

**VOCES: LA ESQUIZOFRENIA Y SUS CATEGORÍAS POR MEDIO DE UN LP DE  
METAL PROGRESIVO**

**VOICES: SCHIZOPHRENIA AND ITS CATEGORIES THROUGH A PROGRESSIVE  
METAL LP**

Por:

José Manuel Barbier Orozco

josebarbier309394@correo.itm.edu.co

Juan David Posada Jaramillo

juanposada299140@correo.itm.edu

Alejandro Vargas Muñoz

alejandrovargas306916@correo.itm.edu.co

Artículo académico presentado para optar al título de Profesional en Artes de la Grabación y  
Producción Musical

Facultad de Artes y Humanidades

Artes de la Grabación y Producción Musical



Institución Universitaria

Medellín, Colombia

2025

## VOCES: LA ESQUIZOFRENIA Y SUS CATEGORÍAS POR MEDIO DE UN LP DE METAL PROGRESIVO<sup>1</sup>

La esquizofrenia actualmente sigue siendo una enfermedad poco comprendida por el público general. No sólo es más común de lo que se cree, sino que la mayoría de la gente desconoce que ésta ha sido categorizada en guías como el DSM (Manual Diagnóstico y Estadístico de Trastornos Mentales) en diferentes subtipos. El objetivo general de este trabajo es crear un LP conceptual que represente de forma poética las particularidades de cada tipo de esquizofrenia. Para ello se realizó una investigación y categorización de la sintomatología, relacionando ésta a diversos elementos compositivos e interpretativos del Metal según autores como Angeler (2018) y componiendo seis canciones a producir, manteniendo un estilo sonoro similar a referentes artísticos como *Sempiternal* (Sykes, 2013) de Bring Me The Horizon y

*Take Me Back To Eden* (Faulkner, 2023) de Sleep Token.

**Términos clave:** Tipos de Esquizofrenia, LP Narrativo, Metal Progresivo, Diseño Sonoro

## VOICES: SCHIZOPHRENIA AND ITS CATEGORIES THROUGH A PROGRESSIVE METAL LP<sup>2</sup>

Schizophrenia is, currently, a misunderstood sickness by the public. Not only is it more common than people think, but most people don't even know that it has been categorized in guides such as the DSM (Diagnostic and Statistical Manual of Mental disorders) into different subtypes. The general objective of this work is to create a conceptual LP that represents, in a poetical way, the peculiarities of each type of schizophrenia. To achieve this, it was necessary to research and categorize the symptoms, relating these to diverse elements of metal music composition and interpretation elements according to authors like Angeler (2018) and then,

---

<sup>1</sup> Artículo académico presentado para optar al título de Profesional en Artes de la Grabación y Producción Musical. Institución Universitaria ITM. Departamento de Artes y Humanidades. Medellín, 2025. Asesor: Jorge Mario Valencia Upegui.

<sup>2</sup> Academic article submitted in partial fulfillment of the requirements for the undergraduate degree of Professional in Recording Arts and Music Production. Institución Universitaria ITM. Departamento de Artes y Humanidades. Medellín, 2025. Advisor: Jorge Mario Valencia Upegui.

composing six songs to produce, keeping a sound style similar to artistic referents such as *Sempiternal* (Sykes, 2013) by Bring Me The Horizon, and *Take Me Back To Eden* (Faulkner, 2023) by Sleep Token.

**Key terms:** Types of Schizophrenia, Narrative LP, Progressive Metal, Sound Design

## INTRODUCCIÓN

En Colombia, entre 2015 y 2020, se registraron 579.175 casos de esquizofrenia (Instituto Nacional de Salud, 2022, p.10). Pese al hecho de que, de cada 100 colombianos, aproximadamente uno padece de esquizofrenia, la enfermedad es aún tratada en la actualidad como un tabú, plagado de desinformación e ignorancia, y un ejemplo de esto es el cómo la enfermedad se categoriza.

En 1995, la Asociación Americana de Psiquiatría (APA) definió la esquizofrenia en el DSM-IV como un trastorno que persiste por lo menos 6 meses, con al menos un mes presentando síntomas como “ideas delirantes, alucinaciones, lenguaje desorganizado, comportamiento gravemente desorganizado o catatónico y síntomas negativos” (APA, 1995, p.279), subdividiendo la enfermedad en cinco subtipos: Esquizofrenia paranoide, hebefrénica, catatónica, indiferenciada y residual. Si bien esta subdivisión fue cambiada en la quinta edición de la guía (las razones de esto y el por qué se decide usar dicha subdivisión son explicadas más adelante), es evidente que la enfermedad abarca un rango de distorsiones del comportamiento tradicional de una persona mucho más amplio que la sencilla definición de “loco” que gran parte del vulgo usa actualmente. En este trabajo se busca ofrecer una representación informada (pero últimamente subjetiva y artística) de la sintomatología extendida de la esquizofrenia y sus subtipos, motivado por la empatía con los pacientes de una enfermedad que es más común de lo que se cree. Así pues, surge la pregunta, ¿de qué manera pueden representarse de forma sonora las particularidades de cada tipo de esquizofrenia con el fin de crear un LP conceptual?

Este no es el primer proyecto (investigativo o artístico) que busca representar una enfermedad mental en forma musical, y las formas en las que estas se han retratado son variadas, desde posiciones banales y romantizadas como *Psycho Therapy* (Ramone, 1983) de Ramones a

posiciones personales y empáticas como *Teardrops* (Sykes, 2013) de Bring Me The Horizon. Algunas explican la enfermedad textualmente en su letra, como el caso de *Paranoia* (Arabshahi, 2024) de Unlike Pluto, mientras otras toman una vía más abstracta, confiando en que la composición y la interpretación darán a entender el mensaje, como *Art Of Life* (Hayashi, 1993) de X Japan. El presente artículo tiene el fin de mostrar el proceso de creación de “VOCES”, un LP conceptual de metal progresivo que busca representar la sintomatología de cada subtipo de esquizofrenia de una forma poética.

Para llegar al producto final se realizó una investigación en la cual se definieron los síntomas de la esquizofrenia y sus categorías, los cuales se representaron en ideas musicales o interpretativas bajo la guía de autores como Angeler (2018), Thompson (2009) y Chattah (2024), componiendo seis canciones originales (una para representar el estado sano de lucidez, luego una por subtipo), las cuales luego fueron producidas en su totalidad tomando como referencia inicial el estilo de álbumes como *Sempiternal* (Sykes, 2013) y *Take Me Back To Eden* (Faulkner, 2023), conectando estas entre sí por medio de pasajes de diseño sonoro para crear una experiencia musical continua similar a álbumes narrativos como *Transmissions* (Bates, 2014) o *The Human Equation* (Lucassen, 2004).

A lo largo del artículo se justificarán algunas de las decisiones creativas tomadas durante el proceso de creación, como formas de representar ciertos síntomas de un subtipo de esquizofrenia, el enfoque principal que se le quiso dar a cada canción, y el apartado narrativo que conecta las canciones entre sí. También se hablará con más detalle del proceso de producción, cómo éste se realizó, elementos y cualidades sonoras que se tuvieron en cuenta a la hora de la mezcla, entre otros.

## REFERENTES TEÓRICOS Y ARTÍSTICOS

### **Música y mente**

La música, como forma de expresión del ser humano, está inevitablemente arraigada al estado mental de las personas que la hacen y consumen. Diferentes fuentes se han dedicado a investigar la relación y el impacto de la música en la psique humana.

Bowling (2023) explora el efecto neurofisiológico que causa la música, organizando la causa de dichos efectos en cuatro elementos centrales de la musicalidad humana: tonalidad, ritmo, recompensa y socialidad, y explorando dichas características musicales, sus efectos en el cerebro y posibles aplicaciones de esta en el campo de la salud.

Chattah (2024) y Thompson (2009) profundizan en la aplicación de dichos elementos desde una perspectiva más musical, explicando más a fondo cómo es posible influenciar la emocionalidad del oyente por medio de diferentes contornos melódicos, progresiones armónicas, densidades en el apartado rítmico, etc. Angeler (2018) analiza varios elementos compositivos y estilísticos de varios subgéneros del metal, estudiando las relaciones que tienen estos con diversos síntomas de enfermedades mentales (desorden bipolar y depresión) y condensando estos en una útil tabla de referencia.

Ha habido estudios que buscan relacionar el estado mental de las personas con la música, como Recours (2009) por ejemplo, quien enfoca su estudio desde los índices de ansiedad y depresión en el público fanático del metal, mientras por otro lado Sharman (2015) se enfoca en el efecto del género sobre las emociones, deduciendo que el uso de música no sólo afecta el modo de procesar emociones del ser humano, sino que además lo hace de forma positiva. Messick (2019) refuerza dichas teorías por medio de entrevistar a varios fans del metal con enfermedades mentales (tres de ellos con esquizofrenia), dando pie a la conversación de cómo se ha estigmatizado y desinformado alrededor de la enfermedad en la sociedad actual.

### **Enfermedad mental hecha música**

Una de las particularidades con las que hay que tener cuidado a la hora de hablar de enfermedades mentales en la música es el riesgo de caer en estereotipos que le resten validez y respeto a la representación de esta. Canciones como *Psycho Therapy* (Ramone, 1983), que se

refieren a las enfermedades mentales como simple “locura”, no solo tachan a quienes las padecen como amenazas para la sociedad, sino que romantizan dicho comportamiento en sus letras, haciéndolo un enfoque dañino para dicha población. Una manera más empática de conceptualizar el tema en la música es un acercamiento más íntimo, describiendo este como una experiencia personal e íntima y centrándose en los sentimientos de la persona, aproximación que han tomado canciones como *Teardrops* (Sykes, 2020) o *Paranoia* (Arabshahi, 2024).

La propia sonoridad, tanto la instrumentación como la producción, pueden ser apoyo para representar una enfermedad mental, no sólo la expresión literal de la letra. Tómese por ejemplo *Art Of Life* (Hayashi, 1993), un tema de aproximadamente 30 minutos, cuya sección intermedia consiste en un mismo círculo armónico sobre el cual se toca un segmento en piano repetidamente. A medida que los casi 10 minutos de intermedio avanzan, la interpretación del piano se “distorsiona”, tocando fuera del ritmo original, notas disonantes y ajenas a la armonía, y con una intención más violenta y exagerada, elementos que transmiten dicho mensaje de deterioro sin la necesidad de ser explícito en su letra.

Otro proyecto que se apoya de la sonoridad para representar una enfermedad mental es *Everywhere At The End Of Time* (Kirby, 2016-2019). La obra completa se extiende a lo largo de seis álbumes que representan las etapas de deterioro mental causado por la demencia, cuyos temas parten del *sampling* de música de baile de salón de la década de 1930, la cual poco a poco se distorsiona a niveles ininteligibles en símbolo del olvido que genera la enfermedad.

### **¿Por qué metal progresivo?**

La respuesta más obvia a la pregunta sería el gusto personal, pero dicha decisión viene ligada de un proceso de análisis que permitió determinar qué elementos del género resultan ventajosos para el desarrollo del proyecto y si últimamente es una buena decisión.

El término “progresivo” surge en el pop en la década de 1960 como una respuesta a la aproximación más masiva de composición. Robinson describe que “los artistas populares eran más que bienvenidos a experimentar con ideas musicales que no se habían escuchado antes en la música mainstream” (2019, p.3). El rock progresivo aparecería luego de la mano de bandas pioneras como King Crimson, y eventualmente bandas como Black Sabbath y Rush combinarían la sonoridad

pesada y poderosa del heavy metal y sus guitarras con los elementos experimentales del progresivo, dándole surgimiento al metal progresivo.

El metal progresivo es un género altamente complejo y técnico por naturaleza, en el cual “la música es a menudo cerebral y recompensa al oyente por prestar atención a sus detalles intrincados; esto es constantemente logrado a través de composiciones elaboradas e instrumentaciones bien construidas” (Robinson, 2019, p.5 ). Esto abre el género a una amplia gama de posibilidades compositivas e interpretativas que permiten crear una experiencia altamente diversa pero consistente. Entre algunos elementos utilizados por referentes del género como Dream Theater y Ayreon se encuentra la modulación armónica constante, el uso de métricas compuestas, armonía agregada y contrapunto en las voces, estas con una amplia capacidad interpretativa que da punto al siguiente argumento.

Al querer hacer un LP narrativo, es muy útil el hecho de que el rango interpretativo de la voz permite la actuación de diferentes estados y personajes, cosas que hacen álbumes como *The Human Equation* (Lucassen, 2004). Otra característica de este álbum narrativo y de otros como *Transmissions* (Bates, 2014) es la conexión entre canciones que hacen al conjunto sentir como una misma experiencia, rellenando el vacío entre temas con interludios de diseño sonoro que ubican la música en un universo narrativo determinado. En resumen, el metal progresivo cuenta con suficientes elementos creativos a ser explotados para representar la temática de una forma diversa y extensa, justificando su elección como género a trabajar.

## DESARROLLO METODOLÓGICO

### Investigación y Composición

La fuente primaria de información para el trabajo fue el Manual Diagnóstico y Estadístico de Trastornos Mentales (DSM), específicamente la cuarta edición, la cual introduce la esquizofrenia de la siguiente manera:

Las características esenciales de la esquizofrenia son una mezcla de signos y síntomas peculiares (tanto positivos como negativos) que han estado presentes una parte significativa de tiempo durante un período de 1 mes (o durante un tiempo más breve si ha habido tratamiento con éxito) y con algunos signos del trastorno que han persistido durante al menos 6 meses (Criterios A y C). (APA, 1998, p.280)

Los criterios A (síntomas característicos) se refieren a la distorsión de la percepción humana, incluyendo delirios, alucinaciones, desorganización cognitiva, comportamientos motores desordenados, y sentimientos de aislamiento y abulia. Greek (2012) agrega desde su experiencia la pérdida de la permanencia de objetos, la sensación de “fluir” entre posibles realidades, visiones futuras, voces, diálogos, alucinaciones de “seres grandiosos” como dioses, etc. Dependiendo de qué síntomas están presentes, el DSM-III y IV dividen la esquizofrenia en cinco subtipos, los cuales se resumirán a continuación.

### *Esquizofrenia Paranoide*

El síntoma característico de este subtipo son las alucinaciones auditivas, descrito por Greek como una “cacofonía” de voces individuales en vez de una voz interna central (2012). Dichas voces parecen tener identidad propia, presentando sus opiniones e ideas, aún si el individuo no las comparte. Algunos otros síntomas relacionados a la esquizofrenia paranoide incluyen:

- Alucinaciones auditivas en la forma de voces dentro de la mente del individuo.
- Voces relacionadas a entidades de tipo místico o religioso (dioses, ángeles, demonios).
- Delirios de grandeza, dando lugar a actitudes de superioridad o condescendencia.
- Ideas contradictorias de las voces con el pensamiento regular del individuo.

- Paranoia y un sentimiento de persecución, que puede desembocar en comportamientos depresivos o suicidas.

### ***Esquizofrenia Hebefrénica***

Este subtipo se muestra en la desorganización en el lenguaje y el comportamiento, desde la dificultad o incapacidad de formar frases coherentes a la presencia de manierismos, muecas u otras actitudes, a menudo incoherentes al discurso. Entre sus síntomas también se presentan:

- Comportamiento y discurso desorganizado.
- Incoherencia en el pensamiento lógico.
- Interrupción ilógica con acciones no coherentes al discurso o comportamiento.
- Reacciones planas o inapropiadas en la expresión afectiva.
- Posible presencia de alucinaciones auditivas, pero sin coherencia.

### ***Esquizofrenia Catatónica***

El principal síntoma del subtipo es la distorsión de la capacidad motriz en el individuo. Esta puede presentarse tanto en el exceso de actividad motora como en la inmovilidad completa. Dichos fenómenos se expanden a la capacidad de comunicación, dándose momentos en los que el individuo puede hablar en exceso o quedarse completamente callado, incluso repetir constantemente una palabra o frase sin causa aparente. Entre sus otros síntomas se presentan:

- Actividad motora excesiva o reducida extremadamente.
- Movimientos sin razón lógica o comprensible.
- Imitación “burlesca” del habla o movimientos de otra persona.

### ***Esquizofrenia Indiferenciada***

Este subtipo es algo más “secundario”, puesto que su característica es justamente la ausencia de suficiente sintomatología para diagnosticar con seguridad un subtipo de esquizofrenia

anterior. Existe sintomatología de los subtipos anteriores en menor medida, como alucinaciones ligeras, distorsiones en el habla o el movimiento, entre otros, pero sin estar presente con la suficiente frecuencia para justificar un diagnóstico de otro subtipo, lo que hace que esta categoría sea algo difusa en su definición.

### ***Esquizofrenia Residual***

La esquizofrenia residual se presenta cuando el individuo ya no está en un episodio activo de la enfermedad, diagnosticado después de una etapa de tratamiento y control. Pese a una ausencia de síntomas activos de distorsión, esto no es estar sano; no sólo la enfermedad puede desarrollarse de vuelta a una fase activa, sino que persisten síntomas negativos como la abulia, la apatía y el aislamiento, factores que dificultan la capacidad del sujeto de relacionarse o funcionar en comunidad.

Es importante recalcar que estos subtipos de esquizofrenia son sólo una guía, puesto que un paciente puede cambiar de sintomatología (y por ende de subtipo) a medida que la enfermedad avanza, lo que hace los límites entre una y otra difusos, razón probable por la que el DSM-V decidió omitir esta categorización. No obstante, se consideró pertinente abordar el proyecto desde esta categorización dada a la división de síntomas para poder representar cada uno de una forma más amplia en la composición.

Para el LP se compusieron seis canciones, una para representar el estado de la persona sana (“Lucidez”) y una por cada subtipo de esquizofrenia, nombradas tras este (“Paranoide”, “Hebefrénico”, “Catatónico”, “Indiferenciado” y “Residual”). El proceso de composición comenzó por Lucidez, una canción que debería reflejar la mundanidad del día a día, sin equívocamente romantizarla (no se trata de mostrar que el mundo era perfecto hasta que empezó

la enfermedad). La composición de Lucidez aportó un estilo armónico, melódico y rítmico como base, la cual fue distorsionada de diferentes maneras a lo largo de los diferentes subtipos. Pensando en mantener cierta cohesión entre las canciones (haciendo más sencillo crear esa “experiencia continua” más adelante), todas las canciones se compusieron en la tonalidad de Mi Menor y con un formato instrumental similar de batería, bajo, guitarra eléctrica, sintetizadores y voz. Se profundizará el desarrollo de estos durante el apartado de producción.

A continuación se presentan algunos de los elementos compositivos que se utilizaron en cada canción para darle una identidad propia y relacionarla a su sintomatología.

**Tabla 1**

*Comparación de elementos compositivos utilizados en cada canción del LP “VOCES”*

<b>Tema</b>	<b>Melodía</b>	<b>Armonía</b>	<b>Ritmo</b>
Lucidez	Melodía sencilla y con poco movimiento en general para mantener un desarrollo emocional más limitado (Thompson, 2009).  Introduce un motivo de 4 notas al inicio del coro que será reinterpretado a través de las demás canciones con el fin de darles a estas una mayor conexión temática.	Poco uso de acordes dominantes para mantener un nivel bajo de emoción y expectativa (Thompson, 2009), optando por acordes menos tensionantes como el iv y el bVI.  La mayoría de las canciones terminarán en un acorde de i9 para dar paso a un interludio de diseño sonoro con este acorde en el fondo.	Métrica en 6/8, la división ternaria del compás tiene un <i>Groove</i> menos rígido que la división binaria (Chattah, 2024), representando la mundanidad y el estado de reposo del sujeto.

Tema	Melodía	Armonía	Ritmo
Paranoide	<p>Cambios violentos de interpretación (del canto al <i>scream</i>), evocando un sentimiento de frustración y desesperación. (Chattah, 2024)</p> <p>Uso de contramelodía en el puente para generar la ilusión de conversación de una persona con sus alucinaciones.</p>	<p>Cambios radicales y repentinos en la armonía, tonizando a grados lejanos de Mi Menor (como Sol# Menor, Do# Menor, y Sol Menor), representando los cambios abruptos de emoción en el sujeto.</p>	<p>Cambios repentinos en la densidad de los patrones rítmicos en la batería (por ejemplo, pasar de tocar el bombo en negras a tocarlo en semicorcheas), representando el cambio radical de ideas en el sujeto, brindadas por diferentes ilusiones auditivas.</p>
Hebefrénico	<p>Inicios de melodía acéfalos o anacrúsicos, división del compás en figuras irregulares, saltos interválicos grandes que representan la desorganización cognitiva del sujeto por medio de melodías que suenan contraintuitivas. (Thompson, 2009)</p>	<p>Algunos cambios más radicales de armonía, uso de acordes dominantes o tensionantes que resuelven de forma inesperada o abrupta, subvirtiendo el flujo armónico lógico, como una idea interrumpida de forma abrupta.</p>	<p>Uso de métricas compuestas (7/4, 13/8, 11/8, etc.) y heterometría constante, cambiando métricas de forma radical para restarle una sensación de “orden” a la pieza.</p>

Tema	Melodía	Armonía	Ritmo
Catatónico	<p>Contraste entre fragmentos melódicos rápidos (a ritmo de semicorchea) y lentos (ritmo de negra con puntillo o más), representando tanto el exceso de movimiento como la ausencia de éste por parte del sujeto.</p>	<p>Cambios en la densidad armónica entre secciones, a veces cambiando acordes múltiples veces en un compás y luego manteniendo un mismo acorde o una misma fundamental durante varios compases, representando la variante frecuencia de movimiento de la persona.</p>	<p>Cambios radicales en la densidad de los patrones rítmicos en la batería, contrastando momentos de muy poca actividad rítmica a estallidos de movimiento en forma de <i>fills</i> de batería.</p>
Indiferenciado	<p>Se retoman diversos elementos compositivos e interpretativos de Paranoide, Hebefrénico y Catatónico, mostrados de forma consecutiva a modo de representar la mezcla de sintomatologías de este subtipo, no siendo claro con su identificación. La canción finaliza en un acorde de iv (en vez del i9), dejando la sensación armónica abierta para resolver en la última canción.</p>		

Tema	Melodía	Armonía	Ritmo
Residual	<p>Melodía lenta y sombría, representando el largo proceso de recuperación y la apatía mostrada por el sujeto en su estado. Reforzado al ser el tema más largo del LP (8 minutos).</p> <p>Ostinato en teclado para representar la persistencia de la enfermedad en el tiempo.</p> <p>Reaparición del coro original de Lucidez, hace alusión al supuesto estado de normalidad original, a la vez que hace al LP ser más cíclico y cerrado, concluyendo la idea que comenzó canciones atrás.</p>	<p>Uso de armonía más convencional, volviendo a un estado más “consciente”, pero en el cual persiste una percepción distorsionada de la realidad.</p> <p>El EP finaliza con la tónica, ahora en modo mayor (I), a modo de una señal de esperanza a la posible y futura recuperación.</p> <p>Cambios de densidad en la instrumentación, con silencios en varios instrumentos para resaltar la sensación de vacío de la canción.</p>	<p>Regreso a métrica en 6/8, y el <i>Groove</i> “normal” de Lucidez, pero con una densidad y un tempo menor para representar la abulia presentada por el sujeto en su estado de “nueva normalidad”.</p>

## Preproducción y Grabación

Con la base armónica y rítmica de cada canción compuesta, se realizó una maqueta para estas con arreglos básicos usando instrumentos virtuales en formato de batería, bajo, guitarras rítmicas y melódicas y sintetizadores; estas instrumentales ofrecieron una primera propuesta del estilo sonoro al que se quería llegar, además de proporcionarle una base a los músicos a la hora de grabar. Pese al avance tecnológico de los plugins en la actualidad, se decidió grabar los instrumentos para mantener un *groove* más natural e integrar propuestas de interpretación de los músicos.

Se comenzó por la grabación de baterías en el estudio de grabación de la Facultad de Artes y Humanidades del ITM (Figura 1), con la siguiente configuración:

**Tabla 2**

*Micrófonos utilizados para grabar la batería en las canciones del LP “VOCES”*

<b>Tambor</b>	<b>Micrófono</b>	<b>Observaciones</b>
Bombo (Kick)	Shure Beta 52A	Interior del bombo (Kick In)
Redoblante (Snare)	Shure SM57	Dos micrófonos, uno para la membrana superior (Top) y otro en contrafase para el resonador (Bottom).
Platillo Charles (Hi-hat)	Neumann KM184	
Tom-toms	Shure PGA56	
Platillos (Overhead)	Neumann KM184	Par espaciado en configuración AB, ambos apuntando al redoblante, a 53 pulgadas de distancia.

**Figura 1**

*Fotografía de la batería usada para la grabación, con micrófonos en posición*



El bajo y las guitarras fueron grabados por línea directa, para luego ser amplificados de forma virtual. El bajo se amplificó con la suite de Ampire (PreSonus), nativa del DAW (Digital Audio Workstation) Studio One, mientras que la guitarra se amplificó con el plugin Emissary (Ignite Amps) (Figura 2 y Figura 3).

Para los sintetizadores, la mayoría de las canciones tienen tanto arreglos armónicos (acordes en bloque) como melódicos; estos fueron compuestos directamente en MIDI dentro de un DAW, y luego se les asignó la sonoridad deseada usando la librería de instrumentos de Kontakt (Native Instruments).

**Figura 2**

*Interfaz del plugin Ampire de PreSonus, utilizado en el bajo*



**Figura 3**

*Interfaz del plugin Emissary de Ignite Amps, utilizado en las guitarras*



La grabación de voces se realizó en el Laboratorio de Artes Digitales del ITM, usando un micrófono Neumann TLM 103 y un filtro pop. Se grabaron voces principales, dos doblajes (para

ubicar en izquierda y derecha del estéreo) en algunas secciones que se quisieron hacer más potentes, múltiples armonías, algunas siguiendo el mismo ritmo de la melodía principal, y otras que no, optando por contramelodías, notas pedales y frases melódicas diferentes a la voz principal, y voces interpretativas, como susurros o gritos, usando técnicas de *scream* y *raspy voice*, exploradas más a fondo por Ribaldini (2019). La cantidad de voces (algunas canciones con hasta 15 canales de voz) buscaron reforzar el concepto de delirio auditivo tan común y presente en la esquizofrenia por medio de, literalmente, simular la “cacofonía de voces” de la que Greek (2012) hablaba.

En cuanto a edición, lo más crucial fue editar la batería, puesto que es la base rítmica de las canciones, y la cual se realizó con la función Beat Detective de ProTools (Avid). El bajo y las guitarras tuvieron una edición menor con la función de Elastic Audio (también de ProTools), los sintetizadores no se editaron al poder ser editados desde el MIDI, y las voces secundarias fueron procesadas con los plugins VocAlign (Synchro Arts) y Melodyne (Celemony) para resolver problemas menores de sincronización y afinación.

## **Posproducción**

A la hora de mezclar las canciones, se dividieron los elementos en dos grupos, cada uno con un propósito diferente en el LP, tomando varios referentes sonoros. Por un lado el sonido de Bring Me The Horizon en su álbum *Sempiternal* (Sykes, 2013), principalmente para la base pesada y potente del género (batería, bajo y guitarras), luego combinada con referentes como *Take Me Back To Eden* (Flaunker, 2024) de Sleep Token y *Transmissions* (Bates, 2014) de Starset, guiándose de un sonido más sintético e “híper-procesado” para los detalles más melódicos como los sintetizadores y las voces. El uso de varios referentes sonoros conllevó a que el resultado final no fuera necesariamente idéntico en sonoridad a un solo estilo, sino un punto medio entre varios,

que junto con la experimentación y la toma de decisiones artísticas propias, llevaron el proyecto a tener una identidad sonora diferente y original, sin ser demasiado alejada de los parámetros del metal progresivo.

### ***Batería, Bajo y Guitarras: La Base***

La batería, el bajo y las guitarras son la base sonora del metal, y por ende se decidió que, a lo largo de los seis temas, estos elementos se mantendrían altamente similares en cuanto a procesamiento, lo cual no sólo crea una base sonora acorde al género, sino que mantiene una sensación musical similar entre las canciones del LP, haciendo que estas se sientan verdaderamente como parte de una misma experiencia y no como canciones sueltas y recopiladas.

El elemento sónico esencial en el heavy metal es el poder, expresado como volumen puro.

El objetivo del volumen alto es abrumar, envolver al oyente en el sonido y luego darle al oyente la sensación de poder que el sonido entrega. (Weinstein, 2000, p.23)

En lo que esto se traduce es que el metal es un género por naturaleza exagerado en su sonido, debe ocupar el campo sonoro de una forma más grande que la suma de sus partes, y un elemento crucial para lograrlo es la batería. Por ello el primer proceso realizado fue un *retrigger* en el bombo, redoblante y toms, el cual consiste en detectar los golpes de cada uno en la grabación original y junto con este “disparar” un sample de batería mucho más exagerado y acorde a la estética del género. Para ello se utilizaron los plugins Addictive Trigger (XLN Audio) para bombo y redoblante, y SPL Transient Designer y DrumXchanger (Plugin Alliance) para toms, dando como resultado un sonido de batería mucho más afín al estilo del género que se quería alcanzar.

El bajo fue procesado en paralelo, enviando una copia de la señal a un canal auxiliar, en el cual se cortaron las frecuencias bajas y se aplicó un proceso de saturación y de modulación usando

el plugin Chorus JUN-6 (Arturia). Con esto, se logró que el bajo tuviera más presencia en las frecuencias altas, a la vez que estas se abrían más en el campo estéreo, sin perder la compatibilidad mono de las fundamentales. Ambas señales fueron procesadas con una ecualización tipo Pultec (EQP-1A de Universal Audio) centrada en los 60Hz, reforzando los sub bajos y creando algo de espacio alrededor de los 100Hz, evitando que estas frecuencias estorbaran con el cuerpo del bombo.

Tanto la guitarra izquierda como derecha se panearon por completo a los extremos del campo sonoro (100 L y 100 R), pero también se crearon copias de estas, paneando cada copia ligeramente hacia el lado opuesto (Para 100 L, la copia en 40 R y viceversa). Estas copias fueron bajadas de volumen (alrededor de 6dB) y procesadas con un filtro pasa altos con un corte en los 800Hz, removiendo el cuerpo de las guitarras. El resultado de este proceso es que, mientras las guitarras originales ocupan un extremo del estéreo cada una, las copias ocupan el espacio del centro en menor medida, creando una capa más consistente en el fondo y aportándole una sensación de “grandeza” a las guitarras. Además, las guitarras de ambos lados fueron ecualizadas acentuando alrededor de 1kHz y reduciendo por 2.5kHz en un lado y haciendo el proceso opuesto en el otro, lo cual le da a cada lado una sonoridad ligeramente distinta que ayuda a diferenciarlas más entre sí, reforzando dicha grandeza.

Durante la mezcla se utilizó compresión *side-chain* en el bajo y las guitarras, de modo que estos reaccionaran con los golpes de la batería, haciendo a esta sonar más potente todavía (usualmente llamados *piercing drums*).

### ***Sintetizadores y Voz: Los Detalles***

Los sintetizadores y la voz son los instrumentos más melódicos en el formato del LP (además de la guitarra melódica, presente en acompañamientos y solos), y las que últimamente

crean una sensación sonora diferente en cada canción. El sonido de cada sintetizador fue definido usando diferentes librerías de Kontakt (Native Instruments). Se usaron algunos instrumentos en común entre canciones para hacer *pads* (notas largas y acordes que apoyan la armonía), con el objetivo de aún mantener una sonoridad similar; usando principalmente el instrumento Ashlight. Otros instrumentos fueron usados para hacer *leads* (melodías más protagónicas), entre los cuales se destacan los instrumentos Straylight, Ignition Keys, Sequis y Mysteria, entre otros. La ventaja de definir el sonido creativo desde la grabación fue que en posproducción el trabajo no fue tan pesado, sólo teniendo el objetivo de integrar los sintetizadores a la base para que suenen como parte de un todo.

Las voces, por su lado, le dan diferencia a cada tema tanto al tener una letra diferente como en su melodía y su interpretación, como se explicó anteriormente. Habiendo tantas voces simultáneas, el reto fue encontrarle un espacio a cada una, de modo que la voz principal sea la protagonista, mientras las demás voces refuerzan a esta sin opacarla. Para ello se separaron las voces en diferentes subgrupos (principal, doblajes, armonías, efectos, contramelodías, según fuera necesario en cada canción) y se procesaron con ecualización y reverberaciones diferentes para restarle presencia a ciertos grupos y así ubicar ciertas voces “más adelante” que otras. Al tener que mantener una sensación de grandeza y poder, la voz principal en particular fue procesada en momentos con un *slap delay* (delay de menos de 50ms que suena como una reflexión cercana de la señal, se utilizó el Dual Delay de Kilohearts) y una segunda reverberación más larga, automatizando el envío a estos efectos y reservándolos para momentos importantes, frases contundentes y coros, dándole más versatilidad y dinámica al aspecto interpretativo de la melodía principal de las canciones.

## **Interludios Entre Canciones**

Al finalizar cada canción, esta hace un *fade out* en su acorde final, dando paso a la aparición de interludios de diseño sonoro de entre 20 y 30 segundos, los cuales poco a poco cuentan la historia de un sujeto experimentando los diferentes tipos de esquizofrenia uno tras otro, utilizando sonidos como susurros, risas, frases incoherentes, pasos, latidos, etc. Para estos interludios se tomaron sonidos de ambiente en Ambisonics de primer orden, y otros sonidos en mono y estéreo que fueron codificados a este, para luego ser todo decodificado a binaural, como las transiciones del álbum *The Final Cut* (Waters, 1983) de Pink Floyd, y así mismo son continuos entre un fonograma y otro, creando una experiencia sin cortes en el LP, donde el interludio desvanece lentamente a medida que empieza a aparecer el comienzo de la siguiente canción.

## **Análisis de Resultados y Observaciones**

Últimamente se logró crear y producir las seis canciones del LP “VOCES”, las cuales entre todas forman una historia continua alrededor de la esquizofrenia, explotando los recursos sonoros del metal progresivo para representar la enfermedad y manteniendo una sonoridad coherente. Debido a que los reproductores y las plataformas dejan un pequeño espacio de silencio entre canciones, se adjuntó en los entregables (además de los seis fonogramas por separado) una sesión del DAW Reaper (Cockos), con los seis fonogramas, uno tras otro, con el fin de demostrar la experiencia sonora continua deseada.

Una particularidad más que puede servirle de advertencia a un productor de música progresiva es que el metrónomo de ProTools reacciona de forma inusual a los cambios de métrica, y en casos de cambios complejos (por ejemplo en “Catatónico”, de 5/8 a 7/8 a 6/4), el metrónomo tiende a “perdersé”, tocando los pulsos a un ritmo y tempo completamente ajeno al deseado. Si se

va a trabajar con ProTools en un proyecto así, es recomendable usar un instrumento externo o un *sampler* para armar un canal de metrónomo propio, evitando así el comportamiento anormal.

## CONCLUSIONES

Tal como fue planteado inicialmente, para lograr representar de forma simbólica y musical los subtipos de esquizofrenia se llevaron a cabo diversas tareas que fundamentaron la producción. Primero se realizó una extensiva investigación en la que no sólo se encontró la sintomatología de cada subtipo de esquizofrenia, sino que también se hallaron fuentes que ya relacionaban la música (y específicamente el metal alternativo) con la salud y las enfermedades mentales, lo cual fue de gran ayuda para segmentar y hacer una categorización más ordenada de la sintomatología, además de brindar ideas para plasmarla en la música, las cuales serían profundizadas después.

Luego se compusieron seis canciones, una para el estado de sanidad, y luego una por cada subtipo de esquizofrenia, en las cuales se buscó representar de forma simbólica la sintomatología en la mayor cantidad de aspectos posibles con el fin de no quedarse simplemente en la letra para citar textualmente los síntomas, aprovechando elementos musicales como el cambio de tonalidad, métricas complejas, técnicas de contrapunto e interpretaciones del metal como el *scream* para verdaderamente plasmar la enfermedad en la música. Aquí es importante aclarar que, sin importar las explicaciones dadas y la cantidad de investigación que las sustentan, no existe tal cosa como una “representación correcta” de un tema tan complejo y difuso como lo son las enfermedades mentales en la música, un arte por naturaleza subjetivo. Si bien las decisiones tomadas tanto para la representación como para el estilo del LP pueden ser argumentadas, como la de elegir el metal progresivo como género por ejemplo, no representan una verdad absoluta, y perfectamente otra persona podría embarcarse a explorar la misma temática desde otro enfoque diferente, tal vez desde un género más comercial como el pop, o uno más académico como la música contemporánea y el atonalismo. Lo importante es entender que este proyecto no es el primero en abordar el tema,

probablemente no será el último, y simplemente ofrece otra perspectiva del tema para ser tomada en cuenta.

Por último se realizó un proceso completo de producción, en el cual se pusieron a prueba todas las habilidades de composición, arreglo y orquestación, y producción de sonido vistas a lo largo de la carrera de Artes de la Grabación y Producción Musical, resultando en un trabajo de grado que refleja las habilidades aprendidas, y un producto final con el que es posible sentirse satisfecho. Igual que con la composición, cada decisión tomada, desde las posiciones de los micrófonos al balance tonal de la mezcla, es últimamente subjetiva y cuestión de gusto, pero se espera que el presente artículo haya sido capaz de ofrecer una justificación y una explicación más profunda alrededor del proceso de creación realizado a lo largo de los últimos semestres.

## LISTA DE REFERENTES

- American Psychiatric Association. (1980). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (Third Edition)*. The American Psychiatric Association.
- American Psychiatric Association. (1995). *DSM-IV Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales*. MASSON, S.A.  
<https://universidadeafit.widen.net/s/92xgbwcldf/dsm-iv-manual-diagnostico-estadistico-trastornos-mentales>
- American Psychiatric Association. (2014). *Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales 5ª edición*. Editorial Médica Panamericana.
- Angeler, D. (2018). Analogies between heavy metal music and the symptoms of mental illness. *Challenges*, 9(1), 18. <https://doi.org/10.3390/challe9010018>
- Arabshahi, A. (2024). Paranoia [Sencillo].
- Bates, D. (2014). Transmissions [Álbum]. Estados Unidos, Razor & Tie.
- Bowling, D.L. (2023). Biological principles for music and mental health. *Transl Psychiatry*, 13:374. <https://doi.org/10.1038/s41398-023-02671-4>
- Chattah, J. (2024). *Film Music: Cognition to Interpretation*. Routledge.
- Cortés, D. (2022). Anthropos: La Sombra Implícita del Sol [Álbum].
- Dream Theater. (1999). Metropolis Pt. 2: Scenes from a Memory [Álbum]. Elektra Records.
- Faulkner, L. (2023). Take Me Back To Eden [Álbum]. Spinefarm Records.
- Faulkner, L. (2025). Emergence [Canción]. En *Even In Arcadia*. RCA.
- Greek, M. (2012). *Schizophrenia: A blueprint for recovery*. Createspace Independent Publishing Platform.
- Hayashi, Y. (1993). Art Of Life [Sencillo]. EastWest Japan.
- Instituto Nacional de Salud. (2022). Panorama de eventos en salud pública. *Resumen ejecutivo décimo cuarto informe técnico especial*, 38 – 73.  
<https://www.ins.gov.co/Direcciones/ONS/Resumenes%20Ejecutivos/14.%20Panorama%20de%20eventos%20de%20eventos%20en%20salud%20p%C3%BAblica.pdf>

- Kirby, J. (2016). Everywhere at the End of Time (Stage 1) [Álbum]. History Always Favors The Winners.
- Kirby, J. (2017). Everywhere at the End of Time (Stage 2) [Álbum]. History Always Favors The Winners.
- Kirby, J. (2017). Everywhere at the End of Time (Stage 3) [Álbum]. History Always Favors The Winners.
- Kirby, J. (2018). Everywhere at the End of Time (Stage 4) [Álbum]. History Always Favors The Winners.
- Kirby, J. (2018). Everywhere at the End of Time (Stage 5) [Álbum]. History Always Favors The Winners.
- Kirby, J. (2019). Everywhere at the End of Time (Stage 6) [Álbum]. History Always Favors The Winners.
- Lucassen, A. (2004). The Human Equation [Álbum]. Inside Out Music.
- Mental Health UK. (2019). *Types of schizophrenia*. <https://mentalhealth-uk.org/help-and-information/conditions/schizophrenia/types-of-schizophrenia/>
- Messick, K. J., Aranda, B., & Day, C. (2020). The experiences of metal fans with mental and developmental disorders in the metal music community. *Metal Music Studies*, 6(2), 193–214. [https://doi.org/10.1386/mms\\_00013\\_1](https://doi.org/10.1386/mms_00013_1)
- Ramone, J. (1983). Psycho Therapy [Canción]. En *Subterranean Jungle*. Kingdom Sound.
- Recours, R., Aussaguel, F., & Trujillo, N. (2009). Metal music and mental health in France. *Culture, Medicine and Psychiatry*, 33(3), 473–488. <https://doi.org/10.1007/s11013-009-9138-2>
- Ribaldini, P. (2019). *Heavy metal vocal technique terminology compendium: a poetic perspective*. University of Helsinki.
- Robinson, D. (2019). *An Exploration of the Various Compositional Approaches to Modern Progressive Metal* [Tesis de maestría, University of Huddersfield]. <https://files.core.ac.uk/download/586807295.pdf>
- Rueda, M. (2024). Espejismos [Álbum].
- Sharman, L., & Dingle, G. A. (2015). Extreme metal music and anger processing. *Frontiers in Human Neuroscience*, 9:272. <https://doi.org/10.3389/fnhum.2015.00272>

Sykes, O. (2013). *Sempiternal* [Álbum]. RCA Records.

Sykes, O. (2020). Teardrops [Canción]. En *Post Human: Survival Horror*. RCA Records.

Thompson, W. (2009). *Music, Thought, and Feeling*. Oxford University Press.

Waters, R. (1983). *The Final Cut* [Álbum]. Harvest Records.