

UNIVERSIDAD
DE CHILE

Universidad de Chile
Facultad de Ciencias Sociales
Departamento de Sociología
Carrera de Sociología

Memoria para optar al título profesional de Sociología.

“Transformaciones en la Producción de Rap en Chile”

Autor: Vicente Otto
Profesor Guía: Pablo Cottet

SANTIAGO DE CHILE 2022.

Índice:

I) Introducción:	3
1. Resumen:	3
2. Introducción:	4
II) Desarrollo:	6
1. El problema:	6
2. Pregunta y Objetivos:	9
3. Marco Metodológico:	10
3.1 Estrategia metodológica:	10
3.2 Unidad de Análisis:	11
3.3 Técnica:	12
3.4 Análisis de la información:	13
3.5 La muestra:	15
4. Marco teórico:	17
4.1 Los mundos del hip hop:	17
4.2 Lo técnico-mediático:	19
4.3 El home-studio:	21
4.4 Transformaciones en la producción y la difusión del rap:	23
4.5 Espacios de formación:	26
5. Antecedentes Técnicos:	27
5.1 Un breve recorrido sobre las herramientas del home-studio:	27
5.2 Los inicios:	28
5.3 Herramientas para la creatividad:	32
5.4 Los equipos:	34
5.5 ¿Y después?	37
6. Análisis Técnico-Formativo del home-studio en la producción de rap:	39
6.1 Unas breves reflexiones:	39
6.2 Los noventa:	41
6.3 Lo Técnico en los noventa:	41
6.4 Lo Formativo en los noventa:	44

6.5 La representación noventera:	46
6.6 Un acercamiento general sobre las transformaciones tras el período noventero:	47
6.7 El rap de los 2000: computadores e Internet:	48
6.8 Equipos del rap de los 2000:	49
6.9 La producción de rap en los 2000 y el comienzo del aprendizaje autodidacta vía Internet:	54
6.9.1 La producción de rap a partir del 2010:	56
7. Antecedentes Mediáticos:	57
7.1 Primeras consideraciones:	57
7.2 El inicio:	58
7.3 La difusión actualmente:	59
7.4 El Internet:	60
8. Análisis Mediáticos en la producción de rap:	62
8.1 La difusión en los noventa:	62
8.2 La difusión en los 2000:	63
8.3 La difusión a partir del 2010:	65
8.4 Últimas observaciones:	66
9. Pensamientos finales:	67
10. Anexos: Observaciones Participantes:	68
Sesión 1:	68
Sesión 2:	71
Documentales y Fotos:	76
Bibliografía:	76

I) Introducción:

1. Resumen:

En el siguiente estudio intentamos averiguar cuáles han sido las transformaciones tecno-mediáticas en la producción y difusión de rap en Chile. En breve, buscamos reconocer cómo este mundo ha cambiado basándonos en las percepciones y representaciones de quienes han formado parte de él. Por esta razón intentamos identificar los diversos procesos y/o elementos que lo han transformado a lo largo de su historia en Chile. Para esto realizamos observaciones participantes y entrevistas. Del mismo modo, sustentamos nuestro análisis con el planteamiento de autores que explican los cambios de la industria musical a partir de la influencia que han tenido el Internet y los home-studios. A grandes rasgos, podemos decir que es un fenómeno concurrente a la expansión del Internet y de las tecnologías de producción musical. Además, se trata de un contexto técnico-productivo bastante más amplio pero que igualmente incide en diversos mundos artístico-culturales, tales como el hip hop u otros (como el rock, el reggaetón, la electrónica, etc). En ese sentido, el impacto de dicha transformación se ha visto sobre todo en las formas de producción y consumo que ha tenido la música últimamente. Del mismo modo, esto también ha influido en los métodos y en la división del trabajo artístico. Para el caso del hip hop, la masificación de los home-studios y la relativa democratización del Internet permitieron la generación de un nuevo espacio -de formación y creativo- así como la ampliación del acceso a ciertos medios de difusión..

Palabras clave: Transformaciones, Producción de Rap, Herramientas Digitales, Métodos de Aprendizaje y Producción, Home-studios, Difusión en Internet, Técnicas y Equipo de producción.

2. Introducción:

En primer lugar cabe comentar que el interés de nuestro estudio radica en observar las transformaciones que han habido en el mundo de la producción de rap en Chile. Siguiendo esta idea, durante los últimos treinta años hemos podido observar el aumento de un fenómeno en particular: la expansión de los home-studio y/o de estudios caseros. Asimismo, se destaca el aumento y/o la masificación del uso de Internet junto con el de tecnologías digitales en la producción musical. A partir de los estudios de Cárdenas y Muñoz junto con el nuestro hemos podido concluir que estos aspectos han sido vitales en distintos aspectos. Por un lado, se destaca la dimensión técnica que se involucra con la producción misma y, por el otro, se observan los efectos que ha tenido en particular el Internet para el aprendizaje en producción musical. Adicionalmente, existe una transformación mediática en función de cómo y de qué forma se difunden y/o consumen ciertas producciones de rap. Naturalmente, dicho escenario no siempre ha sido así, motivo por el cual intentaremos observar en qué medida esto se ha transformado -o no.

Siguiendo esa idea, intentamos hacer una revisión de los distintos períodos que consideramos pertinentes para entender estos procesos de cambio. En pocas palabras, los identificamos y caracterizamos en un intento por problematizar los elementos que fueron relevantes para el estudio. Entre ellos elegimos estudiar de forma general tres momentos: la década de los noventa, la de los dos mil y la del dos mil diez en adelante. Asimismo, revisamos cada período a partir de distintas variables. Tal como lo señalamos, por un lado nos interesó observar el transcurso técnico -tanto en términos de aprendizaje como en términos de producción musical- y, por el otro, también quisimos revisar los impactos de Internet para estos efectos de la difusión y la distribución de las producciones de rap. Cada período tuvo una forma característica y por lo mismo pensamos en rescatar esas diferencias. En breve, pudimos notar que hubo un primer momento de asentamiento (los noventa), luego una época de transición (los dos mil) y finalmente un período de intensificación (dos mil diez en adelante) que sigue desarrollándose.

Finalmente, cabe comentar que preferimos analizar los diversos procesos de cambio a partir de las representaciones sociales y las percepciones que tuvieron ciertos productores de rap cuando los entrevistamos sobre ello. En este sentido, a lo largo del trabajo intentamos aproximarnos a los diversos puntos de vista que han existido en relación con los cambios del rap en los últimos treinta años. Al menos en términos técnicos y mediáticos, esto es, desde el equipamiento hasta el uso de redes y/o otros. En el transcurso del estudio pudimos observar que han habido notorias

transformaciones dentro del movimiento, lo cual ha redefinido tanto su contenido como la forma en que se comunica y consume. Por estas razones nos pareció sociológicamente interesante estudiar en qué medida -y por qué- se han producido estas transformaciones. En pocas palabras, se trata de un fenómeno que se sitúa en un contexto productivo y comunicativo bastante más amplio -digamos, la relativa masificación del Internet y de ciertas tecnologías domésticas y/o herramientas-, motivo por el cual nos pareció interesante buscar una luz (explicativa) desde la sociología. Esto de modo que podamos identificar las transformaciones que se han producido tanto en la industria musical como en los circuitos independientes del arte.

En un comienzo explicaremos brevemente el planteamiento del problema y nuestras preguntas y objetivos. Luego expondremos la metodología que utilizamos y por último detallaremos nuestro marco teórico. Para explicar y presentar nuestros resultados optamos por dividir el desarrollo en dos partes. En primer lugar veremos lo técnico y en segundo lugar observaremos lo mediático. Cada apartado tendrá sus respectivos antecedentes y, asimismo, cada uno tendrá un momento en donde analicemos la información recabada. Finalmente se incluirán unas breves reflexiones y, por último, se añadirán los anexos para que puedan ser revisados.

II) Desarrollo:

1. El problema:

En primer lugar cabe comentar que el presente estudio se sitúa en un ‘contexto de cambio’ mayor. Con esto nos referimos a la relativa masificación del Internet junto a una “paulatina democratización de las tecnologías digitales” (Muñoz, p. 114, 2018). En breve, podríamos observar que durante los últimos treinta o veinte años se han masificado y/o democratizado ciertas herramientas tecno-digitales en determinados espacios. Por un lado tenemos el creciente acceso a computadores, samplers y/o otros dispositivos que actualmente son capaces de realizar múltiples funciones (grabación de diversas fuentes, edición y masterización, performance en vivo, etc) y, por el otro, tenemos el acceso a otras redes y sobre todo Internet, un medio, plataforma y/o herramienta que no sólo ha transformado notoriamente nuestro cotidiano sino que también a otras áreas de quienes lo utilizan para comunicarse y difundir sus temas de interés.

Siguiendo esta idea, la reciente ampliación tecno-digital ha impactado en distintos sectores y grupos, motivo por el cual debemos aproximarnos en un intento por buscar las líneas de análisis que sean pertinentes para estudiar a un grupo o sector en particular. Esto pues la relación que existe entre los medios y la tecnología no tendrá siempre los mismos efectos, siendo esta la razón por la que debemos estudiar las posibles consecuencias que existan para los grupos y/o sectores que se vean afectados específicamente por este -aún en proceso- fenómeno. En nuestro caso, intentaremos estudiar las transformaciones de este proceso en la producción y difusión de rap. Hemos elegido este objeto de estudio pues tal como lo señala Imhotep, la democratización de las tecnologías digitales y la ampliación del Internet dan cuenta de un interesante (para nosotros en términos sociológicos) “progreso tecnológico que le dio nuevas herramientas a un movimiento musical. El hip hop podría haberse hecho solo con tornamesas, pero en un momento la introducción de estas herramientas se volvió su base” (Imhotep en el documental “Home Studio”). Entre esas herramientas también podemos considerar al internet. Esto pues se ha convertido en una plataforma fundamental para que ciertos artistas vivan -al menos en parte- de su música gracias a las reproducciones y/o al reconocimiento que estas páginas les otorgan.

De todas formas, de modo que podamos aproximarnos a esta realidad hemos propuesto dos líneas de análisis que detallaremos a continuación.

En primer lugar veremos la idea del “home studio”, un espacio creativo y/o productivo (casero) que está cada vez más al alcance de los artistas y que, además, ha sido un factor fundamental en las transformaciones de la producción de rap. Lo veremos sobre todo a partir de las herramientas con que se trabaja. De todas formas, estos pensamientos se relacionan con “la proliferación de estudios de grabación caseros y la aparición de un mayor número de beatmakers” (Muñoz, p. 142, 2020). Dicha observación no sólo la podemos apreciar en la inmensa cantidad de discos y producciones que se han realizado de esta forma sino que también en cómo ha llegado a ser algo propio de la producción rapera. Tal como lo señala Dee Nasty en el documental “Home Studio”: “la cultura del home studio hace parte del modo de hacer las cosas en el rap. Uno se descuera con lo que tiene e intenta sacarle el máximo provecho; siempre ha sido así”.

Sin embargo, también hemos considerado trabajar a partir de este espacio pues lo vemos como un ejemplo del aumento de las tecnologías y herramientas que hacen posible la producción casera de rap y de otros géneros. Se trata de una parte técnica que permite enriquecer el análisis sobre las transformaciones de la producción. De forma más general esto apela a “la manifestación de ciertas condiciones materiales” (Espinoza, p. 10, 2015) que afloran no sólo al seno del graffiti (tal como lo plantea el autor) sino que también en el rap. Para efectos de nuestro estudio esto guarda relación con el surgimiento y posterior aumento de los “home-studio”, cuestión que abarca sobre todo a los músicos que trabajan bajo la lógica del DIY (Del inglés “Do it yourself”) y gracias al “networking”, ideas que promueven el surgimiento de “trabajadores por “proyectos”, destacando una sucesión de actividades que poseen ciertos objetivos y fecha de término, y que se renuevan continuamente (Muñoz, p. 9, 2019).

Este nuevo modelo implica beneficios tales como una mayor libertad creativa, un control superior sobre la distribución del producto y una apropiación del conocimiento para producirlo pero, lamentablemente, también implica una mayor inestabilidad y una inseguridad general respecto al trabajo, su remuneración, que hacer en caso cesantía y/o con la pensión futura, etc, además de que se produzcan distintas situaciones de desigualdad (por ejemplo, el acceso a los recursos y herramientas para la producción). Del mismo modo, veremos que esta forma de producir música también implica nuevos desafíos si consideramos la dimensión formativa que implica trabajar de esta forma. En otras palabras, veremos que también existe un problema en torno al acceso a la información y a los conocimientos que permiten producir rap en un home-studio. Esto no siempre se ha planteado de la

misma forma, motivo por el cual intentaremos identificar las transformaciones que han sucedido a este respecto.

En segundo lugar, analizaremos el uso del Internet según las distintas plataformas y medios que sean relevantes para evaluar la importancia y/o influencia que hayan tenido en las transformaciones de la producción y difusión de rap. Esto pues consideramos que el desarrollo y la democratización del Internet junto con el uso de los nuevos dispositivos tecno-digitales han sido considerablemente influyentes. Para efectos de nuestro estudio esto también guarda una estrecha relación con las transformaciones en las formas de producción y de consumo en el rap. En este sentido, podríamos decir que el internet tiene un nuevo rol (protagonista) como ‘mediador’ de las producciones de rap actualmente, lo cual ha transformado las formas con que es propuesto y/o también consumido. Del mismo modo podemos observar el rol que este ha tenido para efectos de la formación en producción. Digamos, las ventajas que ha aportado en función de los métodos de aprendizaje que se han propuesto con su uso.

Siguiendo esta idea, cabe apreciar el cambio general de la industria musical con el advenimiento de la digitalización, dándose un proceso de “desintermediación” en el cual “los músicos y los consumidores tienen un mayor margen de acción respecto a los majors, los managers, la televisión y las revistas para producir, consumir y difundir la música” (Muñoz, p. 115, 2018). No obstante, por otro lado también debemos observar la inmensa dificultad que supone “incorporar las innovaciones tanto tecnológicas como metodológicas” (Cárdenas, p. 13, 2015) a la hora de utilizar estos medios y herramientas. Esto podría plantearse desde la producción misma (tal como lo hace el autor) o también en términos de marketing u otros conocimientos que pueden ser necesarios a la hora de difundir música. En el fondo, nos referimos a los desafíos y dificultades que existen tras la incorporación de lo digital como tecnología para difundir y producir el rap. Por un lado existe una gran oportunidad en términos de medios y herramientas, no obstante, existen altas brechas entre quienes poseen el conocimiento técnico que sea necesario para introducirse en estos métodos de producción y consumo y quienes no: digamos, existe una desigualdad al respecto.

De todas formas, cabe destacar que nos parece interesante esta variante pues (en cierta medida) hace que sea posible vivir de la producción de rap, de hacerla continuamente o de difundirla y mantenerla viva. Por último, es aquello a lo cual muchos productores se dirigen como público actualmente. Finalmente, este punto nos parece importante pues “hoy en día la tecnología nos brinda muchas oportunidades creativas y herramientas de construcción de alto nivel a un bajo costo de inversión” (Cárdenas, p. 12, 2015), cuestión que ha sido tremendamente benéfica -e inclusive fundamental- para

el surgimiento y posterior desarrollo de múltiples nichos de producción de rap comercial o underground. Es notable el efecto y el impacto de este fenómeno ha tenido en la producción no sólo de rap sino que también de otros géneros. Siguiendo esta idea, el interés de nuestro estudio es identificar los efectos del Internet en la producción y difusión de rap (tanto esas “oportunidades creativas” como sobre las desigualdades u otros aspectos) de modo que podamos entender en que medida se ha transformado -o no. En este sentido, nos parece que podemos identificar dichos efectos a partir de una arista tanto técnica (el cómo-hacerlo) como formativa (el saber-hacerlo).

Lejos de estas consideraciones, de forma general podríamos comentar que hay un evidente proceso de transformación en la producción de rap, un fenómeno concomitante a la expansión y a la democratización del Internet y de las herramientas de creación musical. Por este motivo nos interesaremos en identificar y caracterizar las posibles transformaciones que se produzcan como consecuencia de ello. Sin embargo, se trata de un alcance que también podría ser válido para otros estilos y/o movimientos culturales. Asimismo, este tipo de lectura permea en otras actividades y dinámicas que podemos encontrar en el entorno digital. En el fondo, entender la relación entre el desarrollo de una tecnología asequible y un medio comunicacional ‘libre’ para el rap podría ser algo igualmente útil a la hora de abordar otro caso de estudio con características similares. Lo podemos observar en la música electrónica, en el tecno, en el reggaetón, en las nuevas producciones de rock y de forma más extendida en la nueva música “híbrida, muy difícil de definir hoy en día” (Lota, en el documental “Home Studios”).

2. Pregunta y Objetivos:

Pregunta de Investigación

Para guiar nuestra investigación nos basaremos en la siguiente pregunta: ¿Cuáles han sido las transformaciones tecno-mediáticas en la producción y difusión de rap en Chile?

Objetivo General y Específicos:

Nuestro objetivo general será identificar y comprender sociológicamente las transformaciones tecno-mediáticas en la producción y la difusión del rap en Chile.

Para ello nuestros objetivos específicos serán:

I)

- 1) Recabar datos de lo que piensan y sienten los productores sobre las transformaciones tecno-mediáticas en la producción de rap en Chile.
- 2) Con ello esperamos dar cuenta de las representaciones sociales con que definen la producción de rap y sus transformaciones.

II)

- 3) Caracterizar el desarrollo histórico de la producción de rap en Chile.
- 4) Caracterizar la producción de rap chileno a partir de su variante técnica y mediática de modo que expliquemos en qué medida se ha transformado.

3. Marco Metodológico:

3.1 Estrategia metodológica:

El presente estudio se basa en una perspectiva cualitativa en la medida en que buscamos “recabar datos sobre lo que piensan y sienten las personas” (Sanchez, Suárez, 2018, p. 43) acerca de las transformaciones en la producción de rap. Por esta razón intentaremos centrarnos en la subjetividad de los actores. Esto pues, nuevamente, buscamos reunir información sobre lo que piensen y sientan al respecto. En este sentido, coincidimos con Taylor y Bodgan sobre el hecho de que el investigador “quiere entender los fenómenos sociales desde la propia perspectiva del actor. Examina el modo en que se experimenta el mundo. La realidad que importa es lo que las personas perciben como importante.” (Taylor & Bogdan, 1987, p. 16). Siguiendo esta idea, nos parece fundamental el punto de vista de quienes participen en el estudio para entender los procesos de cambio y de (re)configuración en el mundo de la producción rap. Entonces, analizaremos la información en función de lo que los mismos actores señalen como relevante o necesario dentro de esa línea.

Por otro lado, este planteamiento también se cierne en el interés de “conocer” y “generalizar la realidad natural de la comunidad” (Leonel, Cortez p. 43, 2018) en torno a este tema. Con esto nos referimos al hecho de aportar una perspectiva general que reúna los puntos de vista que expresen los

actores. Una suerte de “marco de referencia de ellos mismos” que puede ser compartido por múltiples personas dentro del grupo (Taylor y Bodgan, 1987). Por ejemplo, nos interesa hacer una caracterización del recorrido de los actores: sus historias y todo lo que tengan en común en pos de entender el fenómeno de cambio. Del mismo modo es posible reconstruir un escenario en común que también se encuentra en aspectos de orden técnico (las herramientas y cómo ocuparlas, por ejemplo), entre otros. Tal como señalan Taylor y Bodgan “todos los escenarios y personas son a la vez similares y únicos. Son similares en el sentido de que en cualquier escenario o entre cualquier grupo de personas se pueden hallar algunos procesos sociales de tipo general.”(Taylor & Bogdan, 1987, p. 22). En este sentido, esperamos que lo “único” de cada relato y/o expresión nos permita, finalmente, reconstruir una perspectiva de “tipo general” sobre cómo se han experimentado los procesos que transformaron -o no- a la producción de rap.

Por último, cabe comentar que tanto el enfoque en la subjetividad así como el intento por reunir una perspectiva general se justifican en la búsqueda de una definición. O al menos en cierta medida. Una definición de lo que podríamos entender como “producción de rap” y a los “productores/as de rap”. Esto desde todas las aristas que se encuentren en la información recopilada. Sea ya desde un acercamiento técnico, histórico, comunicacional, etc. Todas estas aproximaciones nos ayudan a entender “la conducta humana, lo que la gente dice y hace” además de lo que siente y piensa a partir de “el modo en que define su mundo” (Taylor & Bogdan, 1987, p. 22). Para efectos de nuestro estudio dichas definiciones nos servirán como un referente por el cual entender qué es exactamente lo que se ha transformado - o no. Por ello subrayamos la importancia del cómo “interpretaremos” estas definiciones a lo largo del estudio, cuestión que nos recuerda su tarea interpretativa, y la importancia de la misma. En otras palabras, nos parece que gran parte del ejercicio radica en “aprehender este proceso de interpretación” de modo que efectivamente podamos “ver las cosas desde el punto de vista de otras personas”(Taylor & Bogdan, 1987, p. 22) y así entender los procesos de transformación en la producción de rap.

3.2 Unidad de Análisis:

Para dar cuenta de todo esto trabajaremos a partir de las representaciones sociales que se puedan obtener a partir de los relatos, imágenes, conductas y prácticas que sean observables tanto en las entrevistas como en las observaciones participantes. Esto con el fin de basarnos en las ideas, opiniones, reflexiones o juicios que expresen las personas sobre las posibles transformaciones que haya experimentado el mundo de la producción de rap. En este sentido, entenderemos que las representaciones sociales -tal como las define Jodelet- “se presentan bajo formas variadas, más o

menos complejas” y que, asimismo, son “imágenes que condensan un conjunto de significados; sistemas de referencia que nos permiten interpretar lo que nos sucede, e incluso, dar un sentido a lo inesperado; categorías que sirven para clasificar las circunstancias, los fenómenos y a los individuos con quienes tenemos algo que ver; teorías que permiten establecer hechos sobre ellos” (Jodelet, p. 472, 2019). Ésto coincide con nuestro interés en reconstruir un “marco de referencia” de los productores de rap, entre otras cosas. Según la autora, a menudo encontramos todas o varias de ellas en la realidad social concreta. De todas formas, para reconstruir dichas representaciones trabajaremos a partir de entrevistas no estructuradas y de observaciones participantes. A continuación explicaremos por qué hemos elegido ambas técnicas.

3.3 Técnica:

En primer lugar cabe comentar que trabajaremos con la entrevista no estructurada, la cual “tiene como rasgo significativo el de no preestablecer preguntas ni estructurar guiones, sino abordar los temas de interés para el investigador desde un elemento disparador de modo espontáneo y abierto, para que el entrevistado pueda explayarse libremente y mantener la conversación desde sus propios intereses.” (Schettini y Cortazzo, 2016, p. 23). Esto pues necesitamos evitar una precisión y/o directriz a la hora de examinar los puntos que buscamos explorar en nuestro estudio. De lo contrario no serían los actores quienes guíen la conversación. No obstante, es cierto que en algunos momentos hablaremos de forma específica sobre la evolución de las herramientas de producción musical y que, asimismo, en otros casos querremos ver de forma específica el rol que ha tenido el Internet para la difusión de la música. Del mismo modo, también existirán instancias en las que preguntaremos de manera directa sobre ciertas transformaciones -un tanto “hipotéticas” para efectos de nuestro estudio- que presentaremos en los antecedentes. Intentaremos averiguar si es que se les percibe, cómo y porqué. Sin embargo, aún considerando esto, dichas preguntas se improvisarán durante las entrevistas en un intento por adaptarse a la conversación. Asimismo, preferimos que las preguntas y los temas de conversación afloren a partir de lo que les nazca hablar a los actores. Esto con el fin de reservarle un espacio más protagónico a su punto de vista. De hecho, como mencionamos anteriormente, esperamos que sean ellos quienes guíen las entrevistas. Elegimos esta técnica de recolección ya que también se condice más con las líneas de nuestro estudio. Tal como hemos señalado, uno de nuestros intereses consiste en recopilar datos sobre lo que sienten y piensan los productores de rap. En ese sentido, tal como lo señalan Schettini y Cortazzo, la entrevista no estructurada “estimula al entrevistado para que exprese sus sentimientos, opiniones, significados, directamente relacionados con los puntos tratados en la investigación, que en la mayoría de los casos tienen que ver con aspectos de su vida cotidiana, su trabajo, su familia, por lo que se busca que el sujeto se constituya como el centro de su propio

discurso. (Schettini y Cortazzo, 2016, p. 23). Por último, cabe comentar que el modelo también nos será útil cuando presentemos las representaciones sociales con que los productores definen las transformaciones del rap.

Por otro lado, también realizaremos jornadas de observación participante en pos de presenciar los procesos creativos de diferentes productores en sus “Home studios”. Para ello trabajaremos a partir de las tres dimensiones que mencionan Bodgan y Taylor sobre el trabajo de campo: “la primera se relaciona con una interacción social no ofensiva: lograr que los informantes se sientan cómodos y ganar su aceptación. El segundo aspecto trata sobre los modos de obtener datos: estrategias y tácticas de campo. El aspecto final involucra el registro de los datos en forma de notas de campo escritas” (Taylor, Bodgan, p. 50, 1987). Siguiendo esta idea, los autores también mencionan la idea del rapport, lo cual no implica un problema ya que tenemos contacto y cercanía con distintos productores de rap (Taylor, Bodgan, 1987). Con algunos incluso tocamos y producimos . Con otros simplemente nos conocemos por el movimiento. De todas formas, la idea es poder enriquecer nuestras notas con los diferentes elementos que nos sean relevantes para entender las representaciones que existen en torno a las transformaciones en la producción de rap. Esto considerando cómo trabajan los actores y, también, considerando cómo los actores representan su proceso creativo. Prestaremos atención -con sumo detalle- a los modos y herramientas con que es producido y, asimismo, registraremos el resto de objetos y/o conductas que sean pertinentes para el estudio. Por último, cabe comentar que nos interesa trabajar con esta técnica pues lo vemos como una forma de enriquecer la diversidad de recursos y fuentes con que se basa el estudio. En palabras de Taylor y Bodgan esto se entiende como una “triangulación”: es decir, “una “combinación en un estudio único de distintos métodos o fuentes de datos” (cit. en Taylor, Bodgan, p. 91, 1987). Con ello esperamos tener un entendimiento más amplio sobre las representaciones que existen en torno a producir música rap.

3.4 Análisis de la información:

Como resultado de lo anterior obtendremos en primer lugar la transcripción de diversas entrevistas, las cuales estudiaremos a partir de un análisis del discurso. Para ello nos guiaremos a través de los tres niveles de análisis que nos propone Ruiz (2009, p. 5): “un nivel textual, un nivel contextual y un nivel interpretativo (...) El análisis textual nos ofrece una caracterización del discurso, centrándose fundamentalmente en el plano del enunciado y considerando el discurso en su dimensión de objeto de estudio; el análisis contextual nos ofrece una comprensión del discurso, centrándose en el plano de la enunciación y considerando el discurso en su dimensión de hecho o acontecimiento singular; la interpretación, por último, nos proporciona una explicación del discurso, centrándose en el plano

sociológico y considerando el discurso en su dimensión bien de información, bien de ideología o bien de producto social”. A partir de estas tres dimensiones intentaremos, en primer lugar, identificar los pensamientos y emociones que se vinculen con las transformaciones en la producción de rap. A partir de esto intentaremos plantear una definición sobre lo que los actores entiendan por producción de rap, para luego presentar una idea de cómo se le representa. Esperamos que el relato de los actores mismos nos permita interpretar los símbolos, objetos, prácticas y, finalmente, todas las cuestiones ‘móviles’ con que pueda representarse al rap. Para esto nos basaremos principalmente en la tercera dimensión, es decir, la interpretativa. Por otro lado, también intentaremos caracterizar el recorrido y/o el desarrollo de lo que ha sido producir rap. Una vez que entendamos cómo ha sido representado y cómo se representa al rap entonces veremos cómo se articulan -temporalmente- dichas representaciones entre sí. En otras palabras, buscaremos entender cómo ‘desde una representación A’ (por ejemplo, la del rap hace veinte años) llegamos a una representación B (por ejemplo, la del rap en los 2000. Cabe comentar que tampoco creemos que se trate de algo tan lineal, sino que proponemos esto como una forma de ilustrar que en el fondo han habido representaciones distintas sobre la producción de rap. Lo más probable es que nunca haya habido alguna idea tan fija sino que más bien un entendimiento que siempre fue actualizándose y re-definiéndose. Asimismo, las visiones que obtengamos tampoco implicarán una verdad absoluta sino que un consenso pasajero entre personas pertenecientes a un mismo movimiento. De todas formas, para ello trabajaremos a partir de la segunda dimensión, es decir, considerando al relato como un acontecimiento; como un hecho -por cierto, en algunos casos histórico- que nos permite caracterizar cómo y por qué se ha transformado el rap de la manera en que los actores lo planteen. Por último, cabe comentar que de todas formas van a haber cruces entre los planos para cada análisis. Comentamos el principal enfoque de cada uno, no obstante, es muy probable que “el análisis se realice simultáneamente en los tres niveles, en un continuo ir y venir de uno a otro y en constante diálogo entre ellos”. (Ruiz, 2009, p. 5).

Finalmente, en relación con las observaciones participantes (y con ellas, sobre todo con el material fotográfico y las notas de campo) esperamos que nos sean útiles en dos sentidos. Primero, esperamos que el material recopilado durante las jornadas nos pueda ser útil como una fuente de información alternativa para “confrontar y someter a control recíproco el relato de diferentes informantes” (Taylor y Bogdan, 1987, p. 92). En otras palabras, esperamos que la observación del ‘modus operandi’ pueda plantearse como un punto de vista alternativo para comprobar si es que la práctica se condice totalmente con cómo la representan. O al menos para dialogar en torno a lo dicho en las entrevistas con lo hecho durante las jornadas de observación. Por otro lado, también buscaremos recopilar información pertinente para enriquecer los aspectos que trabajaremos durante el análisis del discurso. Existen prácticas que se mantienen y otras que cambian, con las herramientas lo mismo y etc.

Asimismo, en el ejercicio mismo se plasman imágenes y símbolos de forma bastante más concreta. En este sentido, las observaciones participantes nos brindan una interpretación de orden sociológico -el “producto social”-, que surge al caracterizar los modos con que es posible producir al rap. No sólo a través de cómo se nos diga que está hecho. Por ello adherimos a lo que plantean los autores cuando señalan que con esto “los observadores pueden también obtener una comprensión más profunda y clara del escenario y de las personas estudiadas.” (Taylor y Bogdan, 1987, p. 92). En breve, lo entenderemos como otra forma de enriquecer nuestro análisis sobre las representaciones. Las mismas representaciones que después nos servirán para establecer qué es lo que ha sido transformado -o no- en la producción de rap.

3.5 La muestra:

En relación con la muestra vale decir que decidimos trabajar a partir de distintas personas que fueron elegidas según su potencial aporte para trabajar los puntos que hemos presentado. Siguiendo esta idea, también cabe aclarar que una parte de los objetivos y temas fueron actualizados en función de la información que pudimos recabar. Esto con el fin de que tanto las entrevistas como las observaciones tuvieran una mayor relevancia y pertinencia dentro de la investigación.

De forma general todas las personas coinciden con nuestro objetivo de recabar lo que se piensa y siente en relación con lo que ha sido la producción de rap; también por qué y cómo ha cambiado. Asimismo, todas nos permiten interpretar las formas con que esto es representado. Sin embargo, para caracterizar los distintos recorridos, para plantear puntos de referencia y contrastar experiencias decidimos entrevistar a personas según el tiempo que han sido productores. Esto sobre todo en función de la historia de la producción de rap en Chile

El primer (1) grupo de entrevistas los conforma un grupo de tres personas que hacían y hacen rap en Chile hace por lo menos veinte años:

Victor Manuel Gonzalez Letelier, 38 años. (Santiago).

David Romero Rosinelli, 38 años. (Santiago).

Guillermo Labbé Guerra, 41 años. (Limache).

El segundo (2) grupo de entrevistas los conforma un grupo de 5 personas que hacen rap en Chile hace 10-5 años:

Tobías Silva Iribarne, 26 años. (Santiago).

Pedro Silva Iribarne, 23 años. (Santiago).

Bastián Bahamonde Guerra, 27 años. (Santiago)

Por otra parte, existe un tercer grupo (3) de 2 personas extranjeras que producen rap en Chile hace por lo menos 5 años, y que producen rap en general hace por lo menos 10-15 años:

Moisés Gafaro, Ciudad de San Cristóbal, 32 años. (Venezolano residente en Santiago).

Gabriel Meertens, (Venezolano residente en Santiago)

Por último entrevistamos a un chileno residente en España que produce rap hace 15 años:

Alexander Oliver Fierro, 34 años. (Chileno residente en España).

En el caso de las observaciones participantes pudimos asistir a la creación de beats con:

Victor Manuel Gonzalez Letelier, 38 años. (Santiago). (grupo 1).

Bastián Bahamonde Guerra, 27 años. (Santiago). (Grupo 2).

Finalmente, dentro de esta línea también participamos en una asesoría que se realizó para guiar al grupo Z-Solar (del cual formo parte además de otras 4 personas) en pos de rescatar los objetivos que se nos aconsejaron; esto para ver cuáles podrían ser las metas que comparte un cierto número de raperos y productores. Con ello esperamos dialogar sobre la difusión de música (el rol del Internet) y el impacto que esto ha tenido para la producción de rap en general; cómo es que esto afecta su representación. (Grupo 2).

4. Marco teórico:

4.1 Los mundos del hip hop:

A continuación intentaremos explicar los diversos conceptos que movilizan gran parte del estudio. Sin embargo, antes de dedicarnos a eso intentaremos hacer un breve contexto teórico para detallar por qué elegimos trabajar con estos en vez de otros y, por último, explicaremos brevemente la orientación teórica que tuvo el trabajo.

En primer lugar, podemos notar que hasta ahora hemos hablado ampliamente sobre la producción y difusión del rap y sobre los home-studios, ambas cuestiones que se vinculan directamente con los mundos del hip hop. Siguiendo esta idea, vale decir que las personas que se desenvuelven en estos mundos también son partícipes y/o miembros de ellos. De hecho, sería más acertado afirmar que los mundos del hip hop se conforman a partir de una red activa de personas que trabaja y coopera mediante una convención respecto a lo que se considere como rap y/o hip hop, y no viceversa. Por esta razón nos parece importante destacar que estas labores y/o espacios se desarrollan al interior de diversos mundos del arte (Becker, 2008), los cuales operan según las dinámicas que establezcan sus miembros -por más que también influyan actores externos, como veremos en un futuro. De todas formas, en nuestro estudio nos basaremos en la perspectiva de Becker y siguiendo su definición entendemos que "los mundos del arte consisten en todas las personas cuya actividad es necesaria para la producción de los trabajos característicos que ese mundo, y tal vez también otros, definen como arte. Los miembros de los mundos del arte coordinan las actividades por las cuales se produce el trabajo haciendo referencia a un cuerpo de convenciones que se concretan en una práctica común y objetos de uso frecuente. Las mismas personas a menudo cooperan de forma reiterada, hasta rutinaria, de formas similares para producir trabajos similares, de modo que puede pensarse un mundo de arte como una red establecida de vínculos cooperativos entre los participantes" (Becker, 2008, p. 54). Nos parece que su definición es coherente con nuestro estudio pues nos provee distintas líneas de análisis que se relacionan con aspectos fundamentales para entender las transformaciones en la producción y difusión del rap en Chile. A continuación veremos algunos de ellos.

Por un lado, cabe considerar la importancia que tienen los agentes que forman estas redes, sobre todo para los mundos del hip hop, los cuales desde un principio emergieron gracias a la interacción sistemática de sus miembros. Esta dinámica -digamos, la constante interactividad de los miembros en diversos ámbitos o mundos- se mantuvo hasta nuestros días. De hecho, podríamos decir que algunos de ellos son "agentes dinamizadores del circuito, abarcando casi todos los aspectos posibles de la

producción, difusión y comercialización de música, e interviniendo fuertemente en función de agendas estéticas. Esto hace que tengan una influencia directa en el modo en que la creatividad puede llevarse a cabo, recibir significado y ser contestada en un momento dado, sobre determinando en muchos casos la labor artística en función de estas agendas" (Vecino, 2010, p. 10). Entonces, vale destacar el rol y la injerencia que tienen los agentes que forman parte de los mundos del hip hop. A diferencia de otros mundos ellos pueden (re)transformar el suyo en función de cómo definan sus convenciones, sus interacciones y sus prácticas. O al menos tienen un margen de libertad mayor. Para entender esta diferencia podríamos, por ejemplo, comparar el nivel de injerencia (en su trabajo) que tiene un músico de orquesta en comparación con el de un rapero. Según lo planteado por Becker, las convenciones de un mundo (en este caso del rap o de la música de orquesta) abarcan "todas las decisiones que deben tomarse en relación con los trabajos producidos" (Becker, 2008, p. 48). Siguiendo esta idea, un músico de orquesta tiene un margen de libertad limitado tanto en la ejecución como en la elección de la pieza, ya que lo más seguro es que el director elija ambos. Está, en breve, más 'alejado' de la toma de decisiones. Por el contrario, un rapero tiene un margen de libertad mayor para influir tanto en la ejecución como en la toma de decisiones. No se debe a una jerarquía sino que al consenso de su banda -y como máximo. Al menos eso conlleva un diálogo y/o una implicación en la toma de decisiones, cuestión que caracteriza a los mundos del hip hop.

Por otra parte, también vale decir que entendemos a los agentes como miembros de distintas redes (interactivas y cooperativas) que conforman a los mundos del hip hop. Nos parece una concepción pertinente para los estudios sobre hip hop ya que en un número considerable y representativo de casos -como observamos en nuestro análisis- se ha trabajado a partir de redes y/o vínculos cooperativos. Sin embargo, cabe comentar que en ocasiones también ocurre y/o ha ocurrido lo contrario, esto es, la generación de una rivalidad y/o de un conflicto entre grupos. De todas formas, tal como lo sugiere Becker los mundos del arte no se plantean con fines divisorios sino que más bien se emplean para dirigirse a una red de personas que cooperan (Becker, 2008). Entonces, tampoco buscamos diferenciar a un músico de orquesta de un rapero o quedarse en las rivalidades de estos últimos. Por el contrario, más vale decir que estos mundos no tienen límites y, en ese sentido, podemos afirmar que cada "mundo existe en la actividad cooperativa de esas personas no como una estructura ni una organización, y usamos esas palabras solo para dar idea de redes de personas que cooperan" (Becker, 2008, p. 55). En ese sentido, los horizontes de cada red (o mundo) terminan en donde no haya más interacciones y/o vínculos. Eventualmente las rivalidades podrían esfumarse y del mismo modo podría producirse una colaboración entre músicos de orquesta y raperos. Lo importante es entender que bajo esta definición el mundo (del arte o del hip hop) se basa en función de las interacciones que se produzcan en sus redes. Siguiendo esta idea, las redes también interactúan con otros mundos que

exceden los meramente artísticos. Por ejemplo, también se comunican con los mundos del comercio y asimismo con los mundos mediáticos, entre otros. Para efectos del estudio esto se condice con nuestro interés por recabar las diversas redes cooperativas y/o interacciones que existen y han existido en torno a la producción y difusión de rap.

Finalmente, nos gustaría retomar el punto en el que hablamos sobre las convenciones. Esto pues nos permiten ahondar en un análisis que enfatiza lo técnico y lo tecnológico. Anteriormente vimos las convenciones (al menos en cierta medida) a partir de las tomas de decisiones que se involucran con el trabajo final. No obstante, ahora nos gustaría retomar el punto en donde se señala el compartimiento de objetos materiales para la realización del trabajo, cuestión que también nos invita a considerar lo técnico y/o lo tecnológico. Siguiendo esa idea, nos parece que los mundos del arte son útiles para entender los procesos de transformación ya que también se imbrican con una dimensión que abarca tanto a las herramientas así como a los usos de las mismas. Del mismo modo, cabe destacar lo que señala Becker a este respecto. Según el autor "una vez concebida, la idea debe ejecutarse. La mayor parte de las ideas artísticas adopta algún tipo de forma física", cuestión que también se vincula con la "fabricación y distribución de los materiales y el equipo necesarios para la mayor parte de las actividades artísticas" (Becker, 2008, p. 19). En este sentido, nos parece importante abordar los mundos artísticos no sólo en función de sus agentes, sus interacciones y sus redes sino que además los queremos examinar a partir de los objetos y herramientas que son necesarios para que sus trabajos puedan realizarse. Esto pues una parte considerable de las transformaciones en la producción y difusión de rap se han dado en un nivel técnico y mediático. Siguiendo esa idea, coincidimos con Becker cuando menciona que existen "obras de arte que exigen una ejecución especializada" (Becker, 2008, p. 19). En breve, nos parece que a partir del estudio de aquellas especialidades es posible recabar otro tipo de información que enriquece de igual manera el análisis. Entonces, nos parece un acercamiento que nos brinda una lectura más panorámica sobre los fenómenos de cambio. Considerando estas dimensiones podemos ahondar en un análisis más íntegro, esto es, observando transformaciones de distinta naturaleza.

4.2 Lo técnico-mediático:

Por otro lado, también cabe comentar que nos alejaremos del interés que ha tenido una parte de la bibliografía sobre hip hop. Con esto nos referimos al interés de caracterizar los móviles tanto político-sociales como poéticos que han caracterizado a esta cultura. En otras palabras, no nos interesa estudiar el contenido que se manifiesta en las prácticas y/o en los motivos de las obras hiphoperas. Esto pues abundan estudios sobre esto. Entre ellos podemos encontrar los estudios de Poch, Quitzlow, Schloss,

KRS-One, Chang , Tijoux, Muñoz, Urrutia, entre muchos otros que son de sumo interés. Sin embargo, esto no quiere decir que no nos parezca importante. Por el contrario, consideramos que gracias a sus estudios es posible que se levanten pesquisas como las de este. La diferencia está en que nos gustaría aportar una mirada que se aboque más bien a cuestiones únicamente técnicas y mediáticas. En pocas palabras, no queremos ver exactamente "qué" se ha expuesto sino de qué forma se ha hecho y, asimismo, queremos observar las condiciones en que se produjo. Por ende, ignoraremos la parte en donde se explican los orígenes de la cultura, sus afluentes culturales, sus grandes exponentes y prácticas, su reivindicación político-social y etc. Estimando que se trata de un movimiento que existe hace más de cincuenta años asumimos que no es necesario ahondar por milésima vez en esto.

Siguiendo esta idea, nos gustaría hacer un recorrido para examinar los diversos elementos que encontremos en función de lo estrictamente técnico y, asimismo, en función de lo estrictamente mediático. Consideramos que estos aspectos conforman el soporte y/o el móvil sobre el cual se ha desplazado los contenidos que caracterizan y han caracterizado al hip hop como movimiento. En muchos casos la conformación de estos aspectos definió una parte considerable de las prácticas, formas y contenidos con que se ha construido. De no haber existido las tornamesas, los samplers y un montón de otros equipos, evidentemente el resultado no habría sido igual. Del mismo modo, la forma con que se ha distribuido al rap también incide en cómo se ha representado (ya sea en radios, conciertos, encuentros, sitios web u otros). No obstante, tanto el uso de la tecnología como el de las herramientas varía en función de cómo las utilicen los agentes. Entonces, nos parece que tanto la producción como la difusión del rap se han valido de distintos medios y tecnologías que han cambiado con el paso del tiempo según su uso. Dichos medios y tecnologías les han dado forma y sentido a los mensajes que se transmiten y también a las prácticas que se ejercen. Además, los mismos agentes han contribuido a definir su uso, situación que se condice con lo que nos plantea Kindsvater. En breve, la autora plantea que "mientras la tecnología opera con una determinada configuración que moldea prácticas y objetos, los sujetos toman esas configuraciones y son capaces de transformarlas, adecuándolas a sus propios requerimientos. En el caso de la música, esto lleva a la aparición de propuestas estéticas concretas como las que muestra el género hip hop. (Kindsvater, 2013, p. 01). El caso del DJ y el Scratching (una "incorrecta" utilización de la tornamesa para generar un sonido característico) es el mayor ejemplo de esto.

Volviendo al punto, cabe decir que por estos motivos nos interesa examinar lo técnico-mediático. Para ello pretendemos evaluar ciertos momentos a partir de variables que no le presten demasiada atención ni a lo poético ni a lo político-social. Esperamos que sean los agentes quienes nos brinden eso cuando analicemos la información recabada. Hasta ese punto nos limitaremos a detallar, tal como

hemos dicho, cuestiones que sólo abordarán la producción y la difusión de música rap. Consideramos que se trata de un aspecto tremendamente importante pues tal como nos lo indica Kindsvater (aludiendo a Gilbert y a Pearson): "la música siempre se ha creado y transmitido mediante distintas tecnologías; asumir que sólo durante la segunda mitad del siglo XX, o durante la era del microchip, la tecnología se ha introducido en el proceso de hacer música implica malinterpretar las múltiples historias de los instrumentos musicales, así como de la grabación y producción." (Kindsvater, 2013, p. 03). En ese sentido, intentaremos delimitar los horizontes que han conformado al universo de producción y difusión del rap a lo largo de su desarrollo en Chile, entendiendo esto como un esfuerzo por situar al movimiento dentro de su dimensión técnico-mediática. De modo que podamos trabajar dichas dimensiones elegimos estudiar a partir de un espacio en particular: el home-studio. A continuación intentaremos definirlo además de explicar por qué lo elegimos en nuestro estudio.

4.3 El home-studio:

De forma amplia podemos entender al home-studio como un espacio de producción y grabación casero en donde coexisten distintas disciplinas para llevar a cabo el resultado final. Esto significa que el trabajo implica una serie de labores distintas. Por un lado está la producción musical, instancia dedicada a componer la instrumental y/o pista; luego es preciso una instancia de grabación y registro y, finalmente, es necesario hacer la mezcla, el master y el trabajo de post-producción. Estos últimos procesos se relacionan con un perfeccionamiento y/o adecuación del sonido para que suene según los estándares deseados. Por último, cabe comentar que en muchos estudios caseros también se considera una instancia en donde se genere el contenido audiovisual que acompañará al producto final. Esta cadena de trabajo puede realizarse íntegramente dentro de un home-studio. De hecho, en muchos casos -como revisaremos en un futuro- son las mismas personas del grupo o la banda quienes se dedican a realizar este trabajo en su totalidad: de ahí emerge la autogestión, idea que también revisaremos en otro apartado.

Por otro lado, vale decir que el home-studio nos parece relevante como espacio de producción por la influencia que ha tenido en el mundo del rap. Por más que el proceso de producción y registro sea el mismo que en otros espacios (como en un estudio profesional, en un sello u otro) resaltamos el hecho de que "quando analisamos diferentes espaços e territórios, as relações e, por consequência, a estrutura e o significado da rede são distintos (Michel, Machado, Duarte, 2019, p. 1284). En ese sentido, las estructuras y significados que propuso el home-studio revolucionaron -al menos en cierta parte- al mundo de la producción de rap en la medida en que "a partir de la década de los '90, de hecho, a nivel mundial y especialmente en Latinoamérica, el número de sellos discográficos

independientes se ha ido multiplicado exponencialmente, para alcanzar un boom hacia fines de esa década y principios del '00. (Vecino, 2010, p. 08). Y es justamente en los home-studio en donde estos sellos discográficos independientes se han desarrollado y se siguen desarrollando. Por este motivo consideramos que el home-studio (como espacio de trabajo) ha permitido que múltiples artistas accedan al mundo del rap y del hip hop, cuestión que se mantiene hasta nuestros días. Esto naturalmente considerando un acceso al mundo de la producción y difusión de la música.

Siguiendo esta idea, cabe comentar que el home-studio nos parece relevante pues se conforma como una puerta de entrada para un sinnúmero de artistas emergentes y/o amateurs que pudieron introducirse tanto a los trabajos de producción -adquiriendo un conocimiento técnico- así como a los trabajos de difusión -adquiriendo nuevamente otro tipo de conocimiento específico. No sólo nos parece importante la introducción de los artistas sino que también nos interesa su involucramiento con aspectos técnicos y mediáticos. En este sentido, el estudio de la producción de rap resulta reveladora en la medida en que "a técnica e a tecnologia são dois aspectos da cultura que sempre estiveram profundamente envolvidos com a música, não apenas no que diz respeito à sua produção, mas também em relação ao desenvolvimento de sua teoria e ao estabelecimento de seu papel cultural". (Ganhor, 2016, p. 59). Entonces, nos parece que este entendimiento nos ofrece un lente para interpretar las transformaciones que han habido en la producción y en la difusión del rap; digamos, para entender estas transformaciones según cuanto la tecnología y lo mediático hayan podido -o no- afectar al papel de la producción y de la difusión en el rap. En breve, consideramos que el home-studio se consagra como un espacio en donde han ocurrido múltiples transformaciones que afectaron a una multitud de productores, pasando de ser una cuestión principalmente propia de los majors, labels y/o estudios profesionales a ser una cuestión que cada vez más abarca a creadores amateurs y/o artistas emergentes. Dicho movimiento se condice con un cambio en el papel cultural que han tenido los diversos espacios de producción del rap y, en ese sentido, podríamos afirmar que la construcción de estudios caseros ha sido un fenómeno en aumento hasta nuestros días.

Avanzando este punto, vale decir que no sólo resulta interesante observar el aumento de los home-studios por su relativa masividad y/o por su injerencia en la producción y en la difusión de rap. También es relevante por los cambios que se efectúan en su interior. Estos dan cuenta (en gran parte) de la transformación en la producción y en la difusión de obras hiphoperas. En este sentido, nos parece que "los cambios ocurridos en el nivel de las tecnologías del sonido tienen correlación con distintas propuestas estéticas" al mismo tiempo en que "los cambios en los modos de comunicación de las formas artísticas han conllevado transformaciones en el orden formal de lo estético y su construcción de sentido" (Kindsvater, 2013, p. 12). En otras palabras, los cambios que suceden al interior -y que

se producen en un nivel técnico-mediático- incurren en cuestiones estéticas y de sentido. Como hemos comentado aquella dimensión no es particularmente de nuestro interés, sin embargo, en ciertos momentos convendrá considerarla pues a partir de las "decisiones estéticas tomadas por los sujetos involucrados en la producción musical, también se reconfigura y redefine la técnica" (Kindsvater, 2013, p. 7). Por lo tanto, en ocasiones el entendimiento de estos motivos nos podría ser útil para entender ciertas operaciones técnicas.

Por otro lado, existen otros cambios que se efectúan en su interior y que son igualmente reveladores. Con esto nos referimos al hecho de que a partir del home-studio -y particularmente a partir del estudio de su "modus operandi" en la producción y en la difusión de rap- podemos entrever la creación de distintas redes sociotécnicas. Estas cambian con el tiempo y parte de su transformación se da en paralelo con los cambios que se efectúan al interior de sus espacios de trabajo, que como hemos mencionado, suelen ser home-studios. Ganhor nos lo explica detallando el hecho de que los artistas y los objetos técnicos que se manipulan "formam redes sociotécnicas que incluem, ainda, outros diversos atores que, em alguma medida, influenciam na dinâmica dessas relações, como: ouvintes, músicos, engenheiros, produtores, gravadoras, fabricantes de peças e equipamentos, etc. Assim, o aparente fechamento dessas tecnologias, e assim a determinação de suas principais formas e possibilidades de utilização, é fruto de complexas relações entre tais atores e as formas de poder que vão estabelecendo e nas quais já se encontram submersos. (Ganhor, 2016, p. 66). Entonces, no sólo se trata de una transformación exclusiva del "modus operandi" (si pudiéramos llamarle así) con que se ha producido y difundido el rap sino que también se trata de una serie de transformaciones que también han afectado a las redes sociotécnicas que se han creado desde los orígenes de los home-studios. En breve, podríamos decir que las transformaciones de las herramientas técnico-mediáticas han impactado en diversas dimensiones, lo cual puede observarse estudiando la composición y el "modus operandi "de los diversos home-studios y productores que han existido.

4.4 Transformaciones en la producción y la difusión del rap:

Ya que estudiamos los procesos de cambio que han transformado a la producción y difusión del rap en Chile -una cuestión en realidad bastante diversa-, preferimos presentar nuestra orientación teórica en función de distintos aspectos. Por una parte, podríamos considerar un número de factores que se vinculan más que nada con la producción musical. En este sentido, cabe mencionar que a partir de ciertos elementos técnicos se pudo definir -al menos en cierta medida- el sonido y la estética de algunas épocas y generaciones que han habido en la historia del Hip Hop en Chile. De ahí nuestro interés. Siguiendo esta idea, existe un momento que es particularmente importante para el estudio. Se

trata de la transición que se dió entre una era más bien análoga y su tránsito hacia una era cada vez más digital. Todo esto (al menos en Chile) tuvo lugar durante el fin de los noventa y el inicio de los dos mil. Por esta razón se dice que "a digitalização da música nos anos 2000 trouxe mudanças no que tange ao processo de produção, distribuição e consumo" (Michel, Machado, Duarte, 2019, p. 1278) del rap en todas sus formas. En pocas palabras, podríamos decir que la introducción de lo digital en la industria de la música supuso un cambio que transformaría por completo las dinámicas de producción y difusión del contenido en general. Dicho movimiento también supuso una serie de cambios que transformaron notoriamente la forma con que el rap había sido producido, difundido y consumido hasta la fecha.

Siguiendo este punto, coincidimos con Vecino cuando nos comenta que la expansión de la tecnología "puso a disposición de los usuarios computadoras potentes a relativamente bajos costos" lo cual transformó "la manera de producir, difundir y consumir música grabada, y compatibilizó casi directamente con esa sensibilidad neorrealista y lo-fi que portaba la nueva camada de artistas y productores de música que, haciendo "de la necesidad una virtud", comenzaron a producir grabaciones caseras con una calidad aceptable y a ponerlas a circular de manera gratuita a través de Internet" (Vecino, 2010, p. 13). Entonces, podemos constatar que se trata del advenimiento de una generación distinta que, además, surgió en conjunto con la ampliación de las herramientas tecno-mediáticas gracias a la relativa masificación del Internet, de las TIC's y gracias a la paulatina -pero constante- introducción de nuevas herramientas de producción musical en los estudios y home-studio (sobre todo el computador). Siguiendo esta idea, podríamos afirmar que desde ese momento hasta la actualidad se ha dado "un uso maravillosamente fértil del ordenador que ha ofrecido nuevas posibilidades formales de composición y, sobre todo, ha facilitado enormemente el trabajo de manipulación del material sonoro" (Arrizabalaga, 2009, p. 280). Todo esto tuvo efectos en la producción y difusión del rap, motivo por el cual resulta un punto de sumo interés para nuestro estudio. Durante el análisis intentaremos recorrer los procesos que son necesarios para realizar una instrumental, abordando con más detalle las funciones y las capacidades que tiene un computador en la producción musical.

Por otra parte, como hemos revisado no sólo se trató de una serie de transformaciones que afectaron al mundo de la producción musical sino que también hubo una serie de cambios en función de cómo se ha difundido el rap. En este sentido, cabe destacar la paulatina y relativa masificación del Internet junto con el uso de TIC's y redes sociales. Todo esto desembocó en "nuevas condiciones de circulación y consumo de música" por "el uso de Internet como plataforma privilegiada para el intercambio de archivos y la formación de comunidades 2.0 que, como MySpace o LastFM, se

orientaron a la música" (Vecino, 2010, p.13). Estas comunidades y plataformas se han expandido y desarrollado como en el caso de Youtube, Spotify, Souncloud, Instagram, Tik Tok u otras que actualmente alcanzan cifras considerables de oyentes y visitantes. Siguiendo esta idea, cabe destacar que tras la incorporación de estas herramientas se han ido generando nuevos nichos "por meio da ampla difusão do uso da internet e de redes de compartilhamento de arquivos, vídeos e redes sociais", motivo por el cual la música "passou a se consolidar no formato digital, com o surgimento de novas possibilidades de consumo, bem como "trocas" e compras de música através das plataformas peer-to-peer e streaming." (Michel, Machado, Duarte, 2019, p. 1278). Entonces, podríamos afirmar que también hubo una transición en función de cómo se ha difundido el rap en Chile. En breve, esto nos indica que las prácticas de trabajo han cambiado en función de estos aspectos; se produjo una adaptación y/o una incorporación de los nuevos medios y tecnologías en el "saber hacer" que ha implicado producir y difundir rap. Como veremos en un futuro, durante los noventa el panorama fue completamente distinto. Por esta razón la incorporación de las T.I.C's junto con la relativa masificación del Internet (y de redes sociales) han sido factores fundamentales para entender los procesos de cambio que han afectado tanto a la producción como a la difusión del rap.

Tal como comentamos, al final de los noventa y a principios de los dos mil hubo una transición y/o una serie de transformaciones que se produjeron en relación con cómo se produjo y se difundió el rap hasta ese entonces. Retomando esa idea, cabe comentar que si bien al comienzo del movimiento en Chile (durante los ochenta y el comienzo de los noventa) podríamos decir que las producciones de rap eran más bien caseras, entonces también vale la pena remarcar que desde el primer lanzamiento de Panteras Negras se produjo un cambio en ese sentido. Posteriormente y en paralelo a eso surgen grupos como De Kiruza, La Pozze Latina y otros que también grabaron sus discos en estudios establecidos. La aparición de estos grupos atrajo la atención de majors y labels que finalmente también trabajaron con grupos como Tiro de Gracia, Makiza, Trobadores Tales, entre otros. Esto permitió que se difundiera la música internacionalmente, lo cual tuvo notorios efectos en la representación con que se fue construyendo el rap chileno de la época. De todas formas, este período tuvo un momento cúlmine así como un declive y es por ello que "en el instante en que las multinacionales abandonaron el país (años 2000), el impulso del hip-hop en Chile sería sostenido, en parte, por minors especializadas en rap junto con la autogestión, en un panorama de democratización de la producción musical y de la escucha" (Rodríguez, 2021, p. 13). Comentamos este punto ya que convulsionó al mundo de la producción y difusión de rap en muchos sentidos. Por esta razón lo consideramos relevante para entender ciertos fenómenos de cambio.

4.5 Espacios de formación:

Tal como hemos revisado, en un momento comenzó a masificarse -aunque de forma paulatina- el uso de nuevas tecnologías en producción musical junto con el uso de Internet. A diferencia de los grandes sellos y de los medios de difusión tradicionales (radio, televisión y la prensa) estas opciones se presentan al alcance de los usuarios. En ese sentido, cabe destacar que gracias a este fenómeno aumentó el acceso a medios tanto de producción como de difusión. Siguiendo esa idea, el hecho de incorporar esos medios y tecnologías también implicó un saber-hacer totalmente nuevo en comparación con los métodos anteriores. De todas formas, es posible remarcar que gracias a esto se produjo el surgimiento de espacios de trabajo en donde la autogestión y la autoeducación son fundamentales. De hecho, tal como nos lo comenta Cárdenas “la formación de personas utilizando estrategias de aprendizaje basadas en la autoeducación o la autogestión utilizando métodos de búsqueda, selección y aceptación de contenidos ha aumentado considerablemente gracias a internet en el mundo permitiendo la aparición de profesionales en distintas áreas y disciplinas” (Cárdenas, 2015, p. 10). Como veremos durante nuestro análisis la creación de home-studios junto con el uso de redes (para efectos informativos) tuvo un rol importantísimo para las producciones de rap que se realizaron tras la incorporación de los medios y tecnologías digitales. Es más, incluso podríamos hablar de “una reorientación de una industria que producía y comercializaba bienes (discos) a una industria que ofrece servicios (recitales en vivo, festivales que combinan la música con otras formas de la creatividad como el diseño o la literatura, etc.)” (Vecino, 2010, p. 10). En pocas palabras, podríamos decir que la industria se transforma en función de este grupo emergente, el cual se caracteriza por formarse y producir música de forma autodidacta. Por último, el acceso a dichos medios y herramientas no sólo tuvo un impacto en la industria sino que también en los mismos agentes. En sus estudios sobre el tema Rengifo nos habla sobre el fenómeno de la desintermediación, el cual se define como la capacidad de transitar por diversos medios (Rengifo, 2016). En este sentido, se aprecia el concepto de multitudes inteligentes que plantea Rheingold. Estas son “grupos de personas que emprenden movilizaciones colectivas —políticas, sociales, económicas— gracias a que un nuevo medio de comunicación posibilita otros modos de organización, a una escala novedosa, entre personas que hasta entonces no podían coordinar tales movimientos (2004: 382)” (Rengifo, 2016, p. 5). Entonces, cabe destacar que elegimos trabajar a partir de estas ideas pues en su definición podemos encontrar contenidos que se condicen con la realidad que estudiamos. En breve podríamos decir que “con la aparición de internet las manifestaciones artísticas y culturales cobraron nuevas vías de actuación y de visibilidad. Internet se configuró desde mediados de los 90 como un nuevo espacio de intervención, y sobre todo, un tema sobre el cual reflexionar crítica y creativamente acerca de diversas problemáticas sociales y un campo fértil de exploración artística” (Rengifo, 2016, p. 3). Por

esta razón nos pareció relevante indagar sobre cómo es que esto podría transformar al mundo de la producción y difusión de rap en Chile.

5. Antecedentes Técnicos:

“En realidad el cuento es que cuando era más joven soñaba con ser músico pero me parecía inaccesible. El día en que me di cuenta que había una máquina que se llamaba sampler, que podía hacer música sin tener nociones de solfeo, ahí fue cuando entendí que podía hacerla.”

DJ-Steady, Home Studio, The Musical Revolution, 2006.

5.1 Un breve recorrido sobre las herramientas del home-studio:

Antes que nada, vale recordar que nuestro interés en los home-studio radica principalmente en las herramientas con que se trabaja en ellos. Por este motivo haremos un breve repaso de estas.

Si vemos en retrospectiva la historia de la producción de rap veremos que muchas cosas han cambiado. No solo en términos de su contenido, su estética y su difusión sino que también según como es producido en un primer lugar. Se dice que el hip hop -o más bien el rap- pudo haberse desarrollado únicamente con un par de tornamesas. Sin embargo, a lo largo de su historia hemos podido observar la inclusión y el desarrollo de diversas herramientas que han servido en su producción. De hecho, estas han sido fundamentales para un gran número de productores y productoras en sus home-studios. Naturalmente, cada una de ellas cuenta con distintas prestaciones que caracterizan su uso y aplicación. Obviamente, estas capacidades o prestaciones también cambian con el paso del tiempo; se mejoran, se amplían, etc. Siguiendo esta idea, podríamos decir que las prestaciones y/o capacidades de cada herramienta definen un universo de opciones posibles dentro del proceso creativo. Por esta razón cada una se caracteriza por las facultades que posea y, del mismo modo, cierto grupo de ellas se distingue por poseer una capacidad y/o una relativa calidad en común.

A partir de esto podríamos inducir que ciertos períodos se caracterizaron -al menos en parte- por las herramientas con que era posible producir rap. En este sentido, se distingue también el cómo era posible producirlo, digamos, a partir de qué funciones y/o capacidades. En breve, vale decir que cada una de estas herramientas puede brindarnos distintas opciones de producción, lo cual deriva en un proceso creativo -quizás- totalmente distinto. Por este motivo intentaremos observar en detalle el por qué planteamos estas diferencias y, también, por qué creemos que son importantes para estudiar las

distintas representaciones que han existido en torno a la producción de rap. Digamos, qué ha significado esto en términos técnicos. Para esto comenzaremos realizando una breve revisión de las herramientas a las que nos referimos.

5.2 Los inicios:

En un principio (aproximadamente a finales de la década de los 80), la mayoría de las “instrumentales” o “pistas”¹ de rap se realizaban con tornamesas. Conforme el género creció se comenzaron a integrar distintos sintetizadores y controladores en el proceso. En el caso de las tornamesas el DJ² pinchaba discos simultáneamente de modo que un break³ se superpusiera con una melodía sin que hubiera un desfase. En muchos casos se elegían fragmentos o loops⁴ de batería que eran acompañados por otros loops de samples⁵ de instrumentos. Encima de estos ritmos el MC⁶ batallaba⁷, rapiaba o animaba los eventos. Por otro lado, luego se introdujeron los sintetizadores (cf. Anexo I), los cuales permitieron realizar producciones de rap más complejas o, en otras palabras, compuestas por una mayor diversidad de elementos. Muchos de ellos ya contaban con bancos de sonidos y/o instrumentos diferentes, lo cual tenía múltiples beneficios. En primer lugar estaba el hecho de trabajar a partir de una muestra de sonido aislada, situación que no siempre ocurría (ni ocurre) con los vinilos. Por el contrario, en muchos casos los samples del vinilo contienen múltiples

¹ Instrumental o pista: También conocido como el “beat”, son los elementos principalmente melódicos y percusivos que conforman la base sobre la cual se rapea.

² DJ: De “Disk Jockey”, persona que selecciona y mezcla música grabada propia o de otros compositores y artistas, para ser escuchada por una audiencia. En el rap también es quién realiza los scratches. Scratch: Técnica del DJ utilizada para producir sonidos característicos a través del movimiento de un disco de vinilo hacia delante y hacia atrás sobre un tocadiscos, al tiempo que, opcionalmente, se manipula el crossfader en una mesa de mezclas.

³ Break: Fragmentos instrumentales (breaks) procedentes de distintos discos. En muchos casos se les reconoce como break de batería.

⁴ Loop:cf. Consiste en uno o varios samples sincronizados que ocupan generalmente uno o varios compases musicales exactos y son grabados o reproducidos enlazados en secuencia una vez tras otra dando sensación de continuidad.

⁵ Sample: De “muestra” en inglés, se utiliza para referirse a una muestra de un sonido grabado en cualquier tipo de soporte para reutilizarla posteriormente como un instrumento musical o una diferente grabación de sonido.

⁶ MC: Término que proviene de Master of Ceremony (maestro de ceremonia). En un principio se conocía así a las personas que animaban al público en sesiones de DJ’s. Actualmente son conocidos como MC los vocalistas de rap.

⁷ Batallar: Una batalla de freestyle es un concurso donde dos o más MCs se enfrentan a base de rimas, donde cada uno tiene su tiempo estipulado y ataca al otro hasta que su turno acaba.

instrumentos, lo cual dificulta un trabajo diferenciado de los mismos (edición⁸, mezcla⁹, master¹⁰, etc)¹¹, aunque no siempre sea así. Lo mismo ocurre con los cassettes. En segundo lugar, cabe considerar la diversidad de bancos de sonidos que tenían algunos sintetizadores y otros dispositivos de la época. En otras palabras, esto significa que contenían múltiples instrumentos (u otros tipo de audio) dentro del mismo equipo. Esto permitía elegir el instrumento que se quisiera dentro de un rango de posibilidades. Gracias a esto fue posible realizar pistas seleccionando los elementos -además de cuáles y cuántos- que participaran en la instrumental. Había, en ese sentido, una mayor libertad creativa, o al menos una mayor gama de opciones si lo comparamos con las instrumentales que sólo podían combinar vinilos distintos -sin que esto signifique que uno fuera más o menos difícil que el otro.

Anexo I: “El Sintetizador”



Sintetizador Moog Subsequent 37.

Por otro lado, algunos sintetizadores de la época ya contaban con ciertos dispositivos que permitían programar samples y registrar fuentes de sonido externas. Estas máquinas y/o dispositivos son

⁸ Edición de sonido: Aplicación informática usada para editar audio, es decir, manipular audio digital. Los editores de audio son la pieza de software principal en las estaciones de trabajo de audio digital.

⁹ Mixer: Las mesas de mezcla de audio son un dispositivo electrónico al cual se conectan diversos elementos emisores de audio, tales como micrófonos, entradas de línea, samplers, sintetizadores, gira discos de vinilos, reproductores de CD, reproductores de cintas, etc, tanto para grabarlos como para reproducirlos

¹⁰ Master: La masterización es el proceso final en la postproducción de audio.

¹¹ Diferencia entre el sample based beat “original” y el posterior de los noventa:

habitualmente conocidos como secuenciadores¹² (cf. Anexo II) y samplers¹³ (cf. Anexo III). que ya existían en los noventa. Siguiendo esta idea, cabe comentar que su introducción en la industria musical dió pie a un progresivo distanciamiento con los métodos de producción que eran más o menos ‘tradicionales’ en el rap¹⁴. Esto pues existen varias diferencias (beneficios e inconvenientes) entre un método de producción y el otro. Por ejemplo, el rap hecho únicamente con tornamesas no cuenta con muchos parámetros de control; lo más común era que sólo se pudieran alterar el pitch¹⁵ y la velocidad de reproducción del disco (entre unos pocos parámetros más, sobre todo de ecualización). Por este motivo el DJ se encontraba -al menos hasta cierto punto- limitado a lo que pudiera encontrar en el vinilo, trabajando, además, de forma tremendamente motriz y auditiva -lo que requiere o mucho talento o práctica, si no ambas. Por ello podríamos decir que el sampler y el secuenciador marcaron un antes y un después.

Sin embargo, esto también tuvo lugar gracias a la introducción del protocolo MIDI¹⁶ en compañías estadounidenses y japonesas. A partir de ese entonces múltiples empresas comenzaron a producir equipos MIDI hasta el punto en que se tornó un denominador internacional. Este sistema no sólo presentó un protocolo de comunicación sino que también aportó una interfaz de control sobre los instrumentos. Del mismo modo facilitó el intercambio de información y permitió la codificación de canciones (para reproducirlas en distintos dispositivos, por ejemplo). Podríamos decir que el MIDI fue un nuevo lenguaje en la industria de instrumentos y máquinas de producción. Esto tuvo

¹² Secuenciador: Dispositivo electrónico que permite crear y almacenar secuencias de sonidos que se pueden recuperar y reinterpretar.

¹³ Sampler: Dispositivo electrónico que permite registrar sonidos digitalmente para poderlos emitir posteriormente mediante un controlador instalado en un instrumento musical.

¹⁴ Discusiones sobre el método de producción “original” del rap: En sus principios y hasta finales de los noventa los vinilos siempre fueron la fuente principal con que se produjeron los beats. Sin embargo, en un comienzo todo lo involucrado al proceso de producción era distinto. La mera superposición de discos (y eventualmente su posterior grabación) radica totalmente -al menos en términos de producción, digamos, como método- del trabajo que se hizo en los noventa. Esto se explica en gran medida por la aparición de máquinas que fueron desarrolladas para este incipiente tipo y/o método de producción. De todas formas, se cuenta que existió una gran polémica respecto al método “real” de hacer pistas de rap.

¹⁵ Pitch: Un control de tono (pitch control) de velocidad variable (vari-speed) es un control en un dispositivo de audio como un tocadiscos, grabadora de cinta o reproductor de CD que permite al operador desviarse de una velocidad estándar (como 33, 45 o incluso 78 rpm en un tocadiscos).

¹⁶ MIDI: Estándar tecnológico que describe un protocolo, una interfaz digital y conectores que permiten que varios instrumentos musicales electrónicos, ordenadores y otros dispositivos relacionados se conecten y comuniquen entre sí.

particulares efectos para el uso de los secuenciadores y samplers, situación que examinaremos a continuación. Por ahora vale decir que su relevancia aumentó considerablemente gracias al protocolo.

Anexo II: “El secuenciador”



Torso T-1, secuenciador polifónico de 16 pistas

Anexo III: “El sampler”



Sampler Akai S950 de 12 Bits.

5.3 Herramientas para la creatividad:

Volviendo al punto, vale decir que tal como sucedió con los bancos de sonido, el secuenciador y el sampler también ofrecieron una mayor libertad creativa (o una mayor gama de opciones). Sobre todo si los comparamos con las tornamesas y los mixers con que se produjo rap en un comienzo. Esto por las limitaciones que ya hemos mencionado. Sin embargo, cabe comentar que dicha situación cambiará con la aparición del chopping¹⁷, cuestión que veremos en un futuro. A continuación veremos al secuenciador.

Uno de sus beneficios fue el hecho de que los productores de rap pudieran elegir deliberadamente los patrones de ritmo y/o melodías que querían tocar. Además, cabe comentar que con la implementación del protocolo MIDI se ampliaron considerablemente sus ventajas. Esto pues dichos patrones comenzaron a registrar una serie de eventos MIDI; es decir, una serie de eventos comunicables a un sinfín de máquinas y dispositivos. Entonces, los productores de rap comenzaron a crear sus propias secuencias con las baterías, con los vientos o con cualquier otro banco de sonido que tuviese el modelo (que luego se estandarizan con los 127 instrumentos del protocolo MIDI), además de poder conectarlo con otro dispositivo para que lea o recree los mismos (u otros) eventos MIDI. Entonces, podríamos decir que la relevancia del secuenciador fue que permitió crear y recrear patrones que eran codificables y comunicables con un sinfín de equipos.

Por otro lado, un poco más tarde llegó el sampler, el cual amplió las opciones de producción al poder registrar cualquier fuente externa que fuera procesable por el equipo. Se podría grabar un VHS, un cassette, un instrumento real o cualquier otra fuente (proveniente de una interfaz, por ejemplo) que se adaptara a las entradas del sintetizador o del controlador MIDI¹⁸. Además, tras registrar una fuente de audio uno podría alterar ciertos parámetros de edición (pitch, attack, release, sustain, etc). Esto permitió manipular las fuentes de audio de una forma más sencilla, lo cual derivó en una gama de sonidos más originales y/o personificados. Luego de ello el audio procesado era programable en el secuenciador del mismo equipo, dando como resultado algo nuevo, o al menos diferente para el rap de ese entonces.

¹⁷ Chopping: Consiste en la fragmentación de un registro de audio de modo que sea posible reproducir y editar los fragmentos a voluntad.

¹⁸ Controlador MIDI: Equipo que genera y transmite información sonora y/o instrumental hacia otros equipos compatibles con MIDI. Utilizado generalmente para reproducir los sonidos y controlar distintos parámetros de edición.

De todas formas, lo importante es que a partir de este punto algunos productores de rap pudieron comenzar a profesionalizar sus instrumentales. Esto gracias al hecho de que hubiera un mayor abanico de instrumentos, lo que permitió trabajarlos por separado y, también, gracias a que se pudieran programar libremente. Asimismo, cabe notar la introducción del sampler, un dispositivo que no sólo amplió el mundo de la producción sino que también dió paso a gran parte de los sample based beats¹⁹, una forma de producir altamente popular hasta nuestros días. Por último, nos parece relevante señalar que la comunidad musical asumió el protocolo MIDI, convirtiéndolo en una base para la industria y para la producción no sólo de rap sino que de cualquier otro género. En este sentido, se podría decir que hizo más viable la producción al comunicar múltiples equipos entre sí -aunque no sólo.

Haciendo un paréntesis, vale la pena comentar que hasta ahora hemos observado estos dispositivos con el fin de entenderlos con una relativa profundidad. Esto ya que se volvieron fundamentales en los métodos de producción de rap. También nos parece importante su inclusión de modo que entendamos el lenguaje técnico y los contextos que serán revisados tanto en las entrevistas como en las observaciones participantes. De esta forma también nos ahorramos mencionar estas cuestiones en momentos en los que el análisis sociológico será más relevante.

De todas formas, cabe destacar que el estudio de estas herramientas nos parece relevante pues también podemos observar similitudes con la producción de música tecno, electrónica, dancehall, reggaetón, etc. Se trata de una cuestión más amplia. En ese sentido, lo interesante es que después de los 90 -y aunque de forma paulatina- los equipos comenzaron a fabricarse con estos dispositivos y/o facultades, convirtiéndose en algo bastante habitual. Por lo general cualquier método de producción (incluso con tan sólo un computador) utiliza al menos un secuenciador virtual. Asimismo, un sinnúmero de equipos se valen de un sampler y/o una interfaz para registrar fuentes externas. De hecho, para ciertos casos que veremos en un futuro (como ocurre con la SP 404sx en el caso de la música lo-fi), la calidad (superior o inferior) y el tipo de registro son fundamentales para obtener la sonoridad que caracteriza al subgénero. Entonces, preferimos revisar estos aspectos con más detalle, dándoles un breve contexto histórico. Esto con el fin de tener una base más sólida para entender ciertas cosas a las que nos referiremos a lo largo de la investigación. A continuación intentaremos avanzar este tema observando algunos equipos que se desarrollaron según esta forma de hacer música.

¹⁹ Sample based beats: Instrumentales hechas a partir de un “sample”, es decir, a partir de una muestra de sonido cualquiera.

5.4 Los equipos:

En primer lugar, cabe comentar que se comenzaron a desarrollar productos dedicados a estos nuevos estilos de producción (sobre todo de rap, techno, electrónica y pop, cf. documental) pues se conformaron como un grupo cada vez más grande. Si bien existían bandas de todo tipo que los utilizaban, ciertos géneros se destacaron por emplearlos como el instrumento principal de sus producciones, motivo por el cual los diseños comenzaron a apuntar a las necesidades de este nuevo y creciente grupo. Ejemplo de ello fue la E-mu sp-1200 de E-mu systems en 1987, una de las primeras drum machines, con secuenciador, sampler, capacidad de edición y varias otras funciones (cf. Anexo IV). Un año más tarde sale al mercado la MPC60, diseñada por Roger Lynn en AKAI, que contaba con las mismas funciones.

El desarrollo de las drum machines (máquinas de tambores, literalmente) es un reflejo del cómo se estaba produciendo rap -tal como sucedió con otros géneros- en la época. El diseño se presentó como una respuesta ante la necesidad de programar una batería (la idea de una drum machine) y, asimismo, complementar ese ritmo con el registro de una fuente externa gracias al sampler. Luego, todo ello era programable en el secuenciador y listo. Era (y es) básicamente un todo en uno. Por otro lado, con estos casos podemos observar la importancia del protocolo MIDI, que aún sirve como 'base' dentro de la industria musical. De hecho, MPC viene de la sigla MIDI Production Center, es decir, un centro de producción MIDI. La idea de ello es que las máquinas también pudieran funcionar como el centro -o el cerebro- de un estudio. Esto pues los sintetizadores y controladores también funcionaban (y funcionan) con el protocolo MIDI. Además, ambos equipos poseen un sistema operativo que permite gestionar tanto entradas y salidas de audio como entradas y salidas de señales MIDI. Entonces todo era programable dentro de la misma máquina.

Por otra parte, también debemos considerar que era posible registrar cualquier instrumento y/o fuente externa gracias al sampler. Siguiendo esta idea, los modelos también contaban con 8 salidas de audio asignables, lo cual fue tremendamente útil para exportar el trabajo y posteriormente editarlo, mezclarlo y finalmente masterizarlo. En otras palabras, podemos decir que ambas máquinas son un centro operativo capaz de comunicar a múltiples equipos entre sí. Además, ambas son capaces de funcionar por sí mismas; digamos, de ser suficientes como para producir una instrumental por sí solas. En este sentido, podemos considerar a estas dos máquinas como un gran avance para muchos productores y productoras no sólo de rap sino que también de otros géneros. En breve, cabe destacar que facilitaron en gran medida el trabajo y que permitieron un sinnúmero de posibilidades nuevas. Además, definieron las funciones básicas con que funcionan los equipos hasta hoy en día.

Anexo IV: “SP1200”



E-mu SP-1200, publicada en 1987 por E-mu systems.

En este sentido, nos convendría volver a la idea del “chopping” que mencionamos en un momento. Una facultad que, por cierto, hizo de las MPC’s un éxito. Esta función nos permite registrar una muestra de sonido y luego dividirla en distintos chops (o fragmentos) que pueden ser programables en el secuenciador. Entonces, sería posible elegir unos compases del saxofón de un vinilo y luego ‘choppearlas’, secuenciar una melodía con ellas, y finalmente acompañarlas con otras secuencias de batería y bajo. He ahí un sample based beat, por simple que sea. En cierta medida es similar al cómo se hacía en un principio. Sin embargo, el nivel de control y de edición es considerablemente superior gracias a las nuevas funciones que aportaron estas máquinas. Por un lado estaba el chopping, pero también estaba el hecho de poder editar con mayor libertad las secuencias, el hecho de utilizar estas máquinas como el cerebro de los sintetizadores, la idea de poder registrar y resamplear el audio, la facultad de agregarles efectos (filtros, ecualizadores, etc) dentro del mismo equipo, y varias posibilidades más. Por estas razones podríamos decir que fue el inicio de un sinfín de productos distintos que se produjeron en pos de perfeccionar esta forma de producir música. Un inicio al menos considerando que definieron los primeros estándares de producción en máquinas exclusivamente dedicadas a esta forma de trabajar. De hecho, es el modelo que prima -con aún más prestaciones- actualmente.

No obstante, esto no es lo único por lo que importan. Cabe comentar que ciertos períodos se distinguieron por cómo fue posible producir rap. En el momento en que trabajar con vinilos, cassettes u otros era más difícil podemos notar un complejo de música más bien híbrida, sin embargo, con la aparición de ciertas máquinas el uso de estas fuentes comienza a volverse fundamental. Sobre todo después del 2000. Desde ese punto pudo observarse un aumento considerable de sample based beats, lo cual implica una constante consecución de fuentes de audio. Por esta razón podríamos decir que las herramientas de producción pueden definir -al menos en parte- los recursos movilizables junto con lo que pueda ser relevante en el proceso creativo. Muestra de ello son la expansión y masificación del diggin²⁰. En ese entonces los controladores podrían ser un complemento, no obstante, el peso gordo estaba en encontrar los discos que tuvieran los ‘mejores’ samples. Entonces, se distingue una práctica (el diggin) que (re)surge a partir de las posibilidades que ofrece una máquina.

Naturalmente, asumimos que existe una multiplicidad de causas que la originan. No obstante, consideramos que la existencia de una herramienta que pueda sacarle el máximo provecho es determinante. Por esa razón el diggin pudo plantearse como una práctica rentable en términos de producción: de ahí que los vinilos -y su búsqueda- puedan ser importantes. Por otro lado, podemos observar ciertas técnicas de producción que se generaron por lo mismo, es decir, por las herramientas con que se trabajaba. Por ejemplo, uno de los inconvenientes de estas máquinas era que tenían un tiempo de registro bastante escaso (entre 8 y 13 segundos). Por este motivo se inventó un “truco”: para aprovechar el tiempo de registro se grababa con el pitch más alto (lo que reproduce de forma más rápida y aguda, como en Alvin y las Ardillas), y así se registraba más información en la misma cantidad de tiempo. De esta forma era posible samplear un fragmento más largo. De todas formas, una vez que se registraba el sonido era posible bajar el pitch dentro de la máquina hasta dejarlo lo más ‘normal’ posible. Naturalmente, el sonido obtenido nunca era exactamente igual, motivo por el cual las pistas tenían ese toque un tanto personal; un detalle casi irreplicable. Por esta razón podríamos decir que las limitaciones de las máquinas originan un tipo de técnica(s) en particular. Estas surgen y se emplean para lidiar con las especificidades de una herramienta en particular. En resumen, presentamos estas situaciones para plantear que las máquinas pueden ser el estímulo tanto de una práctica como de una técnica; de ahí su importancia para entender las transformaciones en la producción de rap. Estas pueden ser consideradas como un lente por el cual observar el cómo se ha producido rap a lo largo de su historia. Por la misma razón indagamos brevemente sus funciones (secuenciador, sampler, etc) y su relativo impacto histórico. Estas reflexiones -entre otras,

²⁰ Diggin: Búsqueda de fuentes de sonido en tiendas, ferias y/o lugares de segunda mano.

obviamente- nos sirvieron como base a la hora de realizar las entrevistas y las observaciones participantes.

5.5 ¿Y después?

El resto (digamos, el resto de la historia sobre estas máquinas) no es más que un recorrido de mejoras que se enfocan en el secuenciador, en el sampler, en el panel de edición, etc. De todas formas, cada máquina tuvo una especie de representante y/o artista de renombre que dejó un legado al producir su música con ellas. Por ejemplo, está la MPC3000 (JDilla, Dr.Dre), la MPC2000XL (Pete Rock, MF Doom). Por otro lado, tanto en esos modelos como en los posteriores podemos observar un aumento de R.A.M, lo cual acelera el trabajo ya que todo se procesa más rápidamente además de permitir un trabajo con una mayor memoria flotante. Del mismo modo, podemos observar cómo los secuenciadores se vuelven cada vez más precisos. Esto nos permite elegir con mayor precisión el momento exacto en el que queramos que se produzca un evento y/o un sample. Asimismo, las herramientas de edición se amplían: ya no sólo se cuenta con parámetros básicos sino que ahora también se incorporan funciones cada vez más complejas: se puede alterar un LFO²¹, agregar mute groups²², realizar distintos tipos de envío²³, entre otras posibilidades. Por otra parte, los samplers y drum machines van mejorando sus interfaces de audio de modo que puedan procesar señales con una mayor “calidad”. Por esta razón existen máquinas con distintos bits y/o un espectro de registro diferente (esto es, que frecuencias alcanzan o no a registrar). Como resultado estas diferencias fueron generando una sonoridad en particular que se asocia a un tipo de subgénero en la historia. Por ejemplo, en el caso del boom bap²⁴ se aprecian las baterías potentes de la MPC2000 o la sonoridad de los samples de la MPC3000 (por sus filtros análogos). Asimismo, las interfaces de audio de la serie de Roland (SP) caracterizaron a la música lo-fi (término que proviene de la “baja calidad”) ya que tenían dispositivos que registraban con menos bits (8 y 16) y con un menor espectro de registro. De ahí que la música sonase más “mal” o de una forma distinta, lo cual definió tajantemente al estilo.

Siguiendo estas ideas, con el paso del tiempo y la progresiva incorporación de los computadores, las máquinas comienzan a ampliar sus formatos de lectura. De esta forma no era necesario re-procesar

²¹ LFO: Señal de audio normalmente por debajo de 20 Hz que crea un ritmo palpitante en vez de un tono audible.

²² Mute groups: Capacidad de seleccionar ciertos samples en particular de modo que se elija si se reproducen o no. Generalmente suele ser útil en vivo.

²³ Envío de señales: En ciertos equipos no todas las señales pueden compartir los mismos envíos. Por este motivo se crearon los envíos “auxiliares”, entre otros. Estos facilitan la transmisión de la información eléctrica dentro de un circuito.

²⁴ Boombap: Estilo clásico de los noventa.

señales y/o tener que convertir los archivos de modo que otro dispositivo y/o máquina pudiera reproducirlos. En este sentido, al considerar un trabajo posterior con el computador se produce un enfoque sobre cómo exportar las producciones. Por esta razón se buscan medios más eficientes y sencillos para traspasar la información desde el mundo análogo al digital. Este punto resulta particularmente interesante para nuestra investigación pues también coincide con el uso de Internet. Esto pues existió un gran momento de cambio que se debió a una progresiva transición del mundo completamente análogo -o casi- al casi completamente digital, como veremos a lo largo del estudio.

Finalmente, cabe comentar que los equipos que hemos mencionado no se destacaban por lo alcanzables que eran. Por el contrario, en la mayoría de los casos el costo de lanzamiento no bajaba de los 1500 dólares. Una situación similar ocurría con las tornamesas y otros equipos de reproducción que existían en los noventa. Por esta razón no era habitual que existieran muchos estudios caseros. De hecho, en general un productor trabajaba con varios grupos y solistas; si no era el caso entonces muchos grupos colaboraban juntos para formar pequeños estudios en conjunto. Tal como se aprecia en el documental “Home-Studios”, en muchos casos los equipos se conseguían por medios ilegales o mediante apagones. Por estas razones consideramos que aún no era tan popular la idea de un “home studio”. Por otro lado, cabe comentar que lo mismo ocurría con los micrófonos y con las interfaces de audio. En ese entonces aún no existía una gama de productos dedicados a un perfil más “modesto” de consumo. Los precios rondaban aproximadamente por las mismas cifras que, por cierto, casi nunca eran bajas. Entonces, tanto producir una pista como grabar voces era -al menos en cierta medida- una cuestión de difícil acceso.

Sin embargo, esta situación cambió debido a distintos factores. Entre ellos encontramos la multiplicidad de herramientas nuevas y asequibles que nos brindó el incipiente mundo digital. Esto ocurre a finales de los noventa y a principios de los dos mil, una era en que de a poco se fueron introduciendo los computadores en la producción musical. Si bien tampoco podríamos decir que estos fueran del todo accesibles, aún podríamos decir que ofrecieron bastantes beneficios en comparación. Si observamos el método de producción ‘clásico’ veremos que necesitamos varias herramientas, lo cual significa un montón de recursos. Primero era necesario una MPC o similar, luego un Mixer para exportar el trabajo, también una tornamesa o cualquier otro reproductor, lo que en muchos casos también requería un preamplificador²⁵ y/o una interfaz de audio, además de los monitores y los distintos sintetizadores y/o controladores MIDI que fueran necesarios. Todo esto sin considerar que

²⁵ Preamplificador: Dispositivo electrónico que se encarga de amplificar una señal eléctrica débil hasta convertirla en una señal lo suficientemente fuerte y limpia, de manera que pueda ser procesada por el resto del equipo.

para trabajar un producto final (con Mezcla y Master) habían dos opciones: o tener los módulos de procesamiento (ecualizadores, compresores, delays, etc) tremendamente costosos, o enviarlo a un estudio, lo cual resultaba igualmente caro.

Todo esto cambia con la introducción de los computadores en los estudios. Contrariamente al primer escenario un computador posee la mayoría de los aspectos mencionados en un DAW²⁶. Gracias a la creación de los VST's²⁷ tanto los sintetizadores MIDI como los módulos de procesamiento fueron homologados en su versión digital. Del mismo modo los programas contaban con secuenciadores y parámetros de edición junto con distintos sectores en los que era posible modificar los mismos aspectos y/o reproducir las mismas funciones que tenían las máquinas con que se producía rap. Siguiendo esta idea, con un computador prescindimos de la MPC, del controlador MIDI, del sintetizador e incluso de la tornamesa, motivo por el cual aunque fuese costoso seguía siendo una opción viable. De hecho, creemos que por esta razón se masificó su uso en las producciones de rap. Sin más que agregar, a continuación intentaremos ver cómo es que todo este contexto y/o tránsito fue representado por los productores de rap.

6. Análisis Técnico-Formativo del home-studio en la producción de rap:

6.1 Unas breves reflexiones:

Tal como señalamos en un momento, uno de los intereses de esta investigación radica en los home-studios. Elegimos este acercamiento pues nos parece un espacio en el que se han desarrollado importantes transformaciones que caracterizaron a la producción de rap. En nuestro caso, intentaremos observar dicho espacio a partir de la producción misma, cuestión que implica entender las herramientas con que se trabaja dentro de uno. Desde cómo se utilizan (cuáles son sus capacidades y sus limitaciones) hasta cuáles pueden obtenerse -o no- dependiendo de la época. Siguiendo esta

²⁶ DAW: Sistema electrónico dedicado a la grabación y edición de audio digital por medio de un software de edición de audio; y del hardware compuesto por un ordenador y una interfaz de audio digital, encargada de realizar la conversión analógica-digital y digital-analógico dentro de la estación.

²⁷ VST: Interfaz estándar para conectar sintetizadores de audio y plugins de efectos a software de edición de audio, secuenciación, y diversos sistemas de grabación. Permite reemplazar el hardware tradicional de grabación por un estudio virtual mediante el empleo de herramientas software. En otras palabras, un plugin VST simula un instrumento musical (piano, guitarra, violín, sintetizador, etc) y suplanta hasta cierto punto el empleo del instrumento físico homónimo sobre el que se inspira; VST también permite la creación de instrumentos y procesadores de efectos solo posibles mediante software, y por tanto inexistentes en el mundo real.

idea, observaremos estos aspectos pues tal como lo señala Becker: “Hay artistas que necesitan materiales especializados que nadie más usa, y otros que pueden utilizar materiales estándar de fácil acceso, y eso es algo que afecta el trabajo que llevan a cabo. Qué materiales están disponibles y en qué condiciones son cuestiones que dependen de la forma en que la sociedad organiza la actividad económica productiva.” (Becker, 2008, p. 92). Entonces, la construcción y las transformaciones de estos espacios nos parece un reflejo de las condiciones materiales que han habido en Chile. O al menos en lo que respecta a la producción musical. Digamos, de los materiales que han estado disponibles -o no- dentro del país en un determinado momento. Del mismo modo podemos observar cómo eso ha cambiado y, asimismo, cómo hemos representado ese tránsito.

Para efectos de nuestro estudio esto nos parece relevante pues también nos invita a pensar sobre aspectos de orden político y económico que afectan a las condiciones de producción no solamente de rap sino que de arte y más en general. Esto si consideramos a las industrias que están detrás de estas actividades; digamos, aquellas que proveen las herramientas e instrumentos musicales que son necesarios. En este sentido, cabe observar por qué existiría una dificultad y/o una facilidad a la hora de obtener estas herramientas y, asimismo, observar bajo qué forma sería posible obtenerlas. En pocas palabras, nos parece que la organización y la disposición de estos materiales ha sido un factor fundamental para entender cómo se han construido estos espacios de trabajo en el hip hop a lo largo del tiempo. Esta situación también se manifiesta en sus resultados: sus obras, producciones, etc, y también según la forma con qué se ha observado y representado a la producción musical. Sobre todo en el rap, ya que al igual que otros géneros suele trabajar con elementos que se crean con fines específicos. En este sentido, coincidimos en que “los artistas consiguen materiales y equipo a través de todos los mecanismos que tiene una sociedad para la distribución de productos.” (Becker, 2008, p. 97). Entonces, podríamos decir que una parte de la producción musical depende de dichos mecanismos. Por este motivo veremos cuáles han sido sus impactos en términos representacionales.

Siguiendo esa línea, el análisis de los home-studio nos permite aproximarnos a dichos mecanismos. Esto pues no sólo se entiende un lugar y/o un método de trabajo (los que existan a partir de determinadas herramientas) sino que también se vislumbran los mecanismos que hacen posible la conformación de estos espacios. Por esta razón nos parece que el estudio puede abordarse no sólo en función de su dimensión socio musical. En otras palabras, nos parece que también existe una relación entre aspectos de orden macro (los sistemas globales de distribución y los órdenes sociopolíticos que los sustentan) y otros aspectos de orden más bien micro (la apropiación cultural de las herramientas en términos de su conocimiento y uso). Naturalmente dicha relación no ha sido la misma estos últimos treinta años. Más bien, podríamos decir que la representación de estos procesos de transformación

dan cuenta de cómo se han experimentado una serie de cambios que no sólo han vivido al nivel de la producción musical. A continuación analizaremos estas ideas a partir de las entrevistas que realizamos, sin embargo, es necesario destacar que el primer período que estudiaremos no es precisamente el momento en que los entrevistados hayan comenzado a producir con un mayor entusiasmo, compromiso y/o profesionalismo. Más bien se trata del contexto en el que se fueron introduciendo al rap; digamos, de cómo percibieron la producción de rap en ese entonces cuando aún eran ‘principiantes’. De todas formas, veremos el contexto de producción de rap en los noventa - época en que se podría decir que comenzó la escena de rap chileno-, momento en que los entrevistados se iniciaron dentro del movimiento.

6.2 Los noventa:

En primer lugar, cabe comentar que en un principio la adquisición de estas herramientas fue un asunto complejo. Tal como pudimos observar en las entrevistas, en la década de los noventa los artistas no contaban con tiendas ni con medios para conseguir estas herramientas. No era evidente conformar un home-studio. Esto caracterizó a las producciones de rap de la época y también asentó las bases para los periodos posteriores. Por un lado, podemos observar tanto los obstáculos como la genuinidad que enmarcaron al productor de rap de esa época -esto en función de las herramientas con que era posible trabajar- y, asimismo, los métodos de trabajo que surgieron a partir del conocimiento disponible. Esto pues tampoco existían muchas oportunidades y/o medios para instruirse en producción musical. De todas formas, nos parece que ambas ideas se aúnan en cómo se representaba el quehacer dentro de la producción de rap de la época. Podríamos decir que estos aspectos definieron -al menos en parte- las características que adquirió su trabajo al realizarse de esta manera. También se distinguió una imagen y un sonido en particular. Por estas razones veremos estos dos aspectos: primero, la dimensión técnica (en términos de accesibilidad y uso) y, segundo, la dimensión formativa (en términos de conocimiento y aprendizaje) que caracterizó a la producción en los noventa..

6.3 Lo Técnico en los noventa:

En relación con lo técnico podríamos comentar la casi inexistencia de medios disponibles que había en ese entonces. En nuestra conversación con Romero hablamos sobre cómo era posible conseguir una máquina y/o otra herramienta (un secuenciador, un sampler, una mpc, etc), a lo cual nos responde que “Tení que estar en un super estudio cordillera en donde estaba la wea, o no habían no más po weón. Porque aquí no hay una tienda en donde uno pudiera comprarla; ni al contado, ni en cuotas, de ninguna forma po... No existía el acceso a eso po weón.” ... “pa que entendai la proporción”

(Romero, 2022). De la misma forma, Víctor y Guillermo nos confirman la dificultad que había en esos tiempos. Ambos nos señalaron que aparte de la movida callejera en realidad sólo existían contados espacios en los que era posible conseguir contenido hip hop o herramientas hip hop (Como en el Eurocentro y en el Paseo de las Palmas, cf. Entrevistas con Víctor (Victor, 2022) y Guillermo (Guillermo, 2022)). Sin embargo, tampoco habían muchas herramientas disponibles. Por ejemplo, en un momento Víctor nos habla sobre una tienda y nos comenta que “En la saga [una de las pocas tiendas que existían] vendían revistas, latas, poleras, caps, tintas, música y era” (Victor, 2022). A partir de ejemplos podemos ver que en realidad había una escasez de herramientas de trabajo para los productores de rap. Una cuasi ‘inexistencia de mecanismos’. Con suerte había (“y era”) un poco de merchandising.

Dicha situación también se condice con otras aristas de la cultura tales como el graffiti y el break. En los estudios de Espinoza podemos encontrar los mismos pensamientos en torno a esto. Por ejemplo, se nos señala que estas ideas (expresiones culturales del hip hop) también afloran con la aparición de ciertas condiciones materiales. Por ejemplo, se nos indica que para efectos del graffiti la aparición más “notoria es la apertura de mercados de materiales específicos relacionados con el Arte del Graffiti, conocidos como Graff Stores o GraffShops” (Espinoza, 2015, p. 10). En el caso de la producción de rap ocurrió lo mismo sólo que con tiendas que vendieran herramientas de producción. En otras palabras, con esto nos referimos a que en un momento no existían las condiciones materiales que los entrevistados hubieran preferido. Además, tal como comentábamos en los antecedentes, las máquinas y herramientas que estaban disponibles en ese entonces eran en muchos casos una innovación, sino un producto comercialmente diseñado. Por ende, los costos eran en extremo altos o al menos se alejaban de lo que alguien podría haber obtenido con un sueldo promedio (esto considerando que los precios no bajaban de los 1500 dólares). Entonces, en los mismos países en que se producían ya eran un tanto inalcanzables, razón por la cual era un tanto impensable traerlos a Chile. Porque además faltaba responderse ¿Cómo? Tal como nos lo señala Romero se tenía que conocer a alguien o tener algún pariente afuera para traer algún equipo con “facilidad”; de otra forma se tendría que pensar en algún medio (si es que había uno) teniendo que, además, considerar los costos de envío y los impuestos de aduana (Romero, 2022). En otras palabras, eran escasas las personas que tenían la oportunidad.

Todas estas experiencias y emociones se manifiestan en las formas con que los raperos representaban a la producción de rap. Podemos destacar en un primer lugar la dificultad técnica que implicaba iniciarse dentro de este mundo. Los obstáculos que había que sortear para conformar un home-studio. Dificultad que se origina a partir de las condiciones materiales que existían en los noventa: una

escasez de medios y herramientas de producción musical. Siguiendo esta idea, de forma más amplia coincidimos con Quitzow cuando comenta que el hip hop tiene una relación paradójica pues “también abraza y encarna los valores de la cultura capitalista del consumo” en la medida en que “depende de cierto equipamiento tecnológico proporcionado por el mercado capitalista” (Quitzow, 2005, p. 4). Dada la naturaleza de su contenido y origen, esta paradoja resulta sociológicamente interesante de estudiar.

Sobre todo pues también es posible argumentar que las herramientas o, en palabras del autor, los “sistemas de sonido de alta tecnología” no son exclusivos o “esenciales” para producir rap. (Quitzow, 2005). Si bien es verdad que estos contribuyen notoriamente al trabajo, estos siguen siendo prescindibles. Durante las entrevistas pudimos notar una falta de mecanismos y/o medios para obtener esa tecnología. Sin embargo, también pudimos observar que de todas formas se produjo un montón de rap underground que se presentaba en distintas comunas (en nuestro caso, Guillermo, Victor y Romero nos dijeron que vivieron el rap principalmente en La Florida, Recoleta y Maipú). Los tres nos comentaron que durante esa época se acuñó una parte del sonido del rap chileno. A pesar de las dificultades que habían para conseguir equipos se construyó igualmente un sonido y un movimiento. Según nos relataron, entre los grupos que se conocían intercambiaban material y utilizaban las herramientas de quien las tuviera. En muchos casos se ocupaban las tornamesas, grabando con un mixer, y si no estaban las caseteras, cortando y re-cortando las cintas. Para las tocatas, tal como nos comenta Victor, se acudía al “Municipio po perro. Si ahí los municipios invertían en eso. Pero era dos o tres veces al año: un par de festivales y era. Allá en Quilicura es la misma wea po. (Victor, 2022). Además, resulta interesante observar lo que nos comenta Romero. Básicamente es la idea de que “todos sonábamos mal” (Romero, 2022. En sus palabras existía una suerte de estándar que aceptaba producciones de baja calidad: “Para la época estaba bien” (Romero, 2022). En ese sentido, también con otros entrevistados (Moisés, Guillermo y Gabriel) pudimos compartir y apreciar la baja calidad obtenida con el “micrófono de todos los raperos po weón” (Guillermo, 2022) en las voces, sin que eso fuera un problema. Con ese “micrófono” se refieren a los primeros que se salieron de forma masiva, los cuales se destacaban por tener un registro de frecuencias limitado.

De todas formas, las pistas y las voces de baja calidad caracterizaron un sonido propio de esa época. Como una suerte de identidad sonora. En nuestras conversaciones pudimos observar un consenso respecto a este punto; es decir, que en un principio las producciones de rap no se destacaban por su calidad en sonido. Por ello podríamos decir que existe una representación identitaria de quienes produjeron rap en sus inicios durante los noventa -e incluso después- a partir de las herramientas con que pudieron producir música. En retrospectiva, los tres reconocieron que nadie se fijaba tanto en

profesionalizar el sonido sino que más bien en poder producir música simplemente. Algunos como Guillermo pudieron contar con un amigo que tenía un estudio casero, sin embargo, esta no era una situación habitual. Aún así, estos aspectos no impidieron el desarrollo de la producción de rap de la época. Se podría decir que eran cuestiones que estaban en segundo plano. La producción era el soporte para un discurso más importante, sobre todo en un período de “transición”. En este sentido, coincidimos con que “El rock, el punk y el rap contribuyeron al discurso crítico de la música chilena en transición con sonidos más agresivos y a menudo con orígenes populares expresados en una auténtica conciencia de clase. Es difícil encontrar ejemplos más explícitos y cuantiosos de una marginalidad incómoda a la oficialidad de la época que las grabaciones de grupos como Panteras Negras y sus rimas raperas de barriada” (Ponce, 2019, p. 26). Considerando que, al menos en nuestra opinión, dicho pensamiento no sólo se aplica para grupos de envergadura como los Panteras Negras sino que también para varios grupos de la escena underground tales como los que escuchaban los entrevistados. De hecho, convendría decir que fue una parte constitutiva del rap chileno que, además, se condice con su contexto de producción. Algo que permitió la búsqueda de un espacio y una identidad al ‘discurso y al sonido del rap’ de los noventa. De todas formas, la representación de esta vivencia no sólo se resume en la baja calidad sonora de sus producciones o en la naturaleza crítica de su contenido, sino que también por el proceso de aprendizaje que implicó para muchos el iniciarse en la música.

6.4 Lo Formativo en los noventa:

En este sentido, cabe remarcar un punto que es importante dentro del estudio. Hasta ahora hemos hablado sobre las herramientas, su accesibilidad y sobre cómo han impactado en la producción musical. Sin embargo, también se debe considerar que existe un ‘saber hacer’; una forma de ocupar esas herramientas, cuestión que implica un conocimiento específico sobre su uso. Entonces, también cabe preguntarse sobre cómo es posible formarse o introducirse dentro del rubro. Por una parte podemos constatar que, tal como sucedió con las herramientas, en un comienzo no existían muchos medios para instruirse al respecto. De hecho, podríamos plantear que hasta la llegada de Internet no existían los suficientes medios como para decir que el aprendizaje autodidacta fuera más sencillo y/o alcanzable. Esto en función de lo que nos señalaron los entrevistados: todos indicaron la relevancia y/o el impacto que ha tenido el Internet para efectos del aprendizaje autodidacta. Asimismo, a partir de sus estudios sobre métodos de aprendizaje en los home-studios, Cárdenas sugiere que “gracias a Internet podemos observar que el crecimiento de la educación autodidacta, más cercana al grupo no formal que al grupo formal del sistema educativo, ha sido impresionante.”. (Cárdenas, 2015, p. 8).

Contrariamente a esto la producción de rap en un comienzo se destacó no sólo por no tener un fácil acceso al conocimiento, sino que también por la existencia de una competencia entre productores. Los tres entrevistados afirmaron que las técnicas o trucos que uno pudiera saber eran una especie de secreto, ya que eso los distinguía del resto. Tal como nos comenta Guillermo sobre este tema “No po, esas eran tus joyas” (Guillermo, 2022). Romero también nos cuenta que “Era todo lo contrario. Tú descubrías cosas y ese era tu secreto. Eso era lo que te daba el valor a ti porque erai “el weon que vo sabiai hacer la wea diferente”. Teniai tu style de la wea.” (Romero, 2022). En ese sentido, no estaba la disposición de que todos compartieran lo que supieran, sino que se ocultaba la información. Todos nos señalaron que la situación era así ya que adquirir esos conocimientos implicaba un trabajo que finalmente los distinguía de los demás, motivo por el cual era importante que nadie más lo supiera. De este modo era algo algo único, irreplicable; digamos, algo que sólo ellos pudieran hacer. Podríamos decir que al no haber una variedad de herramientas y de recursos los trabajos tenían múltiples similitudes. Del mismo modo, al no haber tantos conocimientos la usanza de los aparatos no siempre variaba demasiado. Por estos motivos cualquier innovación en las técnicas y/o la adquisición de equipos era tremendamente valorada. Romero nos lo resume bien cuando nos comenta cómo habrían podido mejorar sus instrumentales: “Bueno es que si en ese tiempo hubiese tenido acceso al conocimiento...” (Romero, 2022), situación que todos los entrevistados nos afirmaron compartir: “Es que como somos de la misma generación tuvimos vivencias similares” (Victor, 2022). Se podría decir que esta época ha sido representada como un momento de limitaciones, lo cual a su vez impulsó una búsqueda constante para reinventar el uso y ampliar el conocimiento de las herramientas disponibles.

Por otro lado, al no haber muchos medios para aprender, gran parte del aprendizaje se basó sobre todo -al menos en palabras de los entrevistados- en el ensayo y error. También habían personas como Guillermo, las cuáles en ese momento -por esta misma razón- evitaban ser los beatmakers de sus grupos, aunque no siempre con éxito (Guillermo, 2022). Victor resume bien esta idea cuando señala que “Era mucho más lento el aprendizaje porque hay mucho error. Y los workflows no es que uno los aprende sino que los inventas. Es más brígido porque probablemente lo que hiciste durante mucho tiempo estuvo super mal po.” (Victor, 2022) . Por estas razones podríamos decir que el ‘saber usar’ -o no- los equipos también forma parte del cómo ha sido representada la producción de rap. Hasta la llegada de Internet los entrevistados nos afirmaron que tan sólo en ciertos nichos y/o lugares específicos había gente con expertiz en la materia. Adicionalmente, cabe considerar el hecho de que los trucos o técnicas se ocultaran. En consecuencia, podríamos decir que en ese entonces la producción de rap se representaba en gran medida a partir del esfuerzo que implicaba instruirse en la

materia, digamos, de forma autodidacta y en base al ensayo y error. Dicha situación implicó no sólo que todo fuera más lento sino que también hubieran problemas, compras defectuosas, destrucciones de equipos, etc. Romero nos cuenta sobre sus primeras malas experiencias con tornamesas y otros equipos. Victor también señala cómo en ciertos momentos rompió algunas tarjetas de sonidos, entre otras experiencias del estilo. (Victor, 2022).

Este tipo de aprendizajes los podemos encontrar también en los estudios de Cárdenas, quién también estudió los procesos de producción en home-studios. En su trabajo podemos apreciar la noción de “estudiantes autodidactas”, algo que básicamente fueron no sólo los entrevistados sino que también un sinnúmero de productores. (Cárdenas, 2015). En este sentido, podemos apreciar al home-studio como un espacio de formación, independiente de cuál sea el método. Naturalmente existen unos más eficientes que otros, no obstante, lo que nos interesa es destacar la búsqueda que existió por instruirse cada vez más en el rubro. Los empeños se concentran y se manifiestan sobre todo en la comparación. Tanto Guillermo como Romero y Victor nos afirmaron que la calidad del trabajo se medía -al menos en parte- en función de lo que uno pudiese escuchar en el vivo: “Sipo uno se comparaba harto en las tocatas, ahí cachabai si estabai sonando bien” (Guillermo, 2022). De todas formas, lo interesante es que este hecho no sólo caracterizó a los métodos de producción de rap sino que también da cuenta de un grupo de personas que, tal como mencionamos en los antecedentes, trabajan bajo la lógica del “Do it Yourself” que es, básicamente, la idea de que una persona haga todo el trabajo sola, cuestión que incluye el aprender (Muñoz, 2019, p. 9). Esto no sólo tiene efectos para la representación del rap sino que también vislumbra una condición que comparte un número creciente de productores, desde ese entonces hasta nuestros días. La diferencia podría encontrarse en los medios disponibles. Tal como nos lo señala Romero en ese entonces “No habían herramientas, ni educación po, ni formación po. (...) Yo no sabía. Nadie me explicó. Nunca tuve un amigo dj que me dijera que eso era importante, o no.” (Romero, 2022).

6.5 La representación noventera:

En resumen, hasta ahora hemos podido ver una serie de características que definieron a la producción de rap en sus comienzos en Chile. Por un lado, vimos las herramientas con que era posible producirlo, sobre todo según cuán accesibles fueran. En ese sentido, pudimos observar que la producción de ese entonces no se caracterizó por haber utilizado a las mpc’s ‘clásicas’ del hip hop. Esto pues como observamos, eran demasiado costosas y además no era tan sencillo importarlas a Chile. Tal como nos comentaba Romero, para entender la proporción de su uso era cosa de ver que Jorge Gonzáles trabajaba con una mpc2000XL (Romero, 2022). Por el contrario, en un comienzo se emplearon

métodos más rudimentarios para producir pistas. Además, tal cómo nos lo comentaban Victor y Romero, también existía una brecha de lenguaje. Si por acaso alguien hubiese tenido una máquina con manual, lo más probable es que muy pocos hubieran sabido leer inglés, sobre todo tratándose de un lenguaje técnico que además estaba escrito con abreviaciones: “Que mierda voy a saber yo que es trc weón” (Romero, 2022). Esto también tuvo un símil con los conocimientos que eran (y son) necesarios para utilizar adecuadamente esos equipos. No existían muchos medios para acceder a esa información. Adicionalmente, a diferencia de nuestros días las técnicas no se hacían públicas (como ocurre en Internet y otros espacios) sino que se ocultaban, pues eran un sello personal, algo que era mejor no mostrar. Se podría decir que el método de aprendizaje principal fue el del “ensayo y error” (Victor, 2022). Todo esto desembocó en una representación particular de la producción de rap que se manifestó tanto en sus métodos de aprendizaje como en su sonido característico. Estas particularidades nos dan cuenta de una imagen en particular que también se vincula con las condiciones materiales -resultantes de un orden político y económico- que existían en ese entonces. Sin embargo, dichos contextos fueron transformándose al punto en que se ha redefinido a la producción en más de un sentido.

6.6 Un acercamiento general sobre las transformaciones tras el período noventero:

Para explicar estas transformaciones debemos prestar atención a una serie de factores que definieron cómo se representó esa década. A partir de las entrevistas pudimos constatar que existieron -al menos- tres aspectos importantes. Primero, que un principio en los noventa -al menos en términos sociopolíticos- se podría decir que existía no sólo una incertidumbre sino que también un temor debido a la dictadura militar. Por otro lado, también pudimos observar que en ese entonces no existía un mercado tan diferenciado y avanzado como el de hoy en día. Ambos aspectos se observan en lo que nos relata Romero: “Antes era mucho más limitado, vivíamos en un periodo post, digamos como de recesión global po weón. Veníamos de un gobierno militar de weón, 15 años loco. En los noventa recién estabai cachando la wea; había un puro grupo de música, a los otros weones les cortaban las manos, los mataban. No era tan fácil hacer música po weón.” (Romero, 2022). En este testimonio podemos encontrar dos aspectos que pueden ser tremendamente útiles para explicar el cambio en la representación que se tuvo y que se tiene de la producción de rap. Por un lado estaba el factor sociopolítico, digamos, la incertidumbre y/o el temor de hacer música politizada (por los riesgos y/o por aprehensión). Si no ,también estaba la incertidumbre de hacer música en sí mismo como profesión, sobre todo si lo observamos a partir de un género tan tecnificado e inestable como lo ha sido el rap. Por el otro está esa “recesión” político-económica que nos comenta el entrevistado, lo

cual creemos que se relaciona con la apertura y posterior expansión de los diversos mercados en Chile. En pocas palabras, con la ampliación del neoliberalismo.

Naturalmente, esto no sólo ocurre para efectos de la producción musical, sin embargo, en nuestro caso este hecho permitió -por contradictorio que parezca- que múltiples productores chilenos pudieran acceder a las herramientas de producción musical, cuestión que abordaremos en un futuro. Avanzando con este punto, lo interesante es que podemos observar una transformación en función de cómo se han representado las oportunidades y/o la dificultad que implica conseguir herramientas de producción musical. Siguiendo esta idea, también podríamos decir que hubo una transformación según cómo se ha representado el hacer música rap. En relación con esto se observa que los noventa “están marcados con fuego por nuestra historia política, por la dictadura y la democracia neoliberal. Un pasado sombrío, esquivas en nuestro presente. (Ponce, 2019, p. 54). Dicho carácter irá mutando por diversos factores -entre ellos la aparición del Internet-, cuestión que abordaremos en el próximo apartado. Finalmente, cabe comentar que el último y tercer aspecto es sobre las transformaciones que hubo entre los métodos de aprendizaje que existían en ese entonces versus los que se fueron conformando después. En ese sentido, también abordaremos esto a partir de la aparición de Internet, pues tal como nos lo señalan los entrevistados este marcó un antes y un después: “Es que antes era así po, difícil. Como no había internet era ... Teniai que aprender de los más viejos e ir cachando las vainas de donde estaban las movidas.” (Victor, 2022).

6.7 El rap de los 2000: computadores e Internet:

Desde el final de los noventa, y sobre todo a partir del 2000, se podría decir que hubo un aumento considerable de herramientas que fueron útiles para un sinnúmero de productores que pudieron integrarse a este universo. Esto se condice con lo observado en los estudios de Cárdenas y Muñoz, autores a los que nos hemos referido en distintas ocasiones. De forma general, ambos apuntan al crecimiento de las tecnologías de producción musical, sólo que desde distintos alcances (uno en función de los métodos de aprendizaje en Chile y el segundo según los efectos que esto ha tenido para la producción de rap argentino). Nosotros a partir de las entrevistas pudimos ver que, tal como mencionamos, en un comienzo la producción de rap se representó -en una medida considerable- a partir de la dificultad que suponía tener y saber usar un home-studio. Sin embargo, dicha apreciación fue transformándose sobre todo gracias a la lenta pero progresiva masificación y/o “democratización de las tecnologías digitales” (Muñoz, 2018). Adicionalmente, también cabe considerar la igualmente lenta pero

progresiva masificación del uso y acceso al Internet. Tal como nos lo indica Romero, anteriormente muy pocas personas tenían acceso a Internet; de hecho, él “era el único en el curso que tenía internet.” (Romero 2022). Por otro lado, un aspecto interesante es el rol que ha tenido el computador desde que se empleó como una herramienta de producción musical. Independientemente de la época en que se hayan iniciado en el mundo de la música, todos los entrevistados nos señalaron la importancia que ha tenido para ellos el computador. Asimismo, todos nos indicaron que el Internet ha tenido un rol fundamental para difundir su trabajo, conocer el de otras personas y también para instruirse. Tal como lo señala Cárdenas: “Actualmente la masividad que ha alcanzado la creación de home studio o estudios de composición y grabación musical caseros, ha generado un espacio formativo en cada uno de los hogares de jóvenes en nuestro país, así como también ha aumentado la cantidad de músicos autodidactas nativos e inmigrantes digitales (Prensky M. (2001) en Cárdenas, 2015, p. 10).

Se trata de un fenómeno que siempre existió (pues sobran ejemplos estudios caseros), sin embargo, existe una transición entre la posible composición de un home-studio en Chile en los noventa - digamos, cuando las máquinas costaban más de mil dólares, no estaban en el país y tampoco había un uso masificado del computador y del Internet- versus lo que empezó a ser posible a partir de los 2000. Las condiciones materiales posteriormente cambiaron, lo cual tuvo efectos para la producción misma, su contenido y sobre cómo el aprender a usar sus herramientas.

6.8 Equipos del rap de los 2000:

Siguiendo esta idea, cabe comentar lo que nos indican Romero y Víctor sobre la relativa accesibilidad que se dió en comparación con sus inicios. Ambos nos mencionaron la importancia que han tenido plataformas de distribución como Mercadolibre, Ebay, Amazon, etc, además de las opciones de pago que brindan no sólo estas plataformas sino que también los bancos. En ese sentido, nos gustaría destacar la idea de “las doce cuotas precio contado” que nos señalan Víctor y Romero (Victor, Romero, 2022). Nos parece que esta frase puede entenderse como un slogan del consumo asequible e inmediato que empezó a partir de ese momento. En contraposición con las condiciones materiales en las que existía “el Chile de los noventa” podemos notar un cambio; podríamos decir que se franquean ciertas barreras económicas. Por ejemplo, y sin considerar lo difícil que era encontrar estas herramientas, cabe comentar que tanto Guillermo como Víctor y Romero nos indicaron que en su tiempo debían ahorrar durante meses para obtener algo. Algo que además podría estar defectuoso, tal como les ocurrió con sus primeras tornamesas: “veinte lucas de esa época po weón (...) y vino mala

la weá” (Romero, 2022). No es que hoy en día no siga existiendo dicha situación sino que, por el contrario, se mantiene al mismo tiempo en que se abren otras opciones: desde el crédito al arriendo de equipos. Por ejemplo, en nuestras entrevistas con quienes empezaron a producir rap a partir del 2000 (sobre todo con Alex y Moisés) nos indicaron que nunca tuvieron un problema similar al de Romero, Víctor y Guillermo en cuanto a la obtención de equipos. De hecho, en cada caso (sea ya el de chilenos residentes en el extranjero, el de extranjeros residentes en Chile o el de gente que haya estado en Chile a partir de esa época) se nos comenta que existía un acceso relativamente fácil. No obstante, en cada caso se aprecian diferencias.

Elegimos trabajar en función del relato de estas personas pues lo vemos como una forma por la cual comparar contextos y ver si eventualmente existe alguna particularidad tras un hecho y/o un fenómeno. De todas formas, en el caso de personas extranjeras que actualmente residen en Chile (Gabriel y Moisés) los equipos que ocupaban en ese entonces (los 2000) eran más o menos lo mismos, y los medios de obtención también. Se reconoce el uso de teclados MIDI (cf. Anexo V) junto con algunos equipos que pertenecen a las líneas de entrada (como interfaces de sonido, monitores y micrófonos, cf. Anexo VI), los cuáles también se identificaron en el caso de raperos residentes en Chile y en el extranjero. En el caso de Venezuela (país de donde provienen Gabriel y Moisés) existía una representación similar con la que hubo aquí antes de los 2000. Moisés nos cuenta sus primeras experiencias de esta forma: “Nunca me había enfocado en la compra de los equipos. Porque había un tabú de que eran super caros, y que si querías un estudio de grabación te ibas a gastar una cantidad millonaria de dinero. Y uno entonces pues, te soy sincero, ni los miraba, entraba como con temor a esas tiendas de música. Mirar las tornamesas, los mezcladores...” (Moises, 2022). Al igual que Víctor, Romero y Guillermo se reconoce lo complicada que era la obtención de equipos. Sin embargo, a partir de los 2000 todos reconocen haber ocupado una variedad de equipos en común (Anexos V y VI, nuevamente). Comienzan a surgir no sólo tiendas internacionales (nos hablan de Audio Música, Behringer, por nombrar algunos ejemplos) con productos de entrada sino que además comenzaron a emplearse los sistemas de distribución antes mencionados (Sin que importe tanto el nombre): “Lo bueno es que había acceso a marcas de introducción po. No había tanta gama pro pero existe la gama introductiva po.” (Romero, 2022). Tanto en Venezuela como en Chile a partir de esa época fue posible comenzar a importar productos. Suponemos que esto se debe a que de pronto se presentó como una posibilidad real tanto en términos de transporte como de costo. Víctor y Romero nos cuentan que durante ese entonces comenzaron a pedir máquinas a Estados-Unidos. Del mismo modo Moisés nos cuenta sus primeras compras durante ese entonces. No obstante, cabe comentar que si bien se presentó como una opción, esto no implicó que fuera fácil. De hecho, los equipos y los costos de envío seguían siendo altísimos en ese entonces (y en realidad hasta nuestros días). Tal como nos señala Moisés: “Si

vas a ebay, uno puede conseguir una maschine de primera y segunda generación desde los 50 dólares. Eso quiere decir que con el envío a Chile y toda la cosa puedes tener un maschine en 200 lucas. En mis tiempos, osea, mi primera maschine me salió 600 dolares, pero me tocó pagar impuestos de importación, bla, bla, bla... Como 1000 dólares, como 900 lucas por mi primer maschine...” (Moises, 2022). Entonces, podemos constatar que aunque fuera posible, de todas formas se tenía que ahorrar un dineral para poder traer estos equipos.

Anexo V: “Controlador MIDI”:



Controlador MIDI M-AUDIO de 61 teclas con controles de modulación y conexión USB.

Anexo VI: “Interfaz de Audio y Micrófonos”:



A)



B)

A: Interfaz Behringer y B: Micrófono Audio Technica. Ambos pertenecen a una gama baja-media de producción.

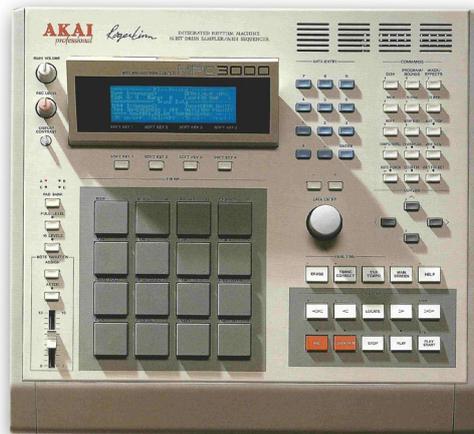
Siguiendo esta idea, Alex (chileno residente en España) nos comenta que en España también se utilizaban los equipos señalados en los anexos. Del mismo modo, este entrevistado (al igual que los otros, pero en mayor medida) nos recuerda la importancia que tuvo el computador. Tras preguntarle cómo trabaja nos responde que “con el computador no más, no tenía nada, nada, nada... el ratón y un poco más. Después al rato, digamos a los dos o tres años me dije “me voy a comprar un teclado con pads”. Y yo claro, me compré al principio esta, que es la akai mpk49. Claro, es un teclado que esta re bacano, y claro, me lo compré sobre todo porque tenía los pads, de acuerdo. Y después me di cuenta que estaba muy bien pero me faltaba algo.” (Alex, 2022). Entonces, podemos observar que a partir de esta época comienzan a cobrar importancia algunos de los equipos que en otro momento simplemente no existían o no eran accesibles. Esto no solamente ocurre con el crecimiento de empresas de distribución sino que también con el lanzamiento de líneas de gamas baja y media. En ese sentido, se podría decir que aún en ese entonces las máquinas clásicas del hip hop, digamos las de la golden era (Schloss, 2004) como la 2000XL (Anexo VII) o la 3000 (Anexo VIII), seguían siendo tanto por su costo por el envío un equipamiento de difícil acceso. Por el contrario, se comienzan a ampliar las herramientas pertenecientes al dominio digital, consolidándose como unas de las principales herramientas dentro de los home-studios de los 2000. Esto pues fueron de los primeros equipamientos accesibles con una relativa masividad. Adicionalmente, también debemos considerar la creación de PLUGINS y VST que son, básicamente, herramientas de edición de audio e instrumentos virtuales. Este hecho se reconoce en los estudios de Cárdenas (2015) y del mismo modo lo podemos encontrar en las diferentes entrevistas que realizamos. Tal como lo sugiere Alex a partir de ese entonces se podría decir que “hay un montón de plugins que son gratis y super buenos” para producir rap. (Alex, 2022). Todo esto facilita el acceso a ciertas herramientas de producción y sobre todo tiene un impacto en cómo se percibe.

Anexo VII: "MPC2000XL"



MPC 2000XL, presentada en 1997.

Anexo VIII: "MPC3000".



MPC 3000, presentada en 1993.

Considerando lo que hemos señalado, podemos notar que los productores de rap comenzaron a cambiar su percepción sobre este hecho. Si comparamos las posturas de quienes producían rap en los noventa con sus posturas a partir del 2000, veremos que existe una representación distinta en torno al mercado específico de su rubro, lo que en consecuencia afectó a la producción de rap. No hubo excepción cuando les preguntamos si es que opinaban que a partir de ese entonces se dieron más oportunidades para conseguir samplers, secuenciadores, teclados u otros. Por ende, podríamos decir que la percepción de este hecho (digamos, la consecución de herramientas) se ha transformado en función de cuestiones como la accesibilidad. Existe un tránsito entre lo que los entrevistados describen como una carencia de oportunidades y de medios hacia un contexto menos precario en ese sentido (cf. Transcripciones, 2022). Del mismo modo, este hecho se condice con el aumento de

estudios caseros que nos menciona Muñoz (2014). La conformación de estos espacios supone un cambio para las representaciones que existan de la producción musical. En relación con estas transformaciones cabe observar lo que nos señala Becker: “Los trabajos artísticos que producen los mundos de arte, la actividad cooperativa mediante la cual se producen y las convenciones por las que las personas coordinan esa cooperación cambian de manera más o menos continua. Las prácticas y los productos cambian porque nadie puede hacer algo exactamente de la misma manera dos veces, dado que los materiales y el entorno nunca son los mismos y porque la gente con la que se coopera hace las cosas de forma diferente.” (Becker, 2008, p. 338). Siguiendo esta idea, nos parece que en este caso se produce un cambio pues tanto el entorno -político y económico- como los materiales han cambiado, tal como lo mencionamos anteriormente. En este sentido, dichos cambios han tenido un impacto sobre los modos de hacer las cosas, motivo por el cual podríamos decir que hubo una transformación en la producción de rap. Se observa una diferencia entre hacer beats con métodos y/o herramientas más bien rudimentarias, básicas, si no, acudiendo a lugares escasos y específicos para obtenerlos y el hecho de poder -aunque de poco- ir construyendo un pequeño estudio casero. Existe un tránsito entre la imagen del home-studio desde esa idea del “tabú” que nos menciona Moisés (la idea de que implique un gasto millonario o sea sencillamente imposible) hacia algo en realidad materializable, posible. Tal como nos lo confirmó Alex después fue “Mucho más fácil. Porque claro, los aparatos ya no son tan caros. Y digamos, hoy en día con un portátil haces mucho. Hasta con un teléfono, con los pads y todo eso.” (Alex, 2022) Adicionalmente, cabe comentar que la integración de estos equipos también afectó al trabajo mismo en la producción, sus resultados, su sonido y la concepción que se tenía sobre el hacer pistas de rap. Todos estos aspectos se fueron haciendo evidentes con el paso del tiempo, cuestión que revisaremos en un futuro.

6.9 La producción de rap en los 2000 y el comienzo del aprendizaje autodidacta vía Internet:

Por otro lado, cabe comentar que a partir de los 2000 hubo una transformación no sólo en un plano técnico y/o en función de las herramientas con que fuera posible trabajar. En este sentido, cabe remarcar la importancia que tuvieron tanto el Internet como el computador para efectos de la formación autodidacta de los productores. Tal como señalamos en un momento, en los noventa sólo se podía acudir a ciertas personas y/o aprender mediante el ensayo y error, esto pues no habían otros medios para instruirse (Romero, Victor, 2022). Del mismo modo, el aprendizaje de técnicas o “trucos” era algo que se ocultaba en pos de diferenciarse del resto. Entonces, era un entorno de aprendizaje un tanto hostil. Por el contrario, con la aparición e integración tanto del Internet como del

computador los productores pudieron instruirse de forma independiente, sobre todo gracias a la aparición de blogs y foros especializados en contenido de producción musical (Romero, 2022).

Esto naturalmente afectó a sus producciones: con el conocimiento adquirido se reconoce una especie de mejora, si no un abrir de ojos, un despertar: “Después aprendes nuevas técnicas cachai. Las automatizaciones... Cuando aprendí sobre las automatizaciones, oh conchetumare weón.” (Romero, 2022). Para efectos de lo técnico esto supuso un gran beneficio en la medida en que de pronto se fue posible compararse con otros productores además de compartir técnicas, samples u otros gracias a los foros y blogs. En ese sentido, se podría decir que -al menos en cierta medida- gracias a esto se fueron disipando tanto la dificultad para aprender así como el hecho de ocultar las técnicas y/o trucos. Nuevamente, podemos constatar un tránsito en cómo se ha representado a la producción. A partir de lo señalado por los entrevistados podríamos decir que se produce una transición hacia un medio de aprendizaje cada vez menos hostil y cada vez más digital. Se destaca también -aunque en ambos casos- el carácter semi independiente de la formación. En nuestra entrevista con Alex esto se aprecia en el siguiente extracto: “Entrevistador: Y ahí por ejemplo tu me contabai que ustedes fueron aprendiendo con tutoriales en youtube, se iban comparando con amigos... Alex: Sí, no tengo ningún sensei, ningún master, nada, osea, simplemente el amor por el rap que tengo.” (Alex, 2022). Del mismo modo Moisés nos comenta que aprendió “como quien dice, por youtube y leyéndome el manual (Moisés, 2022).

Entonces, se destaca la importancia que tuvo el computador junto con el Internet para efectos del aprendizaje de técnicas y métodos de producción musical, sobre todo si se contraponen con los noventa, tiempos en donde estas opciones casi no existían. Finalmente, la inclusión de lo digital en el mundo de la producción también tuvo un efecto en prácticas como el diggin; digamos, su progresivo abandono. Gracias a páginas como Tracklib y similares, Alex nos relata que fue posible samplear sin tener que comprar vinilos, lo cual encarecía el proceso de producción. (Alex, 2022). De este modo se aumentó el acceso a la música en general, lo cual tuvo un impacto notorio para los productores. Por ejemplo, gracias a esto Moisés hoy en día trabaja sin “vinilos ni tornamesas. De hecho vivo en un departamento pequeño con mi hermano, entonces tampoco voy a tener cosas muy grandes. (Moises, 2022). Lo aparatoso se abandona y los workflows pueden acomodarse a las necesidades de los productores. Esta nueva forma de producir naturalmente tuvo efectos en las producciones mismas; desde el cómo se les percibe (digamos, a partir de la forma con que se produzcan) y, también, según los efectos que este proceder tenga en términos sonoros y/o de resultados.

6.9.1 La producción de rap a partir del 2010:

Tal como señalamos en un momento, los efectos que mencionamos se fueron haciendo evidentes con el paso del tiempo y, asimismo, se podría decir que tuvieron un impacto distinto durante este mismo transcurso. Tras lo observado en las entrevistas se podría concluir que se intensificó la accesibilidad tanto a equipos como al conocimiento para usarlos. Por un lado, Tobías, Pedro y Gabriel nos relatan que para ellos es bastante habitual utilizar aplicaciones virtuales, PLUGINS y VST's, lo cual es posible gracias a un computador (Entrevistados, 2022). Por otra parte, del mismo modo nos afirmaron la importancia que ha tenido el Internet para aprender nuevas técnicas de producción. Por ejemplo, a este respecto Tobías nos señala que “el escuchar pistas te enseñaba caleta, como ya estando más atento. Y viendo videos po weón. Viendo videos de gente que hace pistas. Como esos weones que muestran cómo hicieron tal pista cachai. Ese tipo de videos que igual ahora están más de moda, que quizás antes no habían tantos, pero que ahora están de moda e igual te ayudan a entender un poco la lógica. Hay algunas técnicas, algunos tips que de repente son útiles.” (Tobías, 2022). En este sentido, se destaca el acceso a música (poder “escuchar pistas”) y también el aumento de videos tutoriales que “quizás antes no habían tantos” como hoy en día. Se transita del blog y/o el foro hacia las plataformas de video-tutoriales. Siguiendo esta idea, no sólo ha conciliado el aprendizaje con el uso de Internet sino que también esto se reproduce para efectos de la producción misma. A partir de las entrevistas pudimos observar que actualmente es bastante habitual utilizar el Internet en los procesos creativos. Tal como nos lo señala Pedro: “Hermano yo funciono así: me pongo a buscar muchos samples, horas buscando samples. Selecciono los samples que más me gustan en youtube. Intento buscarlos en buena calidad después, o si suena bien desde el youtube lo descargo de ahí y después tiro el sample.” (Pedro, 2022). Entonces, podemos constatar que el uso de Internet y de computadores se volvió un tanto protagónico. Siguiendo esta idea, también pudimos conversar con Gabriel y encontramos apreciaciones similares. Este nos relata que el Internet -tanto para aprender como para producir rap- ha sido “una herramienta muy útil” (Gabriel, 2022). Tal como sucede con Pedro y Tobías -y en todo caso, al igual que con los otros entrevistados- Gabriel nos comenta que actualmente trabaja en gran medida a partir del Internet. En este sentido, se podría decir que se intensificó su uso desde los años 2000. Tal como nos comenta el entrevistado: “hoy en día el 80% de todo mi workflow o de mi trabajo es online” (Gabriel, 2022). Actualmente pudimos apreciar que todos los entrevistados compartían una situación a grandes rasgos similar. Por estas razones se podría decir que tras a los años 2000 se produjo tanto una intensificación como una variación del uso de Internet como herramienta de aprendizaje y producción. Esto también es aplicable para el computador junto con las herramientas más modernas de producción musical. Todo esto tuvo un efecto en cómo se representa a la producción misma. En breve, se podría decir que el mayor cambio se observa en lo fundamental que ha devenido

Internet como herramienta de aprendizaje junto con el uso de dispositivos digitales (DAW's, VST's, PLUGIN's) a la hora de producir música. Dichos cambios afectan tanto a la composición del home-studio como a los resultados que se obtengan a partir de este característico método de producción. La representación cambia, de forma en que hoy en día se percibe como una actividad más que nada digital.

7. Antecedentes Mediáticos:

7.1 Primeras consideraciones:

Hasta ahora hemos revisado las transformaciones que han habido en las producciones de rap sobre todo a partir de una arista técnica en la que consideramos tanto a los equipos como al conocimiento que se requiere para utilizarlos. Sin embargo, también hubo una serie de transformaciones en función de las formas con que el rap ha sido difundido y distribuido. Siguiendo esta idea, vale recordar lo que nos menciona Sánchez en relación con la distribución comercial en el mercado del arte. En este sentido, la autora nos indica que para efectos de las producciones artísticas es “importante delimitar los distintos tipos de canales de distribución (...) así como saber cómo son utilizados por el artista.” (Sánchez, 2011, p. 541). En nuestro caso, la caracterización de los distintos canales de distribución no es útil en la medida en que podemos identificar los efectos que han tenido para la producción de rap a lo largo del tiempo. Como hemos visto, distintas herramientas se han integrado en este género lo que, en consecuencia, ha transformado las formas con que es hecho. Del mismo modo, la existencia de distintos canales de distribución a lo largo de su historia también da cuenta de una serie de transformaciones que intentaremos examinar.

Por ejemplo, tal como pudimos observar en otro momento, de pronto estas dimensiones de la producción musical pueden afectar a las prácticas que se relacionan con ellas. Anteriormente pudimos ver el potencial uso y abandono de los vinilos en la producción de pistas. En este sentido, nos parece que existe un paralelo con los canales de distribución de música. En su estudio sobre el mercado del arte Sánchez nos comenta que -entre otros- existen canales directos e indirectos, los cuales en algunos casos pueden valerse de intermediarios. (Sánchez, 2011). Siguiendo esta idea, podríamos decir que en Chile hubo una transición entre un protagonismo de medios directos -que son, básicamente, los discos y cassettes que se pasaban de mano en mano además de los en vivos, momentos en que se vendían estos mismos junto con otros productos como poleras, stickers, etc- a un protagonismo de medios indirectos con el uso de intermediarios (sobre todo el de Internet junto con el uso de plataformas musicales). Entre ambos puntos naturalmente hubo un trayecto en el que se experimentó

un uso mixto. De todas formas, podríamos decir que el uso de Internet y de plataformas como Spotify, Youtube u otras se ha visto en el progresivo abandono en la producción tanto de CD's como de otros productos. En pocas palabras, los canales de distribución han impactado en la introducción y/o el abandono de ciertas prácticas en la producción de rap.

Finalmente, en relación con nuestro estudio cabe observar que este aspecto también es importante en la medida en que define tanto la composición de un home-studio como el trabajo que se realiza dentro de uno. Podríamos decir que esto sucede por una adecuación a los canales en donde podrían distribuirse las canciones y/o discos. Del mismo modo, se puede destacar la importancia de algunos equipos sobre otros por las mismas razones; digamos, por cuán fáciles son para introducir el producto final dentro del canal de distribución. En este sentido, podríamos señalar que en un principio en Chile los medios eran más escasos. O al menos si consideramos los medios que estaban disponibles para los productores de rap independiente. Por este motivo los medios que empezaron a aparecer a partir de los 2000 tuvieron un relativo éxito, tal como veremos en los análisis. Siguiendo esa idea, veremos que tal como lo plantea la autora “es frecuente que los artistas que cuentan con menos recursos y capacidades para comercializar sus obras, recurran a intermediarios para establecer cooperaciones verticales. De este modo adquieren el conocimiento y la ayuda necesaria para asegurar las tareas de distribución.” (Sánchez, 2011, p. 542). Situación que se condice con las características de los productores de rap en nuestro estudio. Por esta razón veremos el rol que han tenido estos intermediarios para efectos de la producción de rap y sus posibles transformaciones.

7.2 El inicio:

Tal como hemos visto, a lo largo de la historia de la producción de rap han habido distintas herramientas de producción. Asimismo, hemos podido observar que estas no han sido igualmente accesibles por diversos factores (la consecución misma, el conocimiento, las épocas, etc). Del mismo modo, podemos aplicar esto para los medios en que se distribuyeron estas producciones: ¿Quiénes tenían acceso a ellos? Por esto la cuestión del cómo y con qué producir rap ha sido tan importante como la del cómo y dónde difundirlo. En este sentido, los períodos que pretendemos estudiar cobran un interés en particular en la medida en que se observa una transición notable para efectos de la producción musical. En un comienzo se observa una escasez de medios y la predominancia de sellos y majors. No obstante, luego se plantean dos ‘promesas de independencia’: la idea de un “home studio” accesible para todos y la de un medio de distribución ‘libre y gratuito’. Esto en cierta medida rompe el esquema con que el rap se produjo hasta la fecha. Tal como nos lo señala Muñoz: “la producción de discos previa al año 2000 se realizó al alero de majors o sellos discográficos no

administrados por raperos. Había pocos discos independientes” (Muñoz, p. 114, 2018). Sin embargo, esta situación se ha revertido al punto en que podemos notar “la masividad que ha alcanzado la creación de home studio o estudios de composición y grabación musical caseros”, cuestión que se relaciona con la ampliación del Internet y los distintos medios digitales pues “son generalmente los discos, los singles y los videos publicados por internet los que les permiten a los raperos adquirir un primer nivel de reconocimiento” actualmente (Muñoz, p. 142, 2020).

Entonces, podríamos señalar que han habido distintas transformaciones en la producción de rap tanto por cómo se construye musicalmente hasta por cómo se piensa su difusión. Por un lado, en relación con su distribución podemos observar que “la producción de discos de rap dejó de estar acaparada por los grandes sellos” y que “también se empezaron a filmar videos con cámaras digitales subidos a YouTube, así como a hacer discos en home-studios” (Muñoz, p.11, 2019). Esto le otorga una relativa independencia a los artistas para producir su música que “con lo indispensable –placa de sonido, monitores, micrófono y los DAWs– son muy prolíficos en la realización discográfica” (Muñoz, p. 119, 2018). No obstante, esta promesa no está realmente al alcance de todos los productores, o al menos eso pareciera. Si bien durante la última década el número de productores independientes ha aumentado considerablemente, esto no significa que aún puedan vivir exclusivamente de la música. Por el contrario, tal como lo plantea Davis en muchos casos estos artistas deben tener un empleo o más para poder sobrevivir (Davis, 2013). Esto se debe a la dificultad técnica que implica comenzar a percibir ganancias. Técnica en el sentido de que hay un manejo de redes además de distintos sistemas que son utilizados para sistematizar a los canales de distribución. Estos operan con mecanismos que no siempre son evidentes para todo el mundo además de necesitar un relativo conocimiento en disciplinas tales como el marketing. En breve, nos parece que estas brechas también dan cuenta de cómo se han caracterizado estas transformaciones a nivel mediático y/o distributivo.

7.3 La difusión actualmente:

Podríamos decir que la ampliación del Internet y la creación de distintos sitios de difusión gratuitos tuvieron “un primer efecto notorio en la conformación de nuevos espacios de encuentro, en un principio mediante páginas web (...) donde además de noticias sobre la “escena” existían foros en los que los aficionados podían conocerse y hablar de lo que sucedía” (Muñoz, p. 116, 2018). Estos a su vez fueron evolucionando gracias a la integración de nuevas plataformas que permitieron la reproducción de canciones y de videoclips, nuevamente de forma gratuita. Ahora la gente puede descargar su música favorita y compartirla. Además, se crea la idea de un perfil personal de artista en donde se puede dialogar directamente con el público y así tener otro tipo de acercamiento. Tal como

nos lo comenta Muñoz “además de las visualizaciones y escuchas en streaming, se multiplican los seguidores en Instagram, donde los (t)raperos comparten facetas de sus vidas, anuncian próximas presentaciones o vídeos, recomiendan a otros artistas y señalan sus “beefs” (conflictos) con otros artistas o youtubers. Los fans re-suben lo que sus ídolos muestran en sus redes sociales a YouTube y se genera un fenómeno ‘intermedial’” (Muñoz, p. 126, 2018). En consecuencia se transforman los medios con que principalmente se difundió el rap, entregándonos un panorama en donde plataformas como Instagram, Facebook, Spotify, Youtube o Tik Tok son más relevantes. A causa de esto también se producen tensiones en el seno del movimiento. En pocas palabras, aparecen “controversias estéticas, morales y económicas: ¿cómo sonar? ¿Qué decir? ¿Cómo vestirse y presentarse? ¿A quién llegar? ¿Qué buscar con la música?” (Muñoz, p. 126, 2018).

Siguiendo esta idea, podríamos decir que la producción de rap se ha transformado de un modo tal que el Internet se ha vuelto vital para la mediación de sus obras. Esto pues “la desmaterialización del medio audiovisual conlleva una gran ventaja: el traslado multimediático de un lado a otro del planeta gracias a las telecomunicaciones”, cuestión que les permite a los artistas “difundir su obra sin intermediarios” (Berenguer en Gant, p. 129, 2003) además de poder distribuirla a casi cualquier parte del globo, ampliando así su público potencial. Paralelamente, nos parece que tampoco hubiese sido posible distribuir tantas obras de rap (en Internet) como hoy en día de no ser por la “la democratización de los equipos” lo cual significa un “menor costo y portabilidad de estos, permitiendo abrir el mundo de la composición a un espectro social mucho más grande y no solamente a un círculo elitista de la sociedad” (Cárdenas, p. 21, 2015). Entonces, nuestra idea general es que ha sido la acción conjunta de estos dos aspectos lo que ha transformado (notoria y considerablemente) la producción de rap. No obstante, el acceso a un medio en donde “cualquiera podría constituirse como emisor” (Gant, p. 129, 2003) ha sido fundamental para la distribución del rap independiente. Esto pues “conseguir un computador hoy en día es bastante simple. Todos podemos hacer música, grabar un CD y hacer que se escuche.” a diferencia de otros tiempos. (Mister L, en “Home Studio”).

7.4 El Internet:

Por último, nos parece importante reconsiderar el rol que ha tenido el Internet para la producción de rap pues al como nos lo plantea Husserl: “Los medios están condicionados por la voluntad de comunicación, y ésta por los medios disponibles de expresión” (Hauserl, p. 557, 1977). En este sentido, nos parece que hubo una transformación importante en relación con el aumento de los medios disponibles. A esta altura, podríamos remarcar la importancia del aumento de plataformas, páginas y aplicaciones en realidad. Tal como señalamos anteriormente ha sido posible notar el aumento de

discos y videoclips -aunque no sólo- independientes, motivo por el cual podríamos hablar de un posible aumento en la voluntad de comunicación que nos señala el autor. En nuestro caso nos parece que ese aumento comunicacional se debe a una cuestión fáctica y/o técnica: digamos, la capacidad de tener un medio gratuito en el cual desplegar la obra (Internet). En este sentido, coincidimos con lo que señala Berenguer en el texto de Gant. Por un lado el autor observa la “ingravidez”, que es el “traslado multimediatóico” a lo largo del globo (Gant, 2003). Este aspecto nos parece fundamental pues con él se eliminan las limitaciones que antes impedían la circulación masiva de discos, cassettes, vinilos u otros. Dicha situación era problemática tanto a nivel de producción como a nivel distributivo. Hoy en día sólo debemos elegir nuestra plataforma de reproducción y/o de descarga y listo. Además, por el otro lado cabe comentar que la televisión, la radio y la prensa en general eran medios más bien exclusivos antes que abiertos, sobre todo comparándolos con Internet. Naturalmente esa observación no considera a canales o emisoras de bajo presupuesto y autogestionadas. De todas formas, hoy por el contrario tenemos pleno control: podemos elegir a quien ver cuando queramos. En breve, nos parece que eso ha sido un factor indispensable para que el rap se extendiera “por todo el mundo con una fuerza tan abrumadora” (McBride, p. 65, 2007). Por último, también nos referiremos a la tercera virtud que menciona el autor: la interactividad. Según Berenguer, la interactividad es una capacidad gracias a la cual “el espectador modifica la percepción de la obra según sean sus interacciones” lo que también “supone la participación del espectador en la misma” (Gant, p. 129, 2003). Este aspecto nos parece relevante pues se trata de una innovación que ha transformado notoriamente la difusión de rap, sobre todo por lo masivo que se ha vuelto este uso de Internet.

Por otro lado, nos parece que el uso de Internet también se vincula con una transformación fundamental: el ‘último’ o ‘reciente’ rol en la distribución de rap. Tal como menciona Hauser el proceso artístico necesita un “receptor” aunque sea hipotético; una suerte de público funcional (Hauser, 1977). En este sentido, nos parece que el nivel de difusión que provee Internet ha tenido un rol protagónico en el sustento de muchas producciones de rap o “Home studios”. Esto pues ha proveído un número masivo de receptores para un grupo considerable de artistas. Por esta razón creemos que dicha difusión ha sido “una de las fuerzas sociales que originan la creación artística en cuanto causa de la acción” (Hauser, p. 562, 1977) de producción de rap en este caso. Al proveer un gran número de receptores se ha vuelto una de las fuerzas que estimula la creación artística, tanto por razones económicas como sociales (sustento, reconocimiento, etc). Asimismo, podríamos decir que esta nueva masa es aquel público funcional al cual muchos productores se dirigen a la hora de hacer rap. Entonces, también podríamos preguntarnos: ¿Qué transformaciones ha sufrido la distribución del rap tras su difusión masiva en Internet? ¿Cómo se caracteriza dicha difusión?

8. Análisis Mediáticos en la producción de rap:

8.1 La difusión en los noventa:

Tal como pudimos observar en las entrevistas, los principales canales de distribución que habían en ese entonces se podrían resumir en la venta de discos y cassettes junto con las presentaciones en vivo. Por ejemplo, Romero nos señaló que “lo que hacía el real contacto era la tocata” (Romero, 2022). Del mismo modo, Guillermo nos relató sobre sus primeras experiencias tocando con su banda y la importancia que estas tenían para darse a conocer (Guillermo, 2022). Las tocatas no sólo eran una instancia para presentar su música sino que también eran una forma por la cual mantenerse presente en la escena además de generar redes y contactos. Asimismo, durante las presentaciones se aprovechaba el momento para vender otro tipo de productos, como poleras, stickers, etc. De todas formas, esto también se debe a que no existían otros medios en los que distribuir su música. Tal como nos lo indica Víctor: “tu música antes cuando se vendía, se vendía a través de tu autogestión de hacer una wea física. De hacer un cd.y que ese cd lo pudierai llevar a alguna tienda y se vendiera. O hacer algún tipo de gestión pa que se hiciera visible y se vendiera. (Victor, 2022). En ese sentido, se destaca el rol que tenían los eventos en relación con la promoción y difusión de las producciones de rap de los noventa. Podemos ver que en relación con la producción de rap existe una representación que estriba bastante en lo material. En pocas palabras, nos referimos al hecho de tener que tocar de forma presencial en un evento junto con la venta de discos físicos. Estos elementos le confieren a la producción de rap una materialidad en particular. Esto también tiene consecuencias para los tipos de trabajo que son necesarios. Por ejemplo, Guillermo nos cuenta que para sacar los discos “teniai que ir a una imprenta especial que te hacía los cassettes” (Guillermo, 2022). Por último, podemos observar que la distribución se produjo más bien de manera directa, con la excepción de ciertos casos (la venta de discos en tiendas) en donde la distribución se produjo de manera indirecta.

Por otro lado, también cabe comentar que en los noventa los medios que hubieran podido utilizarse no estaban al alcance de los productores independientes. Medios masivos como el diario, la televisión o la radio eran en realidad inalcanzables para los raperos independientes de esa época. Esto también puede aplicarse para ciertas técnicas con las que difundir a las producciones de rap (fotos, videos, etc). En ese sentido, en aquella época aún no se ampliaba el uso de cámaras. Por ende, la idea de un video y/o una sesión fotográfica implicaba un esfuerzo mayor. Tal como nos lo indica Víctor: “No

po weón, no habían cámaras en ese entonces.” Victor, 2022). Del mismo modo, Romero nos remarcó que, a diferencia de su época, hoy en día “venimos de una época de una transición digital super cuática. De que antes no había nada, nada, nada...” (Romero, 2022), refiriéndose a estas formas por las cuales difundir el rap. Siguiendo esta idea, por un lado los entrevistados nos señalaron que ninguno de los medios y/o métodos de difusión que hemos mencionado haya sido habitual. Por ejemplo, en relación con los videoclips Romero nos indicó que “antes no habían videoclips de hip hop. Si no había dónde mostrarlo, si no había youtube... Pa que queriai tener un videoclip si no lo ibai a mostrar. ¿Dónde lo ibai a mostrar?” (Romero, 2022). Nuevamente se observa la ausencia de ciertos medios para difundir su música. Naturalmente, en ese entonces aún era un tanto impensable esa idea pues no existía Internet, sin embargo, tampoco se podría decir que hubieran otras opciones. Siguiendo esta idea, se podría señalar que los canales de distribución masivos y/o de envergadura estaban reservados para artistas de renombre. En palabras de los entrevistados “Ellos eran los que podían llegar a eso porque estaban sellados por universal. Había otro trabajo para que ellos estuvieran en la televisión. Es un plan de medios, no es una autogestión de oye ya voy a ir pa la tele.” (Romero, 2022). Entonces, podemos constatar que no había un acceso relativamente fácil para distribuir las producciones de rap en medios más ‘convencionales’. Estos se reservaban para artistas que estuvieran de una u otra forma introducidos en la industria musical. Por este motivo podríamos decir que las producciones de rap se caracterizaron en ese entonces por representarse de una forma en que se valoraba más la autogestión. El trabajo se distribuía de forma directa y no existían muchos intermediarios que mediaran el proceso. Por ello podríamos decir que se trata de una época en la que las producciones de rap se caracterizaron por su materialidad y su trabajo auto-convocado.

8.2 La difusión en los 2000:

Al terminar los noventa uno de los primeros tránsitos que podemos observar es el cambio de formatos. Guillermo nos comentó que la primera transición fue el paso del cassette al CD, lo cual implicó el inicio de la distribución de discos pirata (Guillermo, 2022). No obstante, esto tuvo su origen en un uso más corriente y/o masificado del Internet junto con el del computador. Por ejemplo, en relación con esto Guillermo nos cuenta que a partir de ese entonces “ya en La Florida en la casa de mis papás había Internet en la cocina. Pero era por un cable y ahí con la Berni nos metíamos en la noche pa’ bajar música” (Guillermo, 2022). A partir de ese entonces aumentó la circulación de discos ya que era más fácil producirlos si lo comparamos con el registro de cassettes u otros. En ese sentido, podemos observar que también aumentó el acceso a la música en general. Esto contribuyó notoriamente en el aprendizaje de múltiples productores. De hecho, a lo largo de las entrevistas pudimos constatar que todos los entrevistados afirmaron que este fue uno de los factores principales

en su mejoría musical. Por otro lado, en ese entonces ya se observa la aparición de nuevos grupos en televisión y radio. Por ejemplo, se nos comenta sobre Tiro de Gracia, Makiza y canales como MTV o la Rock n' Pop. Siguiendo esta idea, podríamos decir que a partir de esta época se empiezan a asentar las bases para el período casi enteramente digital que vendrá después. Para muchos este fue un período en el que se iniciaron en el mundo del Internet, no sólo como usuarios corrientes sino que también como artistas. Por este motivo podríamos decir que los canales de distribución empezaron a valerse cada vez más de intermediarios que hicieran posible su difusión. Sin embargo, en este momento se destaca sobre todo la idea del blog y del foro, los cuales fueron sumamente importantes, o al menos según los entrevistados. En ese sentido, la representación de la producción y distribución de rap comienza a mutar en algo que es cada día más digital en vez de material.

En el caso de entrevistados como Alex, Gabriel y Moises este período se condice con su inicio en la producción musical. Por esta razón los entrevistados nos dijeron que -a grandes rasgos- ellos siempre percibieron y conocieron el mundo de la producción de rap desde lo digital (Entrevistados, 2022). No obstante, en ese entonces algunos de los entrevistados ya llevaban un tiempo en el circuito. En ese sentido, la aparición de blogs y foros le permitió a un sinnúmero de artistas comenzar con su carrera. Tal como nos comenta Romero: “yo ahí empecé a mostrar mi música. Ahí me empecé a dar cuenta que escuchando al resto... estaba mejor que el resto. Así hablando desde el punto de vista de los objetivos, no del gusto de la wea. Sonaba mejor, estaba mejor estructurado, el sample estaba mejor cortado... Si, por todos lados si. ¿Cachai? Entonces dije: “igual está bien”, y empecé a mostrar mi música, a hacerme el perfil y a empezar a crearme como artista po. Porque internet me dio esa mano de poder decir “me voy a sacar una foto con el controlador y ponerle care malo a la wea. La voy a recortar y ¡pa! Como publicista, photoshop ¡pa! Unos colores de fondo y unas letras ¡pa! Ya parecía como una carátula de algo; que no era nada, y era algo...” (Romero, 2022). Tal como mencionamos en un momento, a partir de ese entonces se comenzó a forjar la promesa de un medio y/o canal de distribución libre y gratuito. Independientemente de si esto es verdad o no, lo que nos parece interesante es que los productores nos reconozcan la importancia que este hecho tuvo en sus carreras. Como un impulso; un comienzo. Desde ese momento se empiezan a afianzar las primeras plataformas de distribución musicales, consolidándose de a poco como las herramientas principales a la hora de difundir contenido. Del mismo modo, en este momento se hace más fuerte la digitalidad en relación con cómo se representaba a la producción de rap. El hecho de que Internet se haya convertido -aunque lenta y progresivamente- en uno de los medios de obtención de música más evidentes implicó el desplazamiento -aunque también progresivo- de los canales de distribución de antaño. Por esta razón la experiencia misma de producción cambia. Por ende, la percepción sobre la producción y difusión del rap también, la cuál comenzó a definirse cada vez más en términos digitales.

8.3 La difusión a partir del 2010:

Con el paso del tiempo, estos aspectos -el uso de Internet junto con el uso de plataformas de distribución digitales- se fueron arraigando hasta el punto en que se volvieron en cierta medida hegemónicos. Esto pues hoy en día ya no es posible distribuir música de una forma que no sea digital y al mismo tiempo vivir de ella. O al menos según los entrevistados. Tal como pudimos presenciar durante la asesoría a Z-Solar, Stephanie nos señaló que esta idea era difícil de materializar. En su perspectiva, sólo algunas personas que ya cuentan con un cierto nivel de público pueden permitirse difundir su música por otras vías. (Stephanie, 2022). De hecho, se nos mencionó varias veces la idea del algoritmo, un fenómeno que está cobrando cada vez más relevancia. A diferencia de los períodos anteriores se podría decir que actualmente la búsqueda radica en el seguimiento de objetivos que garanticen la mayor difusión virtual posible. En este sentido, se aboga por publicar el contenido en momentos en los que el algoritmo se reinicie, si no se recomienda participar de forma activa en las redes sociales, etc. De todas formas, existe un interés general en la entrega de contenido a un público internacional que en muchos casos coincide con la búsqueda de seguir y/o marcar tendencias en las redes. Para ilustrar esta situación nos gustaría hacer un paralelo con uno de los planteamientos de Fisher sobre el contexto capitalista actual. En sus palabras: “El Gran Hermano de la televisión ha superado al de Orwell. Nosotros, el público, nos hemos emancipado de toda forma de control extrínseco; más bien nos encontramos integrados en un circuito de control cuyo único mandato son nuestros deseos y preferencias que vuelven, no como los propios, sino como las preferencias y los deseos del gran Otro.” (Fisher, 2019, p. 64). En este sentido, nos parece que actualmente podríamos aplicar este planteamiento considerando a “El Gran Hermano del Internet”. Del mismo modo, el “gran Otro” se ve suplido por la idea del algoritmo. Comentamos esto pues nos parece una imagen bastante clara sobre cómo cambió la representación que se ha tenido de la producción de rap. Claramente hoy en día existe un enfoque orientado hacia el consumo masivo digital. Por ende, también cobran mayor relevancia los medios intermediarios, que actualmente son plataformas de distribución como Spotify, Youtube, etc.

Siguiendo esta idea, podemos ver que también hubo un cambio si consideramos las formas actuales con que se sube el contenido a Internet. En este sentido, en nuestra entrevista con Tobías y Pedro pudimos observar que los celulares y/o las cámaras portátiles han sido tremendamente útiles para generar material audiovisual a bajo costo. (Tobías, Pedro, 2022). Esto se ve reflejado en sus producciones, de las cuales agradecieron poder haber contado con equipos baratos y portátiles como para grabarse por la ciudad. Por otro lado, la idea del blog y/o foro pierde relevancia mientras que las

redes sociales se consolidan como uno de los principales medios por los cuales presentar música, hacer sesiones en vivo (online) e interactuar con el público. De todas formas, de manera general se podría decir que existe una representación más bien positiva a este respecto. Por ejemplo, en nuestra conversación con Bastián pudimos ver que en realidad “el balance es más positivo” (Bastián, 2022). Sobre todo por las oportunidades que se les brindan a los artistas emergentes y que trabajan de forma autodidacta. Sobre la idea que mencionamos sobre el algoritmo, también cabe comentar que existe una reflexión en torno a esto. Tal como lo señala Quitzow: “mientras Chile se integra más y más en la realidad neo-liberal política y económica de un mundo globalizado y “americanizado”, y mientras asume la cultura orientada al consumo que este sistema reproduce, el hip hop, a pesar de que contiene elementos de imperialismo cultural y de comportamientos imitativos en parte de sus participantes, proporciona además un espacio para la discusión de estas tendencias.” (Quitzow, 2001, p. 12). Siguiendo esta idea, tanto Tobías como Pedro y Bastián reconocieron que podía abundar información y que, del mismo modo, es posible limitarse a tan sólo un círculo de contenido. Sin embargo, por lo mismo existe una búsqueda y una escucha distinta. De todas formas, observamos que los entrevistados nos dieron un balance positivo. En palabras de Bastián se “ha democratizado caleta la música: ahora llega pa’ todos y podi llegar pa’ todos” (Bastián, 2022). En ese sentido, se observa que a pesar de estos cambios la representación del hip hop -al menos en términos de su difusión- se ha percibido positivamente en la medida en que se ha democratizado. Del mismo modo, se desdibujaron ciertas barreras nacionales hasta el punto en que la música puede circular internacionalmente, abriendo aún más las posibilidades para los artistas emergentes. Todo esto implicó una serie de transformaciones -aún en curso- sobre cómo es representada la producción rap; cuáles son sus fines, sus objetivos y asimismo su autocrítica.

8.4 Últimas observaciones:

Finalmente, cabe comentar que revisamos de manera superficial estos cambios en un intento por ilustrar las formas con que el rap ha sido distribuido a lo largo de su historia. A partir de ello pudimos identificar la relevancia que han tenido distintos medios en función de la época en que se utilizaron. Todo esto tiene efectos en la representatividad misma del rap, cuestión que, como vimos, fue transformándose desde lo material hacia lo digital. Sin embargo, también vale decir que hay ciertos aspectos que permanecen. En ese sentido, cabe apreciar que aún sigue habiendo un trabajo autodidacta. Adicionalmente, y aunque ya no sea igualmente influyente -en comparación con los noventa- la idea del vivo sigue siendo relevante, sobre todo a partir de las nuevas presentaciones vía online. Sin embargo, cuestiones como la venta de CD’s y/o de discos en general ha disminuido bastante. De todas formas, podríamos decir que se han ampliado las oportunidades para distribuir la

música, siempre y cuando consideremos la hegemonía que han adquirido ciertas plataformas como Instagram, Youtube, Spotify, etc, lo cuál podría ser problemático para algunos. Por último, se distingue una transformación en la medida en que se desdibujan ciertas barreras nacionales, instaurándose un circuito de distribución mundial. Esto tiene un particular relación con la relevancia que han adquirido cuestiones como el algoritmo y/o el uso de redes sociales. Todos estos procesos dan cuenta de cómo se ha transformado la distribución de rap, un fenómeno aún en curso y por estudiar. ¿Cómo se representará mañana? Esperamos verlo y escucharlo.

9. Pensamientos finales:

Para terminar nos gustaría comentar un punto. Si bien el estudio nos tiene a nosotros como partícipes del movimiento, esto no significa que entendamos a la producción de rap tal cual como la hemos presentado. De manera general tenemos otras convicciones personales, sin embargo, intentamos que nunca influyeran en el estudio. Siguiendo esta idea, de todas formas creemos que los puntos que hemos mencionado han tenido una influencia tremendamente interesante en términos sociológicos. Por un lado ha cambiado totalmente la concepción que se tenía del “Estudio de grabación y producción” (y su composición en términos técnicos) y, por el otro, se ha relativizado la importancia de ciertos medios hegemónicos como el Diario, la T.V y la Radio en el rap -aunque no sólo. Al mismo tiempo, pudimos ver cómo progresivamente el Internet ha ido ocupando ese espacio a través de sus plataformas de distribución. Todo esto no es una exageración sino que una realidad diaria: nunca se habían visto tantos músicos -de todo tipo- pudiendo producirse y distribuirse de forma independiente como hoy en día, lo cual ha impactado de forma notoria en las representaciones que se han tenido sobre la producción de rap.

Finalmente, pensamos este fenómeno a partir de las transformaciones pues se trata de un proceso paulatino en el tiempo. En un principio “claro que había mucho más acceso a las herramientas en países ricos, pero ya llegó el tiempo en que todas las metrópolis pobres del mundo tienen rudimentarios estudios de grabación, y muchas veces, mejores. Es ya posible que un joven rapero de buen prospecto de casi cualquier rincón del mundo podría llegar a ser grabado, lo cual no fue tan verdadero cuando surgió inicialmente el hip-hop.” (Brick, p. 5, 2005). Igualmente esto sucedió con las plataformas y medios disponibles como para distribuir y difundir el rap y al hip hop en general. Entonces, a partir de lo que hemos examinado podríamos decir que se dieron una multiplicidad de rupturas y/o transformaciones en relación con cómo el rap se ha producido y difundido a lo largo de su historia. La producción de rap, tal como sucede con otros fenómenos sociales, consta de una realidad voluble tanto por sus canales y medios de distribución como por la composición técnica de

sus espacios de trabajo (sobre todo el home-studio), los cuales también están en un proceso de reconfiguración constante.

10. Anexos: Observaciones Participantes:

A lo largo del estudio hemos abordado el proceso de producción de rap a partir de distintas aristas. Asimismo, hemos visto de forma superficial algunos de los cambios que se produjeron con el lanzamiento de nuevos equipos y/o dispositivos digitales en tres períodos distintos. En breve, tal como pudimos observar, los métodos de trabajo fueron variando en función del material asequible. De todas formas, para aproximarnos con una relativa profundidad decidimos hacer dos observaciones participantes con el fin de ilustrar más en detalle las diferencias concretas que implican estas transformaciones en la producción. Por este motivo trabajamos con Victor (Grupo de muestra 1) y Bastián Bahamonde (Grupo de muestra 2). La primera sesión (con Victor) se enfoca en hacer una instrumental con las herramientas que hubiéramos podido encontrar en los noventa sin utilizar ni Internet ni un computador. Esto pues nos interesaría comparar las diferencias utilizándolos. Por este motivo en la segunda sesión trabajamos empleando únicamente herramientas digitales. A continuación detallaremos las características de cada método además de señalar las implicancias que tienen con la producción de rap.

Sesión 1:

En primer lugar se procede a buscar algún sample con la tornamesa. También podría hacerse con Cassettes pero en este caso Victor prefiere hacerlo con vinilos. Durante ese momento el ejercicio radica en escuchar con atención hasta encontrar algún registro que se considere útil para armar una pista. En este sentido, cabe considerar que para armar un “sample-based beat” debemos desde ya contar con una tornamesa y un preamplificador y/o una interfaz de sonido. Obviamente, también debemos contar con el material de registro además de un sampler. Para grabar Victor se dirige al SAMPLER MODE de la MPC.

Ilustración I:



Victor registrando un "sample" en MPC2000XL.

Después realiza los "chops" de un sample de guitarras en el PROGRAM EDIT de la MPC. Cada chop se realiza eligiendo un número (entre 1 y 16) que define en cuántas divisiones se fragmentará el sample. Por ejemplo, si tenemos un sample de 10 segundos y hacemos 10 chops, entonces el sample se dividirá en 10 fragmentos de igual duración (1 segundo). En este caso Victor decide cortarlos en 16 fragmentos. Luego, comienza editando cada chop. Esto significa que cada fragmento puede editarse por separado. De esta forma Victor elige cuando quiere que empiece a reproducirse cada corte y, asimismo, revisa en qué momento quiere que se dejen de reproducir. Una vez que termina con todos exporta un "Drum Program". Este es el soporte que contiene a cada corte para que después se puedan reproducir y/o secuenciar.

Una vez de vuelta en la pantalla principal Victor elige el BPM en que desea que esté el proyecto. Lo ajusta a 93 y aumenta las barras de 2 a 8. Esta es la duración de la primera secuencia que hará, la cual en este caso puede entender como dos cuatro cuartos. (8 barras = dos cuatro cuartos). Nombra a la secuencia como "beat", y luego a cada track por separado en función de la batería (hi hat, bombo y caja). Después de esto va al LOAD MODE, y carga algunos samples de batería, lo cual toma más tiempo en comparación con las máquinas actuales, ya que no se puede pre-escucharlos con facilidad. Luego ajusta que el secuenciador no realice una corrección de tiempo cuando Víctor percuta los eventos. Además, elige que los samples se percutan según la fuerza con que él lo haga. Esto significa

que se grabará todo a “mano alzada”, digamos, tal como se percute y/o performe. Se aprieta el botón REC y luego se comienza a registrar el patrón percutivo. A diferencia de las máquinas “modernas” en estas no existe una capacidad de edición muy cómoda, razón por la cual los eventos tienen que ser percutidos sin errores, digamos, de manera casi perfecta. Esto implica una dificultad mayor y/o un mayor tiempo de trabajo.

Ilustración 2:



Victor percutiendo los samples de batería en el secuenciador de la MPC.

Una vez que tiene la base de la batería Victor comienza a experimentar melodías que previamente chopeó y cargó en un DRUM PROGRAM. Entre medio va al PROGRAM EDIT MODE y filtra los samples tanto melódicos como percutivos. Una vez que elige alguna melodía de su gusto comienza a registrarla de la misma forma en que lo hizo con las baterías. Naturalmente, la toma nunca es a la primera y se toma un breve tiempo antes de elegir el loop que más le gustó. Después de esto pensamos que sólo hacía falta agregarle algunos elementos percutivos además del bajo, motivo por el cual fuimos a buscar más sonidos.

Ilustración 3:



Victor buscando sonidos en otra MPC.

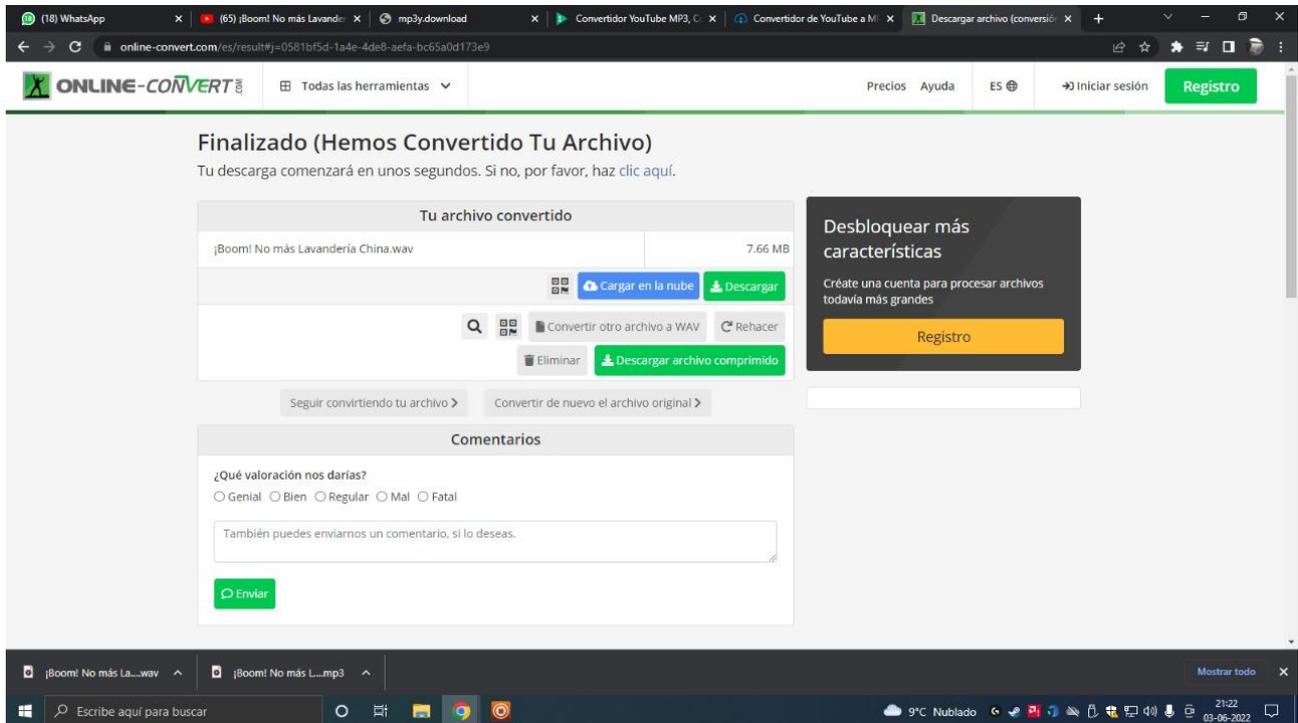
Después de agregar ciertos elementos rítmicos (un shaker, ciertos tambores varios y un clap), pensamos en hacer el bajo. Para ello elegimos una nota que encontramos en otra MPC2000 y luego aplicamos el 16 level MODE de la MPC para hacer que el sample se pudiera tocar en 16 pitches distintos, dándonos así sonidos más graves y agudos del mismo sample. Con esto estuvimos jugando un tiempo hasta que encontramos una melodía que, a nuestro juicio, iba bien con la pista. Finalmente, exportamos todo a través del Mixer haciendo ciertos cortes en los samples y en las baterías para agregarle alguna dinámica al beat. No pensamos en variaciones sino que trabajamos a partir de un loop en función del tiempo. De todas formas, pudimos hacer una instrumental.

Sesión 2:

En primer lugar Bastián tiene dudas sobre si partir haciendo una base melódica y/o de percusiones. Luego se decide por hacer un loop con samples de batería que carga desde su computador, un procedimiento que toma mucho menos tiempo en comparación con el de Victor. Tras esto elige que la duración sea de 2 barras y hace un beat sencillo con eventos básicos. Esto lo hace para marcar el ritmo y el tiempo y así ir viendo paulatinamente cómo es que querrá que quede el beat. Una vez que tiene una base rítmica Bastián elige buscar música por Youtube hasta encontrar algún sample que le gustase para armar la base melódica de la pista. En este sentido, tras un tiempo de escucha elige un

sample de Louis Armstrong. Después lo descarga gracias a una página web para después convertirlo (igualmente gracias a una página web) en formato WAV, de modo que su DAW pueda leer el formato.

Ilustración 4:



Descargando una canción de Youtube desde una página web (Online-converter).

Luego, al igual que Victor comienza chopear el sample, con la única diferencia de que, nuevamente, este proceso le toma menos tiempo. Las herramientas de chopeo hacen que el proceso sea más eficaz y sencillo. Del mismo modo la presentación del programa es más “amena” que la de las MPC’s antiguas. De todas formas, después de editar las mismas variables se dice por exportar los cortes en un drum program.

Ilustración 5:



Ejemplo de los chops que hizo Bastián en su DAW Maschine.

Después de esto Bastián comienza a editar los samples en un menú de edición disponible en su software. Dentro de los parámetros disponibles el productor elige filtrar algunos samples, normalizar algunos sonidos y también en cambiar los volúmenes de otros cortes. Tras esto necesita warpear los samples, esto es, sincronizarlos con el tiempo de la secuencia. Para ello buscamos un tutorial en Internet y luego aplicamos las correcciones. Con esto en mano después se utiliza la misma función 16 LEVELS, y se graba un sample de piano sobre la batería. Luego se agregan nuevas variaciones rítmicas en la batería para posteriormente agregar samples vocales. Finalmente se producen “escenas” (distintas secuencias) con variaciones tanto en los samples como en la batería. En las siguientes ilustraciones podemos observar dicho proceso.

Ilustración 6 :



Bastían secuenciando los samples dentro del software Maschine.

Ilustración 7:



Bastían haciendo los últimos arreglos entre “escenas” en el software de Maschine.

Finalmente el beat se exporta sin necesidad de algún equipamiento como en el caso de Victor (quién precisó un mixer).

De forma general podemos comentar que ambos procesos creativos se diferencian por distintos motivos. Por un lado, podemos constatar que el método que practicamos con Victor toma más tiempo y que, asimismo, se produce con herramientas más limitadas. Al mismo tiempo, se observa que es necesaria una mayor cantidad de equipos y de conocimientos para utilizarlos. En cambio, el método que practicamos con Bastián tan sólo necesitó un par de equipos. Del mismo modo, los métodos fueron más sencillos considerando que, además, en ciertos casos pudimos acudir a Internet cuando necesitamos saber algo que desconocíamos. Esto también sucedió con la consecución de fuentes de audio. Con Victor trabajamos con vinilos, los cuales son más difíciles de conseguir si lo comparamos con nuestra búsqueda en youtube con Bastián. De todas formas, no podríamos decir que un método sea más eficiente y/o mejor. Simplemente podemos transmitir ciertas distinciones que se vivieron durante experiencias que tenían el mismo fin: hacer una instrumental de rap. En relación con las herramientas que son necesarias además de los conocimientos, podríamos decir que hoy en día ambos aspectos son menos complejos. A diferencia de otros momentos actualmente no es necesaria la misma cantidad de equipos. Sumado a esto el conocimiento no es una barrera al existir medios que lo proveen. En este sentido, a partir de estas experiencias podríamos decir que factores como estos también contribuyeron al aumento de estudios caseros en la medida en que el trabajo fue más eficaz y más simple. Siguiendo esta idea, se observa que no es necesario trabajar con una multiplicidad de equipos y/o fuentes de audio. Por último, se observa la diferencia de precios entre las máquinas que trabajamos; una MPC2000XL que cuesta entre 800 y 1200 dólares versus una maschine que ronda los 150-200 dólares. Naturalmente esto implica que una sea más asequible que la otra, cuestión que también podría incidir en el aumento de home-studios.

Documentales y Fotos:

Jérôme Thomas. “Home Studio, The Musical Revolution”. P&C Folistar (2006).

Bibliografía:

Aarón, Brick - Investigación de Hip Hop Latino, UC Berkeley, primavera de (2005).

Arnold, Hauser, Sociología del Arte, 4. Sociología del público, Ed. esp. Editorial Labor, S. A. Calabria, Barcelona-15, (1977).

Carlos, Leonel Escudero Sanchez, Liliana Alexandra Cortez Suarez, “Técnicas y métodos cualitativos para la investigación científica”, Editorial Utmach, Colección REDES 2017, Universidad de Machala, (2018).

David, Ponce. “Se oía venir: Cómo la música advirtió la explosión social en Chile”. Cuaderno y Pauta, Música popular en libros. Primera edición de diciembre de (2019).

Davis, Ben. “9.5 Theses on Art and Class”, Haymarket Books (2013).

Denise, Jodelet. “La representación social: fenómenos, concepto y teoría.”. École des Hautes Études en Sciences Sociales. (2019).

Diana, Rengifo Henao. UNA MIRADA HACIA EL HIP-HOP DESDE LAS NARRATIVAS TRANSMEDIA. Artículo de Research Gate que presenta parte de los resultados del proyecto de investigación titulado: La oferta cultural y el tiempo de ocio en Medellín desde la perspectiva de la experiencia turística, perteneciente al grupo de investigación de mercadeo cultural de la Universidad EAFIT. (2020).

Diego, Vecino. Sellos discográficos independientes y nuevas tecnologías en la crisis de la industria de la música. Los casos de los netlabels Ventolín Records y Mamushka Dogs Records. VI Jornadas de Sociología de la UNLP, 9 y 10 de diciembre de 2010, La Plata, Argentina. En Memoria Académica.

Felipe, Cuevas Espinoza, “Transformaciones de la escritura de graffiti en Chile durante la última década”, Escuela de Sociología, Universidad de Arte y Ciencias Sociales Arcis”, Santiago, 11 de mayo (2015)

Gotzon Arrizabalaga. Tecnología digital y evolución del producto musical. *Ontology Studies* 9, 2009.

Howard, Beckerd, “Los mundos del arte, Sociología del trabajo artístico”. Universidad Nacional de Quilmes, Bernal, (2008).

James, McBride, National Geographic - Cultura Hip Hop, Una música que no se puede ignorar, (2007).

Joao, Ganhor, CIÊNCIA, TECNOLOGIA E O RAP: CONTRIBUIÇÕES À EDUCAÇÃO CIENTÍFICA E TECNOLÓGICA EM PERIFERIAS URBANA, Dissertação de mestrado submetida ao

Programa de Pós-Graduação em Educação Científica e Tecnológica, da Universidade Federal de Santa Catarina para a obtenção do Grau de Mestre em Educação Científica e Tecnológica. Linsingen. Florianópolis, SC, 2016.

Jorge, Ruiz Ruiz, “Análisis sociológico del discurso: métodos y lógicas”, *FORUM: Qualitative Social Research*, volumen 10, nro 2, Art. 26, Mayo (2009)

Joseph G., Schloss - Making Beats The Art of Sample-Based Hip Hop, Music Culture, Wesleyan University Press (2004).

Leticia, A. Sánchez, Grupo de Investigación CEAC (HUM 747), Junta de Andalucía, España “Mercado del Arte e intermediarios: Una perspectiva actual.”. Departamento de Historia del Arte de la Universidad de Sevilla (2011).

Luisa, Bellido Gant, “Arte digitalizado y arte digital: Las manifestaciones artísticas en la era digital”, Departamento de Historia del Arte. Universidad de Granada, *Ars Longa*, 12, 2003, pp. 129-132 (2003).

María Emilia Tijoux, Marisol Facuse, Miguel Urrutia. El Hip Hop: ¿Arte popular de lo cotidiano o resistencia táctica a la marginación? Polis, Revista de la Universidad Bolivariana, Volumen 11, N° 33, 2012, p. 429-449.

Mark, Fisher. “Realismo capitalista ¿No hay alternativa?”. Traducción: Claudio Iglesias
Editor digital: Titivillus. ePub base r2.1. (2019).

Mauro, Cárdenas - Procesos de aprendizaje y métodos de creación de productores de música Hip Hop en la Región Metropolitana, Universidad de Chile, Facultad de Ciencias Sociales, Escuela de Postgrado (2015).

Nelson, Rodríguez. La confluencia entre raperos chilenos y sellos discográficos multinacionales en la década de 1990: Una operación con implicancias para el desarrollo del hip-hop en Chile. Música Popular em Revista, Campinas, SP, V.08, 2021.

Patricia, Schettini, Inés Cortazzo, “Técnicas y estrategias en la investigación cualitativa”, Universidad Nacional de La Plata - Editorial Universidad de La Plata, primera edición, (2016).

Paula, Kindsvater, Usos indebidos. Tecnologías de producción musical en el hip hop. Eje temático: Escenarios Digitales. Escuela de Ciencias de la Información. Encuentro Panamericano de Comunicación. Universidad Nacional de Córdoba. 2013.

Rainer, Quitzow - Lejos de NYC, El Hip Hop en Chile, MA in Development Studies, Institute of Social Studies, The Hague, Netherlands, (2005).

Rodrigo Cavalcante Michel, Ana Flávia Machado, Natália Guimarães Duarte Sátyro. Música, redes e tecnologia na periferia: impactos tecnológicos na produção de rap na zona sul de São Paulo. V.2.n.especial p.1277-1303 2019 Nova Economia.

Sebastián, Dyjament. Las Tecnologías Informáticas en la Producción Musical. Razón y Palabra ISSN Impreso: 1605-4806 Número 54, año 11, diciembre 2006 – enero 2007 Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey, México.

Sebastián, Matías Muñoz Tapia, “Entre los nichos y la masividad. El (t)rap de Buenos Aires entre el 2001 y el 2018”, Resonancias vol. 22, n°43, julio-noviembre 2018, pp. 113-131 / Artículos, (2018).

Sebastián, Matías Muñoz Tapia, “¿Cómo se hace y sostiene núcleo? La carrera de un rapero en Buenos Aires, AVÁ 34 - Junio 2019 - ISSN: 1515-2413 (impreso); 1851-1694 (on-line), (2019)

Sebastián, Matías Muñoz Tapia, “Hacer lo que se tiene que hacer”: carreras artísticas y la articulación individuo/colectivo en el rap de Buenos Aires, Revista Antropologías del Sur Año 7 N°13 2020 Págs. 133 - 152 (2020).

S.J. Taylor & R. Bodgan, “Introducción a los métodos cualitativos. La búsqueda de significados.”. Ediciones Paidós Ibérica. Barcelona (1987).