

DECONSTRUCCIÓN DEL SAMPLE A TRAVÉS DEL RAP

Deconstrucción del rap a través del Sample

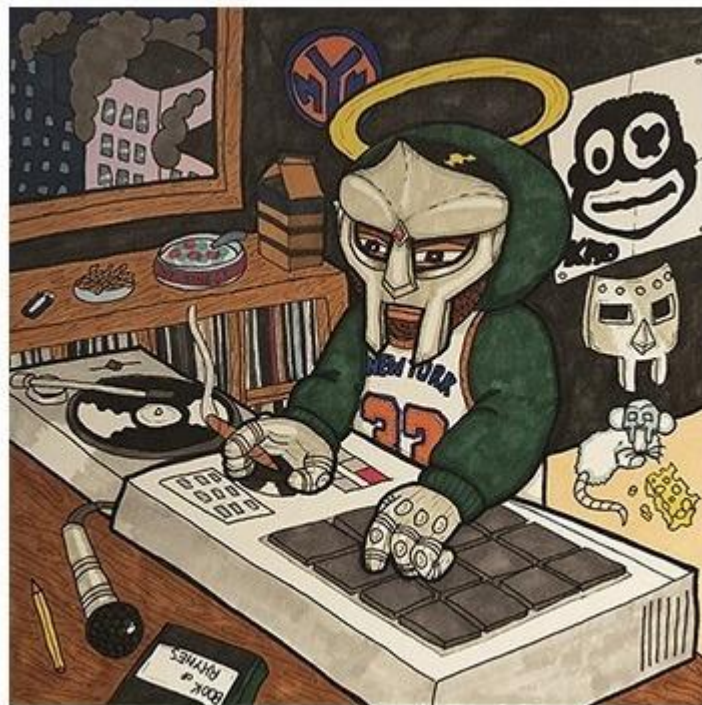
Santiago Peralta Ramírez
Esteban Torres Torrejano

Colegio Unidad Pedagógica

Tutor: Héctor Javier Sánchez

Figura 1

Ilustración de la primera MPC (MIDI PRODUCTION CENTER) con el rapero Mf Doom



Nota. Adaptado del homenaje a Mf Doom (Ilustración), por el productor Cooking Soul, 2021, Bandcamp, (<https://cookinsoul.bandcamp.com/album/mf-doom-tribute-remastered>)

Pregunta problema

¿Cómo el Sampleo se dinamiza a través del tiempo en el género del Rap?

Resumen

En este artículo se explica el proceso de investigación que el grupo expositor realizó sobre los temas escogidos, estos siendo: Sampleo, Rap, Historia del Rap, Terminología musical y el contexto actual de la industria, todo esto hecho con el fin de entender la forma en que el Sampleo se dinamiza a través del tiempo en el género del Rap. Con los conocimientos y herramientas adquiridos en este proceso, se realizó una canción para probar la tesis del proyecto.

Abstract

This article explains the research process that the exhibiting group carried out on the chosen topics,. As Sampling, Rap, History of Rap, Musical Terminology and the current context of the musical industry,

All this was done in order to understand the way the Sampling becomes more dynamic over the time in the Rap genre. With the knowledge and tools acquired in this process, a song was made to prove the project's thesis.

Introducción

El rap es un género que empezó en la década de los 80s, sus principales representantes eran 2pac Shakur, The Notorious B.I.G y Rakim. Desde siempre estuvo ligado a la técnica conocida como Sampleo en mayor medida al uso de ritmos de grabaciones previas.

Con el paso del tiempo, el rap ha progresado y ha generado otros géneros como el Trap, Reggaetón, R&B, Dancehall, entre otros, lo que generó el movimiento que hoy en día conocemos como Hip Hop, todo esto gracias a la aparición de herramientas de producción digital, hay que aclarar que el uso del Sampleo está presente en la mayoría de estos géneros.

Es por eso que en este proyecto pretende hacer una deconstrucción del Sampleo desde el género del rap y mirar la importancia de un buen uso de éste para no contribuir a la industria simple y plana de consumo rápido a la que estamos

acostumbrados, por eso se dará una explicación de este último concepto y de la terminología musical que será utilizada a lo largo del proyecto, luego se ejemplificará dicha terminología mediante la muestra de algunos referentes y la preproducción y producción de una canción nuestra.

A nivel social, el rap ha sido importante, ya que fue utilizado como una herramienta de expresión y crítica social para la cultura afroamericana, ligado a esto está el Sampleo como un elemento que facilitó y agilizó la producción para aquellos jóvenes que hicieron parte de este movimiento sin que ellos tuvieran un nivel de educación superior en el campo de producción.

Se hará un proceso de investigación y escucha de música de este género abarcando únicamente el Sampleo.

Objetivo General

Deconstruir del Sampleo a través del género del Rap.

Objetivos específicos

- Contextualizar la problemática principal de la industria musical contemporánea (entretenimiento sencillo, consumo rápido, industria simple/plana).
- Explicar terminología musical (Samples y Lenguaje MIDI) como herramienta que hace posible la manipulación del sonido y su importancia.
- Analizar la historia del rap desde el punto de vista del Sampleo.
- Ejemplificar el uso de estas herramientas, mediante referentes en la industria musical y la construcción de una composición nuestra con el uso del Sample.

Marco Teórico

Un elemento muy importante para la industria/escena musical y la producción es la técnica conocida como Sampleo, La cual, está presente principalmente en

géneros urbanos como: el rap, la electrónica y sus derivados, aunque no es exclusiva de estos géneros. Ejemplos de esto son canciones como La Típica de Alcolirikoz, One More Time de Daft Punk y Bitter Sweet Symphony de The Verve, que Samplean a Rodolfo Aicardi, Eddie Johns y a la orquesta de Andrew Oldham respectivamente.

La utilidad del Sampleo se basa en conseguir composiciones de un alto nivel de producción sin la necesidad de un previo conocimiento teórico musical, también para dar a conocer los referentes del audio original o manipular el sonido para conseguir mayor variedad de recursos sonoros.

La facilidad de hacer producciones con esta técnica también complementa variedad sonora a la industria musical que en las últimas décadas ha generado un conformismo, en el cual los consumidores de música popular exigen menos calidad en lo que escuchan. Esto lo podemos observar debido a la igualdad en la mayoría de canciones que se popularizan en las plataformas de streaming, las cuales tienen siempre las mismas progresiones, ritmos, métricas, etc...

Por otro lado, el lenguaje MIDI es crucial para manipular el sonido y apropiarse del uso de este. El lenguaje MIDI es un lenguaje que permite a ordenadores, instrumentos musicales y hardware comunicarse entre sí. La forma en la que funciona es cromatizando y organizando las notas musicales en algo similar a una partitura.

En el caso que los jóvenes desarrollen un interés por la música los lleva a un camino de apego y disposición como en cualquier otro oficio. Si o si, el lenguaje MIDI será un descubrimiento en el proceso, sería ideal que desde un inicio se tuviera una percepción de su historia y del respeto que se le tiene en el ámbito del Hip Hop.

La definición de *Sample* viene de la homónima palabra en inglés cuya traducción es *muestra*. “Una parte tomada como representativa de un todo; un ejemplo o una muestra.” En la música el concepto es usado para describir un

objeto sonoro, rastreado, grabado (recortado) previamente para acomodarlo en otra composición con la intencionalidad que le quiera dar el autor.

Siguiendo la línea de lo ya mencionado, se puede hacer una categorización del Sampleo, dividida entre el Sampleo digital, el cual hace referencia a la inserción de sonidos pregrabados a una obra y el Sampleo vocal, que hace referencias líricas que muchas veces están cargadas por un contexto cultural. El Sampleo digital tiene cuatro categorías importantes de mencionar y definir, siendo estas: Sampleo de sonidos independientes, Sampleo directo, Sampleo parcial y la Reinterpretación.

El Sampleo de sonidos independientes, está bastante relacionado con el lenguaje MIDI, y hace referencia a la grabación y edición de sonidos individuales no muy complejos, esto con el objetivo de ser insertados en una canción como elementos que reemplacen la melodía, partes de la percusión, el bajo, etc. Esto lo podemos observar mejor en el video del compositor y productor Andrew Huang, llamado Making music with ravens, en el cual Andrew utiliza grabaciones de sonidos de cuervos para producir una canción. Otro uso para este tipo de Sampleo digital es el añadido de decorados no musicales a una canción, por ejemplo en la canción Amor, dinero y salud, de Luis7lunes y N.Hardem, en la cual añaden sonidos de olas y pájaros, lo que ayuda a generar lo que el compositor Murray Schafer llama Paisaje Sonoro.

El Paisaje Sonoro lo conforman todos aquellos sonidos que son característicos de un lugar, propios de un momento o de una determinada actividad.

El Sampleo directo abarca el uso de grabaciones de obras previas en nuevas producciones sin modificar mucho la fuente original, lo podemos observar en la canción *Metallica*, de Yung Beef, en la cual el rapero español y su productor Samplean la introducción y el solo de guitarra de la canción *Duvel*, del grupo de rock Bôa, esto sin modificarlo mucho, solo subiendo un poco la afinación, agregando hi-hats y unos versos de rap.

El Sampleo parcial es similar al directo, debido a que también usa grabaciones de obras ya existentes, pero este agarra menos elementos y los edita mucho más,

un ejemplo de este tipo de Sampleo es la canción *Lady (Hear Me Tonight)* de Modjo, la cual Samplea unos pocos segundos de *Soup for one* de Chic, no solo esto, ya que no agarra ese fragmento de la canción como tal, sino que mediante la edición de ese sonido separa las guitarras, les sube el pitch (percepción subjetiva del sonido) y el tempo. Otro ejemplo sería en el disco de Dano, *Istmo*, en la canción *Madruga* utilizan voces tomadas del coro de Tres coronas en *Rateros*.

La reinterpretación funciona como una técnica para reutilizar composiciones previas pero no con su grabación original, esto con la intención de que el autor le quiera dar, ya sea recordar, hacer referencia o conseguir un audio más personal con la creación de otro.

El Sampleo vocal lo podemos entender como referencias líricas desde las diferentes construcciones que permite. Consiste en reiterar cierta idea que no es completamente musical, sino más bien la comunicación que hay entre líricas entre varios artistas. Dando a entender aprobación entre ellos y un lugar más para el oyente con el cual identificarse. Ejemplo es el Grupo español 922-928 que contiene a raperos como *Cruz Cafuné*, *Abhir Hathi*, que a través de sus letras y álbumes se comunican entre ellos recalando frases uno del otro. Realmente ahí es donde conecta el rap por su facilidad para ramificar algún tipo de comunicación, y lograr una memoria colectiva.

El inicio del Sample en el rap consta de descubrimientos que permitieron el desarrollo tecnológico para la manipulación de este. Desde Delia Derbyshire pionera y artista que consigue composiciones con el único uso de la electricidad mediante máquinas; Es ella, y su contexto el que detona la búsqueda de nuevos sonidos y competencias por conseguir reconocimiento en el ámbito.

Todo esto hace posible a compositores como Pierre Schaeffer que irán proponiendo conceptos como *la música concreta (musique concrète, en francés)*. La música concreta generalmente no se comprende bien, entendiéndose simplemente como hacer música con sonidos del “mundo real”, o sonidos diferentes a los que reproducen instrumentos musicales. De hecho es un intento

más grande de permitir nuevas expresiones musicales y una reinención para el lenguaje. El término música concreta lucha también contra el pensamiento que se tenía de los sonidos y desarrolló el concepto de incluir cualquier sonido dentro del vocabulario musical, experimentar con ellos, y abstraerlos para incluirlos en una composición musical.

Se considera como padre del Sampleo a Pierre Schaeffer, quien a finales de la década de los cuarenta desarrolló la idea de Música Concreta y en 1948 transmitió por radio en Francia "Concert de Bruits" .J. J. WOODSIDE WOODS (JULIO, 2005):

Ya para los 70s estaría hecho un colchón de pensamientos y herramientas para el desarrollo del Hip Hop en Brooklyn, Nueva York. Se crea un nuevo sonido adictivo que cautiva a la juventud y se establece el Sampleo con técnicas simples de recortes, con cintas magnéticas por su bajo costo de producción. Luego para los 80s los Cds hacen posible un consumo de música mucho más accesible, la movida aunque no se solidifica hasta *The Sugar Hill Gang - Rapper's Delight*, considerado como el primer álbum de hip hop grabado en estudio, además de que tuvo tres millones de copias vendidas mundialmente y consolidó el concepto de break, que justamente es un recorte de alguna buena canción que logre ser un buen loop/secuencia. Se consolida el término beatmaker, un laburo aún más profesional con la intención de mantener la idea de que el uso del Sampleo no es un acto de copiar y pegar, sino que hay muchos procesos internos en el medio de beatmakers que lo vuelve un arte por su forma en la que se puede matizar, y además de la gran carga de memoria que puede llegar a contener. Otros diez años más para el desarrollo del formato MP3, para el uso que ya se le daba al internet fue más sencillo su distribución, permitiendo un consumo mucho más accesible y haciéndolo cada vez más popular.

J. J. WOODSIDE WOODS (JULIO, 2005) "El Sampleo fue posible a partir del desarrollo de técnicas de grabación y reproducción de sonidos, sin embargo no se considera su inicio formal sino hasta el surgimiento de la cinta magnética, que permitió su realización a bajos costos y en lugares ajenos al estudio de grabación de forma accesible"

Nuestro enfoque no va tanto hacia los avances tecnológicos, que por supuesto son importantes para la manipulación del sonido, sino a la capacidad del Sample que permite como flujo de información, de comunicación a través del uso de técnicas como la reinterpretación, Sampleo vocal, etc. la intencionalidad de cada quien.

Destacaremos desde nuestro contexto Latinoamericano/hispanohablante, ya que es lo más tangible que tenemos por la comprensión de la cultura gracias al mismo idioma. Artistas como La Etnia, Tres Coronas, Cancerbero, Ali Aka Mind, N. Harden y muchos más. Hacen parte de las personas que mantuvieron el mayor provecho y real propósito del Sample, fueron ellos quienes trabajaron por sonidos que tuvieran referencias, para conservar la historia, y preservar un mensaje oculto. Son el reflejo de toda una época en Estados Unidos que es muy extrañada por aquellos que vivieron el fenómeno y lo propagaron con el paso de los años. Mucha de la cultura estadounidense del Rap se mantiene en el tiempo, es un pilar gigante del que se mantiene el rap. Aquí en Colombia se intenta tener una época parecida, no será igual, pero tendrá nuevos colores en términos de sonido, nuevas líricas, nuevos artistas que lideren. Es desde ahí donde se acumula la cultura del Sampleo y se cultiva hasta el día de hoy.

En la actualidad se puede hablar que en todos los países tienen su recorrido musical, la industria musical hispanohablante cada vez se solidifica en la cultura del sampleo, son muchos los trabajos que cada vez más mantienen un uso interesante que nunca descolora.

Santiago Cembrano periodista Bogotano relata en su libro "*Normas Rappa*" diez de los álbumes que en la última década demostraron tenerlo todo para hacer historia. Desde un inicio da a entender que lo hizo escribir el libro y cuenta que fue influenciado por el movimiento generado por la frase del rapero Nas "El rap está muerto" y como 10 años después había trabajos que demostraban que el rap no había muerto. También tiene otro libro titulado "*La Época del rap de acá*" donde entra en la materia de los raperos colombianos más influyentes en los últimos tiempos, los entrevista, está con ellos y consigue buenas charlas

acerca de lo que rapean y están generando. En el libro de Normas Rappa analiza *How I Got Over* un álbum de la banda estadounidense The Roots que venía con una discografía muy buena. en ese álbum hay usos del sample interesantes como esté: “Al final, si la lucha es histórica y se extiende a través de las generaciones que vienen, Black Thought también debe mirar hacia el futuro, “*Hustla*”, una canción en la que el MC reflexiona sobre su descendencia y cómo puede asegurarse de que sus triunfos se extiendan a sus hijos Sobre los quejidos con autotune de un bebé, Black Thought espera que su hija no tenga que enfrentarse a vicios, crisis ni injusticias. Ahí se conectan su futuro y su pasado, y recuerda a su padre.”

No podremos recoger cada persona que haya aportado cosas al rap por la inmensidad del ámbito, recogeremos algunos artistas que siguen recuperando y fomentan el uso del Sample respectivo a su cultura, como lo hace otro rapero colombiano, más específicamente de Medellín llamada Maco Maat. En su último álbum “*Kamikaze*” en la canción “*Mis galgos*” Samplea una canción de Griselda banda estadounidense que ha venido siendo muy influyente con todo su trabajo en Estados Unidos. Todos los usos referenciando algo más que complementa el pensamiento que se quiere poner en la mesa.

Santiago C. en múltiples ocasiones habla de su pasión por el rap, y como esta lo ha llevado a ser escritor y casi profesor de la historia del rap y entender lo que está pasando actualmente. Dice no haber suficientes trabajos periodísticos que estén documentando en Colombia y por eso él hace los suyos. Aunque realmente muy pocas veces recalque el uso de Samples, no deja de lado todo lo que instrumental puede llegar a influir sin usos de Samples. Deja claro con su discurso que el mismo aprecio que le da a las letras, a los raperos, es el mismo con el que se debería apreciar a los Samples, cada frase o cada párrafo puede tener una intención que hay que averiguar, lo mismo sucede con el Sample. Esto precisamente ha sido un recurso oculto desde hace décadas, y cada vez sale más a la luz.

Queda por hablar de la semiótica que llega a crear el Sampleo. El uso de la comunicación lo necesita cualquier humano por lo que a través de estas

herramientas de distribución tan grande es muy sencillo dar cualquier mensaje. La posibilidad del Sample de construir sentidos musicales es inmenso, si se trata de unificar personas, este tipo de estrategias que llega a ser el Sample son impresionantes para influir.

Desarrollo Metodológico

Teniendo en cuenta las fases planteadas en el anteproyecto, las cuales eran:

- Rastrear el espectro temporal para poder contextualizar.
- Recolectar funcionamiento de cada elemento necesario para poder abarcar el Sample.
- La búsqueda de ejemplos que demuestran el uso del Sample
- Construcción de una canción

Se decidió empezar un proceso de investigación y lectura con el fin de tener los elementos para contextualizar bien este artículo.

Primero se revisó el artículo *Breve Historia del Rap: Origen, significado y evolución de un estilo de música que lo cambió todo* para entender la historia del rap y hacer el rastreo temporal. Siguiendo esta línea se revisó el video *Cómo una mujer inventó la música electrónica / Delia Derbyshire* de Music Radar Clan, en el cual se habla del origen de la música electrónica gracias a Delia Derbyshire, responsable de este fenómeno.

Para tener el conocimiento y herramientas necesarias para entender los elementos del Sample se inició revisando la definición de la plataforma LANDR *¿Qué es el MIDI? La guía del principiante para la herramienta musical más poderosa*, artículo en el cual también hacen referencia al concepto del Lenguaje MIDI, lo que llevó a la lectura de otra definición en la misma plataforma,

llamada *¿Qué es el MIDI? La guía del principiante para la herramienta musical más poderosa.*

Otros elementos del Sampleo que son pertinentes para revisar, son el Sampleo Vocal (también conocido como referencias líricas) y los problemas legales relacionados al Copyright, por eso se revisó el texto de la Universidad de Cádiz «*Poesía y canción: Lírica y rap español*» y el texto de la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual OMPI *¿Supone el sampling una infracción del derecho de autor en todos los casos?.* Este proyecto hace mención a una problemática de monotoneidad sonora en la industria musical, por lo que por último se leyó el texto explicativo de PromocionMusical.es *Industria Musical / Qué es, Historia, Estructura y Modelo de Negocio.*

Todo este proceso de investigación y lectura fue realizado en los espacios de trabajo que fueron brindados en el colegio y en momentos fuera de un ambiente escolar, ya sea por llamada o encuentros, durante estos mismos se aprovechó para simultáneamente al proceso también escuchar música y hacer la búsqueda de ejemplos que demuestran el uso del Sample, algunos de estos discos fueron: *Istmo* de Dano, *Audio Descriptivo* de Luis7 Lunes, *Madvilliany* de MF Doom, *Yeezuz* de Kanye West, *Los Chinazos InDiaz*, por último se escuchó varios referentes de Raperos que usan Sampleo, como Alchemist, Ghostpell, Playboy Carti y Crudo Means Raw.

Teniendo clara esta información, se puede iniciar con la planeación de una producción, lo que se empezó haciendo fue pensar en el sonido que se extraería para sacar un Sample, en el caso del grupo realizador de este texto, se preguntó al tutor del proyecto por una canción para Samplear, la cual terminó siendo *Calle Luna Calle Sol* de Héctor Lavoe, después de tener el sonido para Samplear se selecciona el fragmento que será recortado y se realiza un proceso conocido como *Warpear*, en el cual se ajusta el recorte para que el tiempo de este coincida con el del programa de producción que se esté utilizando, ya sea Fl Studio o Ableton, Warpear permite una mayor gama de posibilidades para editar el sonido, se pueden hacer cosas como ajustar el pitch del Sample, lo que también permite utilizar el lenguaje MIDI desde el software de producción o un

hardware, como un controlador MIDI o un teclado normal. En cualquier caso la dirección que se le quiera dar a un sonido después de Warppear es bastante subjetivo, se le puede subir el tempo para hacer una canción más movida y emocionante, o también se le puede bajar para que suene triste o serio, otra posibilidad sería revertir el audio, ecualizarlo, aplicarle efectos, entre otras cosas.

Conclusiones

En definitiva, el Sampleo ayuda a generar una mayor diversidad de sonidos, que en la industria musical contemporánea hacen bastante falta.

Sin el uso del Lenguaje MIDI, el Sampleo no tendría tantas funciones como las de hoy en día.

El Sampleo funciona como un buen punto de vista para hacer un recorrido de la historia del rap.

No se necesita tener mayores conocimientos en el ámbito de producción musical para lograr una composición de alto nivel mediante el uso del Sampleo, tan solo hace falta un computador y una estación de trabajo como Fl Studio o Ableton.

Recomendaciones

Nuestra recomendación para aquellos que quieran incursionar en el mundo de la producción con el uso del Sample, es que estén atentos a cualquier sonido, sea de la cotidianidad o una canción, esto con el fin de tener qué Samplear.

Bibliografía

[dónde está la bibliografía de donde sacaron la historia de rap relacionada con el sampleo? está en una de estos link?](#)

[Ni un libro?](#)

Sample

<http://www.centro-de-semiotica.com.ar/Woodside.pdf>

Pierre Schaeffer J.J.WOODSIDE WOODS (JULIO, 2005)

Paisaje Sonoro J.J.WOODSIDE WOODS (JULIO, 2005)

Sampleo vocal

<https://rodin.uca.es/xmlui/bitstream/handle/10498/19825/TFG%20FH.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

(Julio, 2017)

Lenguaje MIDI

<https://blog.landr.com/es/que-es-el-midi-la-guia-del-principiante-para-la-herramienta-musical-mas-poderosa/>

Origen música electrónica

https://www.youtube.com/watch?v=IYpe_BZRPLw&list=PLBFijugu0fhAAIR-Ibh59aaU8VWg-SkLc&index=70&ab_channel=MusicRadarClan

Copyright

https://www.wipo.int/wipo_magazine/es/2009/06/article_0007.html

Origen de la música electrónica

https://www.youtube.com/watch?v=IYpe_BZRPLw&list=PLBFijugu0fhAAIR-Ibh59aaU8VWg-SkLc&index=70&ab_channel=MusicRadarClan

Industria musical

https://promocionmusical.es/industria-musical-que-es-historia-modelo-negocio/#_Que_es_la_Industria_Musical

Rapper's Delight, de The Sugarhill Gang

<https://www.eltiempo.com/don-juan/historias/la-historia-del-hip-hop-en-el-aniversario-40-de-la-grabacion-de-rappers-delight-16887068>

Break

<https://www.vice.com/es/article/69yygy/quin-fue-el-primer-beatmaker-de-la-historia>

Ilustración Mf Doom

Cooking Soul

Normas Rappa (2020)