



**UNIVERSIDAD DE CHILE
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA DE POSTGRADO**

**PROCESOS DE APRENDIZAJE Y MÉTODOS DE CREACIÓN DE PRODUCTORES
DE MÚSICA HIP HOP EN LA REGIÓN METROPOLITANA**

**TESIS PARA OPTAR AL GRADO DE MAGÍSTER EN EDUCACIÓN, MENCIÓN
INFORMÁTICA EDUCATIVA**

AUTOR:

MAURO CÁRDENAS VÁSQUEZ

Director

Leonardo Cendoyya Cádiz

Santiago de Chile

2014 – 2015

RESUMEN

Esta es una investigación que nace desde la intencionalidad de develar características de un grupo social y artístico especialmente ligado al mundo de la música Hip Hop autodidacta, conocer sus métodos de trabajo y averiguar cómo pueden o no influir diferentes condiciones tecnológicas, sociales y de referencias musicales en el desarrollo de la creación. Es de tipo cualitativa, exploratoria y descriptiva con una recolección de datos aplicada en base a entrevistas y observaciones participativas de las creaciones en contexto y que da como resultado el descubrimiento de varios niveles de entendimiento respecto al fenómeno estudiado, es decir abre nuevas dimensiones de investigación interesantes para generar una nueva investigación.

A mi gran equipo audiovisual

A mi familia

A entrevistados

A Reclaf

Al profe

Y al gato

Agresonido, Tercer Mundo Studio.

TABLA DE CONTENIDOS

RESUMEN	2
INTRODUCCION	7
CAPITULO I	8
1. Planteamiento del problema y Relevancia del estudio	8
2. Pregunta de investigación y formulación de Objetivos	14
2.1. Pregunta de Investigación	14
2.2. Objetivo General	14
2.3. Objetivos Específicos	14
CAPITULO II	15
REFERENTES TEÓRICOS	15
2.1 Introducción	15
2.2. PEL, Personal Enviroment Learning	16
2.3. TIC en la Educación Musical	20
2.4. Producción Musical Hip Hop	23
2.5. Computermusic	25
CAPITULO III	35
MARCO METODOLOGICO	35
3.1. Tipo de investigación	35
3.2. Unidad de Análisis	36
3.3. Técnicas de Producción de la Información	36
3.4. Entrevista en profundidad	38
3.5. Observación Participante	39
3.6. Diseño Muestral	40
3.7. Análisis de la información:	41
3.8. Aplicación y análisis observación Participante	43
CAPÍTULO IV	45
ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN	45
4.1 Observación participante	45
4.2. Entrevistas en profundidad	79

CAPITULO V	97
5.1. Conclusiones	97
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	103
ANEXOS	106
1. Planilla de resumen y análisis de las entrevistas	106

TABLA DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1.....	19
Ilustración 2.....	27
Ilustración 3.....	28
Ilustración 4.....	28
Ilustración 5.....	28
Ilustración 6.....	29
Ilustración 7.....	30
Ilustración 8.....	31
Ilustración 9.....	32
Ilustración 10.....	32
Ilustración 11.....	33
Ilustración 12.....	34
Ilustración 13.....	46
Ilustración 14.....	47
Ilustración 15.....	47
Ilustración 16.....	48
Ilustración 17.....	49
Ilustración 18.....	49
Ilustración 19.....	50
Ilustración 20.....	50
Ilustración 21.....	51
Ilustración 22.....	52
Ilustración 23.....	53
Ilustración 24.....	54
Ilustración 25.....	55
Ilustración 26.....	56
Ilustración 27.....	57
Ilustración 28.....	57
Ilustración 29.....	58

Ilustración 30.....	59
Ilustración 31.....	60
Ilustración 32.....	61
Ilustración 33.....	61
Ilustración 34.....	62
Ilustración 35.....	62
Ilustración 36.....	63
Ilustración 37.....	64
Ilustración 38.....	65
Ilustración 39.....	65
Ilustración 40.....	66
Ilustración 41.....	67
Ilustración 42.....	68
Ilustración 43.....	69
Ilustración 44.....	69
Ilustración 45.....	70
Ilustración 46.....	71
Ilustración 47.....	71
Ilustración 48.....	72
Ilustración 49.....	73
Ilustración 50.....	73
Ilustración 51.....	74
Ilustración 52.....	74
Ilustración 53.....	75
Ilustración 54.....	76
Ilustración 55.....	77
Ilustración 56.....	77
Ilustración 57.....	78
Ilustración 58.....	79
Ilustración 59.....	87
Ilustración 60.....	90
Ilustración 61.....	90
Ilustración 62.....	91
Ilustración 63.....	93

INTRODUCCION

En Chile, la educación es un tema que se está tocando cada día con más fuerza, pero el enfoque de educación está solo relacionado a la institucionalidad y lo que ella pueda o no enseñar, lo que en general no se cuestiona en demasía debido a que se entiende que es ahí donde se entrega la verdad, pero ¿qué pasa si el aprendizaje es afuera?, ¿Cómo validamos esa verdad? O quizás es más simple dejarla pasar y que el tiempo se encargue de acabar con ella. Desde mi punto de vista es mucho más importante esta verdad debido a que en ella está contenida la vida misma, un contexto mucho más general de la vida real es por eso que también es muy compleja.

La música Hip Hop es una de las disciplinas más educativas contenidas en esta verdad, que ve desde afuera a la institucionalidad pero que a la vez la incluye, ya que crece en todos los contextos donde una persona se puede desarrollar socialmente, es por esto que es necesario entender cómo lo hace y por qué llama la atención de tantos jóvenes en la región metropolitana aprender cómo desarrollar esta actividad tomando en cuenta que aprender cada vez se aleja más de lo institucional.

Para lograr este objetivo se hace necesario tomar en cuenta varios aspectos el primero y atinente a esta investigación desde una perspectiva constructivista saber cómo aprenden los productores de música Hip Hop y que lo hace ser un buen aprendiz de esta disciplina, que no en los planes de ninguna política pública real como proceso por lo que es difícil aprenderla de otra forma que no se la autodidacta, porque este es el punto principal que esta intrínseco en esta investigación, que motiva a un joven a absorber conocimiento de fuentes elegidas por él y que tienen de especiales estas fuentes como para multiplicarlo y replicarlo en cualquier otra disciplina o contexto.

La metodología cualitativa nos permitirá ir por la misma línea investigativa y sensible tomando en cuenta que de música y personas es finalmente de lo que estamos hablando, las entrevistas y las observaciones participantes fueron claves en el proceso de captura y reconstrucción de un discurso grupal y el resultado será este mismo por parte de ellos y sus experiencias.

CAPITULO I

1. Planteamiento del problema y Relevancia del estudio

El desarrollo de la tecnología nos ha dejado cosas buenas, malas y damnificados en su avance, nos ha mostrados diferentes caminos hacia el encuentro del conocimiento y nos ha invitado a crear y ser dueños de nuestro propio aprendizaje, hoy en día 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. Esto, sin lugar a dudas, demuestra que la posibilidad de encontrar conocimiento ya no solo depende de la presencia del estudiante en un aula como único medio. Esto genera un nuevo paradigma de enseñanza que debe estar acorde a las necesidades particulares de estos estudiantes.

Según Adell Segura, J. & Castañeda Quintero, L. (2010) la educación se ha entendido únicamente como un conjunto de prácticas organizadas por una institución (más o menos formal). Generalmente, cuando a este modelo “integramos” las TIC en el proceso formativo, se genera una lucha estructural entre la antigua forma de organización curricular, creada en otro tiempo histórico y basada en supuestos diferentes, a veces contradictorios, y las nuevas formas de organización, tales como, e-learning en la formación a distancia, presencial y mixta, su concreción tecnológica, los LMS (*Learning Management Systems*) o VLE (*Virtual Learning Environments*).

En este sentido, internet ha sido uno de los factores más importantes de liberación de la educación de un espacio fijo como el aula, impulsando un modelo educativo que va más allá de la relación espacio temporal. La posibilidad de que el estudiante tenga independencia formativa se ha desarrollado como nunca antes se había observado. Esto quiere decir que gracias al aumento en los canales de información que abrió Internet las personas pueden tener más acceso y de forma más simple y expedita aunque en muchos casos no sea de fuentes fidedignas o serias. Esto genera efectos positivos y negativos que pueden ir de la mano con este fenómeno a tratar en futuras investigaciones las que deben apuntar al cómo guiar a estudiantes decepcionados del sistema formal de educación en nuestro país y actualmente cuestionados por su calidad, financiamiento y

finalidad lucrativa, hacia una búsqueda de información adecuada y realmente bien fundamentada y consistente.

En mi experiencia como tallerista y profesor he visto como jóvenes que terminan la educación media buscan los estudios formales solo por un título que valide algún tipo de conocimientos y les permita trabajar en algún cargo dentro del sistema económico, así como también, he visto a jóvenes con formación autodidacta basada en la información que entrega el Internet más el traspaso de conocimientos fundamentados en la experiencia entregada por sus pares sin el acceso a puestos de trabajo por no recibir algún tipo de validación que se los permita.

Creo que este tipo de barreras son las que limitan el uso de internet y la tecnología en general como una forma real de educación, las que no son por problemas de la información en sí, sino de la inexistencia de un sistema educativo que permita incluir contenidos y tecnologías adecuados y no sólo se preocupe de entregar títulos de validación que no permiten la libre competencia entre estudiantes que salen de la educación "autodidacta" y la educación formal.

Una razón importante del porque el sistema no permite alternativas de educación legitimadas es que:

El mercado (en su versión occidental) es, además, globalizable, con pretensiones de universalidad, capaz de modelar el mundo entero: no concibe ni tolera alternativas. Cuando aparecen alternativas, la deslegitima rápidamente. Es un proyecto totalizante, que globaliza patrones de consumo, que globaliza los efectos de la globalización pero no universaliza la participación equitativa en la misma. (Méndez M, 2006, p. 117).

Otro punto importante a tratar es sin duda la falta de apoyo del negocio de los softwares a la educación evitando crear licencias liberadas para la adquisición de estos de parte de estudiantes no trabajadores, esto quiere decir sin ingresos mensuales o esporádicos, manteniendo altos costos de venta y distribución.

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). Esto de la mano de la expansión de las redes de internet por todas las ciudades y localidades, el acceso a la información se encuentra en las propias casas y en los propios talleres, lo que podría generar modelos de aprendizaje y creación con propios tiempos de ejecución y elección sin filtro o criterios de calificación o descalificación, por lo que creo, se hace necesario un estudio que ponga el foco de la investigación en ese lugar y develar cuales son los métodos de aprendizaje, puentes de llegada a la información así como también variables socio económicas que afecten el futuro desarrollo de planes de educación a distancia, los cuales logren acoger, más no interferir, estos procesos, apoyándolos de forma más natural y flexible.

La formación de personas utilizando estrategias de aprendizaje basadas en la 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, no todos siendo validados de la misma manera, por los motivos antes mencionados tales como métodos de defensa de un mercado global estructurado y encargado de entregar únicamente la validación y el reconocimiento, algo que gracias al uso de internet está cada día está siendo más cuestionado por la ciudadanía debido a la falta de calidad e irregularidades en el contexto de éstas y el alto costo para obtenerlas, es por esto que formas alternativas de formación toman más fuerza día a día.

Si tomamos en cuenta que según Adorno T. (1998) la exigencia de emancipación parece evidente en una democracia, y que la democracia descansa sobre la formación de la voluntad de cada individuo particular, tal como se sintetiza en la institución de la elección representativa es posible interpretar que esta independencia de pensamiento sumada a la independencia en la entrega de información que el sujeto puede obtener al acceder al Internet, pueden ser el primer paso para una nueva forma de educación no basada en la emancipación que entrega ésta, sino más bien, emancipada desde el inicio y estructurada de una manera independiente y libre sin limitaciones institucionales o de orden académico.

Esto sin dudas se ve en el mundo de la música hace muchos años pero en la era de la información mucho más, esto tomando en cuenta los datos recopilados por la consultora IDC y encargado por la A.c.t.i. (Asociación Chilena de Empresas de Tecnología de Información) que indican que si en 2010 la cantidad de PC en hogares era el 90% de lo que tienen en países desarrollados, hoy, ambas cifras alcanzan el 100%, por lo que es normal que la cantidad de estudiantes autodidactas siga en aumento y que se haga necesaria una adopción importante de estos alumnos al sistema escolar establecido, eso sí, evitando según Teylor J. (1979), la llamada deformación profesional de quienes convierten su propio campo automáticamente en el centro del mundo. Logrando adaptar el sistema educacional a las capacidades y métodos formativos que resulten más adecuados para cada estudiante y así no encerrarlo en un sistema de formación rígido que no acepta aportes externos a su estructura, que en el caso del arte no tiene sentido alguno, si no que moldeando al estudiante en un molde construido por el mismo inclusive intentando sacarlo constantemente de este en un afán de motivar una constante búsqueda de mejora en el aprendizaje.

En ese aspecto este estudio puede cumplir una función muy importante a la hora de aprender de los estudiantes autodidactas, su proceso de aprendizaje, métodos y puentes para llegar a la información, como también entender la incidencia que pueden tener factores socio económico y familiares dentro de este contexto.

Recordemos también que en Chile se hace necesario que los procesos educativos, y en particular los de educación artística, se incorporen a la vida contemporánea y sus requerimientos, asumiendo toda la potencialidad que les otorgaría el uso masivo de las nuevas tecnologías de la información y el conocimiento (TIC), apreciándose a la vez, las inmensas brechas entre la demanda de instrumentos didácticos que exige la educación contemporánea en el arte, la extraordinaria oferta de estos instrumentos, y, sin embargo, la baja utilización de ellos en la práctica pedagógica diaria. Perez Ruiz, V. (2011).

Si bien uno de los pasos es integrar la tecnología musical a las carreras de pedagogía y licenciatura en música, lo que según Thayer T. (2007) sin duda permitirá formar profesores especializados y evitará la pobreza musical y cultural También creo que es importante conocer si los estudiantes de

música prefieren estudiar desde sus casas y, por ende no solo recibir aprendizaje en el establecimiento de educación formal.

Si se entiende que las relaciones que establecemos con el mundo y que comprendemos por medio del ejercicio creativo van cambiando con el tiempo, necesitamos de diferentes formas de expresión artística a lo largo de toda nuestra infancia, (Gamonal A. & Sepúlveda P. 2010).

Esta necesidad creadora se ve reflejada en todos nosotros, al ir evolucionando nuestra creatividad y al ir desarrollando un sentido estético cada vez más sofisticado, buscando soluciones creativas cada vez más complejas, encontrando en nuestras diferentes decisiones estéticas y de gusto nuestra propia identidad. (Gamonal A. & Sepúlveda P. 2010, p. 4).

Debemos entender también que hoy en día la tecnología nos brinda muchas oportunidades creativas y herramientas de construcción de alto nivel a un bajo costo de inversión, por lo que la realidad debería ser al revés y no como podemos apreciar hoy en día en el sistema educacional formal, donde según Gamonal A. & Sepúlveda P. (2010) en vez de ser esta la que nos da un espacio de desarrollo personal de autoconocimiento, es el hogar de la persona el que le brinda este espacio con la contradicción de que pasa más del 70% del día en el colegio y el otro 30% en el hogar.

El punto anterior nos indica claramente que pueden existir varios factores que pueden ser agrupados en uno clave que es el entorno, y para poder avanzar en este tema me he propuesto realizar este estudio para entender qué razones del entorno pueden influenciar la motivación o desmotivación del autoaprendizaje por parte del alumno y cuales son la razones de los autodidactas para elegir un entorno propio para el aprendizaje, fijándose metas independientes y objetivos individuales.

El reconocer que la educación “no puede considerarse como un proceso limitado en el tiempo y en el espacio, confinado a las escuelas y medido por los años de asistencia”, (Sarramona et al, acerca

de Cooms & Ahmed, 1975, p. 27), es el punta pie inicial para lograr encontrar y entender cuáles son las razones o motivaciones que tienen los jóvenes que buscan el aprender en un entorno de aprendizaje propio y elaborar planes de mejoramiento que incluyan la educación autodidacta como una arista importante a la hora de desarrollar y mejorar entornos de aprendizaje ligados a la tecnología y según Gamonal A. & Sepúlveda P. (2010) entender como el llamado (PLE) o Personal Learning Environment, que forman a su vez las (PLN) Personal Learning Networks afecta a los estudiantes y puede influenciar distintos tipos y niveles de aprendizaje.

Otro aspecto importante a tomar en cuenta es sin duda cómo compatibilizar la dimensión tecnológica de los entornos virtuales de enseñanza con la dimensión pedagógica (Rayón L. 2004), esto, con la intención de reconocer distintos aspectos dentro del fenómeno autodidacta, y como integrarlo o aplicarlo a algún modelo más controlado del manejo de la información intentando con esto guiar sin perturbar la cognición autónoma e individual intuitiva del estudiante.

El origen del problema, la lenta integración de los avances tecnológicos a las carreras de Licenciatura en Música y pedagogía, no es fácil de determinar exactamente, dado que no ha sido producto de la incidencia de un sólo factor.

Por esta razón, no quiero dejar fuera un fenómeno vivido durante toda mi vida como músico, que ha sido la estigmatización negativa con la que se asocia a la profesión musical, en relación a los bajos aportes económicos que daría en general, creando un clima adverso para los jóvenes estudiantes de música en un sistema social demasiado preocupado por la creación de riqueza material. Lo cual repercute en el currículum musical actual y el tiempo dedicado en la formación escolar. Este abandono histórico de la importancia de la música y las artes en general, está instalado desde hace por lo menos tres décadas o más, y actualmente se refleja día a día en que la pobre formación cultural y preparación musical de los actores públicos y como esta ignorancia se refleja en la gestión de asesores y políticos, que participan en las decisiones presupuestarias de las instituciones educacionales y culturales, que naturalmente inciden poderosamente en el lento progreso y a veces retroceso, de las áreas "especializadas" encargadas de la formación musical y artística, y de incorporar las innovaciones tanto tecnológicas como metodológicas que hoy día están disponibles para aumentar la educación musical artística y cultural de un país.

2. Pregunta de investigación y formulación de Objetivos.

2.1. Pregunta de Investigación

1. ¿Cuáles son los métodos de creación de los productores de música Hip Hop en la Región Metropolitana

2.2. Objetivo General

1. Establecer los métodos de creación de los productores de música Hip Hop en la Región Metropolitana

2.3. Objetivos Específicos

1. Descubrir la influencia del entorno social en el proceso de aprendizaje
2. Identificar el aporte de la tecnología en el proceso de aprendizaje
3. Determinar la influencia de referentes artísticos en el desarrollo del proceso creativo

CAPITULO II

REFERENTES TEÓRICOS

2.1 Introducción

En términos generales existen pocos estudios y proyectos de tesis que hablen del uso de las tecnologías en la educación musical autodidacta en Chile y de su entorno de aprendizaje específicamente en la Región Metropolitana y el aporte que tienen estas en el nacimiento y la formación de nuevos artistas músicos Hip Hop fuera del ámbito académico convencional, esto tiene que ver con el desconocimiento del sistema formal de las nuevas tecnologías de composición musical provocado según Thayer (2007) por el desfinanciamiento que se produjo en 1973 luego del golpe de estado donde disminuyó el apoyo presupuestario a la cultura en desmedro de la actualización del equipamiento musical electro acústico que la Universidad de Chile tenía y que hasta ese entonces era el principal referente de las ciencias de la educación musical, esto marcó una distancia entre el mercado comercial mundial de tecnología musical y el académico, una brecha que a medida que pasa el tiempo va en *crescendo* llegando a ser hoy en día una de las principales causas del gran brote de músicos y artistas ligados a lo digital que forman sus carreras paralelamente a la educación formal y que logran desarrollarse e insertarse en el área profesional sin mayores dificultades.

Este no parece ser un factor importante en nuestro país debido a que la falta de investigaciones que traten el tema de la educación musical se hace notorio y no permite su desarrollo como área disciplinar, parece como si la música fuese la gran olvidada entre tanta literatura como hay escrita sobre la incidencia de los ordenadores, en los diferentes campos educativos de otras ciencias y ramas humanísticas (Martin J. 1992, p. 1), lo que sin duda se ve reflejado tanto en el currículo de artes musicales como en el desapego tecnológico por parte de los profesores de esta asignatura a la hora de delinear sus prácticas pedagógicas alejando estas nuevas formas de creación de la institucionalidad escolar y empujándolas de manera indirecta a un nuevo contexto de aprendizaje al que algunos llaman PLE o entorno personal de aprendizaje.

2.2. PEL, Personal Environment Learning

Personal Environment Learning o en español entorno personal de aprendizaje el cual se puede definir desde dos puntos de vista el primero según Adell Segura, J. & Castañeda Quintero, L. (2010, p. 6) Aquel que sale de los herederos de los orígenes del término, la reunión *JISC/CETIS CONFERENCE*, que defienden que se trata de un nuevo tipo de entorno tecnológico, es decir un software que pone en el centro de la acción al estudiante y a la flexibilidad que dicho entorno procura para el aprendiz, esta información también está presente en el documento de Torres R., Edirisingha, P. y Mobbs R. (2008, p. 1), que dice que el concepto de PLE es más bien una nueva; en el Reino Unido pone de Comité de Sistemas de Información Conjuntos afiliados Centro de Tecnología Educativa y estándares de interoperabilidad (JISC CETI)” y agrega que el concepto PLE tiene su origen en un documento de Olivier y Liber (2001) titulado "aprendizaje permanente: la necesidad de entornos de aprendizaje personal portátil y apoyar estándares de interoperabilidad" y que luego de este el término comenzó a convertirse en muchas tendencias diferentes.

También existe otra mirada acerca de esta definición en el mismo documento de Adell Segura, J. & Castañeda Quintero, L. (2010, p. 6) la cual propone una ampliación de perspectiva “sacando el foco de atención de la tecnología y redirigiéndola al ámbito del aprendizaje de las personas” donde el PLE es una idea pedagógica, una forma de aprender de las personas valiéndose de la tecnología la que según Torres R., et al, (2008, p. 5) puede habilitar al alumno para crear su propio aprendizaje e inclusive a unir todas las formas de su aprendizaje, incluyendo formales e informales que ocurren en un momento determinado en distintos contextos y situaciones en una interfaz única en el entorno digital de los propietarios.

Esta es una mirada constructivista tomando en cuenta que en el contexto de la informática educativa según Sánchez, J. (2004, p. 3).

Las únicas herramientas disponibles al conocedor son los sentidos. Es solamente a través de la visión, audición, tacto, olfato y gusto que un individuo interactúa con el entorno. A partir de estímulos y mensajes que emanan desde los sentidos el individuo construye y reconstruye mentalmente y de manera personal, una fotografía del mundo.

Según Torres R. et al, (2008, p. 5) en el estudio llamado “*Building web 2.0 based personal learning environments – a conceptual framework*” también se puede definir PLE como:

Un sistema de gestión de la cartera que permiten al usuario mantener su almacén de contenidos y compartir de forma selectiva el contenido como sea necesario. También es un sistema de perfiles, lo que expone una variedad de formas para automatizar de acuerdo a los intereses del usuario, búsqueda selectiva de los individuos y sus contribuciones digitales. Por supuesto, el PLE es un problema social, así como un ambiente de información, conectar al usuario con las personas y eventos en cooperación y actividades en toda la red.

Continuando con esta línea que sitúa al entorno personal de aprendizaje más allá de un software o una interfaz individualmente creada por el aprendiz o el usuario para construir su aprendizaje en un contexto informal y social el estudio llamado “*Innovación educativa y TIC en el ámbito universitario: Entornos institucionales, sociales y personales de aprendizaje*”, donde se hace hincapié en el aporte que hacen los softwares sociales a la formación de redes personales de aprendizaje o (*Personal Knowledge Network, PKN*), “gestionadas por un entorno personal de aprendizaje constituido por distintos sistemas que ayudan al alumno a tomar el control y gestionar su propio aprendizaje” (Salinas, J. 2009, p. 5), así como también:

- decidir sus propios objetivos de aprendizaje
- gestionar su propio aprendizaje: gestionar tanto el contenido como el proceso
- comunicar con otros en el proceso de aprendizaje
- y todo aquello que contribuye al logro de los objetivos. (Salinas, J. 2009, p. 5).

Esto quiere decir que los entornos personales de aprendizaje se centran en el usuario, que crea a la vez que consume información y conocimiento (*Prosumer*). Y que en este aspecto estos entornos:

Vienen a ser una colección autodefinida de servicios, herramientas y dispositivos que ayudan y proporcionan soporte a las personas para construir sus Redes Personales de Conocimiento (PKN) poniendo en común nodos de conocimiento tácito (p.e. personas) y nodos de conocimiento explícito (p.e. Información), (Salinas, J. 2009, p. 5).

Según Wilson, Scott; Liber, Oleg; Johnson, Mark, Beauvoir, Philip; Sharples, Pablo; y Milligan, Colín, (2007) el PLE viene como una derivación del VEL (*Virtual Learning Environment*) o en español entorno virtual de aprendizaje llamada VLE del futuro (Wilson, 2005). (*Fig., 1*).

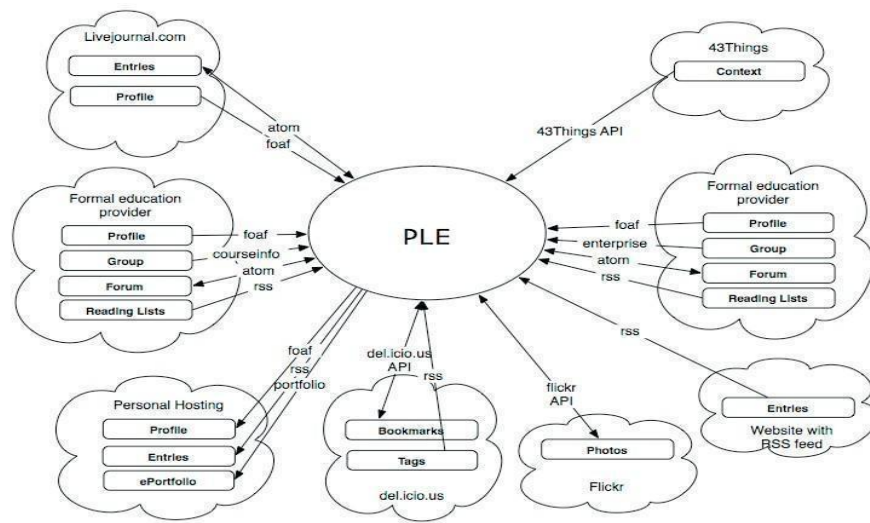


Fig. 1. Modelo Conceptual de un ambiente de aprendizaje personal, un desarrollo del modelo de Wilson (2005)

Al observar la figura 1 sumada a la idea que dice:

Un PLE se configura alrededor de las herramientas y servicios que nos permiten el acceso y la relación con la información (acceso y actividad) y la relación con otras personas, en concreto las herramientas sociales de la web 2.0 y de las estrategias con que configuramos el uso de las mismas, así compartiendo la idea de Atwell (2008), diríamos que un PLE se conforma en torno a aquellas herramientas que nos permiten tres procesos cognitivos básicos: Leer (en el sentido más amplio de la palabra), reflexionar y compartir. (Adell Segura, J. et al, 2010, p. 7)

Esto quiere decir donde acceder a la información, donde modificar la información y donde relacionarme con otros (Adell Segura, J. et al, 2010).

2.3. TIC en la Educación Musical

Si hablamos de tecnología en la educación musical podemos encontrar estudios que pueden darnos algunos tópicos o indicadores de un camino a seguir en esta investigación, por ejemplo Miyara F. (1994) En su estudio *La Música por Computadora* habla de las numerosas opciones que nos da la intervención de la computadora en la educación musical, así como también la de nuevas interfaces de composición, interpretación, orquestación, creación de partituras, corrección de estas, grabación Midi y audio y la enseñanza de diferentes estilos individualmente o en grupos.

También en cuanto a currículo, Miraya F. (1994) se refiere a que la distancia que debe recorrer el alumno para llegar a ser instrumentista experto con la computadora se hace mucho más corto y con una visión más amplia gracias a tener la posibilidad de poder interpretar diferentes timbres de instrumentos y no solo de uno como es en la enseñanza tradicional, compositivamente más completo debido a la posibilidad de componer para una orquesta completa, obras de conjunto así como para sonidos electrónicos.

En cuanto a la idea específicamente de la composición musical Miraya F. (1994), habla de la posibilidad de una verificación inmediata de lo que se crea cuando se ocupa como secuenciador el computador esto especialmente importante a la hora de encontrar efectos o timbres nuevos o sea hasta ese entonces desconocidos.

Acerca de este punto podemos encontrar otro estudio de Delalande F. (2004) llamado *La enseñanza de la música en la era de las nuevas tecnologías* donde queda claramente la intencionalidad de comparar el paso de la tradición oral con la invención de la impresión a una nueva forma de componer y al nacimiento de un nuevo perfil de aficionados, capaces de leer canciones polifónicas o de interpretarlas con sus instrumentos, con la aparición de las nuevas tecnologías de composición musical las que quizás están promoviendo un nuevo modelo de sociedad musical y un desarrollo significativo a partir de los años 70.

Otro aspecto mostrado en este estudio es la democratización de los equipos, esto quiere decir el menor costo y portabilidad de estos, permitiendo abrir el mundo de la composición a un espectro social mucho más grande no solamente a un círculo elitista de la sociedad sino que a mujeres y hombres de todas las clases sociales con distintas clases sociales a la vez que cambia el paradigma y lo enfoca hacia la composición como forma de abordar la música de una forma natural, (Delalande F. 2004).

En cuanto a composición misma y su forma de aprenderla por parte de los alumnos este estudio destaca la capacidad del alumno de ver la música no solo escucharla e interpretarla ya que al existir softwares que muestran la forma de onda colores, nubes, estrías, etc. Se hace posible observar con distintos sentidos la música al crearla y develar otro aspecto en su forma de representación y permitiéndole al estudiante modificar timbres, buscar formas de sonar mejor, y apoyarse de lo visual para complementar lo sonoro, “significativamente estas técnicas que se llamaban TICE (tecnologías de la información y de la comunicación para la educación) han sido rebautizadas TICCE, para hacer sitio a la palabra creación” (Delalande F. 2004, p. 7).

Hoy en día Existen programas realizados por centros de investigación en diverso lugares del mundo con posibilidades más avanzadas de control del proceso creativo. Por ejemplo, es posible trabajar en forma aleatoria con grandes masas de sonidos, controlando parámetros estadísticos globales de dichas masas, como podrían ser la frecuencia de aparición de cada altura, o la duración promedio de cada sonido, o la manera en que evoluciona el timbre o el contenido armónico de los sonidos, a lo largo del tiempo. También es posible establecer reglas de composición, como podrían ser tipos de acordes permitidos, tipos de encadenamientos de acordes, tipos de elaboración y variación de motivos, tipos de textura y timbres, tipos de discurso, desarrollo formal (Miraya F. 1994, p. 9).

En cuanto a las nuevas interfaces de composición musical y aceptando la idea que un Smartphone es perfectamente capaz hoy en día de albergar softwares de creación musical Monje A. (2013, p. 7) el estudio “*Dispositivos Móviles en la educación*” dice que:

Existen múltiples ventajas de la utilización de estos aparatos. Sin embargo podemos dudar de la capacidad de los docentes de los colegios actuales de ponerlo en práctica ante la desinformación relacionada con el tema o la falta de contraste de los informes realizados por otros profesionales.

Desde su uso en la educación formal como referencia base Monje A. (2013) agrega acerca del aporte que pueden tener los aparatos móviles en la llamada M-Learning o en español aprendizaje móvil una nueva forma de enseñanza y aprendizaje que tiene como prerrogativa el aprender cuando y donde el aprendiz quiere, debido a que no presentan problemas de abastecimiento en cuanto a internet y electricidad se refiere (*PDA's, Tablets, Smartphones*).

Respecto a este tema el currículo de artes musicales de segundo medio dice que:

El uso de un programa (software) editor computacional de música permite que los estudiantes puedan componer, modificar y escuchar música realizada por ellos mismos. Esto puede expandirse aún más con el uso de nuevas fuentes e interfaces sonoras que ofrecen los aparatos MIDI (sintetizadores secundarios) y su conexión a computadores. Si el liceo no dispone aún de estos medios, el profesor o profesora de Artes Musicales puede sugerir adquirirlos, ya que en general son de bajo costo (Mineduc 1999, p. 39).

2.4. Producción Musical Hip Hop

Coincidentemente con el documento de Delalande F. (2004) que dice que la aparición de las nuevas tecnologías de composición musical están promoviendo un nuevo modelo de sociedad musical y un desarrollo significativo a partir de los años 70, esta época marca según Perkins W. (1996) y su “*estudio Droppin' Science: Critical Essays on Rap Music and Hip Hop Culture*” el inicio de la técnica del wave breaking la cual trata de repetir o looppear 30 segundos de un vinilo en una tornamesa y luego repetir los mismos 30 segundos en otra con la intención de dejar sonando una música constante en la que se pudiese cantar encima.

Esta técnica de muestreo marca un antes y un después en la música afro americana hasta ese entonces instrumental en su composición e interpretación musical.

Según Glenn J. (2000) y su tesis doctoral “*Making Beats: the art of a sample-based*” La palabra productor es una evolución del deejay luego de que estos desarrollan estrategias de muestreo digital en estudios de grabación, esto quiere decir que adoptaron una mejora de condiciones en el proceso lo que los volvió más profesionales. De todas formas Glen J. (2000) argumenta que no es casualidad que las personas que crean música Hip Hop se llamen así mismas productores en lugar de compositores o músicos ya que “el término productor fue una moda en la música popular en la década del 1960, con personas como Phil Spector, Brian Wilson y Sir George Martin”, también hace alusión a que el productor es la persona que tiene la sensibilidad especial para dar las opiniones importantes de la composición y definir ciertos lineamientos estilísticos y estéticos.

En cuanto a este proceso de creación en este mismo documento aparece el origen de la técnica del sampleo o muestreo característico de la música hip hop, donde la captura de muestras es similar a la grabación en cinta magnética ya que ambas tecnologías implican la captura, almacenamiento y recreación de ondas de sonido así como también comparten muchos de los términos estándares asociados con el uso de estas técnicas; *Crossfade, bucle, empalme*. (Glen J. 2000).

En cuanto a tecnología el hito que marca un antes y un después en la producción musical Hip Hop según Glen J. (2000) es la aparición de la máquina SP-12 E- mu sistem en 1986 la cual fue la primera “*sample drum computer*” esta permitía trabajar una batería interpretando un sonido por canal y secuenciarlo creando ritmos reiterados en un marco temporal o loops, lo que permitió crear baterías basadas en sonidos grabados pero con ritmos totalmente originales, dando más opciones de composición, además este estudio contiene toda información necesaria en cuanto a la aparición contextual del Home Studio y su apropiación por parte del productor “el cual pasa a ser un verdadero científico en su laboratorio” (Glen J. 2000, p. 60) y el foco de esta investigación científica.

En Chile el término productor musical de hip hop así como la connotación que tiene esta actividad a nivel artística y social no tiene estudios formales de los cuales se pueda sustentar una base teórica, sólo se encuentran vagas informaciones de páginas webs supuestamente especializadas del tema en el que escriben personas sin tecnicismo académico, solo se recatan en la mayoría de los estudios aspectos sociológicos como la marginación o la representación activista de este movimiento en general y su forma de escenificar las críticas hacia la institucionalidad (Muños D. 2006, p. 5).

2.5. Computermusic

La definición de Computer Music aparece en un estudio de Serrano F. (1990), en el contexto de entender como la informática y la música tienen factores en común así como la producción en conjunto de una cantidad de posibilidades enormes a la hora de componer.

El Hip Hop como tal nació de la unión de tecnología y música forjada gracias al trabajo de un dj, específicamente con dos tornamesas y un mixer los cuales le permitían hacer una mezcla de dos extractos o samples de una canción de funk y crear una nueva versión extendida de este conocida como *loop*.

En el libro de Castells M. (1996), "*La Era de la Información*", el autor habla de "*La revolución de Tecnología de la Información*", y como esta hace mella en todos los aspectos de la vida humana lo que hace comprensible el impacto que tiene también en la música, la Computer Music es el resultado de esto y el desarrollo tecnológico ha hecho evolucionar la creación en variados aspectos determinados y en diferentes aplicaciones posibles las cuales según Serrano F. (1990) son:

- Catalogar y Analizar obras musicales escritas.
Por ejemplo, se han construido bases de datos de pasajes de obras del renacimiento, y se han efectuado búsquedas de patrones para encontrar el estilo melódico de ese periodo.
- Editores para notaciones musicales de diferentes tipos.
Ello necesita a menudo interfaces gráficos sofisticados.
- Enseñanza de música. Los casos más comunes son el dictado y la "lectura a vista", puesto que requieren mucho tiempo del profesor. En el primer caso, el ordenador emite las notas que deben ser reconocidas por los alumnos. En el segundo el ordenador presenta secuencialmente una partitura y los alumnos la interpretan en un sintetizador, mientras el ordenador comprueba la calidad de ejecución.

- Composición Automática. Este es un viejo sueño, sobre el que mucha gente ha efectuado experiencias. Originalmente, se componían partituras automáticamente basadas en secuencias pseudo aleatorias, lo que conducía a pasajes musicales de casi nulo interés. Pero hoy día, los programas de composición permiten un grado de interacción mucho mayor entre el compositor y la máquina.

- Síntesis y proceso digital de sonidos. Esta área ha sido la dominante durante mucho tiempo. Hay muchas posibilidades en este campo, algunas puramente técnicas y otras más conceptuales. En él es donde se integran de forma más completa y natural la tecnología de ordenadores y la música. La generación de sonidos e instrumentos, así como la ejecución en tiempo real requieren gran potencia de proceso, grandes anchos de banda para mover datos, concurrencia para manejar múltiples tareas simultáneamente, y multiprocesadores para las diversas funciones. Los diseñadores de algoritmos sonoros necesitan un profundo conocimiento tecnológico y una amplia base musical, imaginación y buen oído.

- Control y secuenciamiento. Con el advenimiento de los ordenadores personales a bajo precio, así como sintetizadores y módulos de sonido multitímbricos, queda al alcance de cualquiera el montaje de "la orquesta en casa". En este caso se usa el ordenador como sustitución del magnetófono multipista, por supuesto con más flexibilidad, posibilidades, capacidad y limpieza. Está siendo ampliamente utilizado por compositores y grupos como herramienta de maquetación y producción.

- Bases de datos y Redes locales. Recientemente, se empieza a pensar en un "entorno de desarrollo musical" que permita abordar todos los aspectos del trabajo (composición, interpretación, programación) musical de forma integrada. El corazón de todo ello es una base de datos que permita almacenar y relacionar entre sí toda la información necesaria para cada aspecto del trabajo, así como las herramientas apropiadas para ello. El puesto de trabajo ("workstation") utiliza técnicas avanzadas (sistema operativo multitarea, ventanas, gráficos, sonido PCM, interfaces, ...) y se puede conectar en una red local que permite la utilización conjunta de recursos, y aún más importante, la comunicación integrada entre usuarios como catalizador de los trabajos realizados individualmente por cada uno de ellos.

Es posible que *a priori* en las entrevistas y observaciones participantes vayan apareciendo diferentes términos ligados al Computer Music mezclados con los de la producción musical Hip Hop y para mayor entendimiento de esto es imprescindible nombrarlos y contextualizar la metodología desde los conceptos.

MIDI por ejemplo que significa Musical Instrument Digital Interface que es básicamente según Serrano (1990) algo como una “red local musical” donde la transmisión de datos se lleva a cabo en serie y a una velocidad de 31.25 kilobits por segundo, pudiendo encadenarse cuantos aparatos se quieran, (Fig. 2).

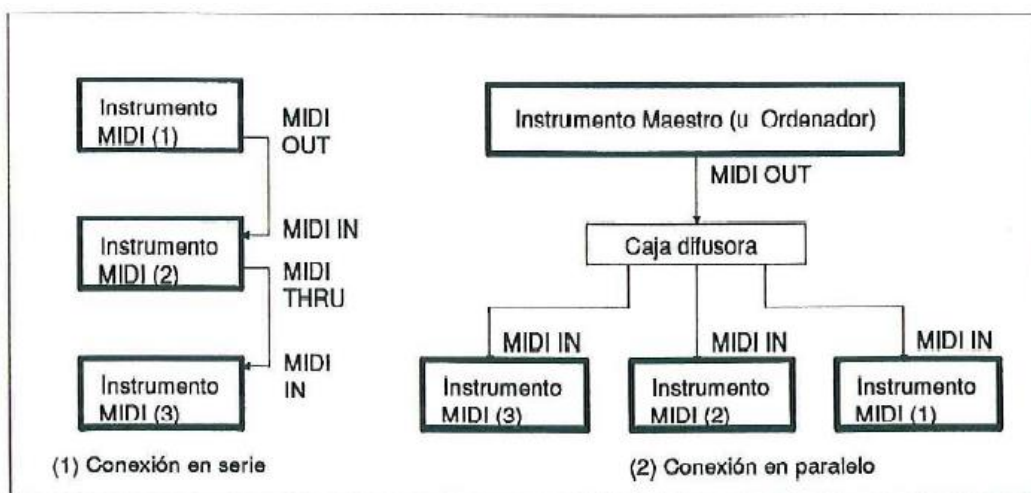


Figura 2: Conexión de instrumentos MIDI

Tarjetas de sonido o interfaz de audio: La tarjeta de sonido es un hardware que reemplazo al altavoz llamado beeper que se utilizaba para sonidos de errores de sistema o juegos y paso a ser la conexión entre software de reproducción de música con equipos externos o parlantes conectables a su salida de audio, hoy en día pasaron a llamarse interfaces de audio y o Midi son muy sofisticadas con variadas entradas y salidas así como también con una velocidad de proceso no comparable a sus primeras versiones, (fig. 3 y 4).



Figura 3: Primera tarjeta de sonido ad lib Yamaha YM3812.



Figura 4: Interfaz de audio moderna, RME FIREFACE 400.

Trackers y Demoscene: Como MIDI es un sistema de envío y recibo de señales no de audio esto no permitía reproducir, cargar o reproducir archivos de audio para lo que se desarrollaron softwares llamados trackers, (Fig. 5), los que además de reproducir archivos de audio permitió secuenciar y agrupar musicalmente sonidos con señales recibidas desde algún dispositivo MIDI, (Kogan 2008).

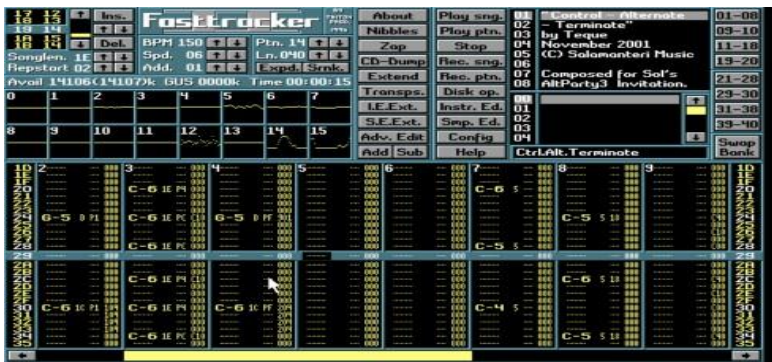


Figura 5: Fast Tracker 2, un típico aspecto de tracker

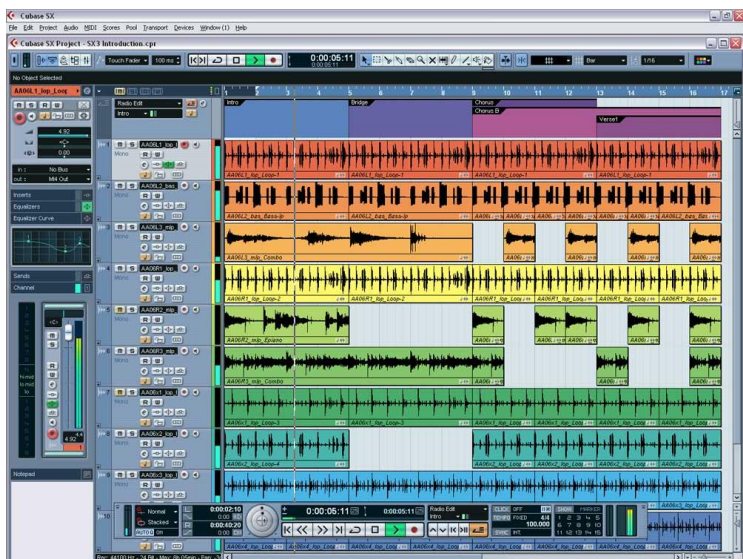


Figura 6: de secuenciador Steinberg Cubase sx3.

Secuenciadores: Básicamente podemos entender un secuenciador como un software que graba y reproduce secuencias interpretadas por el músico, así como también permite corregir digitalmente cualquier tipo de imperfección en la interpretación de este o más aún permite agregar a pulso notas en un compás determinado, (Serrano 1990), (Fig 6).

Akai Mpc Digital MIDI Sequencer/Synth/Sampler: Esta es una máquina desarrollada en el año 1986 con su primera versión MPC 60, (Fig. 7), la que permitía samplear o rescatar muestras de sonido desde un equipo de audio externo y realizar secuencias además de agregarle sonidos de batería debido a que contaba con un banco de sonidos y pads especialmente preparados para interpretar grabar y programar internamente baterías, actualmente existen modelos de tipo controlador MIDI como el *MPK* que incluye teclado además de la *renaissance*,(Fig. 8), que permiten trabajar con secuenciadores o daw con bancos de sonido elegidos por el compositor así como también versiones más modernas del MPC 60, tales como la MPC 500, 1000, 2000, 2000 xl, 2500, 3000, 4000, 5000 y 6000, sin olvidarnos de aplicaciones modernas diseñadas para *Tablet* y *smartphones*.



Figura 7: Akai MPC60 Digital Sampler/Drum Machine and MIDI Sequencer (1987)



Figura 8: Akai MPC RENAISSANCE Music Production Controller

Instrumentos Virtuales: Estos instrumentos virtuales también conocidos como vst estándar desarrollado por la empresa alemana Steinberg, (Kohan R. 2008), tiene distintas naturalezas dependiendo de lo que representen, por ejemplo hay algunos que son básicamente contenedores de muestras de sonidos (*Fig. 9*), esto quiere decir que si bien se interpretan a través de un controlador MIDI base pueden reproducir el sonido de cualquier instrumento musical, la otra gama funcionan en base a osciladores emulando el sistema de síntesis de los sintetizadores analógicos de décadas anteriores como por ejemplo el moog (*Fig. 10*), la mayoría tienen la versatilidad de poder funcionar en modo stand alone, esto quiere decir independiente de un daw o software secuenciador así como también anclados a este en modo de plugin vst.



Figura 9: Toontrack SUPERIOR DRUMMER 2.0, Ez player Pro.



Figura 10: FREEMOOG by Cyclik vst instrument.

Controlador MIDI: Los controladores MIDI, básicamente y en simples palabras es un dispositivo que permite enviar y recibir señales ya sea hacia otro aparato MIDI o aun computador que contenga bancos de sonido o instrumentos virtuales los cual reproducir (Fig. 11) pueden tener diferentes características tales como controles de superficies para manejar *faders* de secuenciadores digitales o *daws* así como también *knobs* usados generalmente para manipular controles de paneos o envíos de efectos para algún canal específico en una mezcla. Todas y cada una de estas funciones

son re asignables lo que permite una cantidad innumerable de posibilidades de control de software y de automatización de eventos sonoros.

Actualmente con la tecnología portátil los músicos están eligiendo cada vez controladores de menos tamaño menos octavas (Kohan R. 2008), aunque vale destacar que también existen versiones de controladores sin octavas dedicadas especialmente a la función de pads generalmente usados para la interpretación de baterías tal y como lo hacen las *Akai MPD* (Fig. 12) desde su versión más básica sin *knobs* hasta la versión más compleja con *knobs* y *faders*.



Figura 11: Controlador MIDI Akai LPK 25



Figura 12: Controlador MIDI tipo PAD Akai MPD18

CAPITULO III

MARCO METODOLOGICO

3.1. Tipo de investigación

La presente investigación corresponde a un estudio que se basa en la perspectiva cualitativa, pues su orientación principal busca analizar casos concretos en su particularidad temporal y local, y a partir de las expresiones y actividades de las personas en sus contextos locales (Flick, U.2004, p.27). Se buscará ver la realidad a través de las percepciones que los jóvenes Hip Hop tienen en torno a la producción musical como su forma de aprendizaje y creación, así como también de acceso, proceso de información y comunicación social.

Otro punto que prima para usar la lógica cualitativa es la actual consideración que este tipo de investigación tiene en fenómenos como el que nos guía, el que se encuentra ligado a lo que Ulrich Beck describe como la pluralización de los mundos vitales y la creciente individualización de las maneras de vivir y los patrones biográficos. Por esta razón resulta esencial abordar los significados subjetivos que los individuos atribuyen a sus actividades y sus ambientes; se puede decir que no se ha intentado buscar la verdad o la moralidad, sino una comprensión detallada de las perspectivas de las personas. (Álvarez-Gayou, J. 2003).

Dentro del marco mencionado, este estudio tiene un carácter exploratorio descriptivo pues representa uno de los primeros acercamientos al fenómeno (Hernández, Fernández y Baptista. 1998, p. 58), de la producción musical Hip Hop en cuanto a forma de composición y aprendizaje que incluye las nuevas tecnologías, así como también el contexto donde se estudia edita y reconstruye la información para la creación de instrumentales de estilo Hip Hop.

La investigación sigue una lógica descriptiva, puesto que busca especificar las propiedades importantes de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que esté sometido al

análisis (Danke, G. L. en Hernández, Fernández y Baptista.1991, p. 60). En base a esto se describirán las situaciones que se constituirán como sobresalientes en la realización del estudio, tomando principal interés en la subjetividad de los y las jóvenes productores de Hip Hop, que mediante sus argumentos y opiniones proveen el elemento fundamental para el análisis.

3.2. Unidad de Análisis

La unidad de análisis la conforma nuestro objeto de estudio, es decir, las representaciones (opiniones, apreciaciones y juicios) que tienen los y las jóvenes productores de música Hip Hop de la región acerca de los métodos y herramientas de búsqueda, edición y reconstrucción de la información. Desde este punto de vista para la investigación será fundamental plantear una distinción entre la *recogida de datos* y lo que se conoce como *producción de información*; la primera representa algo externo al investigador, algo posible de capturar sólo con la llegada al contexto de estudio pues sería un objeto palpable, evidente a los ojos; a su vez, la producción de información involucra un proceso activo en el investigador, en el cual toma conciencia de la influencia que tiene sobre los datos, y lo difícil que es su manejo, principalmente cuando estos son producto de percepciones y conversaciones, en las cuales están presentes todas las dificultades que presenta la técnica cualitativa.

3.3. Técnicas de Producción de la Información

A través de la metodología cualitativa se produjo la información mediante entrevistas, observaciones participantes y grabación audiovisual del proceso de composición. Las entrevistas buscan aprehender la subjetividad de los sujetos en estudio mientras que las observaciones participantes buscan recoger el método de creación del sujeto inmiscuyéndose discretamente en su contexto de creación artística, finalmente las grabaciones audiovisuales sirven para entender en el análisis el método de producción musical hip hop.

En atención a lo anterior, aparece la triangulación (Mucchielli, A. 1996, p. 349) como una herramienta que permite la existencia de eficacia (validez) en la investigación. En primer lugar se señala que existen cinco tipos de triangulación:

- De datos: cuando se utilizan diversas fuentes de datos en un estudio.
- De investigadores: cuando participan diferentes evaluadores o investigadores.
- De teorías: al utilizar múltiples perspectivas para interpretar un mismo grupo de datos.
- Metodológica: al emplear diferentes métodos para estudiar un mismo problema.
- Interdisciplinaria: cuando participan profesionales de diferentes disciplinas enriqueciendo la investigación.

Se optó por la triangulación de datos ya que se utilizaron diversas fuentes para la recolección de la información a través de entrevistas y observación participante reforzándola con captura de imágenes y grabaciones multimedia para precisar más aún la información y la calidad de esta con la finalidad de cumplir con tres criterios que permiten alcanzar la validez y la confiabilidad en el desarrollo de la investigación (Alvarez-Gayou, J. 2003, p. 32):

- Densidad y profundidad de la información como equivalente de la validez de la investigación en la metodología cuantitativa, alcanzadas por medio de la inclusión detallada de toda la información recopilada, de los significados, de las intenciones, etc.
- Transparencia y contextualidad, como equivalente de la confiabilidad y replicabilidad, las que serán logradas por medio de la claridad y precisión de la información recogida incluida en la investigación así como con la descripción del

contexto en el cual se recogerán los datos y en el cual se enmarcan las estructuras organizacionales educativas estudiadas.

- Intersubjetividad, se alcanzará por medio del cruce de la información extraída desde las diferentes fuentes.

En lo que respecta a esta investigación se pretendió alcanzar los principios de validez y confiabilidad por medio de la *triangulación metodológica*, la cual se centra en las técnicas de observación y de entrevista. La triangulación metodológica siguiendo los postulados de Denzin y Lincoln es “*la utilización de múltiples métodos, materiales empíricos, perspectivas y observadores para agregar rigor, amplitud y profundidad a cualquier investigación*” (Alvarez-Gayou, J. 2003, p. 32). La definición nos muestra que la triangulación nos propone recorrer la investigación con diversas técnicas de producción de información, para así, obtener formas de expresión y discursos variados: observación, entrevistas, grabación audiovisual, producciones de textos escritos, minimizando las debilidades y los sesgos inherentes a cada uno de ellos.

3.4. Entrevista en profundidad

La entrevista fue la técnica a utilizar, debido a que se consideró que mediante el diálogo con personas relacionadas al mundo de la producción musical Hip Hop en la región metropolitana se podrán obtener categorías relevantes provenientes de las descripciones que ellos realicen en cuanto a su experiencia. Estas categorías se transformaron en las guías para los siguientes pasos de la investigación.

Otro de los objetivos importantes y cumplidos de estas entrevistas es que se efectuaron en el lugar de trabajo o home studios musicales y de sonido de los productores de hip hop, logrando con esto, interiorizarse y empaparse del contexto con el afán de recabar la mayor cantidad de información asociada al procedimiento que utiliza para obtener un resultado creativo basado en el proceso formativo.

3.5. Observación Participante.

En el proceso creativo o segunda parte de esta dinámica metodológica que consta de la aplicación de los conocimientos expresados previamente en la entrevista en una creación en su propio contexto o lugar de trabajo se utilizó la técnica de la observación participante, para la cual podemos encontrar una definición que dice:

Por observación participante entendemos aquel modelo en el cual el observador participa en la vida cotidiana de la gente que está siendo objeto de estudio, sea de forma abierta en el papel de investigador, sea de modo encubierto o disfrazado, observando las cosas que ocurren, escuchando lo que se dice y haciendo preguntas a la gente a lo largo de un periodo determinado de tiempo". (Becker y Geer, 1957, p. 39).

Los investigadores McCall y Simmonds (1969) concretaron de forma más clara todos los métodos a utilizar en la observación participante, según estos sociólogos:

Probablemente es confuso considerar que la observación es un método simple (...) se refiere a una mezcla característica o combinación de métodos y técnicas que se emplea en el estudio de ciertos tipos de materias: sociedades primitivas, subculturas marginales, organizaciones complejas, movimientos sociales o grupos informales, entre otros.

Para McCall y Simmonds esta metodología implica utilizar una cierta cantidad de interacción auténticamente social en el campo al que pertenece el objeto de estudio, algunas observaciones directas de hechos conexos, algunas entrevistas formales y muchas informales, algo de cálculo sistemático, recopilación de documentos y artefactos, y apertura en la dirección que toma el estudio.

3.6. Diseño Muestral

La muestra en esta investigación es de tipo no probabilista de casos – tipo debido a que la elección de los elementos no depende de la probabilidad si no de razones relacionadas con las características de la investigación donde el objetivo es la riqueza, profundidad y calidad de la información no la cantidad ni la estandarización (Hernández R. Fernández C. Baptista P. 2006, p. 566).

Para las entrevistas consideró a siete exponentes entre emergentes y experimentados de la producción musical Hip Hop de la región metropolitana, con rango de edad entre 15 y 40 años sin discriminación ni prejuicio en cuanto a su situación socio económica y género, elegidos a conciencia y en consecuencia con sus trabajos publicados por problemas de agenda la única participante femenina no pudo participar en el proyecto.

El primero de los entrevistados y observados en su contexto de creación fue Nixon Troncoso de 21 años, el más joven del grupo de entrevistados, conocido en el Movimiento Hip hop como *NIKSON beats* compositor *Beatmaker* del grupo Anymal y perteneciente al Sello independiente Tercer Mundo Studio.

Posteriormente fue el turno de Gastón Gabarro de 37 años es el más longevo del grupo de entrevistados con mucha experiencia en cuanto a producción musical se refiere, más conocido como Cenzi en el mundo de la producción musical Hip Hop intérprete y compositor de los dos primeros álbumes del grupo difunto Makiza: *Vida salvaje* (1989) y *Aerolíneas Makiza* (1999). Ha participado como productor, compositor y programador en decenas de discos claves realizados en Chile incluyendo trabajos de Tiro de Gracia, Vanbuda, Resonancia, Némesis (junto a Seo2), Bufalo Dit y el crew Demosapiens, entre otros.

La tercera persona entrevistada fue realizada a Eduardo Herrera de 30 años de edad más conocido como Hordatoj o Jotadroh en el movimiento Hip Hop. MC o maestro de ceremonias y productor musical de diversos proyectos entre los que se pueden destacar Ni una palabra más, E.L.H.Y.L.D.

(entre lo habitual y lo desconocido), el tintero, la habitación del pánico vol. 1 y 1977 de Anita Tijoux.

El Cuarto productor elegido fue Juan Salinas más conocido como SQB de la comuna de Quilicura, quien creó en 1996 el grupo ZNC, (Zona Norte Central) junto a Azar, Search, D++, Astro y Chester, entre otros mientras Paralelamente llevaba su carrera como solista y en 1995 grabó un LP con Sudaka Nueva Escuela y en 1997 lanzó su primer trabajo solista llamado Un dios número uno, hoy milita en la agrupación RAW CORP.

Siguiendo con el orden determinado por la agenda previamente preparada se entrevistó a Raúl Gómez más conocido en la cultura Hip Hop como Utópiko Productor musical del grupo Borderline de la comuna de Maipú, así como de distintos músicos de Hip Hop en Chile y el extranjero.

Posteriormente entrevistamos junto al equipo audiovisual a Jorge Madrid productor musical de la comuna de la Florida y actual participante del colectivo de *beatmakers* llamado *RTTC Comité, Return to the Crates*.

El último entrevistado fue el productor musical de la comuna de las Condes llamado José Eckholt más conocido en el ambiente Hip Hop como Nuevedoz, quien tiene una trayectoria muy destacada con participación como productor en distintas obras musicales tanto como *beatmaker* o compositor así como también como interprete, actualmente participa en el grupo Nueve Problemas con el Mc *Problem Shild* del colectivo *SUP CREW*.

3.7. Análisis de la información:

Para la comprensión del material producido por las entrevistas se utilizó el análisis de discurso. Las propiedades de esta técnica se fundan en que “los procesos sociales no pueden ser analizados al margen de los agentes sociales mismos, ni al margen de sus propias comprensiones” (Iñiguez L. & Antaky Ch. 1998, p. 61), y en oposición a una noción positiva del lenguaje, en cuanto no

considera que las palabras sean el reflejo de un concepto que coincide inequívocamente con la realidad objetiva.

Por el contrario, para el Análisis de Discurso, visualizado como práctica social e ideológica a través de la cual se construye la realidad, constituyendo “un conjunto de prácticas lingüísticas que mantienen y promueven ciertas relaciones sociales” (Iñiguez L. & Antaky Ch. 1998, p. 63). El análisis consistió en estudiar cómo estas prácticas se reproducen en el presente manteniendo y promoviendo estas relaciones.

Para que un texto sea un discurso, quien participa de él debe ser representativo o protagonista de la relación social que se pretende estudiar y en segundo lugar, el texto debe tener efectos discursivos, los que no son individuales sino sociales. Es por esta razón, que se le otorgó una calidad especial a lo obtenido a través de la observación participante, pues ésta es una forma de observación del contenido de las comunicaciones (Hernández, Fernández & Baptista, 1998, p. 310).

3.8. Aplicación y análisis observación Participante

Los registros audiovisuales se fueron realizando dependiendo de la agenda de los compositores en un periodo de tiempo de cuatro meses desde noviembre del 2014 a febrero del 2015 previo armado de fechas y acuerdos de tiempos con el equipo audiovisual y entrevistados recordando que fue un proyecto autofinanciado y sin dinero de promedio más que para el traslado de los camarógrafos los que corrieron por parte del investigador, la dinámica consistió en tomar la muestra de la entrevista e inmediatamente después preparar el equipo técnico para lograr recopilar la mayor cantidad de información posible, se grabó a dos cámaras además de grabar lo que pasaba en el pc con un programa capturador de pantalla en video llamado camtasia studio en sus versiones para Windows y Mac os, el sonido se grabó aparte hacia un notebook dedicado para esto con la idea de rescatar de la mejor manera el registro sonoro.

La idea principal de estas observaciones participantes era de simplemente grabar desde un plano pasivo todas las herramientas las formas de uso y la aplicación de distintos medios de composición para realizar esta sin intervenir en el proceso con la finalidad de capturar el contexto real de cada uno de los compositores en su medio de creación de una forma lo más natural posible.

Conocer el proceso de creación de cada uno de los artistas y definir desde distintos parámetro y ángulos los distintos métodos, recursos, estéticas y su relación con las influencias musicales contexto social y tecnológico revisado previamente en las entrevistas.

Esto nos dio como resultado diferencias así como similitudes las cuales nos acercan a la intención principal que es entender cómo aprenden estos músicos autodidactas y que es lo que aprenden para luego enseñarlo en una especie de modelo de aprendizaje que es el foco mayor de una futura investigación.

La observación participante en esta investigación se desarrolló de forma individual con cada artista en sus casas que es el lugar donde trabajan sus creaciones lo que nos llevó a trasladarnos por diferentes comunas de Santiago, por ejemplo si nombramos a cada artista con su respectiva comuna podríamos decir que primero viajamos a la comuna de San Bernardo lugar donde produce Nixon Troncoso más conocido como *Nikson beats*, luego a la florida donde vive Gastón Gabarro o *Cenzi*, a Ñuñoa donde actualmente vive Eduardo Herrera o *Hordatoj*, Quilicura donde vive Juan Salinas o *SQB*, Maipú comuna del productor Raúl Gómez más conocido como *Utópiko*, La Florida también hogar del productor Jorge Madrid o *Disidente* y finalmente Las Condes donde vive José Eckholt o *Nuevedoz*.

Cada una de las situaciones se dieron de forma diferente a la mayoría de los participantes del proyecto los conocía o había tenido contacto a través de las redes sociales como Facebook. La única persona que en realidad no conocía en ningún contexto más allá de su música publicada era Raúl Gomez o *Utópiko* a quien contacté vía *Facebook* y gracias a que tengo trabajos publicados también como músico él me conocía de nombre como se suele decir en el medio por lo que accedió inmediatamente y sin problema a participar en el proyecto.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN

4.1 Observación participante

4.1.1 Introducción

Si bien es importante recalcar que este proyecto pretende rescatar una mirada grupal acerca del tema lo más importante está enfocado en las experiencias personales y métodos individuales tanto de aprendizaje como de creación es por esto que análisis se enfocó en rescatar detalladamente cada una de las experiencias desde el discurso propio de cada entrevistado para posteriormente hacer una conclusión comparativa que nos permita elaborar una respuesta acorde a la búsqueda de cada uno de los objetivos, valorando desde el proceso de aprendizaje a la resultante que impresa en una creación espontánea.

4.1.2. Nixon Troncoso (*Nikson Beats*)

La primera visita se le realizó a Nixon Troncoso quien nos recibió en su casa específicamente en una pieza que él tiene habilitada como *Home Studio* y de inmediato note que tenía equipos de composición tales como controlador MIDI, un *pad AKAI Mpd 18* interfaz, monitores de audio y *notebook* así como vinilos colgados como adorno en la pared así como también una foto de su hijo, él vive con sus padres quienes estaban en otra parte de la casa a la hora de hacer el experimento.

Posterior a la entrevista comenzó el proceso de composición al que solo nos dedicamos a grabar y presenciar. La fecha exacta de esta grabación fue el día 27 de noviembre del 2014 en la comuna de san Bernardo el hogar de los padres de Nixon.

El proceso de creación de *Nikson beats* se inicia desde que el busca en su computador con sistema operativo Windows 7 una canción a la cual extraerle un *sample* o extracto que le sirviera de base para trabajar el instrumental, para esto acude a una carpeta que él tenía preparada para

tal efecto, luego de escuchar distintas canciones se decide por una con nombre M4 piano el cual procede a abrir en software de edición de samples llamado *Propellerhead Recycle* (Fig. 13) donde finalmente corta a pulso la composición completa en distintos fragmentos específicamente en los tiempos fuertes o tiempo uno de la composición, posteriormente exporta este archivo en formato sf2 a una carpeta específica donde queda guardado.

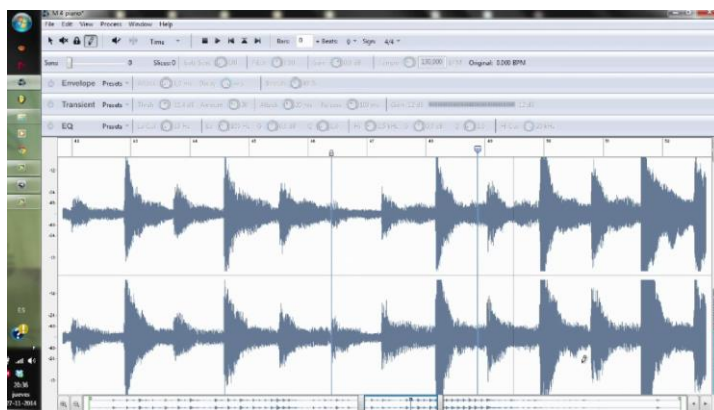


Figura 13, canción completa importada en *Propellerhead Recycle 2.2*

El paso siguiente de la composición es abrir el programa *Nuendo* en su versión 4.3 y crear una nueva sesión la cual elige guardar en la misma carpeta donde guardó primeramente el extracto de la canción guardada previamente, esto habla de un orden lógico de respaldo con una muy buena funcionalidad a la hora de mover el proyecto a otro lugar de trabajo sin perder información. Para continuar abre la línea de tempo en el editor con la finalidad de fijar la velocidad de la canción que creará y la fija en 93 y en compás de 4/4 (figura 14) y marca un segmento de 8 compases a partir del compás 2 esto con la finalidad de dejar el compás 1 libre como pre cuenta pensando en la grabación posterior, esto lo hace conscientemente.



Figura 14, cambio de Tempo en Nuendo 4.3

Posteriormente luego de ya tener clara la velocidad de la canción que creará inserta en la opción de instrumentos virtuales o vst del programa el software llamado *Battery 4* el cual tal y como dice su nombre en su génesis fue hecho para cargar samples o muestras pequeñas de batería, de hecho es exactamente lo que hace buscando samples desde una librería que tiene en una dirección específica de su disco duro y cargándola en Pads o casillas virtuales, (Fig. 15).

Luego de estar convencido de los sonidos elegidos para la batería y luego de interpretar estos sonidos con su pad *AKAI MPD 18* continúa con la grabación en tiempo real con clic o metrónomo, primero graba el bombo y la caja posteriormente el hi hat la duración de esta grabación es de ocho compases.



Fig. 15, Carga de samples en battery 4 e interpretación en tiempo real

Una vez grabada una batería básica el inserta en Nuendo el programa kontakt el cual tiene la

característica de aceptar bancos de sonido sf2 formato en el que exporto el primer sample recortado de piano esto le permite interpretar cada segmento por tecla en su controlador MIDI y grabar una secuencia también de ocho compases, esta secuencia se va modificando en base a la improvisación continua este proceso puede durar dependiendo de la conformidad del compositor, (Fig 16).

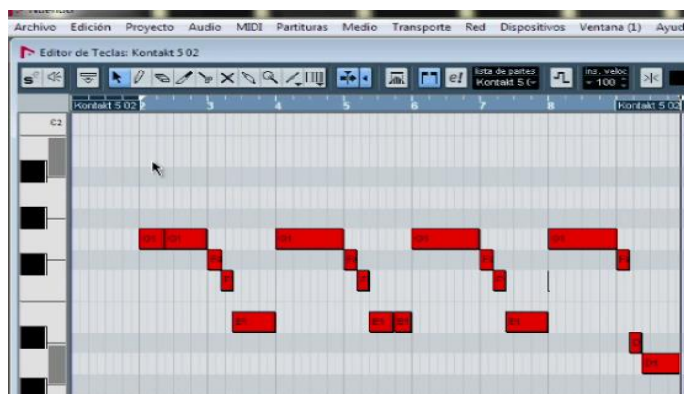


Fig 16, sample secuenciado en Nuendo4.3

Ya con la batería sonando y el piano secuenciado procede a insertar un vst de bajo llamado *Trilogy* el que trae una cantidad de bancos de sonido de un aproximadamente 4 gb. Primero elige el timbre exacto que necesita llamado Hip Hop mute – true stacc lo que habla del desarrollo de la memoria para crear una especie de librería de sonidos mental y consiente (Fig. 17) Luego improvisa encima de la batería sumada al piano secuenciado hasta que logra una línea melódica acorde a la armonía del piano y rítmicamente adecuada a la composición de la batería



Fig. 17, Instrumento Virtual de bajo Tilogy de la marca Spectrasonics

Posteriormente carga en kontakt otro banco específicamente preparado para ese software pero no le convence y opta por cargar otro vst en Nuendo llamado Plugsound global el cual le permite usar diferentes timbres de sonido de alrededor del mundo con una librería aproximada de 700 Mb. En esta elige un vibraphone con el cual luego de improvisar logra sacar una melodía de acompañamiento y grabarla, (Fig. 18).

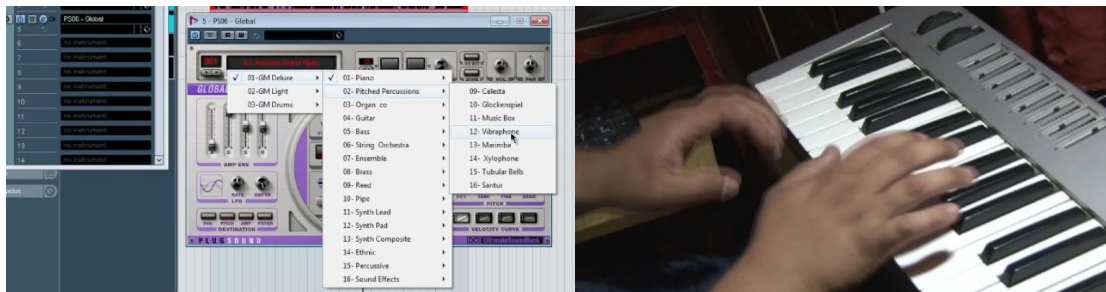


Fig. 18 Instrumento virtual multi timbrístico Plugsound e improvisación melódica

Posteriormente agrega baterías de otro vst que inserta en Nuendo llamado Ez drummer, (Fig. 19) con el cual le da toques de batería acústica aunque también funciona en base a librerías de sonidos estos son grabados desde una batería real en condiciones óptimas, improvisa y elabora un par de arreglos de platillos el cual graba posteriormente.



Fig. 19, instrumento Virtual de Batería Ez drummerde la marca Toontrack

Para finalizar le da una forma al instrumental esto quiere decir primero duplica los ocho compases de todas las secuencias y marca una intro donde solo suena el sample secuenciado de piano y agrega otra secuencia de piano tocada de distinta forma para hacer un tipo de parte b a la canción con un bajo distinto y un par de silencios en la batería para marcar los cambios de parte, posteriormente continua con el arreglo dejando sonar el vibraphone solo a partir del compás 17 hasta el 25 y finalmente agrega la canción original de piano en formato audio al editor y lo coloca al final de la composición como una forma de outro en *fade out* esto quiere decir con una curva descendente en la dinámica o volumen, (Fig.20).



Fig. 20, Estructura final de la composición musical de Nikson Beats

4.1.3. Gastón Gabarro (*Cenzi*)

Nos juntamos con Gastón en su casa en la florida exactamente a las 15:00 Horas del día 17 de febrero del 2015 y posteriormente de realizada la entrevista continuamos con la observación participante de la creación de una instrumental.

Como primer paso *Cenzi* elige una canción llamada *Girl* del autor *Frank Pourcel* y la envía al software *Protools* 10 de la empresa *Avid*, posteriormente cambia los parámetros de la pista que por defecto esta en *non disable elastik audio* a *Polyphonic*, esto le sirve para poder cambiar el tamaño del sample sin cambiar el pitch o la afinación y la opción *sample* por la opción *ticks* para amarrar la canción al tempo o *bpm* de la composición general, (*Fig. 21*).

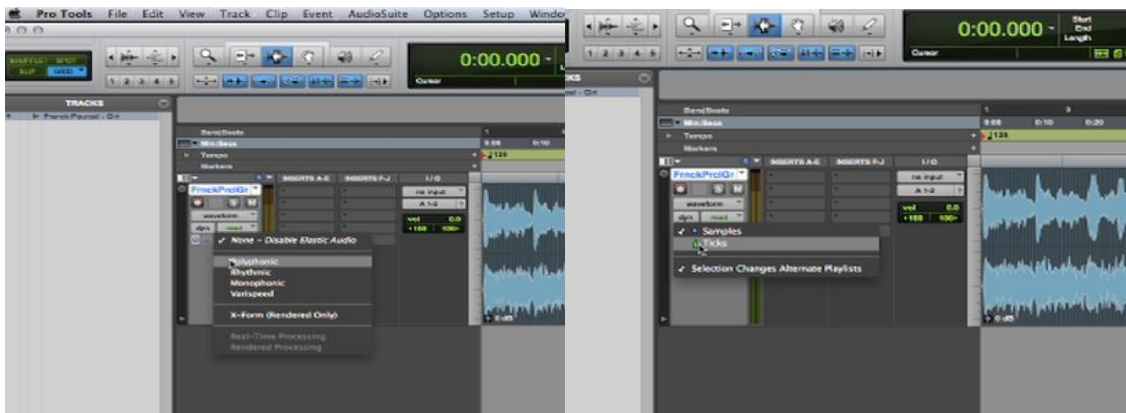


Fig. 21, configuración de pista en Protools

Elige el tiempo de la canción y lo fija en 85 *BPM* o negra 85, (Fig. 22)



Fig. 22 Configuración de tempo

Luego continúa la composición eligiendo un *sample* o extracto de la canción que dura 4 compases en métrica 4/4 lo duplica para hacer una secuencia de 8 pero cortado en 2 tiempos de negra lo que cambia la percepción de la métrica y la lleva a 2/4 dejando finalmente un *sample* distinto para la cadencia de la secuencia o sea en el último compás para tal efecto duplica la pista del *sample* y azarosamente copia y pega extractos desde la pista duplicada encima de la original a modo de prueba y error hasta convencerse estilísticamente del arreglo, (Fig. 23).

Posteriormente le agrega un *loop* de batería totalmente al azar lo cuadra al tempo de la canción general y lo reproduce por primera vez en conjunto con el *sample*, posteriormente busca en *google* la tonalidad en la que está hecha la canción que escogió primeramente, esto con la finalidad de agregar otro *sample* de otra canción como arreglo.

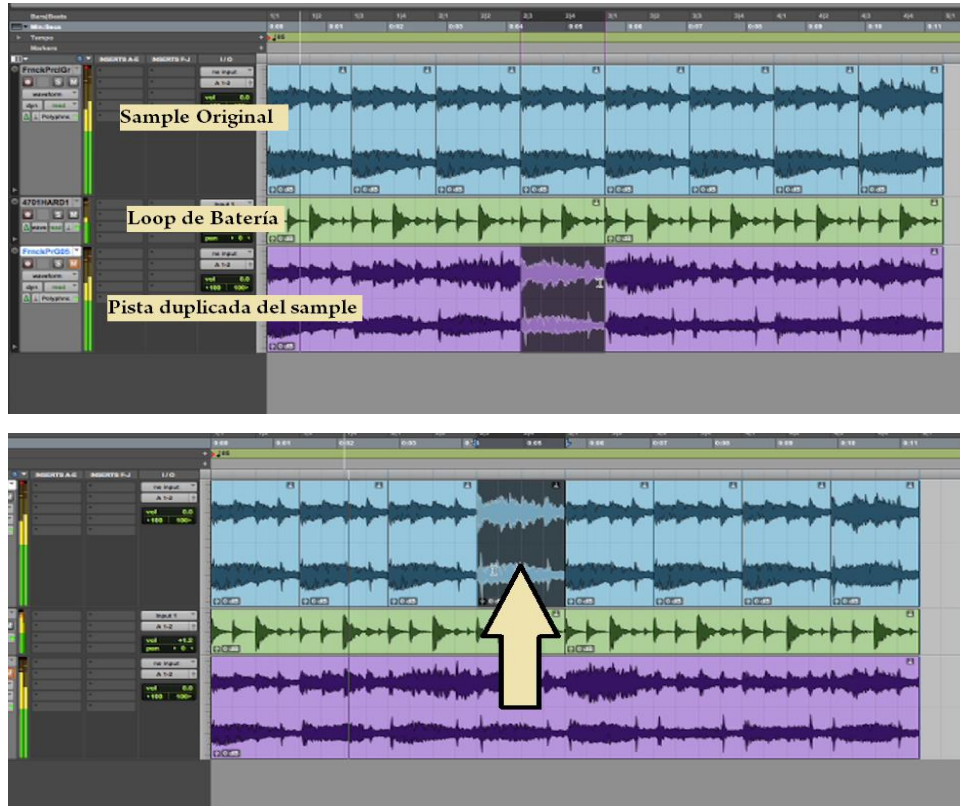


Fig. 23, Duplicado y copia de extracto en pista paralela

Navegando finalmente descubre la tonalidad (Am) con letra en clave americana y busca otra canción en la misma tonalidad seleccionando entre varias opciones la llamada *Aint no Sunshine* del autor *Bill Withers* en la página de internet learnguitarforfree.com, un sitio de búsqueda de composiciones en clave americana a partir de la tonalidad que se requiera, continuando el proceso en *youtube* donde busca el link de la canción para posteriormente descargarla desde otro sitio web llamado www.youtube-mp3.org presente como marcador en la barra de navegación de *google Chrome*, esto habla de un método claro de búsqueda de samples o muestras de audio para recomponer.

Si bien logra montar ambas muestras de samples en la composición nueva finalmente opta por no dejar el nuevo arreglo y continuar sin el en la creación.

Posteriormente comienza a agregar sonidos de batería por separado primero elige un sonido de bombo desde una librería personal y procede a armar una figura rítmica formada por dos corcheas en el tiempo 1 y una semi corchea al final del tiempo 2 de cada compás con un nivel de amplitud o volumen más bajo con la intención de darle un toque más humanizado a la interpretación o en términos musicales más swing, siempre buscando mantenerse acorde al *sample* y al *loop* de batería previamente elegido, (Fig. 24).



Fig. 24, cambio de dinámica del bombo para humanizar la composición de la batería

En el siguiente paso del proceso agrega desde su librería personal de sonidos un sonido de caja y un *clap* en el tiempo 2 de cada compás con la única diferencia que el *clap* lo ajusta unos milisegundos más tarde que la caja logrando un desfase interpretativo.

En cuanto a la batería se refiere *Cenzi* decide eliminar casi por completo el *loop* inicial y dejar solo el *hi hat* o platillo agregando finalmente un cascabel para completar la composición para este instrumento.

En movimientos improvisados con la muestra o *sample* encuentra otro extracto el cual modula con un efecto y le da un color distinto con la finalidad de mezclarlos por separado sin que se moleste uno con el otro al estar sobrepuestos, continuando con la duplicación de toda la secuencia, agregando un *rol* de cajas también conocido como *fill* al inicio con la intencionalidad clara de marcar un inicio.

Finalmente elige un sonido de *crash* de batería para marcar cambios en la forma o estructura de la instrumental para posteriormente duplicar todo e incorporar una versión más larga de la muestra o *sample* al inicio y al final con la finalidad de marcar un intro y un outro el cual desciende de dinámica con un *fade out*. Así la forma final queda en: Intro, A, A con variación, A, A con variación, Outro, (Fig.25).

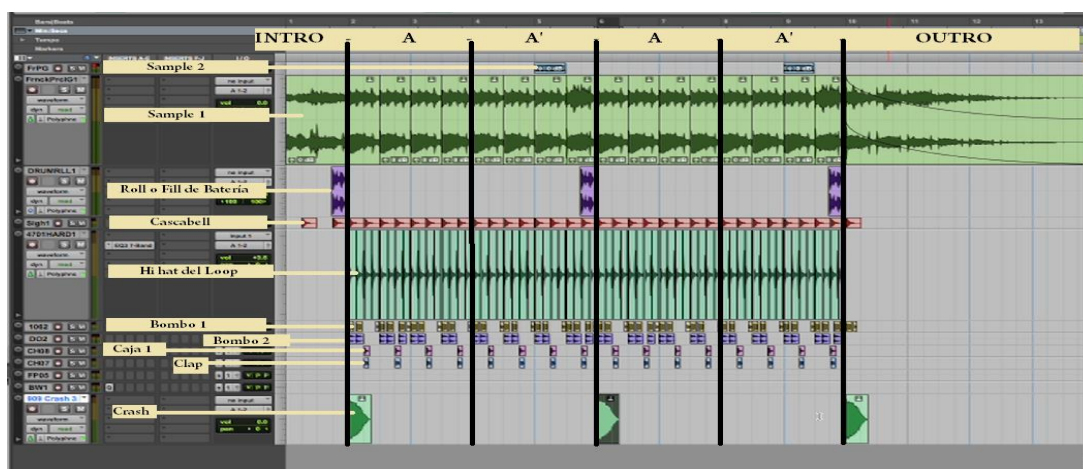


Fig. 25, estructura final de la composición de Cenzi

4.1.4. Eduardo Herrera (*Hordatoj*)

Visitamos el departamento de Eduardo Herrera el día 4 de febrero del 2015 y la verdad que fue el proceso más largo de todos y no precisamente por la complejidad de la composición si no porque no fue fácil que *Hordatoj* se sintiera cómodo con algún vinilo para samplear tanto fue así que inclusive hicimos un alto y almorzamos en un intermedio entre forzado y ameno casi familiar, el contexto fue perfecto respecto a la naturalidad de cómo se dieron las cosas.

Después de almorzar nos fuimos nuevamente a la habitación studio y nos pusimos a grabar *Hordatoj* eligió un vinilo que tenía visto y logro encontrar un *Sample* que le llamo la atención de hecho confesó que ya lo había ocupado en una vez anterior pero trataría de armar algo nuevo y fresco, partió el proceso grabando el vinilo el cual pertenecía a la cantante Rusa *Klandiya Shulzhenko* luego cortándolo e diferentes partes si bien esta fue el primer paso la composición en si comenzó creando una batería para lo que ocupó el software de la marca *Native Instruments* llamado *Machine 2* que precisamente está diseñado para trabajar con el controlador Midi con el mismo nombre y bancos de sonido de la misma marca lo que no es coincidencia debido a que él nos confesó que contaba con el patrocinio de esta empresa en la entrevista previa para comenzar a hacer la batería lo primero que hizo fue elegir los sonidos de batería que usaría, luego de esto procedió a fijar el tempo de la composición en 94 BPM o negra 94 y a grabar un *clap* y una caja con una diferencia de tiempo o desfase pequeña con la intencionalidad clara de agregarle *swing* a la interpretación esto lo logro grabando la caja en el tiempo 2 y 4 de cada compás y el *clap* en la última semicorchea posible en el tiempo 1 y 3, (Fig. 26)



Fig. 26, Cambio de tempo y grabación de la caja y el clap

Luego de improvisar varios minutos con un sonido de bombo y platillo fue este último el que grabó primero con ritmos alternados de corchea al que agrego de inmediato un ritmo de bombo primeramente incompleto todo en una secuencia general de 4 compases.

Con los segmentos del sample elegido comenzó luego a improvisar hasta llegar a una melodía

totalmente distinta a la original y con una cadencia musical precisa a lo que agrego la grabación del bombo desde cero previa eliminación de la primera secuencia esta nueva mucho más similar al ritmo del hi hat lo que estéticamente se ajustó perfecto en una lógica metodológicamente y naturalmente exacta todo con swing de corchea marcado, (Fig. 27).



Fig. 27, secuencia final de batería

Una vez definida las líneas melódicas del sample y rítmicas de la batería se decidió a agregar inmediatamente toques de mezcla con efectos de *reverb* y *delay* los cuales sirven para dar espacialidad específicamente al sample y fundir un poco mejor los cortes efectuados evitando la dureza en la recomposición, (Fig. 28).



Fig. 28, efecto de reverb y delay agregados al sample

Para continuar con la composición agrego un banco de sonidos específico y hay que hacer hincapié en esto debido a que es notorio que navega en el programa de forma determinada hacia este, el cual es un contenedor de sonidos de bajos llamado *Scarbee Jay Bass* en su *preset Neck*,

Luego de improvisar durante varios minutos logra sacar la tonalidad en la que está el sample ha oído y armar una melodía acorde al estilo de este y de la batería, si bien quizás le cuesta un poco al principio el desarrollo melódico es finalmente muy bien elaborado y cadencioso, (*Fig. 29*).

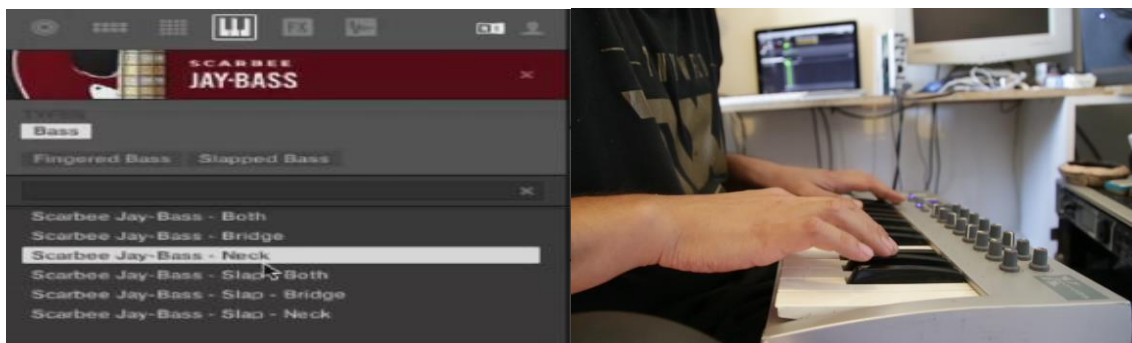


Fig. 29, selección e interpretación de línea de bajo.

A diferencia de otros productores y sus métodos Hordatoj se conforma con un *loop* de 8 compases en su composición dejando los arreglos o construcción de la forma para después de las grabaciones de voces o conformación de la producción completa y solo agrega para finalizar la composición un efecto de sintetizador en el tiempo 1 del compás 4 y un *crash* al inicio el compás 1 para marcar un inicio, (*Fig. 30*).

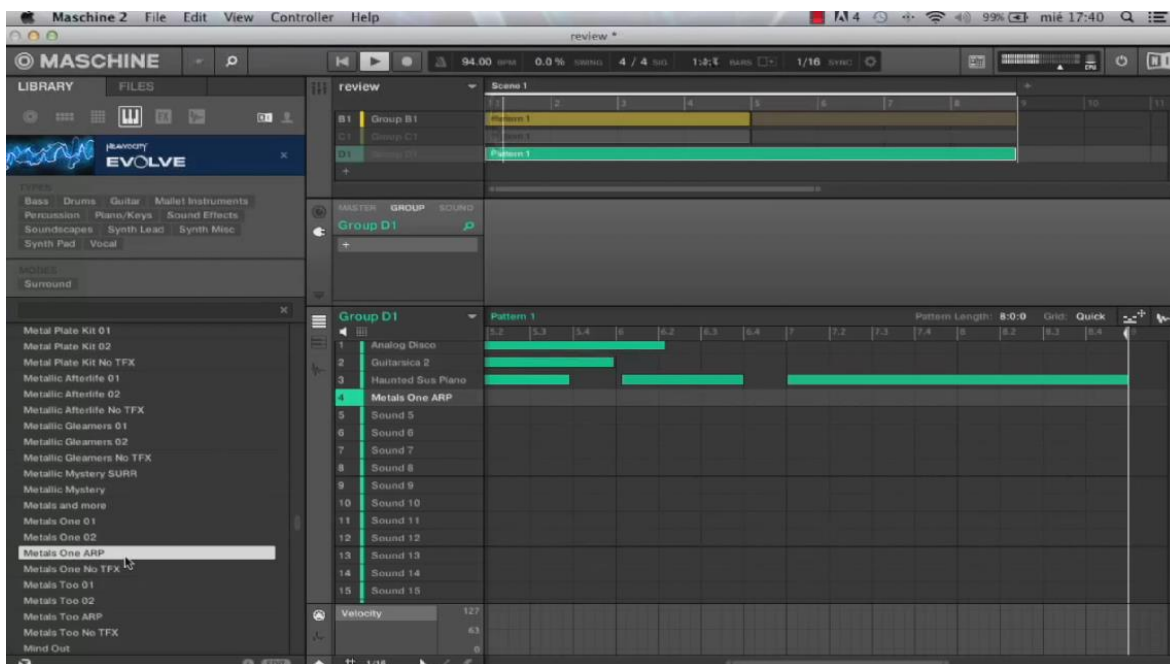


Fig. 30, loops de 8 compases final en la composición de Hordatoj

4.1.5. Juan Salinas (SQB)

El mismo día que grabamos a Eduardo Herrera y aprovechando las horas y equipos programamos la visita a Juan Salinas más conocido en el medio como *SQB* o *Scooby*, emprendiendo el viaje desde la comuna de Ñuñoa hasta la comuna de Quilicura, donde nos estaba esperando este productor musical, la reunión se fijó a las 8 PM. Del día 4 de febrero del 2015.

Una vez realizada la entrevista pasamos a la parte de la composición donde el primer paso de este compositor de música Hip Hop se dirigió a una carpeta que tenía preparada con muchos discos, esta carpeta tenía el nombre de *Oldies* lo que refleja el interés de rescatar samples de música de época en específico de los años sesenta y setenta, elige la primera carpeta de la lista de nombre *The Cyrckle - The Minx OST (1968)*, de la banda llamada *The Cyrckle*, también conocido como *The Rhondells*, la cual es en realidad un *soundtrack* para la película *The Minx*, luego de escuchar cuatro canciones se decide por ocupar una obra llamada *Kites* la que importa en el software de la marca Adobe de nombre *Adobe Audition Creative Cloud 6.0*, (Fig. 31).

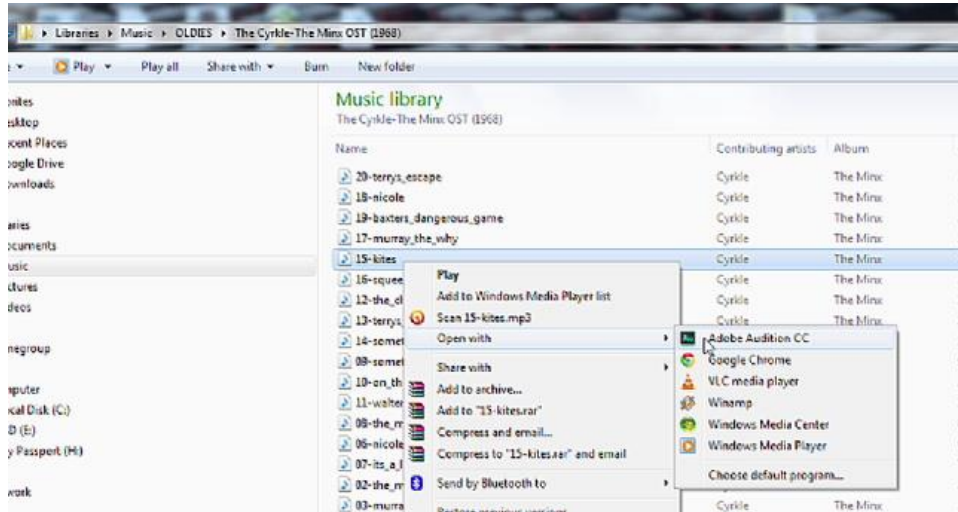


Fig. 31, selección e importación de canción en adobe audition CC

Luego de escuchar la canción en el programa un par de veces le llama la atención un extracto el cual asila del resto y lo exporta a una carpeta específica llamada *Samples 2013*, lo que muestra nuevamente el rasgo que ya se hace presente en variadas oportunidades en estos productores musicales de llevar un orden o esquema de trabajo claro y metódico, (Fig. 32).

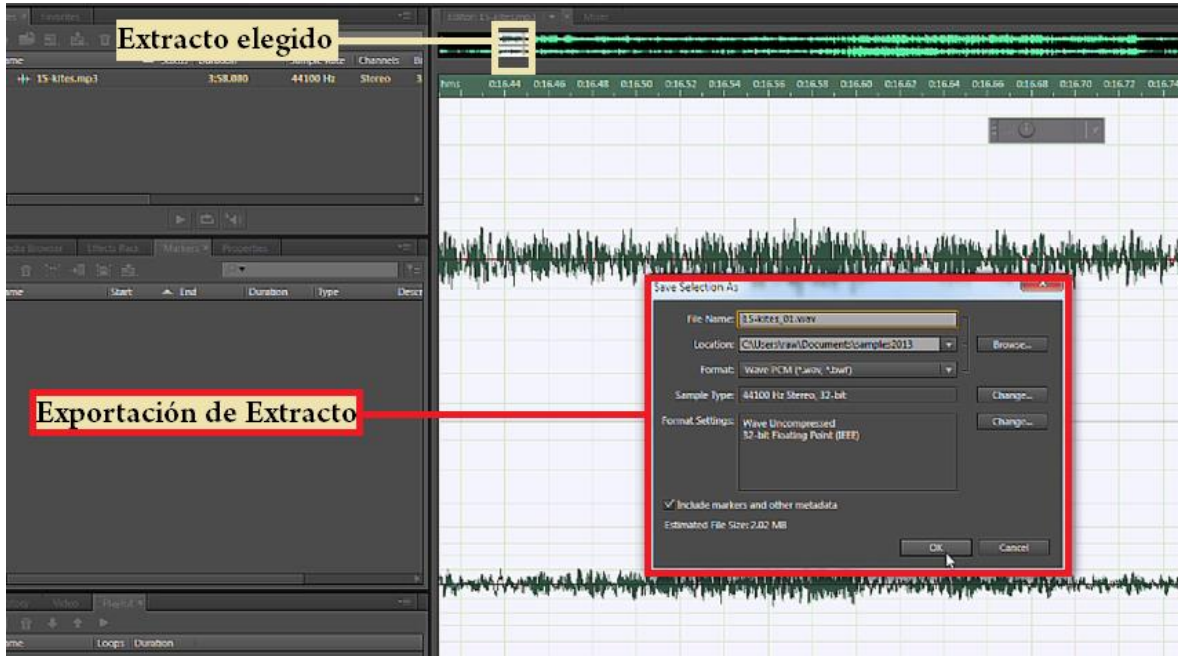


Fig. 32, exportación del extracto o sample seleccionado

Posteriormente continúa con el proceso importando el extracto o *sample* en otro *software* llamado *Fruity Loops* en su versión *11*, esto lo lleva a cabo insertándolo en una pista del programa posteriormente fija el tempo en 93 BPM o negra 93 para la composición en general y ajusta el sample a esta velocidad para esto debe ir al panel de control de la pista donde inserto el *sample* y modificar el *time stretching* lo que consiste en dejar el sample del tamaño de un *patern* de 8 compases en este caso sin cambiarle el *pitch* o tono, (Fig. 33).



Fig. 33 ajuste de pitch y tamaño del sample a la velocidad del tema.

Posteriormente duplica este *sample* con la idea de separar por frecuencias en dos tipos, el primero sin frecuencias agudas esto quiere decir que le aplica un filtro pasa altos y al segundo lo contrario esto quiere decir que le aplica un filtro pasa bajos esto compositivamente le permite hacer arreglos de forma independiente sin tener que automatizar filtros en la misma pista sino más bien solo quitar una o la otra cuando se desee, de hecho el próximo paso a seguir fue la aplicación de un plugin VST de nombre *CLA Bass Stereo* de la colección de la empresa *Waves* llamada *Chris Lord Alge* el cual le permite potenciar las frecuencias bajas en consecuencia con el filtrado previo, esto lo realiza con la pista en solo esto quiere decir que solo escucha la pista duplicada sin el aporte de las frecuencias agudas de la original, (Fig. 34 y 35).



Fig. 34, filtro pasa altos en pista duplicada y plugins dedicado para bajos.



Fig. 35, Filtro pasa bajos en pista original

Para continuar con la composición Juan comienza con el proceso de creación de la batería el que comienza con la elección del sonido de la caja con el cual decide colocar en el tiempo 2 – 4 – 6 – 8 recordando que si bien la métrica de este es de 4/4 el *patern* donde está componiendo es de dos compases o de 8/4 para posteriormente seguir con el hi hat donde básicamente el ritmo es de corcheas y por último el bombo que consta de dos sonidos con ritmos compuestos mezclados entre negras corcheas y semi corcheas todos estos elementos con swing 90 % aproximado.

Posteriormente *SQB* elige otros dos extractos más de la pista inicial para esto vuelve a *adobe CC* escucha varios minutos hasta que se decide por dos partes que son combinables con los elegidos anteriormente los exporta e importa en dos pista clonadas de los extractos anteriores en *fruity loops*.

Para continuar con el proceso de creación esta vez más enfocada en los arreglos musicales y de estructura Juan decide separar los ritmos y arreglos por pista esto quiere decir que separa por capas los sonidos con la finalidad de tener el control por separado de cada uno de estos esto lo consigue creando 4 nuevos *paterns* y asignando cada *sample* a uno de ellos borrándolos definitivamente del de la batería, con esto el esquema queda así (*Fig. 36*).

Patern 1	Batería
Patern 2	Sample 1 filtrado (solo agudos)
Patern 3	Sample filtrado (solo bajos)
Patern 2	Sample 2 filtrado (solo agudos)
Patern 3	Sample 3 filtrado (solo agudos)

Fig. 36 Esquema de la composición final

Ya teniendo todas las pistas por separado comienza a hacer el arreglo general o estructura de la canción la cual finalmente queda de la siguiente forma dependiendo de los arreglos de *sample* que fue realizando esto quiere decir las partes donde saco y agrego los *samples* previamente escogidos y trabajados, (*Fig. 37*).

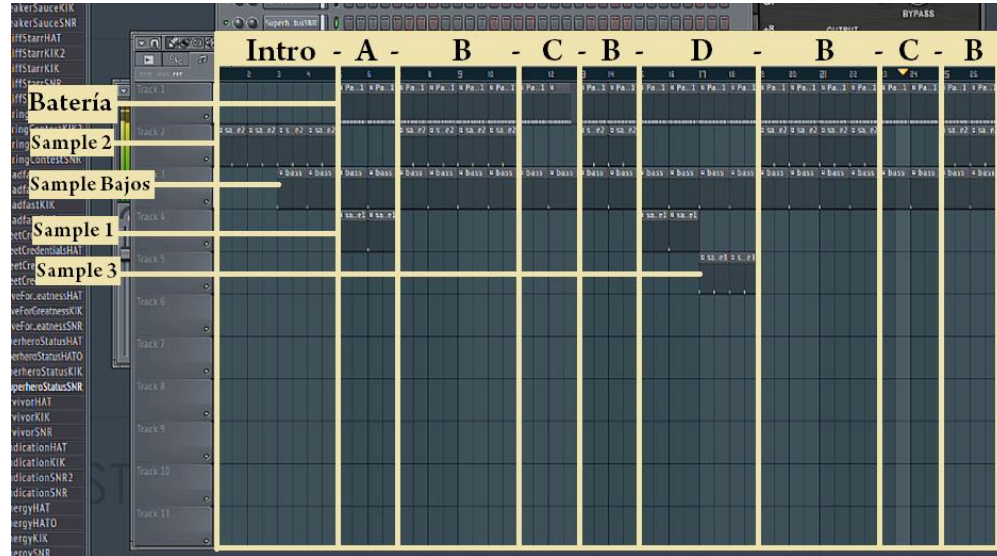


Fig. 37, estructura final de la composición de SQB

4.1.6. Raúl Gómez (*Utópiko*)

Llegamos con el equipo audiovisual donde *Utópiko* específicamente a su casa ubicada en la comuna de Maipú aproximadamente a las 12 PM del día 5 de febrero del 2015 y posterior a la entrevista comenzamos con la observación participante y nos enfocamos de lleno en la composición más bien en su método de composición.

Para comenzar con el proceso de composición Raúl se dirige a una carpeta específicamente creada para guardar samples descargados, escucha varios temas y se queda finalmente con el llamado *The House is Empty Now* del autor *Joseph lorillo* el cual abre con el software *Adobe Audition 1.5*, (Fig. 38).

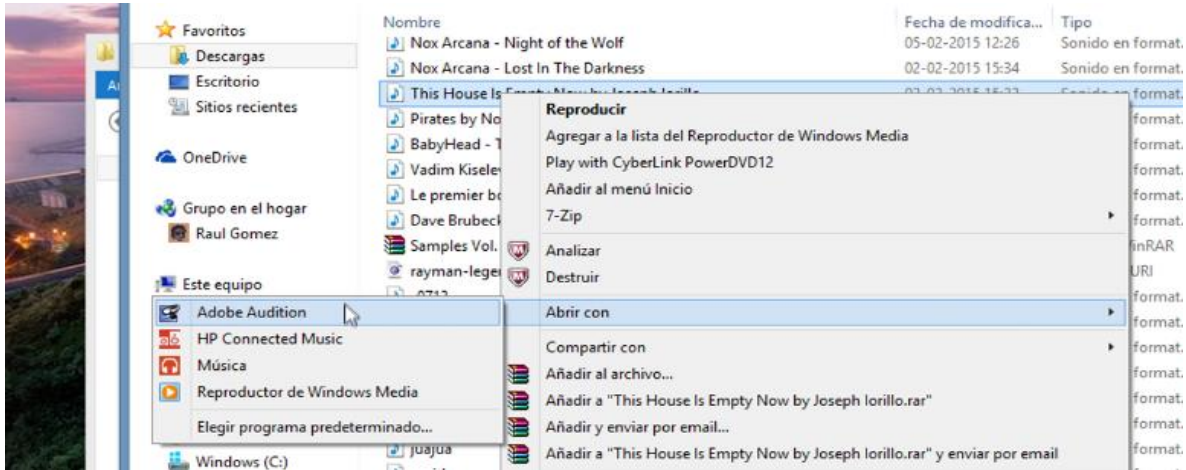
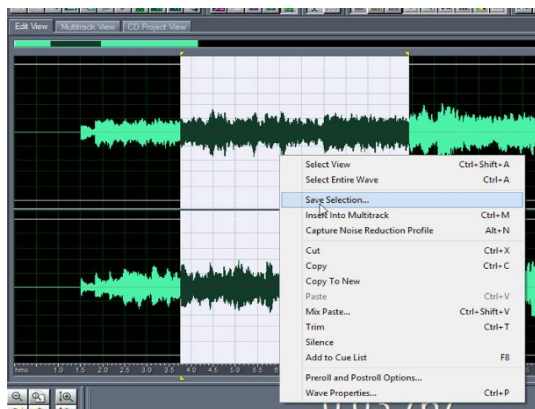
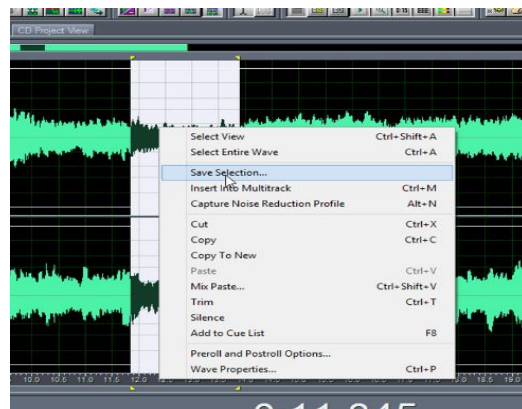


Fig. 38, selección e importación de canción en adobe audition

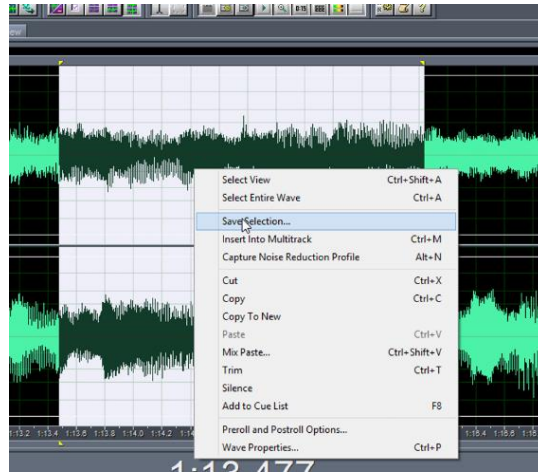
El siguiente paso en su composición es elegir varios segmentos de la canción importada y exportarlos en formato *wav* en la carpeta de destino creada para guardar samples llamada *Samples*, podemos agregar que esta carpeta contiene una cantidad muy grande de archivos de audio cortados o samples de canciones ocupadas para hacer recomposiciones nuevas o producciones de música Hip Hop, Utópiko es uno de los productores al igual que *Nikson* y *Cenzi* que venden instrumentales para sustentarse. Al primero de estos tres archivos le pone el nombre de *JOSEPH*, al segundo *JOSEPH 1* y al tercero *JOSEPH 2*, (Fig.39), con la clara intención de diferenciarlos y no confundirse a la hora de importarlos en *Fruity Loops* el *software* con el que continua su creación.



JOSEPH



JOSEPH 1



JOSEPH 2

Luego de extraer tres segmentos de la canción distintos procede a iniciar la aplicación *Fruity Loops Producer Edition XXL 9* y a fijar el tempo de la composición en 89 BPM o negra 89 para posteriormente importar la primera muestra o extracto en este caso la llamado *JOSEPH* a un canal de tipo *Slicer* lo que le permite re dividir en varios segmentos específicamente 8 que es el número de tiempos o negras correspondientes a dos compases en 4/4 de los *patterns* que el programa entrega para trabajar por defecto, (Fig. 40).



Fig. 40, Fijación de tempo y ajuste de sample a 8 segmentos o negras.

Posteriormente su método continúa con dos procesos importantes, el primero de ellos consta de cambiar el tono del *sample* sin modificar la duración para este propósito mueve el potenciómetro correspondiente en el panel de control del canal hacia abajo hasta que logra la tonalidad deseada en base netamente a una necesidad estética guiada por la sensibilidad artística. El segundo proceso trata de sacar a oído la melodía original esto quiere decir hacer una copia independiente del *sample* en versión piano, para esto Utópiko usa un piano virtual VST llamado *Jazz Baby* y crea un canal específico para este efecto.

Improvisa en su controlador MIDI *AKAI MPK 49* varios minutos hasta que logra descubrir la conformación melódica del *sample* e imitarlo en piano para con una técnica que podríamos llamar prueba y error debido a que va pintando intuitivamente con la herramienta lápiz las notas que primeramente no suenan afinadas hasta que logra la consonancia con la melodía, (*Fig. 41*).



Fig. 41, improvisación y copia de la melodía del sample en Fruity Loops

El proceso continúa con la clonación del canal JOSEPH luego de filtrarlo con un pasa altos e importación en la copia de JOSEPH 1 la segunda muestra elegida en *Adobe Audition*, esto lo hace con la intención de hacer arreglos distintos y mezclarlos, posteriormente inserta un *plugin VST* llamado *Massive* con el cual saca unas notas musicales de frecuencias bajas que luego copia en otra pista donde inserta un instrumento virtual de bajos llamado *TAL Bassline* con el cual finalmente crea una línea de bajo acorde a la melodía los ritmos son similares al del *sample* a excepción de un *glissando*.

Continúa el proceso creando la batería para esto inicialmente inserta 4 canales nuevos donde carga 4 sonidos distintos, un bombo, una caja, un platillo o *Hi Hat*, un *clap*, Rítmicamente se

puede decir que el bombo suena inicialmente en el tiempo uno de cada compás recordando que la secuencia dura dos compases la caja en el tiempo 2 – 4 – 6 – 8 y el hi hat en el 1-2-3-4-5-6-7-8 esto quiere decir hace figuras negras, hasta el momento la composición ha sido trabajada toda en el mismo *patern*.

Posteriormente inserta variados plugins de apoyo melódico en su mayoría sintetizadores, se podría decir a modo de observación que Raúl basa su trabajo en el uso de *samples* de canciones mezclado con sintetizadores virtuales y sonidos de batería.

Uno de los *Plugins* de sintetizadores virtuales que ocupa es el *Nexus*, (*Fig. 42*) con el cual da un toque hacia los finales de la vuelta de 8 compases con una herramienta que le permite hacer como una especie de *fade in* en la melodía y lograr que aparezca de modo gradual de menos a más en cuanto a dinámica.



Fig. 42, Nexus VST

Luego de insertar y trabajar el arreglo con este sintetizador continua el proceso haciendo cambios en los sonidos de la batería cambia y agrega nuevos sonidos como un roll de caja, otro hi hat, un sonido de *ride* distorsionado, además de agregar un apoyo a lo hecho en *nexus* con *massive* otro sintetizador.

Continúa luego reforzando la melodía con otro sintetizador llamado Hahaha CS01, (Fig. 43) con el cual nuevamente hace la misma melodía solo que esta vez la duplica una octava más arriba.



Fig. 43, melodía duplicada y Hahaha CS01

Posteriormente para continuar con el proceso copia el *patern 1* en el *patern 3* completo, (Fig. 44).



Fig. 44, pista original y pista réplica.

El objetivo de hacer este duplicado del *patern 1* en el *patern 3* es lograr una variación o una especie de A' de A y así conseguir una cadencia marcada junto con una forma y estructura más extensa, esto queda claro en la conformación de lo que sería esta en el plano más macro que entrega el programa llamado *playlist*.

Pero si bien Utópiko ha trabajado en el *patern 1* y *3* no deja el *2* solo con un arreglo al azar ya que su método consiste en hacer una parte de la composición sin tantos cambios más plana, esto se puede entender como una forma de dejar espacio a la letra de *RAP* en una creación posterior

de hecho en esa parte el bajo es más plano en cuanto a línea melódica se refiere y arreglo del sample también los es mucho más.

En el cuarto *pattern* agrega finalmente el extracto llamado *JOSEPH 2* que vendría siendo el último de los tres que tomo al principio desde la canción original y lo usa como arreglo solo en un par de compases en la estructura general sumado a un *crash* en el *pattern 5* y *6*, con ritmos distintos marcando con el último la variación o una especie de B en la estructura.

Finalmente agrega un último *pattern* con la única y exclusiva intención de hacer un intro en la composición, concluyendo así su creación la cual en cuanto a la estructura queda determinada de la siguiente forma, Intro – A – B – C – C, esta estructura está basada principalmente en los arreglos hechos con los samples y las variaciones melódicas en la línea de bajo y en la línea rítmica de la batería, (Fig. 45).

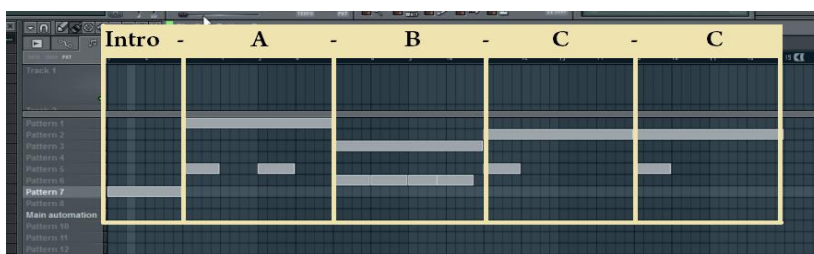


Fig. 45, estructura final de la composición de *Utópiko*

4.1.7. Jorge Madrid (*Disidente*)

Después de estar en la mañana en Maipú viajamos con el equipo audiovisual a la comuna de la Florida exactamente en la frontera con la comuna de Puente Alto en el paradero 26, en ese sector nos esperaba Jorge, más conocido como Disidente del colectivo de productores de música Hip Hop RTTC Comité, posteriormente de realizar su entrevista nos alistamos a la observación participante de la composición.

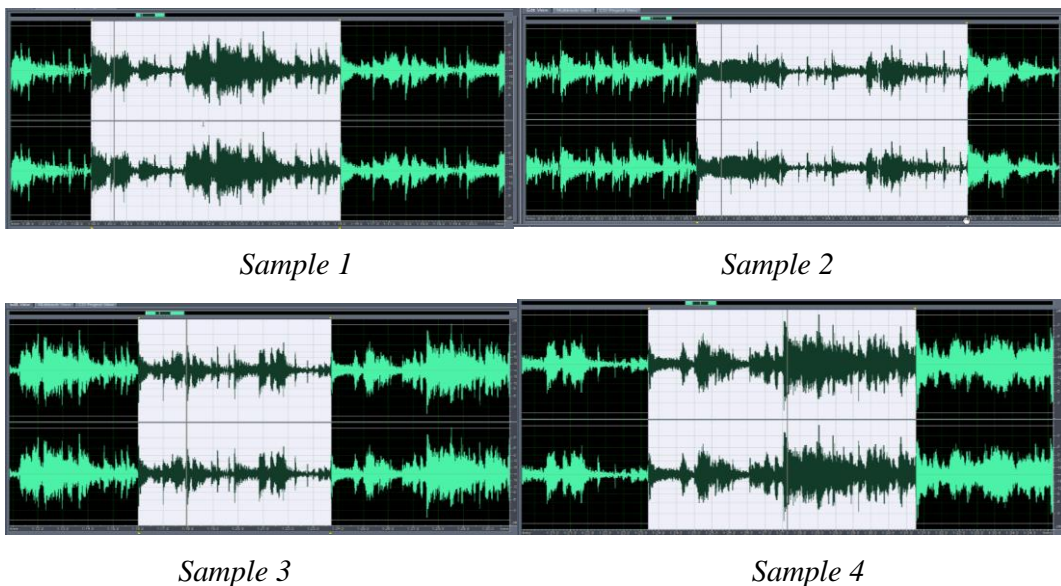
El primer paso de su creación consistió en encontrar un vinilo esto quiere decir que Jorge cuenta con una tornamesa para tal efecto, elige un par de discos hasta que finalmente se queda con uno

del estilo *Soul* de la artista llamada *Bárbara Mason*, el cual procede a grabar en el programa *Adobe Audition 1.5*, (Fig. 46).



Fig. 46, Grabación de vinilo en Adobe Audition 1.5

El paso siguiente en la composición de Jorge es elegir uno o más *samples* o extractos de la canción y exportarlos a una carpeta especialmente creada para tal efecto y a la cual le da el nombre de *TESIS MAUROBEATS* donde guarda finalmente los 3 archivos seleccionados con el nombre de *SAMPLE1BARBARAMASONTESISMAURO1, 2, 3 y 4.*(Fig. 47)



Luego de abrir el *software Sony Acid Pro 7.0*, el paso siguiente consta de cambiar el tempo de la composición a 90 BPM o negra 90 en 4/4 para posteriormente importar los *samples*, el primero que importa es el 1 y la primera acción que realiza sobre este es el cambio de *stretch*, (Fig. 48).

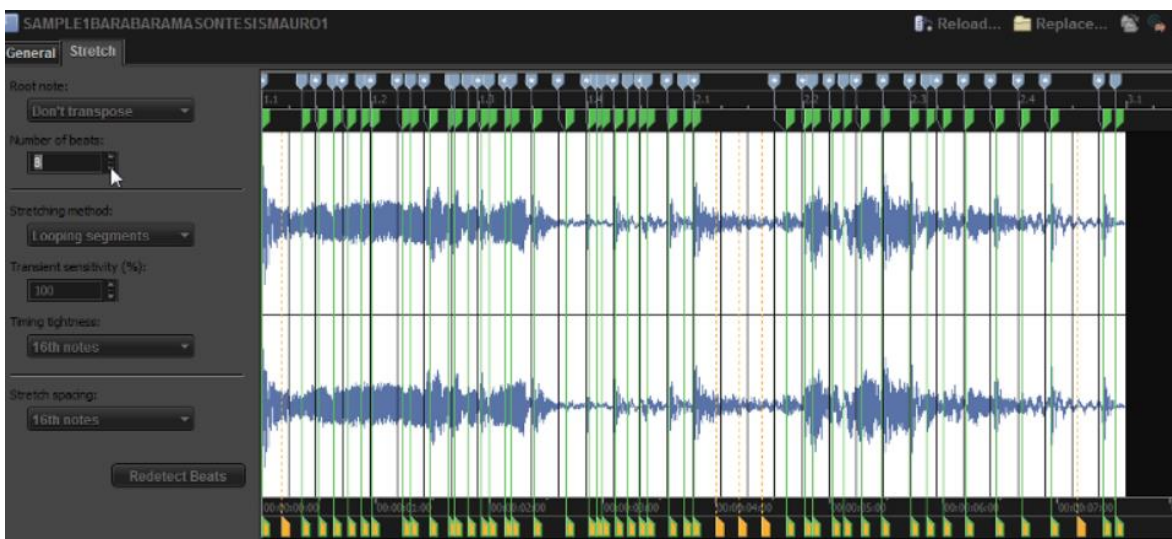


Fig. 48, *sample ajustado al tempo del programa ACID PRO.*

Luego de tener el sample ajustado al tempo de la composición modifica el tono y comienza a armar una secuencia distinta o un reordenamiento por compas del extracto lo que desencadena en una nueva composición.

Para proseguir con su creación comienza a componer el ritmo de la batería para lo que abre la aplicación hecha para su controlador *MIDI MPC RENAISSANCE* un secuenciador con mixer que le permite grabar los pulsos enviados desde la máquina y reproducir el sonido que se elija, esta aplicación es reconocida como un *VST* de *Acid Pro*, lo que permite sincronizar los tiempos de ambos programas como si fueran uno solo.

El primer sonido con el que comienza la composición es el platillo base o *Hi Hat* grabando dos compases de corcheas tocadas a mano en la máquina y grabadas en el *software* para posteriormente elegir y grabar un bombo con ritmos entre negras y corcheas luego agrega dos sonidos de caja a la composición en el ya clásico tiempo 2 y 4 de los dos compases, formando lo

que sería un esquema básico de batería que le permitirá soltar su creatividad en la edición del *sample* posterior, (Fig. 49).

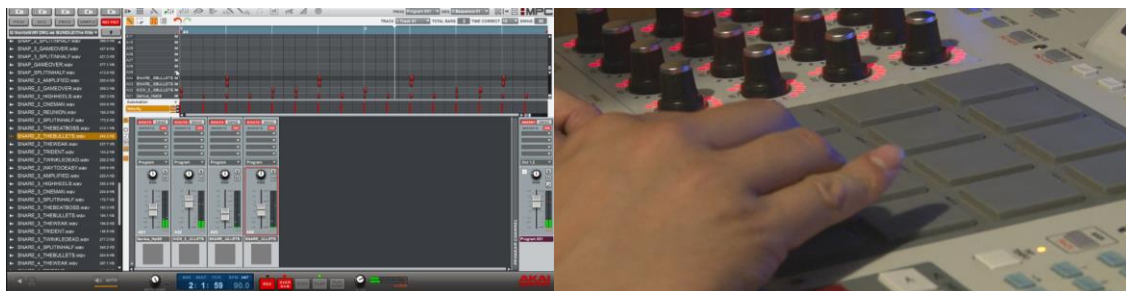


Fig. 49, creación y grabación de secuencia de Batería

Posteriormente el proceso continúa básicamente con la creación y prueba con criterios estéticos de cambios y cortes de los distintos *samples* ya importados llegando a una composición de 8 compases que son literalmente una mezcla de diferentes pedazos de los extractos editados a mano por el productor y solo con la intencionalidad estilística propia de este generalmente en una búsqueda constante de armonías cadenciosas y melodías cerradas, (Fig. 50)

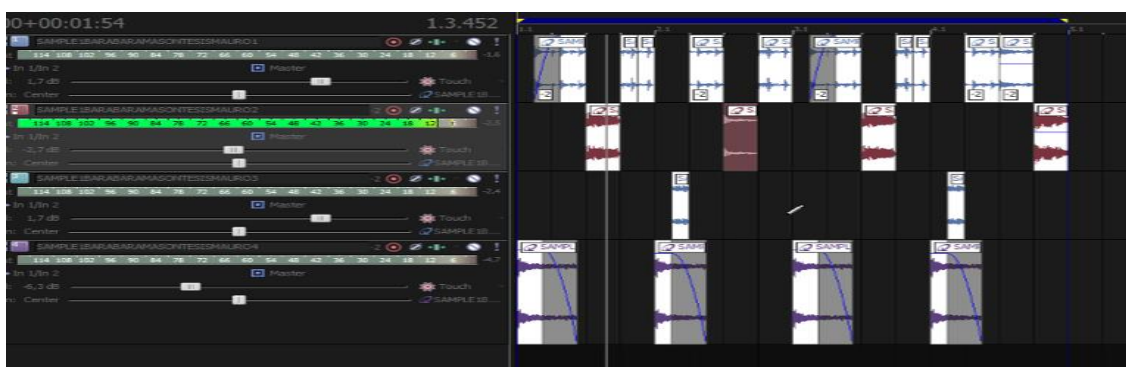


Fig. 50, creación de una nueva composición en base a distintos extractos o *samples*

Posteriormente y luego de realizado el *loop* final de *samples* regresa a la aplicación de AKAI donde compuso la batería y comienza a agregar sonidos de efectos de voces y percusiones para darle más peso a la parte rítmica la que va mezclando de inmediato en la zona de mezcla que el programa trae por defecto, las figuras que se ocupan principalmente son mezclas de negras,

corcheas y un par de semi corcheas, (Fig. 51).

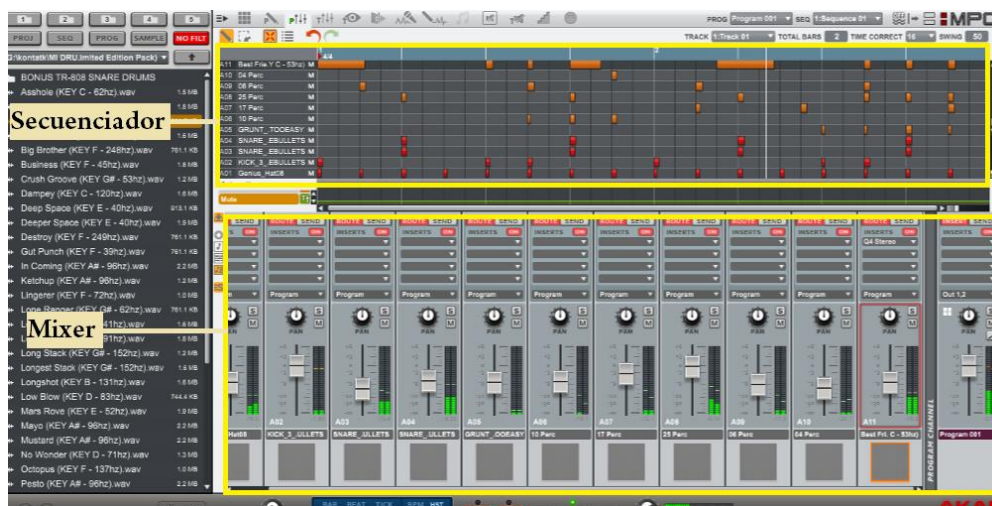


Fig. 51, secuencia completa de la batería incluidos unos efectos de voces.

Finalmente y luego de duplicar el *loop* o recomposición del sample comienza a armar la forma la que queda en realidad resumida a una versión larga de la recomposición de los samples, esto pensando en armar la estructura final después de incorporadas las voces y letras de rap, (Fig. 52).

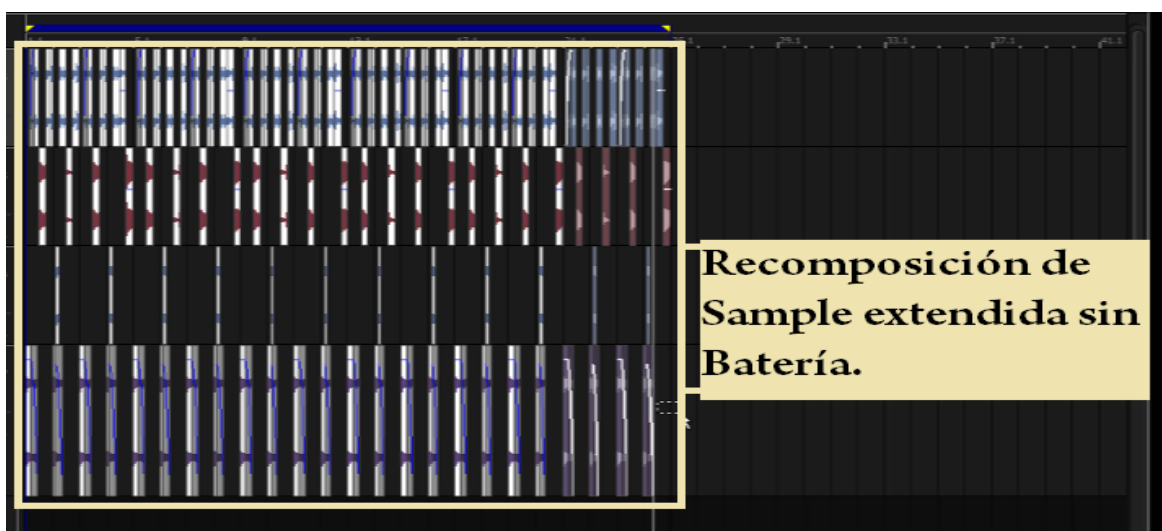


Fig. 52, composición final de disidente

4.1.8. José Eckholt (*Nuevedoz*)

El último viaje que emprendimos con el equipo audiovisual nos llevó al otro lado de la ciudad específicamente a la comuna de Las Condes donde nos esperaba Nuevedoz un productor musical de Hip Hop quien luego de contarnos su historia y más específicamente la historia de su aprendizaje nos mostró como desarrollaba su método de creación.

El primer paso que da para crear su composición es abrir una sesión que tenía semi preparada es decir la sesión ya contaba con un tempo predeterminado un par de *samples* de audio y un par de pistas MIDI, no porque haya avanzado parte del proyecto antes de que llegáramos, sino más bien habla de un pre esquema de trabajo que tiene guardado para comenzar sus trabajos, él nos cuenta que tenía un *sample* ya previamente elegido, un tempo de 89 BPM o negra 89 y un instrumento virtual llamado *Stylus* de la marca *Spectrasonics*, (*Fig. 53*).



Fig. 53, Fijación del tempo y pista MIDI Stylus RMX.

El paso siguiente de su composición fue elegir, interpretar con el *pad* controlador MIDI AKAI *MPD 18* y grabar un Hi hat o platillo en ritmos de corchea en un total de 4 compases eligiendo finalmente solo uno agregándole bombos con ritmos de negra, semi corchea y corchea, finalmente agrega un sonido de caja en el clásico ritmo de negra en el tiempo 2 y 4, con lo que completa el *patern* básico primario batería, todo con un poco de desfase o *swing* esto con la intención de mantener una interpretación humanizada y no mecánica, (Fig. 54)

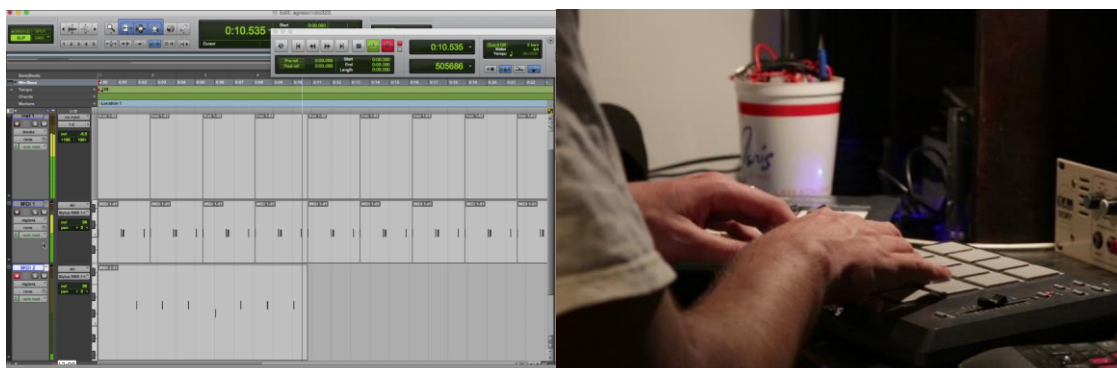


Fig. 54, Creacion de batería en Protools

Posteriormente elige un bajo del instrumento virtual también de la empresa *Spectrasonics* llamado *Trilian* cabe destacar no sin antes duplicar la batería que era de un compás y pasa a ser desde este momento de 12, la finalidad de este procesos es clara poder improvisar y grabar una melodía de bajo de la misma cantidad de compases lo que si bien finalmente logra no lo deja conforme y opta por reducir a un compás la melodía y duplicarla por el resto de los 11 compases, lo llamativo en este proceso fue que ocupo el mismo *pad* AKAI *MPD* para hacer un arreglo melódico, lo que demuestra un interés natural de hacer las cosas a oído y sin darle importancia a la parte visual de un teclado de piano por ejemplo, (Fig. 55)



Fig. 55, Creación de bajo en Trilogy

Luego de hacer el arreglo de bajo el que de todos modos va trabajando durante todo el proceso así como también lo hace con el resto de los instrumentos como la batería por ejemplo, continúa el proceso con el sample el cual corresponde a uno elegido previamente, edita varias veces este elemento lo mueve y reconstruye varias veces incluso le cambia la tonalidad o altura tonal bajándola 3 semitonos con la herramienta *Pitch shift*, hasta que finalmente se decide por una secuencia de 1 solo compás que después duplica varias veces, (Fig. 56)



Fig. 56, sample secuenciado y Pitch Shift de 3 semitonos

Posteriormente agrega un efecto de sintetizador con el instrumento virtual también de la marca *Spectrasonics* llamado *Omnisphere* que le da mucha espacialidad a la instrumental en lo que se refiere a mezcla este es un paso que generalmente se entiende como posterior a la composición pero que Nuevedoz aplica como aporte compositivo, (Fig. 57)



Fig. 57, *Omnisphere y Lounge Lizard*

Finalmente la composición de Nuevedoz culmina con la creación de una secuencia armónica de *Rhodes* para esto elige trabajar con el instrumento virtual llamado *Lounge Lizard* Y luego de improvisar bastante rato logra sacar algo medianamente acorde a la melodía del sample y mucho más acorde a la melodía del bajo, lo que termina finalmente por no convencerlo y lo lleva a dejar en silencio este arreglo.

Si bien la estructura de la composición no está pensada como tal en esta parte del proceso de producción o por lo menos Nuevedoz no lo hace en esta parte del proceso si da indicios de un arreglo que podría llegar a ser una parte distinta eso lo logra con una pequeña variación del *sample* la cual esta puesta solo en un par de lugares de la construcción general, (Fig. 58)

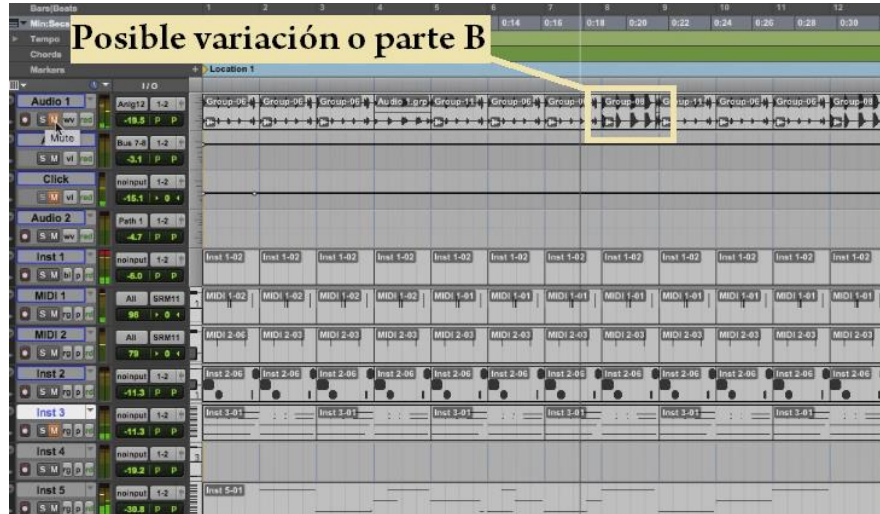


Fig. 58, estructura final de la composición incluida la posible variación o parte B

4.2. Entrevistas en profundidad

Al analizar cada una de las entrevistas en profundidad es posible comenzar a observar la cantidad de experiencias que llevan a un compositor Hip Hop o Productor de música Hip Hop a apropiarse de este conocimiento. Si bien nos interesa en esta investigación conocer tres dimensiones específicas y su influencia en este proceso, he observado rasgos de identidad que atraviesan globalmente estas entrevistas de estas 7 personas y nos permiten comprender cómo y por qué están hoy haciendo música Hip Hop.

4.2.1. Hip Hop es compartir conocimiento.

El hip hop es colaborativo desde su inicio, no existe sin amigos, familiares salir a la calle y compartir con otros seres humanos, esto sucede porque el hip hop es comunicarse de forma natural, es cultural, es de relaciones humanas, es una forma de plasmar el movimiento en la subjetividad que rodea al artista, no existen colegios ni liceos que enseñen *Hip Hop*, porque el Hip Hop es más grande que eso, es las personas que lo viven, que lo hacen y que lo comparten.

“Conocí la música gracias a familiares, primos cuando era pequeño” y “amigos músicos de otros estilos me ayudaron respecto de los instrumentos musicales”, comenta Nikson beats como ejemplo de esta teoría colaborativa reafirmando el punto anterior.

Cenzi recalca que si no hubiese conocido al grupo que él mismo denomina como “los de afuera” quizás no hubiese conocido o aprendido muchas cosas de la composición de música Hip Hop, el los llama de esta manera debido a que todos los que se juntaban en fiestas hechas en alguna de las casas de estas personas eran o venían desde el extranjero lo que les permitió reunirse y armar un colectivo que pronto pasaría a llamarse *demosapiens* o *DMS*.

Respecto a este tipo de juntas sociales *SQB* comenta “en los años 90’s se hacían muchas fiestas en las casas” lo que en su caso le permitió conocer a los encargados de poner la música que eran amigos a los que les gustaba mezclar con casete la música que se escuchaba en ese entonces lo que propició el nacimiento de varios djs, precisamente uno de ellos fue el que le facilitó el primer micrófono el que ocupó para grabar sus primeras letras por ahí por el año 1994.

Este aspecto del aprendizaje colaborativo o cooperativo entendiendo este como *el uso instruccional de pequeños grupos de tal forma que los estudiantes trabajen juntos para maximizar su propio aprendizaje y el de los demás* (Johnson, D. W, et all) pero en un contexto más amplio que el que puede generar una institución, aparece también en las palabras del discurso de *Hordatoj*, quien durante casi toda su entrevista se refiere a nosotros en el inicio de sus respuestas entregando un discurso grupal de sus experiencias, de hecho sus primeros pasos como compositor los dio con su grupo llamado primer mandamiento y las primeras instrumentales sin voz que conoció específicamente del tema *Ilussions* del grupo *Cypress Hill* y del grupo *Hyenas in the desert*.

Esta idea de conjunto queda plasmada en la personalidad jurídica que posteriormente sacó con *Primer mandamiento* y un grupo de amigos lo que le permitió comprar máquinas tales como la *Akai MPC 200*, conocer un poco más de la producción musical así como también el mundo de la gestión cultural.

SQB también se refiere a “nosotros” cuando da sus respuestas plasmando en ellas un sentido de agrupación constante, esto es un reflejo muy fuerte de que en ese entonces era la única forma de aprender y crecer como músico, de hecho fue gracias a varios personajes que se fue encontrando en sus camino que logró ir completando objetivos por ejemplo conoció a un amigo del barrio llamado Ricardo quien ya traía consigo conocimientos de música debido a que tocaba guitarra y piano y manejaba conceptos como la métrica y le hizo entender que el Hip Hop estaba construido bajo la base del 4/4.

Utópico en ese sentido también vivió una experiencia similar debido a que tenía un amigo música que le ayudaba a hacer las líneas melódicas del bajo y cuando ya por problemas personales dejaron de trabajar juntos tuvo que hacerse cargo de ese trabajo pero ya con una noción mucho más completa de cómo hacerlo y en base a intuición o también como se le llama popularmente a oído.

Si existe educativamente un punto en común entre todos y a cada uno de estos músicos autodidactas es el constante intercambio de roles entre educador y educando, debido a que al adquirir conocimientos provenientes de un colega se desarrollan valores y aprendizajes no solo en el área profesional o de la especialidad de interés sino que también se aprende a enseñar como una forma de retribución o vuelta de mano del conocimiento es decir es una forma de construcción del saber altruista, este altruismo es natural y no es un deber sino más bien un acto de moral o de educación moral, esto pasa según Anglés M. (2001) porque cuanto más altruista sea el educador, más capaz será de ayudar al educando en el desarrollo hacia el altruismo.

Esto se destaca en la cantidad de personas involucradas en el aprendizaje de estos jóvenes como un apoyo constante durante el proceso y un elemento clave en su desarrollo musical, social y valórica, por ejemplo en el caso de *Hordatoj*, aparecen distintos nombres que fueron importantes a la hora de conocer y aprender a crear música, donde se pueden destacar nombre como *Urbe* y *Tito*, colegas de su grupo *Primer Mandamiento* así como colegas productores musicales como *Foex*, *Gonzo* y *Dj Dacel*, quienes de una u otra forma influenciaron su desarrollo cognitivo ligado a la música Hip Hop. *SQB* nombra a Ricardo como una de las personas que comenzó su aprendizaje, *Cenzi* a Diego Medina y a *DJ Barça*, *Utópiko* a frayz en cuanto a su aprendizaje ligado a la masterización, Nikson

Beats a Agresonido respecto a su método de creación enfocado en los softwares, *Disidente* quien nombra a Matías también refiriéndose a este aspecto.

4.2.2. El Hip Hop y el contexto familiar

Este aspecto es muy relevante si tomamos en cuenta que el Hip Hop se origina donde existen relaciones interpersonales y las bases de la enseñanza de esta disciplina artística están forjadas en un espíritu altruista. Siguiendo esa línea debemos entender que existe una educación previa al descubrimiento de la disciplina cuando son pequeños y si aceptamos la teoría de Inglés M. (2001) que dice que en los niños esta educación de tipo altruista se inicia en la familia, demuestra que este punto es relevante y necesariamente importante de conocer.

En el caso de *Utópiko* el contexto familiar siempre fue musical y esto marcó algo muy importante a la hora de su sensibilidad respecto a lo que haría en su futuro de forma natural, si bien la familia nunca lo impulsó a seguir una carrera de músico tampoco fueron un impedimento a la hora de compartir la experiencia, *Disidente* también tuvo un contexto similar de hecho las familias de ellos escuchaban músicas parecidas, rock clásico y el pop de moda en los años 90 y les formó un oído musical importante.

SQB cuando Niño también estuvo rodeado de música ya que sus tíos tocaban Folklore Chileno en las juntas familiares y esto según sus palabras ayudó a que aceptaran de mejor forma lo que después hacía.

Nuevedoz también vivió un contexto similar pero aún más cercano debido a que en su familia son todos artistas su madre por una parte es pintora, su hermano Felipe guitarrista y su otro hermano Mario bajista y nunca tuvo problemas en desarrollarse en la música Hip Hop, eso sí nos cuenta que su padre fue clave para aprender a diferenciar un *hobbie* de algo de verdad importante y profesional, de hecho nos cuenta que él le explicó, *hijo una cosa es la moda y otra cosa es la música.*

Disidente por su parte tiene un tío ingeniero en sonido con un estudio profesional propio y es en este lugar donde conoce la producción musical a nivel profesional, si bien el estilo lo aprendió en otro contexto fue importante para el conocer equipos de primera línea y el contexto real de una disciplina profesional como el sonido.

Respecto a la importancia social que puede tener directamente la familia sobre un músico en sus inicios tenemos el caso de la hermana quien es una persona muy relevante en la carrera de *Utópiko*, es ella quien le muestra el estilo de música Hip Hop, y lo integra a su grupo de amigos todos pertenecientes a este movimiento cultural, de ahí en adelante han pasado años y él sigue trabajando profesionalmente en la producción musical Hip Hop.

El problema viene a la hora de valorar o validar esta disciplina como algo de lo que se pueda vivir, algo que suena lógico en un país como Chile donde ni siquiera hay un ministerio dedicado al área cultural.

Esta condición se repite en varios entrevistados, por ejemplo *Hordatoj* me comenta:

Imagínate que tú le dices a tu mamá, Mamá voy a dedicarme a hacer hip hop ¿qué esperas que te diga tu mamá?, ¡olvídalo! Toma el cuaderno y ponte a estudiar, quiero puros 8, que te saques puros 8 en el colegio, ella espera que seas ingeniero en minas o algo por el estilo, pero Hip Hop de adonde.

Esta es una respuesta que no habla de la fe que pueda tener ella en el talento de su hijo sino en la irregularidad laboral y económica que conlleva esto.

En este aspecto existieron personas que no tuvieron mayores dificultades a la hora de componer su música y enfrentarse al contexto familiar, el primero es *Cenzi* quien cuenta:

Nunca deje mis responsabilidades de lado, siempre fui al colegio y después termine una carrera de diseñador gráfico, y por su lado SQB quien dice: saqué mi carrera de ingeniero e hice mi música de forma paralela.

En estos casos el miedo en cuanto al futuro laboral de sus hijos no era el mismo ellos no dependen del Hip Hop para vivir a diferencia de *Hordatoj* y *Utópiko*, quienes obtienen sus ingresos solo de esta manera y gracias a esta disciplina.

4.2.3. El Hip Hop en la institucionalidad

Como todo joven en Chile, un productor musical Hip Hop sin importar en la etapa de aprendizaje que esté, debe ir al colegio y participar de un modelo educacional totalitario donde las opciones más alternativas están en pañales y la falta de interés es el camino fácil de recorrer, esto conlleva experiencias que vamos a pasar a revisar a continuación a partir de los discursos hechos por los artistas.

Para *Nikson Beats* lo más interesante de su experiencia en el colegio fue conocer distintas personas con distintos contextos de aprendizaje y sus distintas experiencias y conocimientos si bien nos cuenta que no le fue mal académicamente también nos cuenta que nunca le gustó mucho el colegio en general y que solo rescata eso.

Utópiko también rescata las mismas cosas de sus estadía en el colegio, para él fue una fuente de conocimientos muy amplia pero no gracias a las asignaturas que le enseñaban, sino a la cantidad de gente y pares que estaban interesados en lo mismo que él, esto lo motivaba a seguir aprendiendo y metiendo mano a los softwares.

Este aspecto positivo también lo destacan *Hordatoj*, *Nuevedoz* y *Disidente* quienes aprendieron muchísimo de sus pares músicos en el colegio y se formaron en la disciplina en un gran porcentaje gracias a eso, todos recuerdan el colegio como una buena forma de conocer personas y el contexto que rodea a esas personas.

Algo muy similar a la experiencia de *Utópiko* quien nos cuenta que en un momento de su etapa escolar fue tanto su interés por investigar todo acerca de la producción musical Hip Hop que perdió el total y absoluto interés por las asignaturas que enseñaban en su colegio, inclusive la de música lo que es más que preocupante dada la calidad de sus trabajos y el talento de músico e investigador

presentes en este joven, este desinterés finalmente lo llevó a repetir de curso y terminar este supuesto proceso educativo institucionalizado por compromiso.

SQB cuenta que fue en la universidad cuando cursaba su carrera de ingeniería en electrónica que conoció a una persona que escuchaba otro estilo de música y que le recomendó un software el cual comenzó a explorar y a usar para grabar unas producciones después.

4.2.4. Internet abrió las puertas.

En cuanto a esta parte del análisis de la información se hace necesario entender que existen dos tipos de tecnología asociada al proceso de aprendizaje de los productores de música Hip Hop, la primera tiene que ver con formas de acceso a la información y formas de comunicación tales como internet y redes sociales y la segunda tecnología utilizada para el proceso de producción musical y a la creación de instrumentales.

Si tomamos en cuenta la primera de estas dos características tecnológicas asociadas al proceso de aprendizaje de los productores de música Hip Hop, podemos destacar el discurso del *Nikson Beats* quien comenta que conoció el término *beatmaker* gracias a internet específicamente a las redes sociales y en qué consistía este, según él de hacer pistas no sacadas de internet si no hechas o sea composiciones propias, también nombra conceptos como sample e instrumentos musicales usados para dar matices a la composición esto quiere decir, diferentes opciones de composición musical Hip Hop. Internet le mostró las características del proceso en profundidad y le abrió las puertas a su investigación, él ocupa esta fuente como una forma de acceso al tema, técnicas básicas y softwares.

Otra persona que tuvo un aporte de Internet en su aprendizaje fue *Hordatoj* debido a que tuvo acceso a muy temprana edad, lo que le permitió ver imágenes de distintos discos y observar en un par de carátulas máquinas de la época usadas para hacer música Hip Hop.

Nuevedoz también tenía Internet cuando comenzó en esto de la producción musical de hecho él comenta, con un poco de nostalgia, que se conectaba a través de una línea telefónica lo que le permitió empezar a buscar y bajar música así como a generar redes de contacto a través del software llamado *Soulseek* el que permitía compartir archivos en línea con usuarios de todo el mundo, Investigando por motivación propia y descubriendo términos y características propias de la producción musical tales como la interfaz de audio, micrófono, *Hardwares* y *softwares*.

En el caso de *Utópiko* el internet le sirvió para comunicarse con otros músicos e ir intercambiando información, enviar y recibir archivos de producciones de distintos colegas músicos en proceso de aprendizaje lo que le permitió mejorar en varios aspectos de su producción y descubrir nuevas maneras de trabajar su música.

En el caso de *SQB* y *Cenzi* el internet no fue mayor factor a la hora de comenzar con su aprendizaje debido a que los medios de información modernos aún no se implementaban de la manera que lo hacen hoy es por eso que la mayoría de las técnicas de creación las aprendieron directamente de las personas con las que compartieron y se deben principalmente a las características de sus contextos. Si bien posteriormente usaron Internet y las nuevas tecnologías la base de su formación se inició sin ellas, dejando en claro que hoy en día si las utilizan para buscar información, compartir música, etc.

Disidente respecto a esto hace una crítica constructiva pero crítica al fin cuando me comenta:

“Los cabros chicos de hoy en día son flojos, si yo hubiese tenido todas las facilidades que tienen ellos para obtener información conseguir música, bajar programas, hubiese desarrollado mis habilidades mucho antes, creo que no es buena idea quedarse con lo fácil y simple con todas las opciones que hay hoy en día, no me parece”.

Esto demuestra una cierta postura frente a lo que pasa en el movimiento Hip Hop hoy en día el cual está colmado de niños por todo el país desarrollando la disciplina quizás con un dejo de desconocimiento de los inicios y de lo costoso que era hacer música en ese entonces así como también la falta de interés por la historia.

4.2.5. “El indio más que la flecha”

Esta parte del análisis no tiene como fin poner la tecnología como centro en lo que sería la típica postura tecno-centrista que dice que la tecnología tiene o no la culpa de algún efecto en alguna disciplina, sino más bien tiene la intencionalidad de contextualizar cómo se usa o fue usada para lograr fines ligados al aprendizaje musical especializado en el género Hip Hop, esto porque si existe un estilo de música que esté ligado desde su génesis a la tecnología ese es este género musical.

Es por esto que se hace necesario saber cómo primero que todo se fue entendiendo este concepto recordando que estamos bajo la prerrogativa de educación autodidacta en un contexto no formal de educación musical.

Es necesario reforzar esto con la notable frase de *Hordatoj* que dice “*el indio más que la flecha*”, con la clara motivación de demostrar que la tecnología sola es tecnología y que siempre va a depender de la persona que la maneje el resultado final de una creación por lo menos desde el punto de vista estilístico.

Nikson beats comenzó a trabajar su música solo con un pc antiguo y fruity loops que gracias a internet también se dio cuenta que era en sus palabras *el software de moda*, el nombre de este producto se repetirá bastante en varias respuestas.

Para hacer un barrido paralelo vamos a ir atrás en el tiempo y vamos a partir con la historia de *Cenzi* quien nos cuenta que la primera forma tecnología que utilizó ligada a la producción musical fue un equipo doble casetera, con esta aprendió a crear versiones más largas de instrumentales que a él le gustaban duplicando analógicamente extractos musicales de un casete en otro, esto según él se dio de forma muy intuitiva y natural. Esta forma de creación también la compartía *SQB* quien también se las arreglaba para grabar extractos de temas y duplicarlos en cintas de la misma forma. *Nuevedoz* si bien utilizó esta tecnología le dio un uso diferente que tenía que ver más con la oportunidad que brindaba el formato de poder copiar música y tener una cantidad mayor de discografía.

Hordatoj también usó la tecnología del casete para la realización de loops y el logro de instrumentales para posteriormente rapearlas encima, lo que por un momento se dejó de hacer con la llegada de los discos de 12 pulgadas los cuales traían por un lado una canción y por el otro lado la instrumental sin voces lo que permitía ya grabar cosas encima de una pista de hip hop.

En la época en la que aún no estaban los computadores posicionados como una opción real como herramienta de trabajo existieron varios que usaron otras máquinas analógicas por ejemplo *Cenzi* luego de samplear en casete por un tiempo comenzó a hacerlo con un teclado que recibió el que le daba la posibilidad de samplear con una pequeña memoria que grababa un tiempo limitado, este lo ocupó para grabar sonidos proveniente de distintas fuentes.

En esos años *Hordatoj* recuerda todavía existían los computadores *mitac* refiriéndose claramente a la época de los 90's donde remotamente era posible encontrar estos computadores (*Fig. 59*).



Fig. 59, computador Mitac

Para ese entonces *Cenzi* conocía a Diego Medina quien le mostraba la grabadora a cinta y un sintetizador *moog* toda tecnología analógica de alto nivel, siempre su posición era de observador y aprendiz si bien le gustaba mucho lo que veía se mantenía descubriendo todo ese mundo.

SQB mientras tanto con su amigo Ricardo grababan en casete loops en casete mezclado con instrumentos como guitarra como dice él, *la idea era lograr lo que se pudiera no había más meta que esa. Luego* gracias a un compañero de universidad conoce el cool 153, en este software ya era posible grabar voces, instrumentos, samples y *loopear*.

También estaba la opción según *Hotdataj* de ocupar la opción de grabadora de sonidos que daba *windows* lo que saciaba la necesidad de poder cortar algún extracto de alguna canción y con herramientas básicas de edición cortar, y pegar hasta lograr una base instrumental de varios minutos insertar un micrófono en el mismo computador y grabar la pista más la voz en un casete y sonar mejor que de casete a casete.

Posteriormente a esto aparecieron los *trackers* que eran softwares ya en ese entonces especializados en el área de sonido los cuales permitían más opciones de creación ya que contaban con herramientas más avanzadas de edición.

Luego llegaron los secuenciadores que eran softwares básicos de composición, por ejemplo *Hordatoj* y *SQB* nombran al famoso en esa época y desconocido en esta *Hammerhead Rhythm Station* programa que les permitió hacer sus primeras secuencias además de poder agregarle algún tipo de extracto o sample para completar la composición básica de una instrumental, (*Fig. 60*)

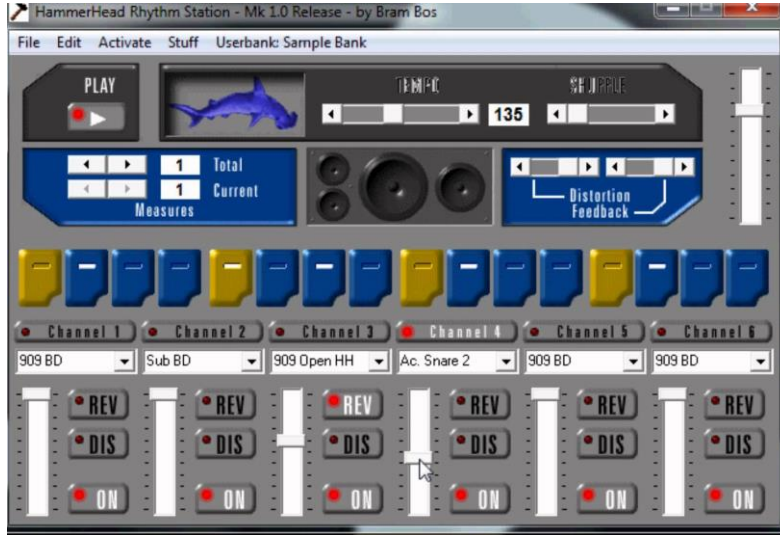


Fig. 60, Secuenciador Hammerhead

Este fue un gran paso en el desarrollo de estos músicos autodidactas ya que por ejemplo como comenta *Cenzi* le hizo sentir que ya era en serio ya no era un juego, ya dependía de cada persona hacer sus temas y sus propias instrumentales era cosa de ir probando e ir viendo que salía hasta lograr algo que le gustara. Para ese entonces recuerda que tenía un pc 386 con procesador i386 lanzado por Intel el año 1985. (*Fig. 61*)



Fig. 61, Pc con procesador Intel 386

En estos años según *Cenzi* la tecnología permitía hacer procesos no tan complejos pero que eran muy avanzados para su tiempo, por ejemplo cuenta que, *para hacer un efecto tenías que ir a comer algo hacer otra cosa y volver a la hora después a ver como quedaba sonando si no te gustaba se repetía el proceso*, lo que era desgastante y costoso en cuanto a tiempo y fluidez de la composición.

Si bien no se sabía mucho en ese entonces de piezas o configuraciones de hardware también logra conocer lo que era una tarjeta de sonido y para lo que servía, fue ahí cuando realizo su primera inversión demostrando la importancia que tenía para él esta disciplina.

Posteriormente salió el *cool edit 2* que suplía la necesidad de grabar en multipista esto significa varias pistas en una misma sesión lo que según *Cenzi los hizo sentir que ya tenían un estudio de grabación propio*, en esta época de la historia es cuando se suman *Disidente* y *Nuevedoz* quienes parten trabajando con este programa sumado al *fruity loops* agregando que actualmente *Utópiko* es el único que adopto y se mantiene en este formato pero con un gran nivel de control con conocimientos profundos de composición y fluidez de trabajo, la diferencia está en que *Utópiko* partió haciendo pruebas con el software *Hip Hop eJay*, software secuenciador que traía loops predeterminado de canciones por pistas para ir mezclando, (*Fig. 62*)



Fig. 62, software Hip Hop EJay.

El secuenciador que logró evolucionar en su forma y estructura fue el Fruity Loops un secuenciador que hoy en día ya va en la versión 12 y es uno de los preferidos a la hora de hacer Hip Hop a nivel mundial, De hecho *Nikson Beats* el productor más joven de la muestra comenzó su proceso con un PC antiguo y *Fruity loops* obviamente que si hacemos una comparación entre este pc antiguo y el 386 de *Cenzi* hay 20 años de diferencia en cuanto a tecnología lo que es un indicador de que no necesariamente la tecnología tiene que ver necesariamente con un resultado artístico si nomas bien con la fluidez del proceso lo que no deja de ser importante a la hora de trabajar con plazos cortos una cantidad grande de proyectos.

Es importante comentar que a medida que iba haciendo este análisis fui notando en repetidas ocasiones que aparecía la palabra necesidad lo que reafirma la postura de que la herramienta está hecha para satisfacer una necesidad de creación y no al revés por lo que esto muestra un camino de aprendizaje donde la tecnología era el medio y no el fin, estas necesidades van apareciendo a medida que se van conociendo contextos nuevos de trabajo, exactamente esto fue lo que pasó a *Cenzi* cuando vio como grababan el demo del tema *Juego verdadero* del grupo *Tiro de gracia*, en esa ocasión pudo observar un teclado que cargaba *samples* a través de un *disquete* y luego podía reproducirlos y componer con ellos, posteriormente terminó comprándose y oficializarlo como teclado del grupo.

Si bien *cool edit* fue el inicio de la mayoría de estos compositores no todos se quedaron ahí y gracias a sus investigaciones emigraron a distintos softwares esto por necesidad y la comodidad de cada uno por ejemplo *Disidente* partió con *Cool edit* y *Fruity loops* posteriormente gracias a estudiar sonido dos años conoció el *software Propellerhead Reason*, (Fig. 63) y hoy en día ocupa *Sony Acid* un programa de edición de audio *MIDI* que permite trabajar loops de forma muy fluida como también anclar controladores *MIDI* con *software* como es el caso de su método actual el cual.

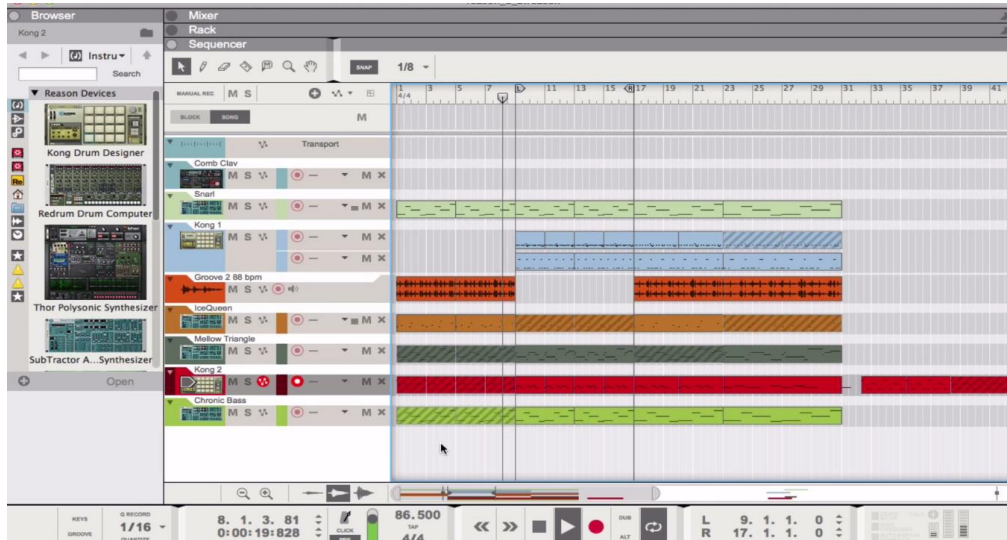


Fig. 63, Propellerhead Reason

Esto tiene mucho que ver con la idea que expresa *Hordatoj* cuando dice que puede hacer música con el software o máquina que se tenga por ejemplo desde sus palabras extraigo lo siguiente, *da lo mismo el software que se tenga si hay cool edit vamos, si hay fruity loops vamos, si hay acid vamos si hay protools dale lo importante está en la mente.*

Protools es la actual plataforma con la que trabaja *Nuevedoz* y *Cenzi* como plataforma fija ambos por comodidad no por capricho *Nuevedoz* comenta que cuando conoció el programa se enamoró de la forma en que se podía trabajar y el parecido que tenía con *Cool edit* fue lo que atrajo a *Cenzi* al mismo programa, siendo que trabajan de maneras muy distintas (véase análisis del método).

La plataforma MIDI tiene adeptos como no en este aspecto debido a que es un método más moderno y es ahí donde comienzan los problemas, si bien las generaciones usan este sistema por ejemplo *Nikson* que trabaja con *Steinberg Nuendo 4.3* y también algunas cosas en *fruity loops* con controladores MIDI, *Nuevedoz* con *protools* también con controlador, *Disidente* con *Acid* y controlador MIDI, *Utópiko* que lo usa solo en situaciones puntuales, como sacar la melodía de algo más que nada, y *Hordatoj* que lo utiliza regularmente para interpretar samples en *protools* con su controlador MIDI. Las generaciones más antiguas como *Cenzi* y *SQB* no lo ocupan para nada de hecho están por mantener su forma inicial de composición.

4.2.6. “Influencias no copias”

Para comenzar Hordatoj nos cuenta que para el son los referentes más antiguos los que están más presentes en su inconsciente a la hora de crear o componer música, si bien dice admirar músicos de épocas más actuales se queda con los más antiguos como referencia creativa natural, de hecho agrega que en el Hip Hop todo puede ser un referente, la vida misma te sirve como referente de hecho, es el referente más importante de para este músico, que en sus propias palabras dice:

Si estoy triste pesco un vinilo que me entregue la sonoridad que necesito por lo que estoy viviendo y lo sampleo, si estoy alegre lo mismo, el estilo en la composición aparte de ser marcado por influencias musicales, está marcado por la vida en tu cotidianeidad.

Influenciarse también es respetarse por lo que una copia de otro estilo es sin duda pa los raperos una falta de respeto, es por eso que el que no copia se destaca ya que es tanto el valor que le da al logro del estilo de su influencia que no intentaría ni siquiera tratar de imitar su trabajo, sino más bien absorberlo como parte del camino en la búsqueda del propio, *Utópiko* completa esta idea comentando que fue muy importante para el ir descubriendo a los compositores de las instrumentales de las canciones clásicas de Hip Hop porque se fue dando cuenta de que se repetían en varios discos en una especie de anonimato medial pero con la responsabilidad casi completa de la creación de producciones exitosas en lo estilístico y en muchos casos en lo comercial.

Por ejemplo *Utópiko* y *disidente* nombran a *Nottz* productor musical Hip Hop y MC, de destacada carrera musical con un historial impresionante de composiciones de relevancia histórica en el Hip Hop de los estados Unidos y el mundo, ha estado detrás de trabajos de artistas de la talla de *Busta Rhymes*, *Scarface* y *Snoop dogg*.

Otro nombre importante que aparece en el discurso de estos productores es el de *ill Mind* quien ha estado de grupos como *bootcamp click*, *Akrobatik*, *KRS ONE*, *Buckshot*, *El Da Sensei*, etc. Tanto *Utópiko* como *Disidente*, aceptan la teoría del descubrimiento por interés y auto motivación a la hora de investigar y conocer quienes estaban detrás de la música de las canciones.

Es así que según Disidente llega a conocer a *Easy Mo Bee* quien para él al igual que para *SQB* es uno de los compositores de música Hip Hop más influyente de la era de los años 90 y trabajo con artistas de la talla de *Busta Rhymes*, *Notorious B.I.G.*, *2pac*, *Craig Mack*.

Otra personalidad del Hip Hop destacada como referencia por parte de *Hordatoj* fue *Dr Dre*, quien es uno de los productores más importante a nivel mundial no solo en su función de mc y compositor en su grupo *NWA* y como solista sino que también como productor de otros proyectos como los de *Eminem*, *50 Cent*, *Raekwon*, *The Game*. *Utópiko* agrega que cuando comenzó a investigar acerca de *Dr Dre* descubrió a *Scott Storch* quien fuera su colaborador y del cual aprendió a desarrollarse en este ámbito de la música popular, a diferencia del resto de sus colegas *Scott* compone cada línea melódica de sus canciones y el sample no es una herramienta muy común en sus composiciones.

En esta línea podemos encontrar a una de las influencias más importantes sino la más importante de *Nikson Beats*, *20 Syl* el productor musical francés del grupo *Hocus Pocus* y miembro del colectivo de *DJ's C2C* quien se destaca según *Nikson Beats* por la instrumentación característica de sus composiciones, eso sí reconoce que la mezcla perfecta de lo que le gusta hacer no está completa sin su otra influencia fuerte que es la del productor musical Hip Hop *Apollo Brown*, de quien destaca el swing único y novedoso de sus baterías.

DJ Premier, es un nombre recurrente a la hora de conocer la influencias musicales de *SQB* y *Nuevedoz*, este productor sin dudas es el que ha estado detrás de los proyectos más importantes de la escena Hip Hop de los años 90's a nivel global.

Eso si *SQB* asume como referentes más importante nos solo a *DJ Premier* sino que también al connotado músico *Pete Rock* y al antes ya mencionado *Easy Mo Bee*, quienes para él son los más grandes de la época de los 90's y si bien son claras influencias para él nos cuenta que *sus instrumentales no suena como las de ellos y eso es lo genial del asunto aprender de otros para desarrollar un estilo propio*. En este punto concuerda completamente con *Utópiko* quien cree que eso es lo genial de hacer música, el poder desarrollar tu propio estilo y lograr tu propio sello.

En este aspecto aparece *Cenzi* con una mirada muy diferente en cuanto a la tendencia de referentes musicales que llevaban sus colegas ya que si bien comenta que:

Si bien me gusta escuchar a Dj Premier no lo siento como un referente debido a que me escapo de su forma de hacer las composiciones su estructura es más básica, algo que no reconozco como propio ya que a mí me gusta marcar distintas partes en una canción tales como intro, coro y estrofa desde la instrumental.

Es aquí cuando nombra a su gran influencia en la producción discográfica el músico *Dj Prince Paul* es su primera influencia de Hip Hop y rescata la crudeza de su música, esto quiere decir que captura momentos o emociones del minuto y los imprime en sus creaciones, el momento vivo, esto junto con el sampleo simple son una gran referencia para este músico.

También comenta que desde un punto de vista complejo de la producción discográfica es un gran admirador de *Chock G*, debido a que cumplía diferentes funciones en los procesos de producción del grupo *Digital Underground*, según *Cenzi* él era capaz de ser pianista, artista visual y productor musical, así como también hacerse cargo de la dirección artística, diseño e imagen, en fin todos los aspectos de una producción discográfica. Finalmente el último referente del grupo de los más importantes por su influencia en su proceso de aprendizaje y creación es *Cold 187 um*, del grupo *above the law*, del cual rescata el tratamiento de la estructura en sus canciones en el contexto de los arreglos musicales y la forma, por ejemplo marcar partes como el intro, coro y estrofa.

En cuanto a los productores de música hip hop de los años 90's *Disidente* comenta que si bien hay varios más, él siente como influencias directas a *Lord Finesse* y a *Buckwild* quien comenzó a producir luego de conocer justamente a *Lord Finesse*, esto luego de confesar que su máximo referente es *Stoupe* productor del grupo musical *Jedi Mind Tricks* entre otros.

Otro nombre que comparten como influencia *Disidente* y *Nuevedoz* es *M-Phazes* productor musical australiano.

Para *Hordatoj* las influencias más importantes a la hora de hacer música son *Dr Dre*, *DJ Battlecat* y *Jay Dee* este último de forma compartida con *Disidente* quien también lo reconoce como influencia directa. Este último también agrega finalmente a *Madlib* a su lista de referentes.

Si bien *Nottz* es el productor que acompaña la carrera de *Utópiko* como principal influencia, con el pasar de los años han ido apareciendo influencias nuevas de las cuales podemos destacar a *Mr Carmack* de quien valora sus distintas facetas estilísticas y su versatilidad así como también a *ill mind*, *Dj Khalil* y *Shuko* productor musical alemán.

CAPITULO V

5.1. Conclusiones

En Chile el arte está expuesto a la falta de empatía y a la frase clásica inclusive intimidante que dice: “de la música no se vive”, como si de cierta manera esto fuera culpa de la música y de quien la ejerce como disciplina con todos los pros y contras que pueda conllevar. Esta es una visión facilista e irresponsable desde el punto de vista de no hacernos cargo como sociedad del problema de fondo, el cual es aceptar que si algo no es un negocio no es importante para la sociedad, es cosa de mirar las calles y observar cómo la gente está empezando a darse cuenta de que hay cosas que no deben ser un negocio que deben ser un derecho y aunque suene a discurso político, es la realidad de nuestro país, y suena político porque el problema de fondo tiene mucho que ver con la política o más bien con las políticas públicas.

La investigación que desarrollé me dio varios indicadores claros respecto a entender porque los músicos o productores de música Hip Hop son autodidactas o están básicamente obligados a serlo, primero que todo, porque deben si o si estudiar en el colegio o más bien ser partícipes de un sistema obsoleto de entrega de conocimientos y está obsoleto porque el *qué* queremos enseñar y el *cómo* lo están, solo basta con mirar un poco por la ventana de la sala. El que tiene que ver con el tipo de

ciudadano que queremos para la construcción de nuestra sociedad en el futuro y el cómo es la forma en que le enseñamos a serlo.

Si específicamente nos basamos en la educación musical y tomamos como ejemplo a los jóvenes muestreados por esta tesis, la desincronización entre el *qué* que vivieron en el colegio y el *qué* en un contexto exterior llamado mundo real era totalmente distinto, mientras en la casa aprendían a componer música Hip Hop en el colegio estaban perdiendo su tiempo en materias que no les servían para el desarrollo de su talento.

No existe un solo discurso entre los entrevistados que hable de algo bueno que hayan aprendido y que les haya servido para desarrollarse en esta disciplina y lo que es aún más preocupante es que en la asignatura de música siquiera tenían un poco de interés en participar, debido a que no era el mundo que ellos veían o vivían afuera el que les mostraban adentro, o sea, el *qué* no era el mismo.

Y es aquí cuando volvemos a lo de las políticas públicas, y no por odiosidad si no porque si miramos el panorama de hoy en día todo el foco está basado en la calidad de la educación y en el cómo financiar para lograr esa calidad un discurso bastante viejo y reutilizado pero que se olvida del contexto participativo, no es que a las personas entrevistadas no les gustara el colegio antes de entrar si no que más bien fue la contradicción de contexto lo que fue creando este distanciamiento.

El aspecto social está en ambos contextos por eso fue necesario entender lo que pasaba afuera y adentro de la institucionalidad y si bien esperaba rechazo por parte de los autodidactas hacia la institucionalidad escolar esto no fue así más bien se notaba un dejo de insatisfacción general debido a que a muchos les hubiese gustado aprender dentro de la sala lo que terminaron aprendiendo en el patio en el recreo, casi todos estos jóvenes aprendieron más cosas de sus compañeros respecto a esta disciplina que con cualquier profesor en la sala de clases, lo que sin duda da valor al contexto pero sigue desvalorizando el *qué*.

Esto repercute sin duda en la relación la familia, en el rendimiento escolar y en el estigma hacia la música debido a que se ven como cosas ajenas y contradictorias por un lado el colegio es la salvación a una posible situación de futura pobreza y la música la mejor opción para seguir sumido en esta y ni siquiera es tomada como una opción sería de desarrollo económico y personal.

Sin embargo estos jóvenes tienen algo a favor que es muy importante y se expresa en la base del intercambio del conocimiento, la educación moral, Anglés M. (2001) la que no se ve ensuciada o condicionada a un salario o a un sistema rígido sino que, más bien, es la encargada de liberar la información con un espíritu altruista que nace desde la necesidad de enseñar y aprender, en el Hip Hop estos roles se intercambian continuamente como si existiera un plan en conjunto, un objetivo común en una especie de trabajo cooperativo o colaborativo que se expresa de forma natural sin el que quizás ninguna de las personas entrevistadas hubiese podido desarrollarse en la música Hip Hop.

Educativamente esto tiene una importancia única ya que, con este constante intercambio de roles, el alumno no sólo aprende la disciplina sino que también aprende a enseñar, esto desde el punto de vista de la colaboración efectiva encaja en uno de los cuatro roles típicos de un estudiante comprometido por su aprendizaje y es que reconoce conscientemente que este aprendizaje es social generando una interdependencia positiva lo que es según Johnson, Johnson y Houlbec (1999):

La que existe cuando los estudiantes perciben un vínculo con sus compañeros de grupo de forma tal, que no pueden lograr el éxito sin ellos (y viceversa), coordinando sus esfuerzos con los de sus compañeros para poder completar una tarea, compartiendo recursos, proporcionando apoyo mutuo y celebrando juntos el éxito.

Pero la relación del Hip Hop con el aprendizaje colaborativo, ya que lo contiene en sí mismo como si lo conociera desde siempre esto sale a la luz cada vez que entendamos que en los discursos presentes en esta investigación siempre se habla de juntas y de la interacción cara a cara siendo según Johnson Johnson y Houlbec (1999):

Muy importante porque existe un conjunto de actividades cognitivas y dinámicas interpersonales que sólo ocurre cuando los estudiantes interactúan entre sí en relación a los materiales y actividades, permitiendo la posibilidad de ayudar y asistir a los demás. Este tipo de interacción permite que los estudiantes obtengan retroalimentación de los demás y ejerzan presión social sobre los miembros poco motivados para trabajar.

La claridad con que se conectan constantemente este tipo de características en distintos contextos es ineludible, y se expresa en cada una de las áreas planteadas en los objetivos por ejemplo la familia va conectada en muchos casos también a la implementación de tecnología en el hogar es muy común que los padres le compren a un hijo un computador con una intención clara pero muy personal y es que el aprendiz tenga mejores notas en el colegio, pero eso es pedirle muy poco a un niño quizás antes con un ábaco era posible limitar las opciones de ejecución, pero tecnología como la de un computador es una puerta que da a muchos caminos distintos y generalmente los niños por falta de guía eligen el que los padres no esperan.

Esto, en sí, no es algo malo si no que es algo que los padres no saben manejar. Ellos dan herramientas transversales para el aprendizaje de sus hijos pero el poco control de la tecnología y qué hacer con ella los deja un paso atrás de las nuevas generaciones las cuales ya tienen mucha más información y mucho más acceso a canales de información como internet.

Precisamente internet es uno de los canales más utilizados por los jóvenes autodidactas para buscar información en un principio, bajar información de poco tamaño y conectarse con el mundo así como hoy lo hacen para bajar programas *crackeados* en la mayoría de los casos por falta de recursos, esta es otra forma de liberación de la información y de la educación no formal.

Estos canales de información llevan a jóvenes músicos Hip Hop a conocer nuevas tecnologías las redes sociales en este aspecto tienen un papel súper importante porque a medida que el círculo de personas va creciendo más conocimiento se va compartiendo si bien el problema es la calidad que pueda entregar esta por la falta de filtros y la inmensa cantidad de fuentes de todas formas es una manera más rápida de conocer tecnología.

Esta tecnología no es clave a la hora de una composición musical ni ninguna tecnología lo es solo marca la diferencia en cuanto al método dependiendo de cada usuario y a la fluidez de la composición de este y no al resultado creativo, definitivamente el talento supera a cualquier método y recursos económicos pasan a ser irrelevantes.

Eso sí, es muy importante concluir que el tener acceso a esta cantidad tan variada de métodos nos da la posibilidad de entrar en cualquier contexto socioeconómico educacional y entregar enseñanza de primer nivel sin la necesidad de hacer inversiones millonarias sino más bien equilibradas y precisas, así como también la adaptación a cualquier variable tanto económica, social de softwares o recursos tecnológicos.

Los métodos de creación dependen del creador y no hay máquina que sustituya a un creador ya que es este donde está contenido el conocimiento no en una herramienta circunstancial dependiente de un presupuesto o un contexto.

La necesidad de crear un contexto educativo para miles de jóvenes que practican esta disciplina en Chile se hace imprescindible, es muy necesario validar socialmente esta actividad y dar la oportunidad a miles de familias de tener esperanza que un hijo pueda sobrevivir de esto como un trabajador más, con el orgullo de hacer un aporte a la cultura el arte y la sociedad.

Estilísticamente podemos sacar la conclusión que las influencia musicales o referentes directos marcan una línea a seguir por los aprendices desde diferentes aspecto, tecnológico, musical y representativo valórico, en la música Hip Hop y más precisamente en estos jóvenes estudiados representan valores similares de respeto, colaboración y camaradería los que sin duda son la línea transversal entre estas 7 personas.

El estilo de composición en cuanto a la forma y tecnología tiene mucho que ver con las influencias musicales, por ejemplo el desarrollo estructural de las canciones en la mayoría de los casos va de la mano con el referente por ejemplo *DJ Premier* es más simple en su estructura ya que se mantiene

más por la línea de lo clásico y no ocupa mucho instrumento propio se maneja más por la línea del sampleo al igual que *Nuevedoz* y *SQB* para quienes él es una influencia fundamental.

En el caso de *Nikson Beats* también sucede lo mismo la composición musical tiene muchos elementos mezclados de los compositores que lo influenciaron sumados es decir la parte instrumental que absorbió de parte de 20 Syl mezclado con samples y baterías con *swing* idea que capturo de *Apollo Brown*.

En todos los casos se da la misma lógica, la estética de composición va a depender de la música que escuchen y acepten como gusto personal, así como también la valoración de conceptos como la versatilidad en la composición, la originalidad y diferenciación en algunos casos también llamado estilo propio.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Adell Segura J. & Castañeda Quintero L. “*Los Entornos Personales de Aprendizaje (PLEs): una nueva manera de entender el aprendizaje*”, 2010.

Adell Segura J. & Castañeda Quintero L. “*El desarrollo profesional de los docentes en entornos personales de aprendizaje (PLE)*”, 2011.

Alvarez-Gayu, J. L. “*Como hacer investigación cualitativa, fundamentos y metodología*”, Editorial Paidós, Ciudad de México, México, 2003.

Barriga M. Lucia, *Estado del arte y definición de términos sobre el tema "La investigación en educación artística"* El Artista, núm. 8, diciembre, 2011, pp. 224-241, Universidad Distrital Francisco José de Caldas Colombia, 2011.

Becker, H. S. y Geer, and B: “*Participant observation and interviewing: a rejoinder. Human Organization, n.° 17*”, 1958.

Benvenuto Vera A. “*Las tecnologías de información y comunicaciones (TIC's) en la docencia universitaria*”, 2003.

Bosi M. “*120 Years of Electronic Music*”, 2015.

Castells M. “*La Era de la Información*”, 1996

Delalande F., “*La enseñanza de la música en la era de las nuevas tecnologías*, 2004”.

Flick, U. ***“Introducción a la Investigación Cualitativa”***. Colección Educación Crítica - Coedición con la Fundación Paideia. Madrid, 2004.

Glenn Schloss J., ***“Making Beats: the art of a sample-based”***, 2000.

Hernandez R, Fernandez C. & Baptista P. (1998, 2006). ***“Metodología de la Investigación”***. McGraw-Hill Interamericana editores. México.

Iñiguez, L; Antaki, CH. ***“Análisis del Discurso”***. Anthropos Larraín, J. 1998.

Johnson, D. W., Johnson, R., & Holubec, E. ***“Circles of learning (4th ed.)”***. Edina, MN: Interaction Book Company, 1993.

Martín Luis J. ***“Música, Enseñanza y Ordenadores”***, 1992.

MCCall, G. J. y Simmons, J. L.: ***“Issues in Participant Observation: a Text and Reader”***. Massachussets Ed. Addison-Wesley (1969).

MINEDUC, ***“Programa de estudio” 2º medio***, 1999.

Miraya F. ***“La Música por computadora”***, subsecretaria de Cultura de la Provincia de Santa Fe, 1994.

Monje A. ***“Dispositivos Móviles en la educación”*** 2013, universidad de Valladolid.

Muccielli, A. ***“Diccionario de Métodos Cualitativos en Ciencias Humanas y Sociales”***, Editorial Síntesis, Madrid. 1996.

Pérez Ruiz V. “*Estudio sobre el Estado Actual de la Educación Artística en la Región Metropolitana*”, 2003.

Perkin W., Droppin' Science: “*Critical Essays on Rap Music and Hip Hop Culture*”, 1996.

Prensky M., “*Nativos e inmigrantes digitales*”, 2001.

Rayón Rumayor L., “*La colaboración como contexto social de aprendizaje: la construcción y recreación compartida del conocimiento en entornos virtuales*”, 2004.

Salinas J., “*Innovación educativa y TIC en el ámbito universitario: Entornos institucionales, sociales y personales de aprendizaje*”, 2009.

Sánchez J., “*Bases constructivistas para la integración de TICs*”, 2004.

Serrano F. “*Computer Music, (Notas y Bits)*” 1990.

Taylor, James B. Law “*School Stress and the Deformation Professionelle*”, 1979.

Thayer T. “*La integración Curricular del Lenguaje MIDI, en la formación Musical. Una experiencia llevada a cabo en las carreras de Licenciatura en Música y Pedagogía en Música de las Universidades UMCE, ARCIS y UNAB*”, 2007.

Torres R., Edirisingha, P. y Mobbs R. “*Building web 2.0-based personal learning environments – a conceptual framework*. En fifth EDEN Research Workshop”, Paris, 20 – 22 de octubre de 2008.

Wilson S., Liber O., Johnson M., Beauvoir P., Sharples P., “*Personal Learning Environments: challenging the dominant design of educational systems*”, 2007.

ANEXOS

1. Planilla de resumen y análisis de las entrevistas

Entrevistado	Aspecto social	Aspecto tecnológico	Influencias
Nikson (Nixon Troncoso)	<ul style="list-style-type: none"> - Conoció el estilo a través de familiares más específicamente con primos cuando era pequeño. - Amigos músicos de otros estilos lo ayudaron y guiaron en el aspecto instrumental y la musicalización. - Redes sociales aportan al intercambio de conocimiento tales como software de moda o como él dice, “el que todos conocen” - El aporte del contexto educacional como el colegio también fue aporte a la hora de compartir conocimiento adquirido en otros contextos tales como el barrio, 	<ul style="list-style-type: none"> - Redes sociales, conoció el término y el oficio del llamado beatmaker y en qué consistía este, según el hacer pistas no sacadas de internet si no hechas o sea composiciones propias, también nombra conceptos como sample e instrumentos musicales como matices en la composición esto quiere decir, diferentes opciones de composición musical hip hop. - Internet le mostro las características del proceso ya más en profundidad como primer paso de su investigación, él ocupa esta fuente como una forma de acceso al tema, técnicas 	<ul style="list-style-type: none"> - Música de EEUU negra en general funk soul jazz, así como también otros estilos como tango cueca boleros y más específicamente de hip hop los productores apollo Brown y su swing especial al cual el entrevistado llama nuevo o nunca antes hecho y 20Syl de Hocus Pocus de quien destaca el carácter instrumental de sus composiciones como una gran influencia debido a la incorporación de instrumentos reales en la composición más allá de la técnica del sampleo o captura de muestras de otras canciones, asumiendo una mixtura entre

	<p>familiares y redes sociales.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Respecto a otra arista del aspecto social, más específicamente la de los recursos económicos nikson confiesa que para él la falta de estos hace mella en la composición ya que para el todo va de la mano esto quiere decir falta de recursos económicos, menos equipamiento o de menor calidad y finalmente y cerrando la cadena menos opciones de composición o creación. 	<p>básicas y softwares.</p> <ul style="list-style-type: none"> - En cuanto a herramientas básicas de tecnología en sus inicios él nos nombra un equipo o pc antiguo y el uso de Fruity loops. - Posteriormente podemos apreciar en la entrevista que nikson nombra herramientas de composición más avanzadas tales como el termino MIDI (Musical Instrument Digital Interfaces), así como también marcas tales como m-audio y la necesidad de comprarse este, debido a los sesgos visuales presentes en su método en ese entonces, el concepto de necesidad estará presente durante todo el resto de su discurso. - Avanzando paso a paso en el proceso de aprendizaje y de creación van de la mano esto quiere decir que mejoras técnicas tales como eliminación de la 	<p>ambos apollo y 20syl para definir de alguna forma la búsqueda de su propio estilo.</p> <ul style="list-style-type: none"> - En cuanto al descubrimiento de elementos nuevos presentes en el proceso de composición él acude a la comparación como método de valoración, esto quiere decir que compara sus propias composiciones con las de otros compositores con más trayectoria para encontrar nuevos conceptos que lo lleven a superarse en búsqueda de un mejor nivel.
--	---	--	--

		latencia lo conduce a la comprar de una interfaz la falta de una tornamesa lo obliga a descargar samples o muestras de sonido de youtube y monitores para el reemplazo del clásico equipo minicomponente o de sonido casero.	
Cenzi (Gastón Gabarró)	<ul style="list-style-type: none"> - En este aspecto podemos destacar que su aprendizaje también nació de un trabajo colaborativo importante debido a que su principal fuente de conocimiento nace del conocimiento de otros cercanos y llamativamente como el los llama “de afuera” debido a que el origen de todos ellos coincidía en el hecho que eran o directamente extranjeros llegados a Chile o Chilenos de regiones en Santiago, solo había un par de excepciones que eran de la florida. - Uno de estos amigos del grupo llamado DMS Diego Medina tiene un amor a la tecnología 	<ul style="list-style-type: none"> - La primera forma tecnología que utilizo ligada a la producción musical fue un equipo doble casetera, con esta aprendió a crear versiones más largas de instrumentales que a él le gustaban duplicando analógicamente extractos musicales de un casete en otro, esto según él se dio de forma muy intuitiva y natural, posteriormente le llego un teclado que sampleaba con una pequeña memoria que grababa un tiempo limitado este lo ocupo para grabar sonidos proveniente de distintas fuentes. 	<ul style="list-style-type: none"> - Dj prince paul es su primera influencia de Hip Hop y rescata la crudeza de su música esto quiere decir que captura momentos emocionales del minuto y los imprime en sus creaciones, el momento vivo, esto junto con el sampleo simple. - Otro referente importante a la hora de componer su propia música Cenzi nombra a Shock G vocalista, pianista, artista visual y productor de Digital Underground, pero no solo habla de su influencia a nivel musical sino que también en el aspecto de completo de la producción

	<p>desde muy temprana edad y lo lleva a conocer tecnología de punta a su casa y como grabar.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Un primero le trae desde Miami su primera tarjeta de sonido. - Dj Barsa le instala el primer software en su computador. - La familia de Gastón nunca le prohibió hacer música debido a que no lo veían como algo malo y no notaban cambios negativos en su personalidad. - Gracias a sus estudios en diseño el termina componiendo música visualmente, esto quiere decir que para él no es necesario siquiera escuchar lo que está haciendo y lograr hacerlo de una forma específica. 	<ul style="list-style-type: none"> - Diego medina le muestra una grabadora a cinta, un sintetizador Moog. - Personalmente Gastón reconoce que su primer acercamiento real a la educación musical ligada al hip hop fue cuando DJ Barsa le instalo Cool edit en el pc ene se momento paso de ser un juego si no que ahora debía comprometerse y lograr algo creativo que realmente le gustara, esto quiere decir comenzar un proceso de aprendizaje reconocido como tal hacia la elaboración de una muestra artística de alto nivel. - Él cuenta que avance tecnológico para ese entonces solo le permitía trabajar con un computador 386 con esto quiere decir un computador con un procesador i386 lanzado Por Intel en el año 1985. 	<p>artística esto quiere decir diseño, imagen, sonido en fin todos los aspectos de una producción discográfica y promocional.</p> <ul style="list-style-type: none"> - El tercer referente es Cold 187 um del grupo above the law, del cual rescata el tratamiento de la estructura en sus canciones en el contexto de los arreglos musicales y la forma, por ejemplo marcar partes como el intro, coro, estrofa. - Si bien dice escuchar a Dj Premier no lo siente como un referente debido a que se escapa de su forma de hacer las composiciones debido a la forma más básica en cuanto a estructura que tiene de componer algo que él no reconoce como propio ya que le gusta marcar distintas partes en una canción tales como intro, coro y
--	---	--	---

		<ul style="list-style-type: none"> - No se podían hacer procesos de alta velocidad lo que lo obligaba a esperar horas cada vez que quería probar algún efecto de sonido aplicado a la composición en sus palabras Gastón nos comenta “iba a almorzar y dejaba procesando un efecto”. - La primera inversión que hizo directamente para comenzar a trabajar más profesionalmente en producción musical fue una tarjeta de sonido. - Posteriormente salieron versiones mejoradas de Cool edit como la 2 donde ya se podía grabar en multipista. - Después conoció superficialmente varios programas como fruity loops. - Cuando graban el demo del juego verdadero de Tiro de Gracia conoce el sistema de carga de samples a través de disquete 	<p>estrofa en una canción desde la instrumental.</p>
--	--	--	--

		<p>en un teclado que los reproducía.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Para mejorar el sonido cuenta que le pasan el programa cubase y a componer con MIDI lo que no le acomodó por la falta de tiempo que tenía para dedicarle y las diferencias que tenía con cool edit. - Conoce protocols y se encanta por la similitud de procesos con cool edit y termina trabajando definitivamente con este. 	
<p>Droh (Eduardo Herrera)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - El siempre habla de nosotros a la hora de responder mostrando en su relato el carácter colaborativo de sus búsquedas, esto quiere decir que no solo habla de su propia representación sino de la de un grupo de personas de su contexto - Sus inicios siempre tuvieron que ver con el contexto en cuanto a sus 	<ul style="list-style-type: none"> - Los primeros indicios que droh da respecto a sus conocimientos de tecnología aparecen a la hora de contarnos la edad en que comenzó su proceso de aprendizaje debido a que hace alusión a que “todavía vendían computadores” mitac para referirse a la edad que él tenía para ese entonces. 	<ul style="list-style-type: none"> - Doctor dre, j dilla. Dj Battlecat son sus principales influencias básicamente. - Para el son las influencias antiguas como estas las que están más presentes en su inconsciente a la hora de crear o componer música, si bien dice admirar músicos de épocas más actuales se queda con los más antiguos referentes.

	<p>amistades se refiere todo su proceso se basa exclusivamente en colegas, de hecho lo más importante o visible en su entrevista es la cantidad de personas con las que aprendió, entre ellos podemos nombrar a Foex, gonzo, DJ Dacel y sus más cercanos compañeros de grupo en sus inicios llamado primer mandamiento, Urbe y Tito esto en la región de Coquimbo más específicamente la ciudad de la serena</p> <ul style="list-style-type: none"> - Respecto a su familia droh reconoce que si bien su madre fue quien le compro su primer pc el fin exacto no fue el que ella esperaba ya que su principal meta al hacerlo era que su hijo mejorara en el colegio lo que en realidad no fue lo que sucedió ya que fue el punto de inicio de la carrera de este músico y su aprendizaje en cuanto a producción musical 	<ul style="list-style-type: none"> - Si bien tuvo acceso a formatos de tecnología análogas tales como cassettes, sus principios reales en cuanto a la tecnología se refiere fueron con una AKAI MPC 2000 que obtuvo de un fondo concursable y que lamentablemente perdió a raíz de que la misma persona que lo había ayudado a postular el proyecto lo estafara y se la llevara junto con otros equipos de audio. - El primero software pensado para música específicamente para ritmos que uso fue el Hammerhead Rhythm Station. - Luego con Pc, específicamente con la opción que daba la tarjeta de sonido integrada en conjunto con Windows 98 llamada grabadora de sonidos en la que se podían desarrollar 	
--	---	--	--

	<p>se refiere.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Este suceso complico la relación familiar específicamente con su madre, ya que según droh, en general es muy difícil que una mamá acepte como una forma válida de ser profesional el hecho de hacer Hip Hop, nunca existió por parte de ella una sensación de seguridad económica debido a que droh de una forma u otra seguía necesitando apoyo económico de su parte. Pese a esta entendible situación tomando en cuenta la poca valoración de la cultura en general que existe en Chile, el cariño y respeto entre madre e hijo no se perdió. - Gracias a internet se podía contactar a personas que se estaban desarrollando en la misma actividad y compartir conocimiento esto demuestra otra vez el trabajo colaborativo como forma de traspaso 	<p>diferentes procesos tales como editar, copiar, pegar, hasta alcanzar una pista de larga duración capas de ser la base de sus canciones.</p> <ul style="list-style-type: none"> - A temprana edad tuvo la posibilidad de tener internet y en una época donde aún no era de conocimiento acceso masivo. - Si bien trabaja con programas y bancos de sonido, hace hincapié en el trabajo y cuidado que se le debe dar a los músicos a la hora de trabajar esto expone la existencia del trabajo colaborativo con músicos y no solo con tecnología. - Un amigo llamado Gonzo otro productor musical Hip Hop también en sus comienzos le presenta <i>Fruity loops</i> este software le amplía las posibilidades de creación y le permite cargar samples por pista y armar secuencias 	
--	--	---	--

	<p>de conocimiento, entre las personas que nombra están, Búfalo y Gonzo.</p> <ul style="list-style-type: none"> - El grupo de droh primer mandamiento tenía personalidad jurídica. - Personalmente el cree que uno debe estar preparado para trabajar con cualquier programa el conocimiento esta presentes en las personas no en los objetos. 	<p>más complejas que <i>hammerhead</i> por ejemplo.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gracias a Fruity loops conoce el sistema VST o <i>Virtual Studio Technology</i>, y descubre lo que son los controladores MIDI. Posteriormente se adapta al trabajo por pistas que se instala en la plataforma <i>cool edit pro 2.0</i> el cual luego de ser comprado por Adobe se pasó a llamar <i>Adobe audition</i>. - Propellerhead Reason fue otro de los softwares que conoció posteriormente y le gusto trabajar con el pese a críticas que escuchaba de algunos pares referidas al sonido plástico que entregaba este programa ya que llego a la conclusión de que eso dependía de cómo se utilizara, si se utilizaba para samplear cosas grabadas desde 	
--	--	--	--

		<p>una tornamesa y su vinilo ese sonido es el que prevalecía.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Finalmente luego de volver constantemente a trabajar con audición luego conocer otros softwares hoy en día trabaja con Protools y productos bajo el patrocinio de native instruments algunos de ellos son el controlador MIDI Machine y el banco de sonidos complete 9 ultimate. 	
<p>Sqb (Juan Salinas)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Comenzó sus primera incursiones en la composición musical con su amigo del barrio llamado Ricardo quien ya era músico antes de comenzar su proceso creativo y sabia tocar guitarra, piano lo que los ayudo a entender la métrica de 4/4 del hip hop y con la idea de hacer loops de batería en casete sumado a una guitarra mezclada por un mixer básico. 	<ul style="list-style-type: none"> - La primera tecnología que utilizó fueron las cintas de casete y un mixer. - Cuando entra a la universidad conoce los computadores y su primer software de audio fue el cool 153 el que le permitió grabar variadas cosas como samples, loops, instrumentos y voces. 	<ul style="list-style-type: none"> - Sus influencias directas o más bien principales referentes a la hora de producir música son easy mo bee, dj premier y pete rock.

	<ul style="list-style-type: none"> - En los años noventa se hacían muchas fiestas en las casas lo que permitió el nacimiento de muchos djs y la utilización de varias plataformas para poner música, precisamente uno de estos djs fue el que le facilitó a Juan (SQB) su primer micrófono el que le permitió grabar sus primeras letras año 1993 – 1994. - Con la salida de los 12 pulgadas no necesitaron hacer los beats propios. - Su papa le compró su primer computador debido a que se metió a estudiar electrónica. - En la universidad conoce a un compañero metalero que al escuchar los que Juan había grabado le pasó el Cool 153 pensando que le podía servir. - Con Cool 153 hicieron varias canciones junto con Ricardo 	<ul style="list-style-type: none"> - Cuando aparecen los trackers, unja pantalla con tracks hacia abajo con clave americana donde se podían ir montando cosas grabadas o sampleadas en una línea de tiempo. - Posteriormente con la aparición de los secuenciadores tales como Hammer head y Fruity loops continuo la búsqueda por encontrar su método esto de la mano a la idea de lograrlo su forma propia de hacer rap. - Su aprendizaje en cuanto a softwares y desarrollo técnico lo hizo en base a la intuición esto debido a que el origen en la búsqueda de su conocimiento era de carácter autodidacta y auto motivacional. - Para mejorar se cambia a otro software llamado Cubase el cual entregaba mayor cantidad de herramientas a la 	
--	---	--	--

	<ul style="list-style-type: none"> - Juan se desarrolló socialmente de manera normal esto quiere decir siguió estudiando y se desarrolló en la música de forma paralela. - Su familia no lo apoyo pero tampoco le impidieron hacer música debido a que no era mal visto que él tuviese una beta artística debido a que tenías tíos músicos que tocaban cuando se juntaban en reuniones familiares. - Juan se refiere bastante a nosotros cuando cuenta sus experiencias. 	<p>hora de trabajar con audio y plugins.</p> <ul style="list-style-type: none"> - La búsqueda estilística y tecnológica tiene directa correspondencia con la sensibilidad artística, esto quiere decir que Juan intenta lograr sentir hoy lo que sentía cuando comenzó a hacer música y todas las otras dimensiones antes mencionadas se basan en esta premisa a la hora de su utilización. 	
--	---	--	--

<p>Utópiko (Raúl Gómez)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - A través de su hermana conoce la música rap ya que ella se juntaba con un grupo de raperos. - Socialmente siempre fue tímido lo que no le permitió sentirse cómodo en el escenario y definitivamente dejar de cantar rap o rapear dedicándose completamente a la producción musical hip hop. - El hermano de un amigo de el quien era mayor tenía discos originales de grupos como funkdoobiest, Dr dree y vhs de programas de via x donde salían grupos tales como dardo perfecto. - La obsesión por la música lo llevo a repetir de curso, el colegio definitivamente nunca le gusto a este compositor de hip hop. - Un amigo músico lo ayudaba a hacer los bajos hasta que en 	<ul style="list-style-type: none"> - Su primer acercamiento a la tecnología fue con el hermano de un amigo, quien tenía discos originales y vhs, si bien no tiene que ver con la composición en sí si le llamo la atención. - Gracias a escuchar música se empezó a interiorizar respecto a todo lo que era la construcción musical de la instrumentales. - Este descubrimiento lo llevo a buscar cómo hacer sus propias instrumentales motivado también por la necesidad de ponerle música a sus letras, cuando dejo de rapear se dedicó totalmente a la producción musical. - En ese momento comenzó a hacer pruebas con programas para computadora tales como el hip hop Ejay. 	<ul style="list-style-type: none"> - Las influencia musicales que influncian sus composiciones son una variable en el tiempo debido a que gracias a su impulso de investigar constantemente las creaciones de otros artistas principal mente norteamericanos ha logrado descubrir quiénes son las personas detrás de la producción con un rol muy importante pero en muchos casos desconocidos tal es el caso de scott storch quien trabajo con Dr dre y más importante aún como influencia para utópiko Nottz productor musical que estuvo detrás de trabajos de nombres tan importantes en el mundo del hip hop tales como Notorious Big, Busta Rhymes, Snoop Dogg y kenye west . - Si bien Nottz es el productor que acompaña la carrera de este
-------------------------------------	--	---	---

	<p>un momento se pelearon y Utópiko tuvo la necesidad de empezar a componerlos él.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Frainstrumentos un amigo le compartió el conocimiento acerca del proceso de masterización. - Asume que en su familia existía una contradicción debido a que si bien a su mamá le costó asumir que su hijo se estaba desarrollando en la música y que había tomado esto como opción de vida cada vez que él le mostraba la música que hacía a ella le gustaba en muchas ocasiones, eso sí siempre con un dejo de miedo tomando en cuenta lo que le esperaba a su hijo en el futuro viviendo de la música algo no muy aceptado en el inconsciente colectivo en Chile. 	<ul style="list-style-type: none"> - Cuando descubrió el Fruity Loops comenzó a desarrollarse más profesionalmente en el ámbito de la creación de manera muy natural según nos cuenta Raúl. - Posteriormente y también de forma natural comenzó a hacer pruebas de grabación con sus amigos intuitivamente y solo por la emoción de hacerlo, el software que ocupaban para grabar era el Cool Edit y un micrófono básico. - En el Fruity Loops fue descubriendo cosas mayormente motivado por aprender a hacer de distintas formas sus propias instrumentales. 	<p>productor musical de hip hop chileno han ido apareciendo otras influencias con el pasar de los tiempos tales como Mr Carmack de quien valora sus distintas facetas estilísticas, otros son Ill Mind, Dj Khalil y Shuko productor musical alemán.</p>
--	---	---	---

<p>Disidente (Jorge Madrid)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Su familia apporto al desarrollo de su oído musical debido a que tenían diferentes influencias musicales y escuchaban mucha música diariamente. - Si bien él dice que nació como rapero en la moda de los 90's cuando dejó de serlo el siguió conociendo personas y música. - Conociendo personas llegó a estación Mapocho donde se juntaban raperos de diferentes lugares de Santiago. - Su primer amigo rapero llamado seba también conocido como chico seba lo llevo a conocer personas de distintos lugares en la florida y Quilicura llegando a entender que hacían música y nació la inquietud de cómo lograban hacerlo. - Un tío suyo era sonidista profesional lo que le 	<ul style="list-style-type: none"> - Comenzó con cool edit y fruity loops, luego estudio sonido dos años y conoció Propellerhead Reason, protools, aunque gracias a su tío que le mostraba las revistas mix. - Posteriormente gracias a su amigo de grupo Matias conoció el Sony Acid. - Para hacer trabajos más profesionales comenzó a investigar las máquinas que usaban sus influencias. - La primera máquina profesional especializada para hacer instrumentales o beats fue la Akai MPC que vió en un video clip de Madlib. - Investigando y desarrollando su método encontró el controlador MIDI llamado Machine de la marca Native Instruments el que le permitió fusionar lo que él 	<ul style="list-style-type: none"> - Una de las grandes influencias que tuvo en sus inicios Stoupe del grupo Jedi mind tricks. - Posteriormente en los 90's Lord Finesse, Buckwild e Easy Mo Bee. - Y por último y no menos importante esta la influencia de Marco Polo, Madlib, Jey dee, M-Phazes, Ill Mind y Nottz de todos rescata distintas cosas para desarrollar su composición.
-------------------------------------	--	---	---

	<p>permitió entender y conocer formas de producción musical avanzadas.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Matias un colega de su grupo RTTC le mostro el software Acid de Sony. - Gracias a internet pudo ir investigando y encontrando productores y como trabajaban. - La mama pensó que se le pasaría esto de la producción de música hip hop, si bien no lo entendía nunca se lo impidió, y hoy en día comprende que ese esfuerzo valió la pena. 	<p>hacía anteriormente solo con softwares sumándole la máquina.</p>	
<p>Nuevedoz (José Eckholt)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Un compañero del colegio le mostro un casete de rap, le gusto y se involucró de inmediato cantando temas que le gustaban y después haciendo letras propias. 	<ul style="list-style-type: none"> - La tecnología ayuda desde el inicio en la formación de este productor debido a que gracias a que se podían copiar casete se podía tener música. 	<ul style="list-style-type: none"> - Su gran influencia es sin dudas DJ Premier esto tomando en cuenta todo su proceso de aprendizaje, posteriormente se ha influenciado de distintos productores todos con el sello musical del estilo hecho en

	<ul style="list-style-type: none"> - Su padre no conocía la música hip hop por lo que no se lo prohibió pero si le dio a entender que debía diferenciar entre la moda y la música, ser músico estaba bien seguir una moda no. - Se introdujo en el mundo de la producción musical hip hop debido a que entendió que era la forma de contribuir a la comunidad, grabando personas creando instrumentales de apoyo a músicos de su entorno, él dice que así es como más se aprende. - Toda su familia está ligada al arte, su padre es inventor, su madre pintora, su hermano Felipe es guitarrista y su otro hermano Mario es baterista. - Su entorno lo ha ido nutriendo constantemente de conocimientos nuevos más allá de lo que él pueda lograr aprender de manera individual 	<ul style="list-style-type: none"> - El primer pc que tuvo fue un Pentium 1, al que él llama "Lentium", conectado a internet por línea telefónica lo que le permitió empezar a buscar y bajar música así como a generar redes de contacto a través del software llamado Souseek el que permitía compartir archivos en línea con usuarios de todo el mundo. - Investigando por motivación propia va descubriendo términos y características propias de la producción musical tales como la interfaz de audio, micrófono, etc. - Partió grabando en casete, posteriormente en la era de la computación ocupó un Pentium 4 una tarjeta de audio soundblaster y un micrófono shure pg 48 ,luego con un poco más de información que encontró se compró la Interfaz M-audio Duo con 	<p>los años 90's tales como N-Phazes, Marco Polo y Chuko.</p>
--	--	--	---

	<p>su formación avanza de la mano del trabajo colaborativo y al intercambio de conocimiento con sus pares.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gracias a su automotivación logró investigar y descubrir a través de libros y foros de internet detalles técnicos muy importantes como por ejemplo aprender a diferenciar productos de audio en base a sus especificaciones técnicas lo que lo ayudó a irse superando y a comprar lo que más le convenía. 	<p>conexión usb posteriormente la firebox de Presonus y finalmente la m-box 2 mini de digidesign con Protools.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Para componer instrumentales partió con un teclado casio ctk 270 con salida midi la cual conectaba a su pc y le permitía componer en fruity loops. - Posteriormente se hizo de la máquina de control de superficie BCF 2000 de la marca Behringuer con fader motorizados. - Para componer instrumentales usa la MPD 16 de AKAI con la finalidad de tener 16 pads con el sistema Midi para controlar cualquier software. - Por cosas de tamaño cambió el Casio CTK por el controlador Midi Cme key. - Posteriormente para el proceso de grabación adquirió el pre 	
--	--	---	--

		<p>amplificador a tubo TL audio Ivory y dos micrófonos Rode el NT1 y el micrófono a tubo K2.</p> <ul style="list-style-type: none">- Los monitores que ocupa actualmente son los KRK RP6.	
--	--	---	--