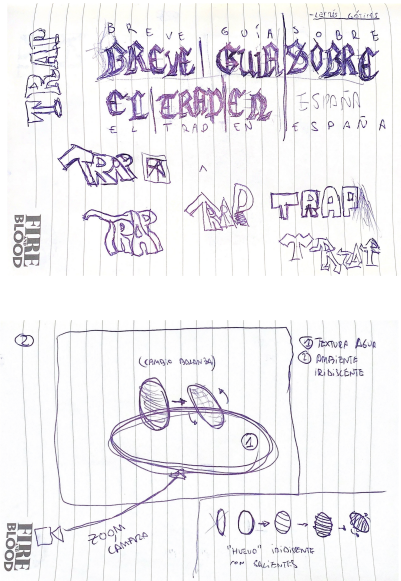
Como mi voz no me resultaba agradable le pedí a mi compañera de piso con la que estaba encerrado en la cuarentena que fuera la locutora. Hicimos una prueba y lo hizo bastante bien así que decidí que ella iba a narrar la pieza. Prefería su voz porque era más suave. Además, la acompañé del efecto *Autotune*. Este *plugin* dota a la voz de un efecto robótico que la afina de manera perfecta. Grabé la locución y edité la voz con el programa *Logic Pro*. La grabación fue bastante rápida y no requirió mucho tiempo.



Storyboard (fig. 14)



Logic Pro con Antares Auto-Tune (fig. 15)



### 6.2.3. Elementos 3D

Para hacer los elementos 3D primero hice unos bocetos que me sirvieron para descartar las versiones que no quería y elegir el tipo de animaciones y títulos que quería.

Los títulos los diseñé en *Photoshop*. Más tarde en *After Effects* con el *plugin Element 3D* les di tridimensionalidad a los títulos y los animé. La elección de esta fuente se debe a la facilidad de lectura dentro del proyecto audiovisual. Además, con el *plugin Red Giant Trapcode* le puse el efecto de luz *Starglow*. Este efecto genera unos destellos en la tipografía. Quería darle la sensación de brillo, como si fueran diamantes, ya que en el trap el brillo en las joyas es algo de lo que se presume mucho

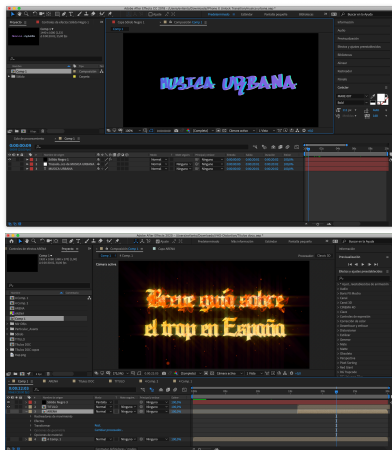
El título principal lo hice como acabo de explicar, pero además le añadí una animación de partículas para dar ese efecto de oleaje y chispas de fuego.

Para hacer la animación 3D del final usé solamente *Cinema 4D*. Creé los objetos y la cámara e hice el *render* que se exporto en 630 imágenes en *png*.

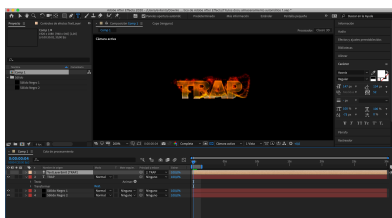
Bocetos tipografías y animación 3D (fig. 16 y 17)



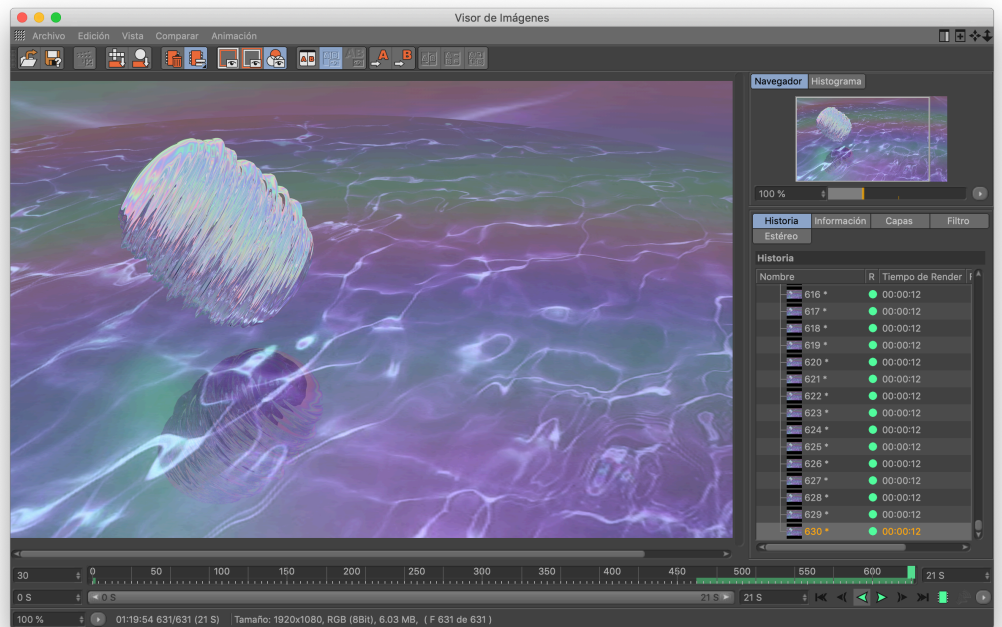
Títulos 3D (fig. 18 y 19)



Creación títulos 3D en After Effects (fig. 21 y 22)



Diseño título 3D en After Effects (fig. 23)



Exportación 630 fotogramas de la animación en Cinema 4D (fig. 20)

## 6.3. POSTPRODUCCIÓN

### 6.3.1. Música

La elección de la música fue bastante sencilla porque lo tenía bastante claro desde el principio.

Para la intro de la pieza aparecen una serie de canciones. Primero aparece la versión de estudio acompañada del videoclip y justo después, siguiendo el transcurso de la canción, hay un cambio a una versión de la canción en directo acompañada del vídeo donde se muestra el concierto y toda la gente coreando la canción.

Después de esto, en la explicación básica de los elementos del trap aparecen tres canciones durante muy pocos segundos. Estas las elegí para explicar bien qué era cada cosa.

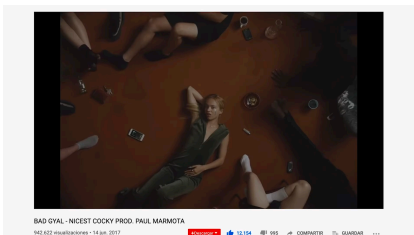
Cuando aparecen los videoclips en *VHS* elegí una pequeña parte instrumental de una canción que le iba perfectamente al momento.

En el momento en el que aparece el título *trap* en mayúsculas y con fuego quería que aparece la canción que escogí, ya que es una canción muy potente y fue de las primeras en aparecer en la escena en España. Es una canción que todo el mundo que ha escuchado trap conoce.

Después de esto hay una selección de canciones que aparecen con su respectivo videoclip. Estos fueron seleccionados valorando su virtud dentro del género, es decir, todos ellos pertenecen a la escena del *trap*, pero todos marcan alguna diferencia. Unos se acercan más al rap y otros al *reggaeton*, por ejemplo.

En el momento en el que aparece la última entrevista, la de *Bad Gyal*, se une un momento de ella cantando con la canción original. Me gustaba la idea de jugar con los fragmentos y la música, creando la atmósfera que tenía todo el rato en mi cabeza.

Finalmente, escogí la canción del programa *El Bloque TV* para crear el *ending*. Es una base como muy futurista y combinaba bastante bien con la animación 3D, ya que es algo abstracto y se puede interpretar de diversas maneras.



Antonio L. Amorós: *Breve guía sobre el trap en España*, 2020. (fig. 24)

Esta sería la tabla de canciones por orden de aparición:

ARTISTA	CANCIÓN	AÑO	PRODUCTOR/A
Travis Scott	<i>Goosebumps</i>	2016	Cubatz, CardoYung Exclusive
Yung Beef	<i>Ready Pa Morir</i>	2015	Steve Lean
Rosalía	<i>Di Mi Nombre</i>	2018	El Guincho
Bad Gyal	<i>Hookah</i>	2019	Supa Dups
Cuco y Clairó	<i>Drown</i>	2018	Cuco
Agorazein	<i>100k pasos</i>	2016	Royce Rolo
Ghostemane	<i>Mercury</i>	2017	Ghostemane
Lil Peep	<i>Drugz</i>	2015	John Mello
Yung Beef y Khaled	<i>Million Euros Leggins</i>	2013	Steve Lean
Ms Nina	<i>Tu Sicaria</i>	2017	Beauty Brain
Agorazein	<i>To' Pue' Ser</i>	2016	Royce Rolo, Pablo Martín
Bad Gyal	<i>Fiebre</i>	2016	King DouDou
Bejo	<i>Mucho</i>	2016	KJS Beats
Chanel	<i>La Corona Es Mía</i>	2016	Trigger Tracks
Cecilio G	<i>Gucci Shanna</i>	2018	Poland Music
Dellafuente	<i>Me Pelea</i>	2018	Antonio Narváez, Dellafuente, El Guincho
La Zowi	<i>Obra de Arte</i>	2016	Zora Jones
Nathy Peluso	<i>Corashe</i>	2017	Louis Amoeba
Rels B	<i>Made In Taiwan</i>	2016	Quiroga
Bad Gyal	<i>Nicest Cocky</i>	2017	Paul Marmota
Oddliquor	<i>Sexo Animal</i>	2018	Alberto Rock

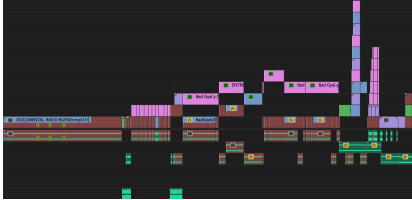
### 6.3.2. Edición

Para editar seguí el orden que se ve en la pieza. Primero hice la intro con las cadenas en 3D, la animación del iPhone y todos los videoclips con sus vídeos en directo. Para ello creé una animación con un *link* en *After Effects*.

Después de esto va el título de la pieza, que está exportado en formato *.mov* desde *After Effects* e importado en *Premiere Pro*.

Al título le sigue una pequeña explicación sobre el *trap* que tiene los títulos diseñados en *Photoshop* y animados en *After Effects*.

La secuencia de los videoclips en formato *VHS* fue montada en *After Effects* y exportada para añadirla a la línea de tiempo en el proyecto en *Premiere Pro*.



Línea de tiempo del proyecto en Adobe Premiere (fig. 25)

En la parte del contexto, añadí los recortes de los noticiarios y un gráfico ubicado en la parte superior izquierda donde se marca la fecha del vídeo. Al final se solapan las capas de vídeo y de audio para dar ese efecto de sobreinformación.

Aparecen muchos títulos con una estética muy de internet en los 2000 para finalmente acabar con el título hecho en *After Effects* con el *plugin Red Giant Trapcode Particular*, que es un programa de partículas que se usa para hacer efectos especiales.

La siguiente secuencia es una recopilación de videoclips muy distintos entre sí pero todos con la esencia de la escena del trap.

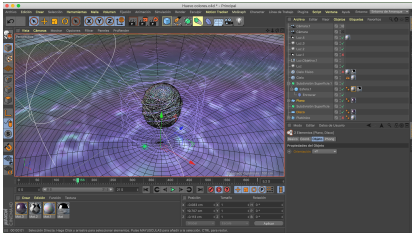
Después hay una selección de momentos de entrevistas de artistas como *Damed Squad* y *Bad Gyal*. Pero también hay unos fragmentos del filósofo Ernesto Castro, en los que explica la diferencia entre *trap* y música urbana.

Seguido de esto, hay unas animaciones de unos *iPhone X* en los que se muestran distintas plataformas que ha ayudado a la proliferación del *trap*. Cada plataforma tiene su lomo creado en 3D y animado en *After Effects* con el *plugin Element 3D*.

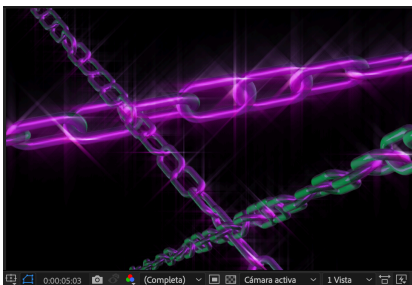
La penúltima secuencia muestra, en un fondo de cadenas, los logos de las plataformas que han ayudado a dar difusión a este nuevo género cuando estaba naciendo.

Finalmente podemos ver una animación 3D creada con *Cinema 4D*.

Para los créditos he usado unas cadenas 3D que había creado y los títulos que había diseñado en *Photoshop* y animado en *After Effects*. Les he dado más dinamismo dándole unos cortes al ritmo de la música.



Animación 3D en Cinema 4D (fig. 26)



Prueba de animación de cadenas en 3D con After Effects (fig. 27)

## 7.DIFUSIÓN

Para la difusión de la pieza he elaborado tres elementos: el trailer, el cartel y el *pressbook*.

Primero comencé con el trailer. Cuando empecé a hacer el guión del trailer aún no había terminado de montar la pieza. No fue ningún problema puesto que yo tenía en la cabeza lo que quería para el trailer. Comencé haciendo un guión de la voz en *off* para ver qué sería lo que se iba a decir. Eso me ayudó a calcular una duración estimada para tenerla como referencia. Visualmente quería algo que llamara la atención pero sin enseñar mucho sobre el contenido de la pieza, que fuera como una llamada para reclamar la atención del espectador. Para ello, diseñé una animación 3D en el programa *Cinema 4D*. Se trata de una forma ovalada con una apariencia iridiscente en un espacio totalmente irreal. La cámara se va acercando hasta que la forma da un pequeño movimiento. En cuanto a la música, elegí un fragmento de la canción *Sexo Animal* de *Oddliqor* y Alberto Rock, fragmento que también usan en el programa *El Bloque TV*. Además, añadí durante la animación una serie de preguntas diseñadas con photoshop. Estas preguntas son las que formula la voz en *off*. Finalmente, en los créditos aparece mi nombre con esta tipografía diseñada y un fondo de cadenas, símbolo bastante usado en el mundo del *trap*. La voz en *off* se grabé bastante rápido porque todo estaba bastante claro y el trailer tiene una duración de 38 segundos en los que no se está hablando en todo momento.



Fotograma del trailer *Breve guía sobre el trap en España* (fig. 28)



Render alternativo para el cartel del proyecto hecho con *Cinema 4D* (fig. 29)

Para el cartel quería seguir la misma estética que había seguido en el trailer. Me gustaba la idea de la forma ovalada con esos salientes que tiene alrededor y su color iridiscente en ese espacio irreal. A diferencia del trailer, le di al ambiente un tono más oscuro para simular la noche y que los colores destacaran más. Para sacar una imagen de esto tuve que situar la cámara en plano frontal que estaba buscando y hacer un renderizado. Este proceso se hizo con el programa *Cinema 4D*. Después creé un proyecto en Photoshop, escalé la imagen e incrusté los títulos 3D en formato .png que había creado en *After Effects* con el *plugin Videocopilot Element 3D*.

Una vez creados el trailer y el cartel, el último paso fue diseñar el *pressbook*. Para ello lo primero que hice fue recaudar la información y dividirla en varios puntos: la portada, el póster, la sinopsis, las notas del director, la ficha técnica y la bibliografía. Elegí una estética muy oscura y digital. Los títulos de los apartados están como todos los demás títulos, con *After Effects* y el *plugin Videocopilot Element 3D*. Cada apartado tiene una extensión de una página. En la portada trasladé el cartel a un *MacBook Pro*, un *iMac*, un *iPad* y un *iPhone* en formato .png como referencia a la ayuda de las nuevas tecnologías en la proliferación de este nuevo género musical.



## 8. ANÁLISIS Y ESTRUCTURA DE LA PIEZA

En este apartado se va a hacer un análisis sobre la estructura de la pieza audiovisual. Se puede dividir en las siguientes fases:

- Introducción
- Características
- Contexto socio-político y cultural
- *Trap* en España
- Música Urbana
- Nuevas tecnologías y redes sociales
- Medios digitales
- Reflexión
- Créditos



Antonio L. Amorós: *Breve guía sobre el trap en España*, 2020. Fotogramas de la introducción (fig. 30 y 31)

### Introducción:

En la introducción se hace una contraposición de los videoclips frente a canción en vivo para que el espectador vea cómo el fenómeno del *trap* mueve masas alrededor del mundo. Está presentado a través de un *iPhone* y unas cadenas, elementos que son muy utilizados en el mundo visual del *trap*, haciendo referencia al uso de la tecnología y la estética.

Aparece el título del documental en una animación en 3D con fuego y letras doradas.

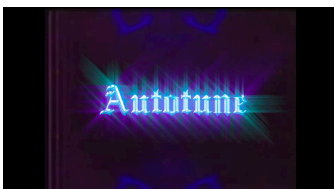
### Desarrollo:

- Características:

Aparece la voz en *off* por primera vez para explicar unos conceptos básicos del *trap*. También se nos presenta una serie de vídeos en los que se ve cómo la pobreza y el mundo de las drogas están vinculados al *trap*.

- Contexto socio-político y cultural

Se presenta una serie de vídeos emitidos entre 2008 y 2012 en los noticiarios. En estos *clips* se puede ver la crisis económica de 2008 y los efectos que causa en los jóvenes y en la sociedad.



Antonio L. Amorós: *Breve guía sobre el trap en España*, 2020. Fotogramas de las características y el contexto (fig. 32 y 33)



Antonio L. Amorós: *Breve guía sobre el trap en España*, 2020. Fotogramas del trap en España (fig. 34)

- *Trap* en España

En este fragmento se reproducen una selección de vídeos de la escena del *trap* en España para que el espectador vea la amplia variedad que hay en el país dentro del movimiento. Desde *trap* fusionado con flamenco, pasando por *reggaeton*, rap, pop y electrónica.

- Música urbana

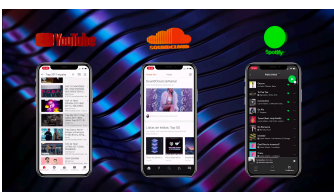
Durante esta parte se explica el significado de música urbana y se hace una reflexión sobre porqué está mal llamar así a la nueva música que ha irrumpido en el panorama musical español, es decir, el *trap*. Aparecen varias entrevistas. Una de ellas es sobre *Damed Squad*, un grupo de tres chicos que hacen música desde su pueblo y son bastante reconocidos en el panorama. Por otro lado, aparece *Bad Gyal*, que habla sobre la mezcla de estilos en la escena española. Además, hay un fragmento del filósofo Ernesto Castro donde habla sobre el concepto de ‘música urbana’.



Antonio L. Amorós: *Breve guía sobre el trap en España*, 2020. Fotogramas de música urbana (fig. 35 y 36)

- Nuevas tecnologías y redes sociales

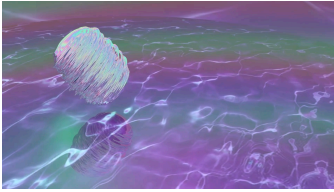
Se muestra cómo las nuevas tecnologías acercan la calidad de los estudios en sus propias casas (*Bad Gyal* y *Damed Squad* en sus habitaciones), además de poder distribuirla fácilmente gracias a internet. Se puede ver un vídeo de la artista *Bad Gyal* en *YouTube* y se da paso a una animación de tres *iPhones* dónde se ven las *apps* de *YouTube*, *SoundCloud* y *Spotify*. Tres *apps* que han sido clave para la proliferación de este género.



Antonio L. Amorós: *Breve guía sobre el trap en España*, 2020. Fotogramas de nuevas tecnologías y medios digitales (fig. 37 y 38 )

- Medios digitales

Multitud de medios digitales respaldaron la escena del *trap*, es por ello que merecen un hueco para mencionar esto y poner sus logos para que el espectador pueda hacer una búsqueda por su cuenta.



Antonio L. Amorós: *Breve guía sobre el trap en España*, 2020. Fotograma de la reflexión (fig. 39)

### Desenlace:

- Reflexión

Finalmente, se hace una reflexión sobre si el trap ha pasado ya su momento de oro o aún nos queda algo por ver. En este momento aparece una animación en 3D de carácter abstracto.



Antonio L. Amorós: *Breve guía sobre el trap en España*, 2020. Fotograma de los créditos (fig.40)

- Créditos

Aparece el título otra vez y después los créditos son bastante breves. Están hechos con la música final, el recurso de las cadenas y la animación de la tipografía iridiscente. Se aprovecha el corte de la música para hacer un pequeño efecto y cortar la canción.

## 9. CONCLUSIONES

La escena del *trap* ha cambiado mucho. Cuando comenzó todo el movimiento se proclamaba como un movimiento independiente que se hacía desde casa y en la calle. Poco a poco hemos ido viendo cómo artistas del género han ido firmando con discográficas, han hecho publicidad para grandes marcas e incluso acuden a los festivales más importantes del país. ¿Es esta la esencia del *trap*? ¿Se ha evolucionado hacia un nuevo género o es una evolución el mismo? Los cambios en la industria son inminentes. En este momento ya estamos viendo una fusión del *indie* con el *trap*. ¿Es esta la nueva tendencia que viene? ¿O volverán las guitarras?

En cuanto a mi trabajo, empecé a realizar durante la pandemia. Estoy contento a nivel visual porque tuve que diseñar todo yo solo con cinco programas distintos (*Adobe Premiere Pro*, *Adobe Photoshop*, *Adobe After Effects*, *Cinema 4D* y *Logic Pro*). Siento que se condensa el aprendizaje durante estos cuatro años de formación en el grado, puesto que he aprendido a afrontar proyectos y elaborarlos de principio a fin siguiendo una metodología y una planificación. El resultado de esta pieza es muy parecido al que tenía en mente. Era la primera vez que hacía algo que requiriera tanta técnica, pero aun así el proyecto me resultaba excitante. Este trabajo me exigió hacer mi primera animación en 3D con el programa *Cinema 4D*. Alguna vez había probado a hacer algo pero nunca lo había hecho con éxito. En cuanto al contenido, es un vídeo breve que explica a grandes rasgos los factores del éxito del *trap* en el país y cómo evoluciona este género. Me hubiera gustado añadir mucha más información pero para eso necesitaría más tiempo y un equipo que trabaje conmigo. No descarto la posibilidad de volver a retomar este proyecto en unos años y volver a reformularlo sabiendo ya la evolución que se ha dado en el género y respondiendo a las cuestiones que se plantean.

## 10. BIBLIOGRAFÍA

Para elaborar este proyecto, según el Manual de estilo, se ha usado la norma UNE-ISO 690 siguiendo el método de autor y año.

BULA, HERNÁN ENRIQUE, ORTÍZ SAUSOR, VICENTE y UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA. FACULTAD DE BELLAS ARTES - FACULTAT DE BELLES ARTS, (2016). *Entre pliegues: multidimensionalidad, apropiación y reciclaje de la memoria en una propuesta de instalación audiovisual*. [en línea] S.l.: Universitat Politècnica de València. [consulta: 11 septiembre 2020]. Disponible en: <[https://docs.google.com/viewerng/viewer?url=https://riUNET.upv.es:443/bitstream/handle/10251/61825/Entre\\_pliegues.+TFM.H.Bula.pdf?sequence%3D1&isAllowed=y](https://docs.google.com/viewerng/viewer?url=https://riUNET.upv.es:443/bitstream/handle/10251/61825/Entre_pliegues.+TFM.H.Bula.pdf?sequence%3D1&isAllowed=y)>

CASTRO, E., 2019. *El trap: filosofía millennial para la crisis en España*. Madrid: Errata Naturae. Fuera de colección. ISBN: 978-84-17800-11-6

FOUCE, G., 2008. *La música punk en la década de los 90*. Nómadas, no. 20, pp. [en línea] SSS190. ISSN 1578-6730. [consulta: 16 septiembre 2020]. Disponible en: <<https://www.proquest.com/docview/218700624?OpenUrlRefId=info:xri/sid:primo&accountid=28445>>

GIL, R. (Septiembre, 2006). *LA PIRATERIA EN ESPAÑA: EL CASO DE LA INDUSTRIA MUSICAL Y DEL CINE* - [en línea] IESE Business School-Universidad de Navarra [consulta: 27 octubre 2020]. Disponible en: <[https://www.researchgate.net/profile/Ricard\\_Gil/publication/251493736\\_LA\\_PIRATERIA\\_EN\\_ESPANA\\_EL\\_CASO\\_DE\\_LA\\_INDUSTRIA\\_MUSICAL\\_Y\\_DEL\\_CINE/links/543d0afd0cf24ef33b765bd1/LA-PIRATERIA-EN-ESPANA-EL-CASO-DE-LA-INDUSTRIA-MUSICAL-Y-DEL-CINE.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Ricard_Gil/publication/251493736_LA_PIRATERIA_EN_ESPANA_EL_CASO_DE_LA_INDUSTRIA_MUSICAL_Y_DEL_CINE/links/543d0afd0cf24ef33b765bd1/LA-PIRATERIA-EN-ESPANA-EL-CASO-DE-LA-INDUSTRIA-MUSICAL-Y-DEL-CINE.pdf)>

KAMINER, A., 2019. *La fidelización de los millenials a través de las redes sociales* [Tesis en línea]. LÓPEZ JURADO, Juan José, Dir. TFG. Universidad Pontificia Comillas, Madrid [consulta: 15 septiembre 2020]. Disponible en: <<https://repositorio.comillas.edu/xmlui/bitstream/handle/11531/27693/TFG%20-%20Kaminer%20Agathe.pdf?sequence=1>>

LÓPEZ CARBALLEIRA, S., 2019. El impacto del trap en la cultura popular española.[en línea] S.l.: s.n. [consulta: 5 octubre 2020]. Disponible en: <<http://>>

[diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/133161/1/TFG\\_SOC\\_%20L%C3%93PEZ\\_SIMON\\_FEB19%281%29.pdf](https://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/133161/1/TFG_SOC_%20L%C3%93PEZ_SIMON_FEB19%281%29.pdf)>

RAMOS MENDEZ, D. y ORTEGA-MOHEDANO, F., 2017. La revolución en los hábitos de uso y consumo de video en teléfonos inteligentes entre usuarios Millennials, la encrucijada revelada. *Revista latina de comunicación social*, no. 72, pp. [en línea] 704-718. ISSN 1138-5820. DOI 10.4185/RLCS-2017-1187. [consulta: 2 noviembre 2020]. Disponible en: <[https://search.proquest.com/docview/1917670469?accountid=28445&rfr\\_id=info%3Axri%2Fsid%3Aprimo](https://search.proquest.com/docview/1917670469?accountid=28445&rfr_id=info%3Axri%2Fsid%3Aprimo)>

VIÑUELA SUAREZ, E., UNIVERSIDAD DE OVIEDO (23 febrero, 2006). Industria musical, televisión y producción audiovisual. Veinte años de interacción mediática en el mercado musical español (1980 – 2000) [en línea] Oviedo [consulta: 3 noviembre 2020]. Disponible en: <[https://gmje.mty.itesm.mx/vinhuela\\_eduardo.html](https://gmje.mty.itesm.mx/vinhuela_eduardo.html)>

## 10.1. WEBGRAFÍA

CRUZ, N., (17 febrero, 2018). El trap: pistas para que lo entiendan los adultos. *El Periódico* [en línea][consulta: 1 noviembre 2020]. Disponible en: <<https://www.elperiodico.com/es/cuaderno/20180217/trap-pistas-para-entiendan-adultos-6626012>>

DÍEZ, D., (3 agosto, 2016). *Historia del trap en España. El estado mental* [en línea][consulta: 5 noviembre 2020]. Disponible en: <<https://elestadomental.com/diario/historia-del-trap-en-espana>>

EL BLOQUE TV, 2018. *El Bloque TV* [en línea]. Barcelona. [consulta: 10 agosto 2020] Disponible en: <[https://www.youtube.com/channel/UCJ82FxntpQ\\_5b2kSp3sFGjw](https://www.youtube.com/channel/UCJ82FxntpQ_5b2kSp3sFGjw)>

JABOIS, M., (25 enero, 2018). *¿Qué es y qué pretende el 'trap'?*. *El País* [en línea] [consulta: 20 octubre 2020]. Disponible en: <[https://elpais.com/cultura/2017/06/17/actualidad/1497721450\\_630219.html](https://elpais.com/cultura/2017/06/17/actualidad/1497721450_630219.html)>

PLAYGROUND, 2008. *PlayGround* [en línea]. Barcelona. [consulta: 10 agosto 2020] Disponible en: <<https://www.playground.media/>>

PUJOLAR, M., 2020. *Marc Pujolar Film Director* [en línea]. Barcelona. [consulta: 10 agosto 2020] Disponible en: <<https://www.marcpujolar.com/>>

RAMOS, Q., (Julio-agosto, 2017). *Trap & nueva ola urban en España. Rockdelux* [en línea][consulta: 1 noviembre 2020]. Disponible en: <<http://www.rockdelux.com/secciones/p/trap-nueva-ola-urban-en-espana-el-eco-de-la-calle.htm>>

REY, E., (29 abril, 2019). *Todo lo que siempre quiso saber sobre el trap y nunca se atrevió a preguntar. El Confidencial* [en línea] [consulta: 3 noviembre 2020]. Disponible en: <[https://www.elconfidencial.com/cultura/2019-04-29/musica-urbana-trap-historia\\_1966810/](https://www.elconfidencial.com/cultura/2019-04-29/musica-urbana-trap-historia_1966810/)>

ROMERO GONZÁLEZ, F.J., (20 abril, 2020). *El trap en España: la trampa como forma de vida. Generación dos punto cero* [en línea] [consulta: 10 septiembre 2020]. Disponible en: <<https://generaciondospuntocero.com/el-trap-en-espana-la-trampa-como-forma-de-vida/>>

SABER, M., (30 septiembre de 2019). *Es definitivo: la música urbana ha tomado España. Traveler* [en línea][consulta: 19 septiembre 2020]. Disponible en: <<https://www.traveler.es/viajeros/articulos/musica-mas-escuchada-en-espana-urbana-reggaeton-trap-hiphop-spotify/16269>>

VEIN, 2014. *Vein* [en línea]. Madrid.[consulta: 10 agosto 2020] Disponible en: <<http://vein.es/>>

VICE ESPAÑA, 2006. *Vice España* [en línea]. Barcelona y Madrid. [consulta: 10 septiembre 2020]. Disponible en: <<https://www.vice.com/es>>

VODAFONE YU: NO TE PIERDAS NADA, 2017. *Vodafone Yu* [en línea]. Madrid [consulta: 10 agosto 2020]. Disponible en: <<https://www.youtube.com/channel/UCica1XyzfrHl8AC5N-qKYvA>>

WAG1 MAG, 2016. *WAG Magazine* [en línea]. Madrid. [consulta: 10 septiembre 2020]. Disponible en: <<https://www.wag1mag.com/>>

## 10.2. FILMOGRAFÍA

CANAVERI, E., 2018. *Figuras* [película documental]

COSTA, P., 2012. *Elena* [película documental]

PUJOLAR, M., 2020. *Amaia: Una vuelta al sol* [película documental]. ES: Distribuida por Amazon Prime Video. Vampire Films, Universal Music Spain

SALMERÓN, G., 2017. *Muchos hijos, un mono y un castillo* [película documental]

SIMINIANI, L., 2018. *Apunte para una película de atracos* [película documental]

SIMINIANI, L., 2009. *El tránsito #4 'Conceptos clave del mundo moderno'* [cortometraje documental]. ES

SIMINIANI, L., 2012. *Mapa* [película documental]. ES: Distribuida por Avalon.



## 11. ÍNDICE DE IMÁGENES

1. León Siminiani: *El tránsito (Conceptos Clave #4)*, 2009. Fotograma del cortometraje documental, p.12
2. León Siminiani: *Mapa*, 2012. Fotograma del largometraje documental, p.12
3. Marc Pujolar: *Pull & Bear x Primavera Sound*, 2019. Fotograma del vídeo publicitario, p.12
4. Destiny's Child: *Independent Women, Pt.1*, 2000. Fotograma del videoclip, p.13
5. Christina Aguilera: *Dirrty*, 2002. Fotograma del videoclip, p.13
6. Britney Spears: *Oops!...I Did It Again*, 2000. Fotograma del videoclip, p.13
7. Tuenti, 2009. Captura de pantalla de la red social, p.14
8. MetroFlog, 2008. Captura de pantalla de la red social, p.14
9. El Bloque: *03 - C. Tangana ft. Capullo de Jerez, Damed Squad, Jedet, Brat Star, Yung Beef, Alizzz*, 2018. Fotograma del programa, p.15
10. Vodafone Yu: *Bad Gyal es la reina del trap y del dancehall (y a su abuela le molan sus temas)*, 2017. Fotograma del programa, p.15
11. Adam Curtis: *It felt like a kiss*, 2009. Fotograma de la película, p.16
12. György Pálfi: *Final Cut — Ladies and Gentlemen*, 2012. Fotograma de la película, p.16
13. Organización de carpetas. Captura de pantalla, p.19
14. Storyboard. Documento escaneado, p.19
15. *Logic Pro con Antares Auto-Tune*. Captura de pantalla, p.19
- 16 y 17. Bocetos tipografías y animación 3D. Documento escaneado, p.20
- 18 y 19. Títulos 3D hechos con *After Effects* y *Photoshop*. Títulos, p.20
20. Exportación 630 fotogramas animación 3D en *Cinema 4D*. Captura de pantalla, p.20

21 y 22.Creación títulos 3D en *After Effects*. Captura de pantalla, p.20

23.Diseño título 3D en *After Effects*. Captura de pantalla, p.20

24.Antonio L. Amorós: *Breve guía sobre el trap en España*, 2020. Fotograma, p.22

25.Línea de tiempo del proyecto en *Adobe Premiere Pro*. Captura de pantalla, p.23

26.Animación 3D en *Cinema 4D*. Captura de pantalla, p.23

27. Prueba de animación de cadena en 3D en *After Effects*. Captura de pantalla, p.23

28. Trailer. Fotograma, p.24

29.Render alternativo para el cartel del proyecto hecho en *Cinema 4D*. Render, p.24

30 y 31.Antonio L. Amorós: *Breve guía sobre el trap en España*, 2020. Fotogramas de la introducción, p.25

32 y 33.Antonio L. Amorós: *Breve guía sobre el trap en España*, 2020. Fotogramas de las características y el contexto, p.25

34.Antonio L. Amorós: *Breve guía sobre el trap en España*, 2020. Fotogramas del trap en España, p.26

35 y 36.Antonio L. Amorós: *Breve guía sobre el trap en España*, 2020. Fotogramas de música urbana, p.26

37.Antonio L. Amorós: *Breve guía sobre el trap en España*, 2020. Fotograma de nuevas tecnologías, p.26

38.Antonio L. Amorós: *Breve guía sobre el trap en España*, 2020. Fotograma de medios digitales, p.26

39.Antonio L. Amorós: *Breve guía sobre el trap en España*, 2020. Fotograma de la reflexión, p.27

40.Antonio L. Amorós: *Breve guía sobre el trap en España*, 2020. Fotograma de los créditos, p.27

## 12. ANEXOS

### 12.1. ENLACES DE VISUALIZACIÓN

#### 12.1.1. *Documental*

[https://youtu.be/Zf\\_zAWYEIZ0](https://youtu.be/Zf_zAWYEIZ0)

#### 12.1.2. *Trailer*

<https://youtu.be/QqPm147Uwfk>

### 12.2. TRANSCRIPCIÓN DE LA VOZ EN OFF

#### 12.2.1. *Trailer*

- ¿Qué es el *trap*?
- ¿Qué es la música urbana?
- ¿Cuál es la diferencia?
- ¿Por qué tiene ese estilo tan característico?
- ¿Cuál es su origen?

En este documental haremos un breve repaso sobre la escena musical que ha surgido en España estos últimos años

#### 12.2.2. *Documental*

El *trap* es un estilo de música caracterizado por el uso *autotune*, *ad-libs* y cajas de ritmos de los años 80 entre otros.

Pero no es solo un estilo musical, viene acompañado de un estilo de vida vinculado al tráfico de drogas y la pobreza.

En España este estilo de vida se ve propiciado por la crisis económica

Cuando en España aparece el *trap*, muchos jóvenes empiezan a producir música muy distinta entre sí. Como la mayoría no vive al estilo '*trap*', empieza a usar el termino 'música urbana'. Esta expresión se ha convertido en el término más común para englobar a todos esos jóvenes españoles que no se identifican con la etiqueta *trap*.

Según Ernesto Castro, profesor de filosofía en la Universidad Complutense de Madrid, el término 'música urbana' es erróneo: Si nos olvidamos de los orígenes racistas del término y nos quedamos con la significación de este: la música que tiene lugar en las urbes, no podemos englobar a estos artistas en ese término porque hay más estilos de música en la ciudad que no se denominan música urbana. Además, muchos de los artistas de este movimiento están en zonas rurales.

Este fenómeno de jóvenes artistas fue propiciado gracias a la situación económica e internet.

Las nuevas tecnologías acercaron esa calidad de los estudios de música en sus propias habitaciones.

Además de autoproducción, también hablamos de una autodistribución gracias a internet y a plataformas como *YouTube*, *SoundCloud* y *Spotify*.

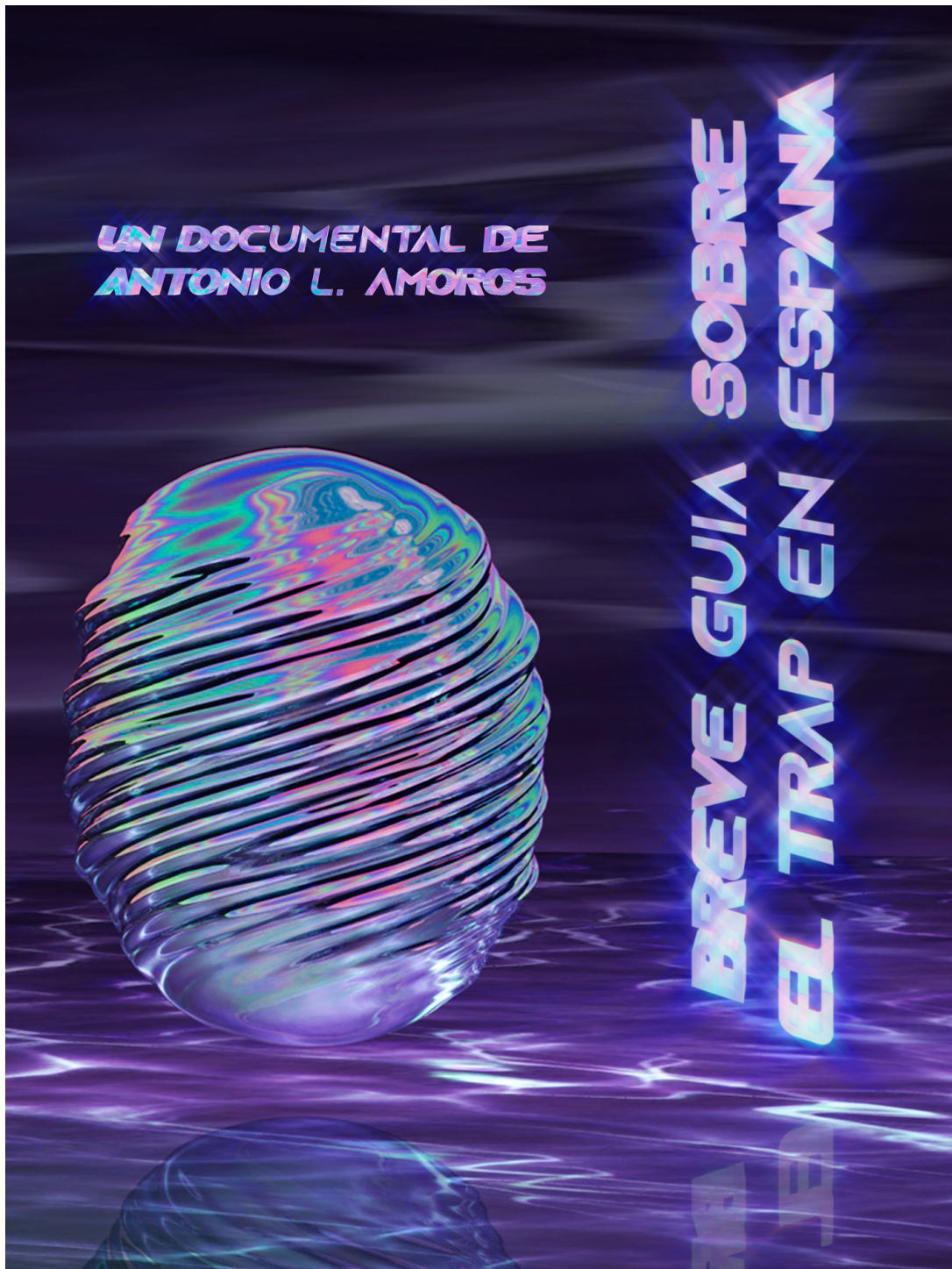
Desde 2013 han emergido muchos artistas que hoy están cosechando éxitos nacional e internacionalmente.

La escena ha sido respaldada por multitud de plataformas que han dado voz a esta nueva oleada de artistas y esto ha provocado que muchos de ellos hayan firmado con grandes discográficas.

Actualmente tenemos una escena muy variada en España. Pero, ¿hay una saturación en el mercado?, ¿están surgiendo nuevas tendencias?. Pronto lo sabremos.

## 12.3. DIFUSIÓN

### 12.3.1. Cartel



### 12.3.2. Pressbook

