



Casa abierta al tiempo
UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA
METROPOLITANA**

UNIDAD XOCHIMILCO

**DIVISIÓN DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES
DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN Y COMUNICACIÓN**

**EL IMPACTO DEL SAMPLEO EN LA MEMORIA COLECTIVA.
HACIA UNA SEMIÓTICA DEL SAMPLEO**

**TRABAJO TERMINAL DE LA CARRERA
DE COMUNICACIÓN SOCIAL**

QUE PRESENTA:

JARRET JULIAN WOODSIDE WOODS

PARA OBTENER EL TÍTULO DE

LICENCIADO EN COMUNICACIÓN SOCIAL

**ASESOR RESPONSABLE:
DR. LAURO ZAVALA**

**ASESOR EXTERNO:
DR. ALFREDO CID JURADO**



MÉXICO, D. F.

JULIO, 2005

GRACIAS:

Mamá,

gracias por la vida y por enseñarme que ésta se vive más allá de lo que uno cree,

Edwin, carnal

¿qué puedo decir? gracias por la música y las enseñanzas,

Papá,

donde quiera que estés te sigo escuchando,

Ariadna...

llegaste y esto no deja de ser un sueño,

a la banda...

los verdaderos cuates, en especial al H. Club de Toby, Pamita y Fabian.

Lauro Zavala,

hiciste que redescubriera el gusto por vivir y aprender,

Alfredo Cid,

por la enseñanza de lo que realmente se trata este asunto llamado vida,

a Susana González,

por escuchar a un perfecto desconocido y abrirle las puertas,

al Seminario de Semiología Musical,

por el apoyo, comprensión y pasión por la música,

a Mónica, Juliëne y a la comunidad FLAG,

por el apoyo, escucharme y aguantarme,

a mis maestros, tanto académicos como de la vida,

a la música y la memoria,

por toda la inspiración, compañía y complicidad,

Dedico este trabajo a la gente que ya no está, pero sobre todo a Baudelaire†,

que junto con la música me acompañó noches enteras en vela...

AGRADECIMIENTOS

Papá†, Julián†, Betty†, abuelos†, Alfonso†, Baudelaire†, mamá, carnal, Cecilia, Ariadna, Pamita, Daniel, Oriana, al H. Club de Tóbox: Pablo, Nico, Erick, Adrián y Franco; Mitch, Cha, Poncho, Rodrigo, Charlyn, Iván, Fabián, Ayami, Ana Alí, Martha, Mónica, Julienne, FLAG, Lauro, Alfredo, Susana, ENM-SSM, Maffer, Beto, Asgard, Ale, Ana, Teo, Isaac, Magali, Mariana Z., Jebus, Arturo, Memo, Perro, Dulce, Paulina, Ángel, Ana Lucía, Mariana J., Damián, Clau, Giaccardi, Quique, Chucho, Jesús, Maria Elena, Rosario, China, Lore, Fabiola, Rubén, Juan Pablo, Pablo, Luis Alfredo, Andrés, Gabriel, Daniel, Andrés de Robina, a los de la ZIN, Tadeo, Ramón Alvarado, Miguel Hernández Arias, Rebeca, Sandra, Octavio, Ana (a.t.v.m.), Jorge Jiménez, Pamela E., Pamela H., Fede, Paulina, Familia Zepeda Woods, Familia Noguez, Familia Muñoz, Familia Cervantes, Luis Razgado, Sociología e Historia UNAM, ENP. # ó, UAM-X, a los del Reforma y a todo aquel que me haya recomendado, regalado ó prestado un disco, un libro, una canción ó un minuto de su vida... a todos, GRACIAS.

INDICE

ABSTRACT	1
INTRODUCCIÓN	5
¿POR QUÉ EL SAMPLEO?	7
DESARROLLO.....	13

CAPÍTULO I

¿QUÉ ES EL SAMPLEO?

DEFINICIÓN	21
EL PAISAJE SONORO Y EL SAMPLEO	23
ANTECEDENTES DEL SAMPLEO	27
EL SAMPLEO DE SONIDOS. MÚSICA CONCRETA Y ELECTROACÚSTICA ..	31
EL SAMPLEO DE VOZ. LA POESÍA SONORA	37
EL SAMPLEO MUSICAL. EL DJ Y LAS TORNAMESAS	41
EL SAMPLEO EN LA MÚSICA POPULAR. LA MÚSICA BASTARDA	47

CAPÍTULO II

SEMIÓTICA DEL SAMPLEO

EL SIGNO MUSICAL	59
SIMON FRITH. LA MÚSICA POPULAR COMO FENÓMENO SOCIAL	65
PHILLIP TAGG. COMUNICACIÓN A TRAVÉS DE LA MÚSICA	69
RUBÉN LÓPEZ CANO. DEL SIGNO A LA COMPETENCIA MUSICAL	73
PIERRE SCHAEFFER. EL LENGUAJE SONORO	77
HACIA UNA SEMIÓTICA DEL SAMPLEO	83

CAPÍTULO III

EL IMPACTO DEL SAMPLEO EN LA MEMORIA COLECTIVA

EL PAISAJE SONORO Y LA MEMORIA COLECTIVA	95
EL SAMPLEO Y LA MEMORIA COLECTIVA	105
EL SAMPLEO COMO OBJETO INTERTEXTUAL	111
EL SAMPLEO COMO MNEMOTOPO SONORO	117
EL SAMPLEO COMO FIGURA RETÓRICA	123
CONCLUSIONES	135
REFERENCIAS	
FUENTES BIBLIOGRÁFICAS	143
FUENTES ELECTRÓNICAS	147
DOCUMENTOS DIGITALES.....	149
GLOSARIO	151
ANEXOS	
ANEXO I. TIPOLOGÍA DEL PAISAJE SONORO PROPUESTA POR MURRAY SCHAFFER.....	161
ANEXO II. CRONOLOGÍA DE HECHOS RELACIONADOS CON EL SAMPLEO	163

ABSTRACT

This study tries to explain how is that Sampling, a recent musical technique, impacts the construction of the Collective Memory of a particular society through popular music.

The art of Sampling finds its way through the development of recording and reproduction techniques throughout the twentieth century, and it consists on the insertion of a Sound Object, previously recorded, inside a composition, becoming then in a bridge between the sound language and the musical language.

The Soundscape, concept that helps the study of Sampling, allows to understand how is that this insertion can be constructed by three sounding sources: paramusical sound, linguistic sound and musical sound, explaining then that the Sample is a direct quote of the Soundscape and it is considered to have different meanings depending on the contexts of this sources.

The usage of Semiotics for the study of this technique allows to understand how does this Sound Object is incorporated as a musical sign in popular music, and how its interpretation depends on different facts inside and outside of the composition as well as the contexts where it is displayed. In the process of the semiotic discussion I present what I have named as “Towards a Semiology of Sampling”, that will help set the record and stimulate future studies related to this technique that day by day is used more in the creation of popular music.

Understanding the impact of Sampling in Collective Memory is the identification of how it builds a complex net of sound signs that establishes through music a bridge between past and present and refreshes the sounds according to the ideas of the composer that wants to communicate something to the society.

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo es el producto de un año de investigación para explicar cuál es el impacto del Sampleo en la Memoria Colectiva. El Sampleo, que surge gracias a las herramientas de grabación, edición y reproducción de sonidos desarrolladas durante el siglo 20, forma parte de una técnica cada vez más utilizada en la creación de composiciones de música popular alrededor del mundo.

Este texto se divide en tres capítulos que explican cómo surge esta técnica, la forma como se incorpora en una composición musical y la manera en la que lo interpretamos como individuos que formamos parte de una colectividad. Los resultados aquí obtenidos forman parte de lo que denomino como un acercamiento a la Semiótica del Sampleo, ya que su existencia se justifica como un Objeto Sonoro capaz de reformular sentidos a través de la música.

El Paisaje Sonoro, concepto que se explica junto con el Sampleo en el Capítulo I, es la fuente de referencia para la inserción del Sampleo en una canción, sin embargo, esta investigación hace énfasis en el fenómeno social que hoy en día es la música popular, gracias a la difusión masificada de información que, mediante la separación del compositor y la obra, impacta constantemente a una sociedad e incluso tiene la posibilidad de superar las barreras culturales y ser apropiada por individuos de otros contextos socio históricos.

El Sampleo es una técnica musical reciente, desarrollada a finales de la década de los cuarenta con el surgimiento de la Música Concreta de Pierre Schaeffer, pero su incorporación en la música popular ha sido gracias a la constante práctica de manipular los sonidos mediante herramientas analógicas y digitales de edición de audio. Por esta razón, la creciente incorporación del uso de la computadora como herramienta de trabajo ha estimulado la actividad de realizar composiciones musicales sin la necesidad de tener un conocimiento del lenguaje musical.

Es así que este trabajo, que originalmente buscaba estudiar un caso en específico, se encontró ante un mar de información que no había sido estructurada de una forma tal que permitiera el estudio del Sampleo al interior de una canción, por lo tanto, los objetivos se replantearon para sentar las bases de investigaciones que surjan en el futuro.

El interés por estudiar el impacto del Sampleo en la Memoria Colectiva surge al momento de considerar a la experiencia musical como un fenómeno social que reconstruye la forma como el ser humano percibe el entorno y lo interpreta. Aunque pareciera que la investigación resulta ser demasiado ambiciosa, las conclusiones obtenidas, así como la agrupación de toda la información, permite tanto al lector como al posible investigador, comprender de forma clara cuál es el objeto de estudio al que se enfrenta cuando se habla del Sampleo.

La principal barrera al momento de realizar este estudio fue transmitir las ideas de lo que aquí se desarrolla, ya que es necesario el soporte sonoro para comprender qué es el Sampleo. Por tal razón, esta investigación incluye un disco compacto en donde hay una serie extensa de Sampleos en composiciones que aclararán las dudas emergentes a lo largo de la lectura. Este apoyo será también una muestra de algunos de los posibles usos que se les da a los Objetos Sonoros insertados en una canción, los cuales dejan de formar parte del Paisaje Sonoro para ubicarse en el código musical.

¿POR QUÉ EL SAMPLEO?

La Semiología Musical es, junto con la Semiótica, una disciplina bastante joven, las primeras obras de la misma han estado en estrecha relación con la Etnomusicología y la Sociología Musical, sin embargo autores como Jean Molino, Michel Imberty y Jean-Jacques Nattiez iniciaron una búsqueda por el estudio de los signos en la música.

Sin embargo, al inicio de esta disciplina los estudios se enfocaban en la notación y la partitura, elementos que posteriormente serían reemplazados por estudios cognitivos que incorporan la noción de Competencia Musical. “*La semiótica desplazó su atención del Objeto Sonoro (la mayoría de las veces encarnado erróneamente en la partitura) hacia la competencia del sujeto musical*” [López Cano, 2001], sin embargo el Sampleo se construye del Objeto Sonoro, por lo que es necesario retomar al mismo para poder estudiarlo.

El interés por estudiar el Sampleo surge tras escuchar un disco en el que existen inserciones de objetos sonoros de películas, videojuegos y programas de televisión, con lo que al comprender el origen de las mismas la interpretación del disco en su totalidad aumenta agregando, mediante la Intertextualidad, nuevos sentidos que sólo son posibles al interior de las composiciones. Con lo que surge la pregunta ¿porqué se hacen estas inserciones?

La búsqueda por la respuesta me acercó al término de Memoria Colectiva, acuñado por Maurice Halbwachs, con el que encontré que existen objetos sonoros que construyen su sentido sólo al interior de una comunidad, por lo que si uno no forma parte de la misma no reconoce y complementa los significados que busca en este caso el compositor.

El Sampleo, a diferencia de otros signos musicales, consiste en la cita fiel de objetos sonoros, por lo que el contexto original de los mismos es indispensable para estudiar la composición y comprender cómo se desenvuelve en el plano sonoro. Sin embargo, al investigar al respecto descubrí que las herramientas de la Semiología Musical no eran

suficientes para estudiar el disco antes mencionado, ya que la incorporación de los sonidos muchas veces se alejaba de un posible estudio notacional.

En la Semiología Musical existen obras de autores como Eero Tarasti, Phillip Tagg y Rubén López Cano, quienes han buscado alejarse del esquema de un estudio notacional para identificar unidades musicales de significación que se pueden aislar y estudiar, como cualquier signo, desde un punto de vista sintáctico y semántico¹. Son estas obras, junto con otras más que se citarán más adelante las que permitieron abrir el panorama de la Semiología Musical y comprender que es posible estudiar una composición sin acercarse únicamente a la partitura.

La segunda duda que surgió fue ¿puedo hacer un estudio Semiótico de la Música sin tener conocimiento en composición y la partitura? Al parecer mi objeto de estudio, en este caso el Sampleo era una forma bastante eficaz de demostrarlo: no se construía su inserción por notas, sino por un sentido social y externo a la composición.

Bien podría hacer toda una discusión de los textos estudiados, sin embargo lo que interesa a este trabajo es explicar por qué el estudio del Sampleo.

La primer característica de este trabajo es que el objeto de estudio se desarrolla en el campo de la música popular, ya que ésta se enuncia cotidianamente a través de distintos medios de comunicación por lo que la circulación de significados es constante. Si bien el estudio de la notación y la partitura es fundamental, ya que éste es el principal registro musical, las composiciones populares se transmiten y desarrollan básicamente por tradición oral, por lo que un estudio de las mismas desde un punto de vista estructural ocasionaría un estudio parcial del significado de las mismas. Jirí Kulka lo expresa de la siguiente forma:

“Al percibir la música, el escucha se confronta con el texto sonoro, pero no conoce por adelantado cuáles serán los elementos del signo, porque dichas unidades

¹ Otros autores que han buscado distanciarse de la notación son Gino Stefani, Raymond Monelle, David Lidov, Leonard Ratner, Robert S. Hatten, Pierre Schaeffer y Theo van Leeuwen.

sígnicas generalmente no existen de forma convencional[...] el escucha deberá penetrar lo musical y hacer sentido musical de ello.” [(Kulka) Tarasti, 1995:280]

Cuando escuchamos música, sobre todo la comercial, lo que percibimos son objetos sonoros que reconocemos como música, y es mediante la convención que podemos aplicarle sentido.

Umberto Eco define, en su Tratado de Semiótica General, a la Hipocodificación como la “*codificación imprecisa, una especie de ‘gesto’ abductivo que incluye una o más porciones bastante amplias de textos en una etiqueta en común.*” [Eco, 1978:242] En el caso de la apreciación de la música popular, la mayoría de la gente no reconoce la construcción notacional de una composición, sino que “*admiten porciones macroscópicas de textos como unidades pertinentes a un código de formación, capaces de transmitir porciones vagas, pero efectivas, de contenido*” [Eco, 1978:242], por lo que puedo decir que la música popular se percibe en su mayoría por una constante codificación y se transmite de forma instintiva.

Ya bien Rosario Mirigliano expresó que el problema “*no es si la música significa algo o qué es lo que significa, pero si es posible describir precisamente cómo un hecho musical ‘significa’.*” [(Mirigliano) Tarasti, 1995:44] Y lo que se busca en este trabajo es cómo es que el Sampleo significa.

Ya sea denominada “*canción de consumo o música gastronómica*” [Eco, 1999a:269], “*música útil o utilitaria*” [Frith, 1987] o “*mesomúsica o Música Popular*” [Tagg, 1987:280], la música que aquí trataré como comercial ó popular es toda la que se difunde de forma masificada y que se percibe generalmente mediante una Hipocodificación. Es necesario no olvidar que “*no sólo están presentes todos los periodos de la historia de la música al mismo tiempo, sino que también podemos disfrutar ahora de todas las culturas musicales, transformadas poco a poco en lo que se ha llamado –World music-*” [Tarasti, 2002:37], por lo que no es pertinente que la Semiología Musical discrimine algún género o corriente musical, es necesario eliminar los prejuicios y estudiar todo tipo de música.

En la revisión de textos de Semiología Musical no encontré espacio dedicado al Sampleo, he de aclarar que si existen menciones al respecto, como “inserciones” de sonidos, “manipulaciones electroacústicas” e incluso autores como Phillip Tagg si hablan de él por su nombre; sin embargo en la búsqueda por herramientas que me facilitaran su estudio no encontré texto alguno que me ayudara directamente. Este primer acercamiento motivó el trabajo a dirigirse hacia una búsqueda de una Semiótica del Sampleo.

La mayor cantidad de información relacionada con esta técnica se ubica en el campo de la práctica musical y la tradición oral², en donde textos especializados, sobre todo de Dj’s y Música Electrónica lo abordan con las siguientes observaciones:

- Se reconoce su origen en la Música Concreta ideada por Pierre Schaeffer.
- Se generaliza su uso, evitando en algunos casos una búsqueda por una tipología o distintas funciones.
- Se aborda desde un solo campo: Poesía Sonora, Música Electrónica, el uso de Tornamesas y los aspectos legales.
- Se da por sentada su definición ya que su uso ha sido extensivo, sin embargo no hay una definición que aclare los límites que lo conforman.
- Textos relacionados con la Plunderfonía³ y la Música Concreta lo abordan desde puntos de vista éticos o de creación musical desde un plano general.
- Se habla de sus orígenes desde una sola vertiente, por lo que no permite comprender la totalidad de usos que se le ha dado y se le pueden dar.

Estos textos no abordan a la técnica de forma específica, sino que la relacionan con los campos antes mencionados, por lo que no encontré un estudio que inicie y termine en el Sampleo, mucho menos hay una Semiótica del Sampleo.

² Me refiero al intercambio de experiencias y observaciones “cotidianas” hechas por las personas que han incorporado esta técnica a sus composiciones, sin embargo en lo que yo he encontrado no existen textos académicos o teóricos que lo aborden a profundidad.

³ Término acuñado por John Oswald que se explicará en el Capítulo I.

Sólo abordando a la Música desde un punto de vista Semiótico, ajeno a la notación, será posible comprender cómo es que estos Objetos Sonoros de los que se construye el Sampleo generan sentido dentro de una composición musical. Ya Pierre Schaeffer en sus observaciones de la Música Concreta hacía la siguiente aclaración:

“La música se ha elaborado primeramente sin modelo exterior, y sólo remitía a ‘valores’ musicales abstractos, y ahora se hace ‘concreta’, ‘figurativa’ podríamos decir, cuando utiliza ‘objetos sonoros’ extraídos directamente del ‘mundo exterior’ de los sonidos naturales y de los ruidos.” [Schaeffer, 1988:23]

Al hablar de los objetos sonoros del mundo exterior será entonces necesario incorporar las observaciones realizadas por Murray R. Schafer en su estudio del Paisaje Sonoro y la forma como los sonidos del entorno significan algo para las sociedades. *“Por algún tiempo también he creído que el entorno acústico general de una sociedad puede ser leído como un indicador de condiciones sociales que lo producen y que puede decirnos mucho acerca de la dirección y evolución de esa sociedad.”* [Schafer, 1977:7] Y es por esta razón que el título de esta investigación es “El Impacto del Sampleo en la Memoria Colectiva”, ya que son los sonidos del Paisaje Sonoro que se insertan en una composición los que construyen al Sampleo, que al formar parte de la música reconstruye significados y permite distintas interpretaciones que pueden llegar a ser más “concretas”.

Por último quisiera aclarar que este trabajo no busca generar juicios en cuanto a calidad de la composición u originalidad, sino comprender cómo es que el Sampleo se inserta en composiciones musicales y reconstruye el imaginario de sociedades en específico. Al final de cuentas el Sampleo es un signo más de la música, y considero pertinente su estudio desde la Semiología Musical ya que se ha incorporado cada vez más en la Música Popular y no se le ha dado el espacio de estudio debido.

DESARROLLO

Como ya se explicó en la sección anterior, los textos que encontré no permitieron hacer un estudio de un disco en particular, ya que no había una metodología para estudiar el Sampleo, por lo que los objetivos del trabajo se enfocaron en identificar una posible Semiótica del Sampleo y sentar las bases para futuros estudios del mismo. El trabajo contó con tres objetivos principales:

- Definir qué es el Sampleo y cómo se ha desarrollado. Para esto es necesario hacer una investigación que abarque los antecedentes del mismo, sus orígenes y la forma como se ha desarrollado hasta nuestros días.
- Estudiar su función al interior de una composición musical. El utilizar herramientas de la Semiología Musical permitirá comprender cómo, siendo un signo musical, el Sampleo se incorpora e interactúa con otros elementos de la composición para generar sentidos y permitir interpretaciones.
- Comprender cómo es que el Sampleo impacta en la Memoria Colectiva. Una vez establecido el sentido del Sampleo el siguiente paso es comprender cómo es que genera un ciclo de significación: desde el momento en que el autor decide incorporarlo, hasta que el escucha interpreta la composición e identifica los objetos sonoros que conforman la inserción.

En cuanto a la Metodología la investigación se desarrolló principalmente en un plano teórico, en donde la información fue contrastada con los ejemplos identificados.

Primero se hizo una escucha de más de mil grabaciones musicales⁴ (discos compactos, archivos de audio digitales, radio, etc.) con lo que se obtuvo una lista de cerca de 600 canciones que incorporaban algún tipo de Sampleo. Después de un primer intento por desarrollar una tipología decidí enfocarme en el estudio de los orígenes del mismo para encontrar alguna pista que me permitiera desarrollar la tipología. Al contrastar los Objetos

⁴ Escuché más de mil discos completos, también busqué grabaciones específicas que eran comentadas en los textos revisados y recibí recomendaciones de amigos y gente interesada en la investigación.

Sonoros que construyen al Paisaje Sonoro⁵ (voz, música y sonidos no musicales) con los orígenes del Sampleo en la Música Concreta, Poesía Sonora y la Música Bastarda fue que establecí la primer tipología general.

En cuanto a los antecedentes, textos de Historia Musical permitieron comprender la forma en que la música evolucionó desde el Renacimiento, pasando por el Romanticismo y las vanguardias de principios del siglo 20 hasta el origen de la Música Electrónica y la incorporación de nuevas tecnologías; aunque gran cantidad de ejemplos y observaciones surgieron por la rememoración. También quisiera aclarar que parte de las observaciones y ejemplos surgieron a partir de años de escuchar música y analizar cualidades de la misma; información que ningún texto proporcionó, sino la experiencia constante de escuchar y disfrutar de la música.

Los textos estudiados fueron obtenidos en Internet, bibliotecas y algunos fueron proporcionados por miembros del Seminario de Semiología Musical y amigos interesados en cuestiones de Dj's y Música Electrónica, sin embargo quisiera agradecer al Dr. Lauro Zavala por el texto de Dimitry Bulatov "Homo Sonorus. Una Antología Internacional de Poesía Sonora", ya que fue de gran ayuda para identificar el eslabón perdido entre Sampleo y el Paisaje Sonoro: el origen de la experimentación y manipulación de su voz.

Posteriormente identifiqué la forma como se incorpora cada tipo de Sampleo, estudiando casos en particular y confrontando mis observaciones con los textos estudiados, para después establecer una propuesta de tipología del Sampleo.⁶

Para estudiar la función del Sampleo al interior de una composición musical, es decir, cómo se puede estudiar a esta técnica como signo musical, los textos de Rubén López Cano⁷, Phillip Tagg, Eero Tarasti, Simon Frith y otros autores de Semiología Musical ayudaron a

⁵ El acercamiento al texto de Murray R. Schafer relacionado con el Paisaje Sonoro fue fortuito, pero enriqueció de manera sorprendente las observaciones en el trabajo. También permitió comprender desde un inicio la fuente de donde el Sampleo tomaba su inspiración: el entorno sonoro.

⁶ Cabe aclarar que la tipología se establece en cuanto al origen del Sampleo ó la fuente sonora y la forma como se incorpora, mientras que la finalidad del mismo depende del estudio de cada caso en particular.

⁷ Quien, mediante asistencia virtual, ayudó a delimitar el Capítulo 2 con las observaciones y recomendaciones de textos.

identificar ejemplos de signos musicales, la forma como se construyen en composiciones y otras herramientas semióticas que facilitan el estudio de la música popular.

En cuanto a la búsqueda de una Semiótica del Sampleo se desarrolla el ciclo de producción e interpretación de signos desde una estética de la música popular (Simon Frith), pasando por la construcción de signos musicales (Phillip Tagg y Rubén López Cano) hasta la percepción de Objetos Sonoros y musicales (Pierre Schaeffer⁸), con lo que se facilita la incorporación del concepto de Paisaje Sonoro en el ámbito musical y se comprende algunas de las cualidades semióticas del Sampleo.

Por último el Capítulo 3 se construyó alrededor del concepto de Memoria Colectiva que, siendo el punto entre la experiencia y el registro histórico, permitió comprender cómo es que el Sampleo es percibido constantemente a medida que se escucha e interpreta una y otra vez una canción de acuerdo a la Competencia y Enciclopedia⁹ del escucha.

Las observaciones y comentarios que surgieron en la Cátedra de Semiótica del Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Monterrey (ITESM) Campus Ciudad de México, dirigida por el Dr. Alfredo Cid Jurado¹⁰, permitieron la estructuración coherente de lo relacionado con la Memoria Colectiva y enfocar el estudio a una memoria en particular: la mexicana.

En el Capítulo 3 se habla también de algunas funciones que identifiqué en cuanto al uso del Sampleo que, siendo una cita, la idea de Intertextualidad¹¹ es fundamental para comprender cómo se desarrolla el mismo en el imaginario. El hablar de un Sampleo Retórico y un Mnemotopo Sonoro surgió como ideas independientes a la par de la investigación que considero importante incorporar a la misma para complementar las observaciones y

⁸ El Tratado de los Objetos Musicales fue proporcionado por Susana González Aktories, a quien agradezco, junto con el Seminario de Semiología Musical, por las observaciones y recomendaciones relacionadas con esta investigación.

⁹ Tomando la definición de Umberto Eco, quien habla de ella como el reconocimiento de signos por experiencias previas que se definen a partir de la convención.

¹⁰ A quien agradezco los textos proporcionados y las asesorías.

¹¹ Concepto desarrollado gracias al Dr. Lauro Zavala y los textos que proporcionó, así como la participación en el Área de Concentración de Semiótica Intertextual de la Licenciatura de Comunicación Social en la Universidad Autónoma Metropolitana plantel Xochimilco y las observaciones del Dr. Alfredo Cid.

plantear distintas vertientes para futuros estudios. Estos textos se desarrollaron a partir de la participación en el “Primer Congreso Multidisciplinario en torno a la Traducción” de la Universidad Intercontinental, con la ponencia *El cover como traducción intersemiótica* y en el Coloquio Internacional “Metáfora en Acción” en la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, con la ponencia *El Sampleo Retórico*.

Originalmente el trabajo abordaba en una sección el impacto de las tecnologías en la producción musical, sin embargo el tema es demasiado amplio, y para no distraer la atención de mi objeto de estudio, los inventos ahí estudiados se incorporaron a la sección de Anexos, en donde se desarrolla una cronología de aspectos relacionados con el origen y desarrollo del Sampleo.

Esta investigación viene acompañada de un disco compacto, en donde se incluye una versión digitalizada del texto, así como ejemplos de composiciones con Sampleos para acompañar la lectura y comprender paso a paso cómo se ha desarrollado.

CAPÍTULO I
¿QUÉ ES EL MUESTREO?

Antes de hablar de cuál es el impacto del Sampleo en la Memoria Colectiva es necesario comprender cuál es el objeto de estudio. Este Capítulo presenta una definición que es el resultado de la investigación y la experiencia de estudiar cómo se inserta este Objeto Sonoro en una composición de música popular.

La definición propuesta permite eliminar cualquier duda acerca de otras posibles inserciones y construcciones de sentido que se han desarrollado en la música similares al Sampleo, pero, al no ser Objetos Sonoros previamente grabados, su significado varía de acuerdo a la intención del compositor.

El utilizar el concepto de Paisaje Sonoro, acuñado por Murray Schafer, permite comprender la construcción de signos del entorno, en este caso denominados como Objetos Sonoros, que son la fuente principal de cualquier Sampleo.

Para desarrollar qué es entonces el Sampleo es necesario definir cómo surge, por lo que los antecedentes muestran que la inquietud por insertar Objetos Sonoros en composiciones proviene de prácticas desarrolladas desde el Renacimiento, y que particularmente se perfeccionaron como arte narrativo en el periodo del Romanticismo Musical.

Comprender a esta técnica, originada a partir de la experiencia de la Música Concreta, la Poesía Sonora y el surgimiento del Dj, permite entender cuál es la situación en la que se encuentra el Sampleo hoy en día y la forma en la que se puede incorporar en una canción para construir distintos sentidos.

El estudio del Sampleo es entonces importante, por identificarse cada vez más como uso común en la construcción de música en la actualidad.

DEFINICIÓN

La palabra o anglicismo Sampleo proviene de *sample*, que en inglés significa “*una parte tomada como representativa de un todo; un ejemplo o una muestra.*” En la música éste consiste en la técnica de tomar un objeto sonoro previamente grabado y recontextualizarlo dentro de una composición musical, siendo éste una cita sonora fiel a la fuente, que en este caso es el entorno o Paisaje Sonoro.

Por definición el Sampleo es un Objeto Sonoro previamente grabado y rastreable (ya sea sonidos paramusicales, voz ó música) que se inserta dentro de una nueva composición musical. Es importante recalcar su cualidad de rastreabilidad, ya que se distingue de otras técnicas de producción en donde se graban voces “ajenas” explícitamente para un disco. En cuanto a la grabación de sonidos paramusicales únicamente para la composición, como un reloj, merolicos y demás sonidos cotidianos, no importa que no exista una grabación previa rastreable, sino que el objeto en sí se pueda identificar como algo existente con anterioridad.

Existe la posibilidad de Sampleos Apócrifos ó simulaciones de Sampleo, que consisten en diálogos y voces que son grabados únicamente para la producción del disco. Un ejemplo de Sampleo Apócrifo es “Mare”, de Maldita Vecindad, en donde se invitó a Armando Manzanero a declamar una “bomba” yucateca que se insertó a mitad de la canción. Lo mismo sucede con algunas canciones que hacen coros en donde se simula el público de un partido de fútbol ó peleas, por ejemplo. Aunque la función es la misma, el origen se puede distinguir al poner atención a la canción o revisar los créditos del disco.

También la producción discográfica ha permitido realizar colaboraciones en donde los participantes no comparten el mismo estudio, como sucedió con algunas grabaciones del disco *Duets*, de Frank Sinatra, en donde éste fue grabado aparte de otros cantantes. Es importante investigar la forma como se desarrolla la producción del disco, ya que existen Sampleos imperceptibles como el de Nat King Cole (1919 – 1956) con su hija Natalie Cole

en la canción “Unforgettable” (1991), en donde “cantan a dueto” siendo que el músico había fallecido antes. Otro caso es la canción “Maten al Dj”, de Fobia, en donde se insertan Sampleos junto con *covers* de fragmentos de otras canciones.

El Sampleo fue posible a partir del desarrollo de técnicas de grabación y reproducción de sonidos, sin embargo no se considera su inicio formal sino hasta el surgimiento de la cinta magnética, que permitió su realización a bajos costos y en lugares ajenos al estudio de grabación de forma accesible. En este caso se considera como padre del Sampleo a Pierre Schaeffer, quien a finales de la década de los cuarenta desarrolló la idea de Música Concreta y en 1948 transmitió por radio en Francia “Concert de Bruits”.

En cuanto la fuente, el Sampleo se retoma Objetos Sonoros del Paisaje Sonoro, el cual se construye a partir de sonidos paramusicales, la voz, y la música.

Por último hay que distinguir entre los distintos usos de la palabra:

- Sampleo: la técnica de insertar Objetos Sonoros en composiciones musicales.
- Sampleo: el Objeto Sonoro insertado en la composición.
- Sampler: la herramienta que permite la grabación y reproducción de los sonidos.
- Samplear: el neologismo de la acción de insertar Objetos Sonoros en canciones.

Después de haber definido el objeto de estudio es necesario comprender cómo es que surge y a partir de qué objetos se construye como signo musical, por lo que a continuación se expone el concepto de Paisaje Sonoro y la forma como éste se relaciona con el Sampleo.

EL PAISAJE SONORO Y EL SAMPLEO

*No aspirar al aire de nuestro tiempo
sería privarnos de nuestra inspiración cotidiana.*
– Pierre Schaeffer

El Paisaje Sonoro se construye a partir de cualquier sonido que se identifique en un espacio en particular, ya que éste “*consiste de eventos escuchados, no objetos vistos.*” [Schafer, 1977:8] Murray R. Schafer define el libro *Soundscape* al Paisaje Sonoro como:

“cualquier campo acústico de estudio. Podemos hablar de una composición musical como un Paisaje Sonoro, o un programa de radio como Paisaje Sonoro, e incluso el entorno es un Paisaje Sonoro. Podemos aislar el entorno como campo de estudio tal como podemos estudiar las características de cualquier paisaje.” [Schafer, 1977:7]

La producción radiofónica distingue entre Primer Plano, Segundo Plano y el Fondo¹²; cuando estudiamos el Paisaje Sonoro esta distinción ayudará a identificar la función de los sonidos en un entorno en particular. Así mismo éste se construye alrededor del escucha, 360° de fuentes sonoras, sin embargo, a partir de las técnicas de grabación de sonidos surge lo que Schafer denomina como Schizofonía:

“Schizofonía se refiere a la separación entre el sonido original y su transmisión ó reproducción electroacústica[...]. Originalmente todos los sonidos eran originales. Ocurrían en un solo tiempo y lugar. Los sonidos estaban entonces indisolublemente ligados a los mecanismos que los producían[...]. Desde la invención de equipos electroacústicos para la transmisión y almacenaje del sonido, cualquier sonido, no importando qué tan pequeño, podía ser amplificado y distribuido por todo el mundo, o guardado en cinta o disco para las generaciones del futuro. Hemos separado el sonido de su fuente. Los sonidos han sido arrancados de sus raíces y se les ha dado una existencia amplificada e independiente.” [Schafer, 1977:90]

Lo que percibe el oído, ajeno a la fuente visual, es un objeto sonoro que Pierre Schaeffer explica de la siguiente forma: “*lo que oye el oído no es ni la fuente ni el ‘sonido’, sino los verdaderos objetos sonoros, de la misma forma que el ojo no ve directamente la fuente, o*

¹² El Primer Plano es lo que se percibe de forma cercana al oído, el Segundo Plano se compone de los sonidos cercanos pero no protagonistas, mientras que el Fondo es el contexto donde se desarrolla la acción sonora.

incluso su 'luz', sino los objetos luminosos." [Schaeffer, 1988:49] En el estudio del Paisaje Sonoro lo que tenemos que identificar primero es que se construye por Objetos Sonoros. Murray Schafer aclara que la interpretación de estos objetos se da por una convención, por el reconocimiento al ligar al sonido con una fuente, tal como cuando hablamos de "el maullar de un gato" ó "el rechinar de una puerta". Es sólo al momento de aplicarles un contexto que se pueden interpretar.

Pierre Schaeffer, en el "Tratado de los Objetos Musicales", define que ésta acción de escuchar los sonidos de forma ajena a la fuente, sin "verla", es una acción Acusmática ya que *"si existe el Objeto Sonoro es en tanto existe la escucha ciega de los efectos y del contenido sonoro: el Objeto Sonoro nunca se revela tan bien como en la experiencia acusmática que responde negativamente a las normas precedentes de una pura escucha."* [Schaeffer, 1988:58] Ésta acción acusmática se distingue del Campo Acústico, que es donde se reproduce el sonido. En el caso de la percepción del Paisaje Sonoro éste campo se ubica alrededor del escucha, mientras que en espacios Schizofónicos, donde hay una reproducción sonora, se limita el campo al espacio de alcance de la emisión sonora. Cabe aclarar que hay dos perspectivas de escucha, la de la persona que realiza la acción y la producida en la grabación.

A diferencia de la vista, que al cerrar los ojos podemos dejar de ver, con el oído no podemos dejar de escuchar, aunque existe la Audioanalgesia, que Schafer define como el uso del sonido como un supresor del dolor o molestia sonora¹³, e incluso existen ciertos aparatos psicológicos que nos permiten suprimir algunos sonidos. Sin embargo, tal como la experiencia de John Cage en una cámara anecóica¹⁴, el ser humano desde que es un ser vivo hasta la muerte no deja de escuchar. Es esta característica del sonido que ha ocasionado que el ser humano distinga ciertos sonidos como más representativos que otros, Murray Schafer los define como Sonidos Clave y Marcas Sonoras.

¹³ Algunos ejemplos son el uso del "Ruido Blanco" y el Muzak, que distrae la atención de otros sonidos que pueden interferir con una actividad.

¹⁴ Un cuarto en donde se aísla todo sonido. John Cage entró a una y declaró que escuchaba una frecuencia alta y una baja, el ingeniero de sonido del lugar le explicó que la frecuencia alta era su sistema nervioso y la baja era su presión cardíaca.

- Los Sonidos Clave son *“aquellos creados por su geografía y clima: agua, viento, bosques, planicies, aves, insectos y animales. Muchos de estos sonidos pueden poseer significaciones arquetípicas.”* [Schafer, 1977:10] El Sonido Clave es aquel que escuchamos y significa algo que, aunque no es representativo para una comunidad, surge a partir de una convención. Se podría considerar también a estos sonidos como lo más cercano a una “significación universal”, ya que son bastante comunes, sin embargo en cada región los sonidos de la naturaleza tienen distintas cualidades.
- Las Marcas Sonoras son aquellos sonidos que forman parte de la identidad sonora de una cultura. También se construyen a partir de la convención y son representativos de la vida en la comunidad. *“Una vez que una Marca Sonora se ha identificado, merece ser protegida, ya que las Marcas Sonoras hacen la vida acústica de una comunidad única.”* [Schafer, 1977:10] En el caso del Paisaje Sonoro de la Ciudad de México las Marcas Sonoras son los sonidos del camotero, el organillero, el afilador de cuchillos, el merolico, etc. sin embargo sería pertinente la interpretación de un escucha ajeno a la cultura para poder afirmar esto. La música de una comunidad también se puede considerar como una Marca Sonora, ya que se construye al interior de la misma, lo mismo sucede con las voces de personajes populares y todo lo que identifique la identidad sonora de una comunidad.

El Sampleo se construye por cualquiera de estos dos Objetos Sonoros y, por lo tanto, su campo de impacto en la Memoria Colectiva puede variar de acuerdo a la interpretación y convención de los mismos, ya sean Sonidos Clave ó Marcas Sonoras.

Por último hay que tener en cuenta el impacto de los desarrollos tecnológicos en el Paisaje Sonoro, que no sólo han ocasionado la Schizofonía, sino que han permitido una distribución globalizada del sonido al instante, modificando la percepción del mismo.

“Los tres mecanismos sonoros más revolucionarios de la Revolución eléctrica fueron el teléfono, el fonógrafo y la radio. Con el teléfono y la radio, el sonido ya no estaba ligado a su punto original en el espacio; con el fonógrafo se liberó de su punto original en el tiempo. La sorprendente remoción de estas restricciones ha

dato al hombre moderno un excitante nuevo poder en el que la tecnología moderna ha buscado continuamente ser más efectiva.” [Schafer, 1977:89]

Más allá de la grabación y reproducción de los sonidos, las tecnologías sonoras han perfeccionado la calidad del sonido, por lo que el sonido cuadrafónico ha permitido una descontextualización más limpia del Paisaje Sonoro. Las tecnologías de comunicación digitales, como la transmisión digital y el Internet han facilitado la forma de acceder a la información sonora de distintas regiones en fracciones de segundo, por lo que el imaginario se ha modificado al existir la posibilidad de tener a la mano prácticamente cualquier sonido y música a la mano.

Aunque aquí hable de Paisaje Sonoro, es pertinente comprender que estas tecnologías han impactado la forma de hacer e interpretar la música, con la que no solo los estudios de grabación son más accesibles, sino que la música como objeto se ha distanciado del concepto de arte elevado que se consideraba antes. El hablar de música comercial ó popular es generar una etiqueta difícil de identificar y facilita el estudio del Sampleo, sin embargo la globalización de la información ha ocasionado que prácticamente cualquier sonido y música sea comercial (o comerciable) y popular, por su fácil acceso.

Esta discusión es bastante extensa y sería pertinente para otra investigación, por lo que después de haber hecho estas observaciones hablaré acerca de la forma como surge la idea de insertar Objetos Sonoros en la música: los antecedentes del Sampleo.

ANTECEDENTES DEL SAMPLEO

El Sampleo se origina, como ya se dijo, a partir del Paisaje Sonoro, sin embargo falta comprender el interés por su incorporación en la música, el cual se rastrea antes del surgimiento de las tecnologías de grabación y reproducción sonora.

A partir del Renacimiento la música modificó su cualidad extensiva y sacra para enfocarse, como el arte en general, en la intención y la expresión emotiva, preocupándose por las cualidades estéticas de la misma.

La música en siglos posteriores buscó generar atmósferas que estimularan sensaciones y emociones, sin embargo durante el Romanticismo fue cuando la representación se “concretizó” al reproducir a partir de la música textos literarios. Compositores como Chopin, Brahms y Schubert representaron obras literarias de autores como Goethe. Incluso Richard Wagner, con el *Anillo de los Nibelungos* (1848), usó motivos o *leitmotifs* que representan acciones y personajes de la misma obra. Así mismo Sergei Prokófiev, con *Pedro y el Lobo* (1933), buscó el indicar la participación de los personajes de la obra con el timbre de distintos instrumentos.

A lo largo de la historia musical los instrumentos han sido considerados como característicos de emociones y características físicas por sus cualidades sonoras. El reconocimiento e interpretación de estos motivos ha sido posible por la convención, en muchos casos exclusiva para el campo de la composición musical, sin embargo la difusión de la música ha permitido que el público en general las pueda percibir.

La inserción de sonidos en composiciones musicales no ha sido exclusiva de las técnicas de reproducción sonora. En composiciones previas a su desarrollo, la anotación de sonidos no musicales en la partitura se ha dado en ejemplos como “La Obertura de 1812” (1880), de Tchaikovsky; “Ballet Mécanique” (1923), de George Antheil; “Pini di Roma” (1924), de

Ottorino Respighi; y “The Syncopated Clock” (1945) y “The Typewriter” (1950), de Leroy Anderson, por mencionar algunos ejemplos.

También ha existido la imitación de sonidos; “onomatopeyas musicales” ó lo que Phillip Tagg define como “Anafonías Sonoras”, en donde en composiciones como “Esquinas” (1930), de Silvestre Revueltas; “Catalogue d’Oiseaux” (1958) y “Saint François d’Assise” (1975), de Olivier Messiaen; y “Elephant Talk” (1981), “Matte Kudasai” (1981) y “Neurotica” (1982) de King Crimson, se imitan Objetos Sonoros mediante los instrumentos musicales.

Por último, la inserción de composiciones musicales dentro de otras tampoco es algo reciente, como ejemplo basta escuchar la inserción de “La Marsellesa” en composiciones como “La Obertura de 1812” (1880) de Tchaikovsky, “Feu d’Artifice” de Debussy y “All you need is Love” (1967) de The Beatles.

La creación de instrumentos musicales electrónicos, que generan sonidos mediante la configuración de frecuencias, ha ocasionado que el timbre de éstos represente también, como ha sucedido con el Theremin¹⁵, situaciones o acciones específicas. El sonido sintetizado, que surgió a partir de la motivación de crear nuevos instrumentos y sonidos por parte de Herbert Emiert (1897), para satisfacer la necesidad de precisión y nuevas experiencias sonoras como consecuencia de la serie dodecafónica, ha generado nuevos Paisajes Sonoros, que consisten en sonidos y representaciones que no se pueden rastrear a entornos de este planeta, pero que mediante la convención se reconocen como sonidos espaciales o de otros mundos.

En la Teoría Musical se han desarrollado manifiestos y textos, así como corrientes artísticas que han buscado el retomar el sonido como un objeto musical, tal es el caso del futurista italiano Luigi Russolo, quien en “The Art of Noises” (1913) expresó lo siguiente:

¹⁵ Instrumento que funciona con ondas electromagnéticas y que se utilizó como ambientador de suspenso en películas de terror.

“Cada manifestación de nuestra vida está acompañada por el ruido. El ruido, por lo tanto, es familiar para nuestro oído y tiene el poder de conjurar vida por sí mismo. El sonido, ajeno a nuestra vida, siempre musical y una cosa para sí, un elemento ocasional pero innecesario, se ha convertido para nuestros oídos lo que un rostro muy familiar es a nuestros ojos. Ruido, al fin de cuentas, alcanzándonos en una confusa e irregular forma desde la irregular confusión de nuestra vida, nunca se revela por completo ante nosotros, y mantiene innumerables sorpresas en reserva. Estamos por lo tanto seguros que al seleccionar, coordinar y dominar todos los ruidos, enriqueceremos al hombre con un nuevo e inesperado sensual placer.”
[Russolo, 1913]

Los nuevos sonidos “artificiales” y la incorporación de sonidos no musicales han permitido el surgimiento de nuevos géneros y corrientes, con lo que la música ha generado nuevas formas estéticas. La Intertextualidad sonora ha ocasionado una distribución de signos musicales bastante compleja que ha impulsado a la creatividad y exploración sonora. John Cage, compositor norteamericano, aportó también al campo de la experimentación musical la idea de lo no musical como musical, del ruido como algo con posibilidad estética rica al momento de componer una pieza.

“En donde quiera que estemos, lo que más escuchamos es ruido. Cuando lo ignoramos nos molesta. Cuando lo escuchamos, lo encontramos fascinante[...]. Con un fonógrafo es ahora posible controlar la amplitud y frecuencia de cualquiera de estos sonidos y darles ritmos al límite o más allá de la imaginación de cualquiera.”
[Cage, 1937]

Cage, que como se verá más adelante, se puede considerar como el padre de la manipulación de tornamesas o *Turntablism*, enriqueció y estiró al límite las posibilidades musicales, sin embargo su experimentación en la aleatoriedad de la composición musical y el silencio aportarían un rico valor estético a la música moderna.

Ya se explicó de forma breve cómo es que surge la inquietud por incorporar sonidos en la música, así como las posibles cualidades estéticas del mismo y su origen en el Paisaje Sonoro. A continuación se profundizará en el origen del Muestreo y la forma como se ha desarrollado hasta nuestros días.

EL MUESTRO DE SONIDOS. MÚSICA CONCRETA Y ELECTROACÚSTICA

*Si sólo hacemos la música que sabemos hacer,
no hacemos más que perpetuar la banalidad*
- Pierre Schaeffer

La Música Concreta surge con la transmisión radiofónica de “Concert de Bruits” y cuatro Estudios desarrollados por Pierre Schaeffer y Pierre Henry en la radio francesa en 1948, sin embargo los experimentos se desarrollaron antes al tomar grabaciones de sonidos de las calles parisinas, para después manipularlos y editarlos en un estudio de grabación para hacer composiciones musicales a partir de sonidos “concretos”. Grabaciones de ferrocarriles, ruidos industriales y demás Objetos Sonoros inspiraron a Schaeffer a desarrollar lo que tiempo atrás había buscado Russolo, quien declaró que “*en la antigüedad, la vida era nada más que silencio. El ruido realmente no nació antes del siglo XIX, con el advenimiento de la maquinaria. Hoy en día el ruido reina supremo sobre la sensibilidad humana.*” [Russolo, 1913] La idea principal de la Música Concreta: hacer música con sonidos previamente grabados, sin incorporar un instrumento musical.

En el “Tratado de los Objetos Musicales”, Pierre Schaeffer definió las reglas de ésta nueva forma musical que “*pretendía componer obras con sonidos de cualquier origen (especialmente los que se llaman ruidos) juiciosamente escogidos, y reunidos después mediante técnicas electroacústicas de montaje y mezcla en las grabaciones.*” [Schaeffer, 1988:20] Se considera en este caso a Schaeffer como el padre del Muestro por identificar la musicalidad de los sonidos, y no simplemente considerarlos como inserciones, sino construir música a partir de ellos, sin embargo posteriormente abandonaría el concepto de Música Concreta, ya que lo consideraba una mentira por los niveles de abstracción posible que se podían desarrollar con la manipulación de Muestras.

“Cuando en 1948 propuse el término de ‘música concreta’, creía marcar con éste adjetivo una inversión en el sentido del trabajo musical. En lugar de anotar las ideas musicales con los símbolos del solfeo, y confiar su realización concreta a instrumentos conocidos, se trataba de recoger el concreto sonoro de dondequiera

que procediera y abstraer de él los valores musicales que contenía en potencia.”
[Schaeffer, 1988:23]

Esto, porque lo “concreto” ó “abstracto” de una composición depende de la interpretación del escucha y el reconocimiento de la pieza y los elementos que la componen. Posteriormente a esta música se le conocería como Música Electroacústica, así mismo se ubica en este campo la Música que utiliza la manipulación de electroacústica junto con instrumentos musicales.

Lo importante de la aportación de Schaeffer es el considerar al Objeto Sonoro como Objeto Musical, estimulando la creatividad al citar fielmente a través del Sampleo al Paisaje Sonoro. Otro punto importante es la ruptura de la idea de la notación como único elemento para generar música, si bien el dodecafonismo había intentado romper con los esquemas tradicionales de la música Occidental, no sería sino hasta este momento que el tomar el sonido como algo musical sería posible.

La idea del estudio de grabación y radiodifusión como un espacio de creatividad estimularía también nuevos horizontes de creación, *“las obras creadas a partir de estos nuevos medios ofrecidos por las técnicas electroacústicas, o puramente electrónicas, quedaban curiosamente marcadas por una estética particular”* [Schaeffer, 1988:20], actualmente las tecnologías digitales han ocasionado una conmoción similar al llevar el estudio de grabación a los hogares y permitir que cualquier persona pueda generar ideas musicales.

Uno de los orígenes fundamentales de la Música Concreta es nuestra capacidad para identificar ritmo a cualquier sonido que nos rodee, e incluso de generar ritmos con los objetos a nuestra mano. Cuando esto sucede, *“sólo quedan los ‘objetos sonoros’ percibidos desinteresadamente, y que ‘saltan al oído’ como algo totalmente inútil, cuya existencia, no obstante, se impone y basta para transformar al cocinero en músico experimental.”* [Schaeffer, 1988:34] La cuestión en este caso no es el juicio de si es música o no, ya que dicha observación es subjetiva, sin embargo es importante considerar que el jugar con los sonidos por su timbre, cualidades estéticas y repetición es hacer música, ya que quien

realiza dicha acción “*no está llamando a nadie, no se sirve de ningún utensilio, su objetivo es gratuito, si no gracioso, y, confesémoslo, es incluso musical.*” [Schaeffer, 1988:188] Como se verá más adelante, esta repetición, que pareciera ser sin sentido, permitirá incluso a la voz perder su utilidad y convertirse en algo musical.

Retomar la definición de instrumento musical, tal como Pierre Schaeffer plantea, permitirá comprender cómo es que se construye la musicalidad del Sampleo a partir del Paisaje Sonoro: “*cualquier dispositivo que permita obtener una colección variada de objetos sonoros ó de objetos sonoros variados, manteniendo en espíritu la presencia de una causa, es un instrumento de música en el sentido tradicional de la experiencia común a todas las civilizaciones.*” [Schaeffer, 1988:40]

La idea de repetición, en cuanto al Sampleo, permitirá comprender cómo es posible que un Objeto Sonoro se utilice como un Objeto Musical, tal como John Cage explicaría para justificar parte de su obra: “*en el Zen se dice que si algo le resulta aburrido después de transcurridos dos minutos, inténtelo cuatro. Si sigue siendo aburrido, inténtelo ocho, dieciséis, treinta y dos, y así sucesivamente. A la larga, descubrirá que no es para nada aburrido sino bastante interesante.*” [(Cage, 1961) Bulatov, 2004:145] Esto sucede gracias a que el oído, y los filtros psicológicos del mismo, ocasionan que el escucha perciba nuevos patrones en la repetición, descubriendo sonidos y ritmos. Esto será fundamental en el Sampleo, ya que su musicalidad muchas veces se construye a partir de la repetición.

Otra cualidad del Objeto Sonoro que se incorpora como Objeto Musical es su capacidad de generar nuevos significados de acuerdo al contexto, ya que un sonido puede ser confundido por otro, tal como sucede en la producción de efectos sonoros en la radio, en donde una lámina puede simular unos relámpagos, o una cubeta con agua se puede utilizar para simular un chapuzón. Lo importante de la Música Concreta es la posibilidad de identificar la musicalidad de cualquier Objeto Sonoro, con lo que la creatividad no sólo se genera en el plano de las convenciones musicales, sino de las convenciones de Sonidos Clave y Marcas Sonoras.

La evolución de la Música Concreta en la Música Electroacústica permitió interactuar al Sampleo, mediante la manipulación de cintas magnéticas, e instrumentos musicales, con lo que compositores como Steve Reich, Milton Babbitt y Karlheinz Stockhausen impulsaron su creatividad y rompieron las barreras entre música y sonidos.

Existe una delgada línea entre la Música Electroacústica y la Poesía Sonora, sin embargo la diferencia radica en la finalidad de cada una de las corrientes, la primera se enfoca a la creación musical, mientras que la segunda experimenta con las cualidades de la voz tanto de forma grabada como la realización en vivo. Compositores contemporáneos como Steve Reich, Milton Babbitt, Karlheinz Stockhausen, Edgard Varese, Pierre Boulez y Iannis Xenakis harían uso extensivo de la cinta magnética.

La experimentación con grabaciones no se ha restringido a la música “cultura”, sino que se ha incorporado a la música popular desde el surgimiento de la misma. Ross Bagdasarian, bajo el seudónimo de *David Seville & the Chipmunks*, lanzaría “Witch Doctor” (1958), en donde manipuló su voz para crear a los personajes de “Las Ardillas”; The Beatles harían Música Electroacústica en distintos discos, teniendo como ejemplo más representativo la canción “Revolution 9”:

“Tiene el ritmo básico de la canción ‘Revolution’ original mediante unos veintitantos *loops* que pusimos, cosas de los archivos de EMI. Estábamos cortando música clásica y haciendo *loops* de distintos tamaños, y después encontré una cinta de un ingeniero que hacía una prueba con la frase ‘*Number nine, number nine, number nine*’; todos esos fragmentos de sonidos y ruidos están compilados. Había como diez máquinas con personas sosteniendo lápices en los *loops* – algunos de una cuantas pulgadas de largo y otros del largo de una yarda. Las puse y mezclé todas en vivo.” [(Paul McCartney) Miles, B. *Paul McCartney: Many Years From Now*. p. 484. NY Owl Books, 1997]

Otros artistas comerciales, como Pink Floyd, Frank Zappa, The Doors, Kraftwerk y The Residents, experimentarían con el uso de la cinta magnética, sentando el antecedente del uso común que se le da al Sampleo hoy en día.

Lo importante de la Música Electroacústica y su origen en la Música Concreta es comprender cómo se ha desarrollado el uso de Sampleos de Objetos Sonoros, el cual se ha incorporado cada vez más en los usos regulares de la creación musical.

A continuación expondré las características de la Poesía Sonora, que si bien surge también con la cinta magnética, su interés y motivación se desarrolla en el campo de la voz y la articulación de la misma, por lo que se tiene que considerar aparte de la manipulación de Objetos Sonoros.

EL SAMPLEO DE VOZ. LA POESÍA SONORA

El concepto de Poesía Sonora surge con los “Audiopoemas” desarrollados por Henri Chopin a partir de 1957, sin embargo las ideas originales surgieron a partir de finales del siglo 19, cuando Paul Scheerbart concibe la idea de “Poesía Fonética” en 1897.

A partir de la obra de Scheerbart, distintos artistas buscarían generar poesía no a partir de la coherencia y articulación de la palabra, sino de las cualidades estéticas de la voz, inventando palabras y generando sonidos incoherentes pero cargados de emoción.

Los dadaístas Hugo Ball, Tristan Tzara, Marcel Janco y Richard Hue Isenbeck fundaron en 1916 el movimiento dadaísta, bajo la consigna de que la transmisión de ideas a través del sonido, en lugar de las palabras, era un medio más honesto de expresión. Desde los inicios de estas ideas, la línea entre poesía y música sería bastante delgada, ya que la incorporación de onomatopeyas de sonidos industriales generaría obras / composiciones como “An-na blume” (1919) y “Ursonate” (1923) de Kurt Schettters.

La idea de considerar a la voz como un instrumento también surge del futurismo. El manifiesto “Imaginación sin cuerdas. Palabras en libertad” (1913) de Filippo Tommaso Marinetti presenta una serie de propuestas para alejar al texto de su linealidad y explotar sus cualidades gráficas y sonoras.

En el caso de la obra de Henri Chopin, los “Audiopoemas” consistían en la manipulación electroacústica de la voz con distintas velocidades y efectos sonoros, así como el uso de varios micrófonos y reverberaciones.

Dos ideas básicas son las que construyen a la Poesía Sonora:

- La repetición de palabras hasta que pierdan sentido. “*Si uno gimiera las palabras ‘azul’ y ‘noche’ una y otra vez durante un largo rato, la función inicial de esas*

palabras para establecer un marco para el gemido no tardaría en perder importancia en comparación con la musicalidad del gemido en sí mismo”.

[(Higgins) Bulatov, 2004:32]

- La creación de palabras inexistentes y la desarticulación de las oraciones para estimular su sonoridad. La Poesía Sonora es “*un arte poético que evita el uso de la palabra como simple vehículo de sentido o significado y trata de componer poemas fonéticos o textos sonoros (lautgedichte, lauttexre) en una autonomía metódica de acuerdo con los modos de expresión de intenciones subjetivas*”. [(Scholz) Bulatov, 2004:39]

La Poesía Sonora, así como el Sampleo y la manipulación electroacústica de la voz, se preocupa también por la enunciación de las palabras, que modifica el sentido original de la misma.

“El significado de la simple palabra ‘tu’ puede diferenciarse y cambiarse al modificar su articulación y expresarla como interrogativa, demostrativa, imperativa, con tono de ira, ternura, asombro, etcétera. Estas diferencias son las del sonido de la voz, la expresión de la voz: son los parámetros musicales de la lengua hablada, como el volumen, el tono, la agudeza, el tiempo. El movimiento musical de la expresión de la lengua se comunica de una manera tan fuerte en la esfera emocional que, en este nivel, hasta entre dos personas que hablan lenguas totalmente diferentes se puede lograr una comunicación plenamente lingüística, aunque no sea verbal, y entre más emocional sea el contenido que se está comunicando menos ambiguo es el mensaje.” [(Ruhm) Bulatov, 2004:169]

Estas características de la Poesía Sonora no son recientes ni innovadoras, incluso en canciones infantiles, onomatopeyas y rimas para memorizar conceptos, se usa la musicalidad de la palabra para generar significados. Así como los instrumentos tienen timbres que les permiten atribuir cualidades físicas, la voz y su articulación cambia por completo el sentido de una palabra.

El Sampleo que utiliza la voz se construye a partir de estos conceptos, la modificación de la velocidad, volumen y la edición de un texto han permitido a la música aprovechar de las herramientas de la voz para introducirse en la música no solo en el plano de la lírica. Artistas electrónicos como Kraftwerk incorporaron juguetes y el Vocoder para sintetizar la

voz y darle cualidades no humanas, Steve Reich utilizó grabaciones de voz para desarrollar la idea de “fase”, que consiste en usar dos narraciones a distintas velocidades, en donde se empatan y desfazan constantemente, generando nuevos ritmos.

En tiempos recientes la manipulación de la voz ha permitido a compositores utilizar discursos políticos y diálogos para generar nuevos sentidos, incluso géneros musicales como el Intelligent Dance Music (IDM) han llevado la manipulación de la voz, mediante la edición digital a planos antes inimaginables. La incorporación de tecnologías a la producción musical permitió perfeccionar lo que se ha desarrollado en el campo artístico en el último siglo, por esta razón ideas como “Philomel” (1964) de Milton Babbitt, quien editó grabaciones de una soprano, serían reformuladas posteriormente para generar la canción de la “Diva Plavalaguna” de Eric Serra para la banda sonora de “El Quinto Elemento”, en donde se digitalizó la voz de una soprano y se compuso una canción con notas imposibles para la voz humana.

Las Poesía Sonora en muchos casos no se ha incorporado a la música de forma conciente, sin embargo su desarrollo ha permitido experimentar con la voz hasta convertirse en algo cotidiano y accesible para integrarse en la música popular. Henri Chopin reconoce que el registro de la voz humana, *“hizo surgir un arte paranacional, extracontinental[...] Por primera vez estamos siendo testigos de la personalización de cada voz”* [(Chopin) Bulatov, 2004:108], ésto por la posibilidad de reconocer y distinguir la voz de cada uno de nosotros e incluso confrontarnos con ella.

Al surgir la Poesía Sonora y la manipulación de la voz, *“la grabadora ‘se mete en la boca’ casi de manera natural: predice, descubre, aprende sus poderes vocales. El fenómeno es tan misterioso como cuando el poeta sabía previamente cómo someterse a la escritura.”* [(Chopin) Bulatov, 2004:110] Esta cualidad de preocuparse por la estética de la palabra, más que por el sentido de la misma permitirá al Sampleo de la voz convertirse en un elemento que, como la Poesía Sonora, es capaz de romper barreras culturales y acercarse a nuevos horizontes. *“Cuando se le representa, la poesía sonora o fonética es realmente internacional: una poesía que no necesita ser traducida”* [(Rühm) Bulatov, 2004:168], ya

que se aleja del sentido para estimular la sensación: sin preocuparse por lo que se dice, se reconoce que es una voz humana.

Recapitulando, la Poesía Sonora surge, como la Música Electroacústica, de ideas futuristas. Sin embargo, es necesaria la distinción entre la incorporación de sonidos y de la voz, ya que la interpretación de los mismos se desarrolla en distintos planos. Aunque ambos movimientos artísticos se desarrollen a partir de la invención de la cinta magnética y otras técnicas de grabación y reproducción, su interés y finalidad es distinto.

La Música Concreta retoma los elementos cotidianos del Paisaje Sonoro para generar música con ellos, articulando, mediante la repetición y otras técnicas, los sonidos “concretos” y ubicándolos en un plano que aunque sea “abstracto” no deja de ser musical. La Poesía Sonora se aleja de la búsqueda de lo cotidiano, desarticulando la palabra y abstrayéndola de todo sentido. Aunque ambas corrientes estén estrechamente ligadas, e incluso ejemplos de compositores demuestren que son casi hermanas, la distinción de la manipulación de ambos Objetos Sonoros nos permitirá comprender cómo es que se ha desarrollado el Sampleo hoy en día y las posibilidades estéticas y semánticas del mismo.

A continuación hablaré del tercer Objeto Sonoro que construye al Paisaje Sonoro: la música. Si bien ésta se construye de sonidos y de voz, la articulación y reconocimiento de los Objetos Musicales hacen necesaria una distinción de éstos frente a los demás Objetos Sonoros, ya que la música tiene un fin estético primordial, mientras que la voz y los sonidos se ubican en otros planos de la significación sonora del ser humano. Mezclar la observación de cualquiera de los tres Objetos Sonoros que construyen al Paisaje Sonoro sería minimizar su fuente y las posibilidades de sentido de los mismos.

EL SAMPLEO MUSICAL. EL DJ Y LAS TORNAMESAS

Hablar del Sampleo de Objetos Musicales sería imposible de sin considerar la evolución que sufrió el Dj (Disc Jockey) durante el siglo 20 y cómo modificó la forma de percibir la música a través de la radio y las pistas de baile.

A partir que Marconi perfecciona la radio a finales del siglo 19, la transmisión de música y voz sufre cambios radicales en cuanto a la forma como se conciben en el imaginario. Las primeras señales radiofónicas significaron el descubrimiento del potencial de la transmisión de música, el cual facilitaba la producción en la radio, disminuía los costos y atraía el interés del público.

El Dj ha sido pieza fundamental de la radio, ya que desde sus inicios, éste consistía en la persona que seleccionaba canciones y amenizaba al público con comentarios e información. Actualmente al Dj se concibe como la persona que manipula grabaciones musicales y decide el orden en el que serán reproducidos, ya sea por radio, en un centro de baile o una fiesta. Sin embargo a medida que esta labor se popularizó, el Dj dejó de ser un seleccionador para convertirse en un productor de sentidos y, por lo tanto, un productor musical.

Si bien el ligar una canción con la siguiente genera un discurso musical, lo importante del Dj para esta investigación es comprender cómo es que su apropiación de la música popular, así como la posibilidad de una distribución de mezclas ha permitido que la música deje de ser un objeto “sagrado e intocable” para convertirse en un objeto sonoro capaz de transmitir mensajes y formar parte de distintos contextos.

Hay que hacer la distinción de dos vertientes de donde surge lo que hoy conocemos como *Turntablism* ó “el arte de usar las tornamesas como un instrumento musical”: la experimentación artística del uso de gramófonos y tornamesas y el Dj como animador y

autoridad musical; elementos que a principios de la década de los setenta convergerían para desarrollar la técnica del Sampleo musical como lo conocemos hoy en día.

La experimentación con grabaciones no surgió a partir de la cinta magnética, sino que desde principios del siglo 20 el gramófono estimuló la creatividad de compositores y que buscaban cierta “musicalidad” al momento de combinar distintos ritmos y sonidos reproducidos de forma constante, incluso en el caso de la notación se busco componer piezas con distintos tiempos, en donde sucedía algo similar a lo que después haría Steve Reich con el fenómeno de “fase”. Los primeros indicios de esta experimentación con grabaciones se surgieron con el dadaísta Stefan Wolpe, que en 1920 utilizó ocho gramófonos al mismo tiempo con distintas velocidades. Otros artistas que desarrollaron ideas similares fueron Laszlo Molí-Nagy (1923), Paul Hindemith y Ernst Toch con sus estudios “Grammophonmusik” (1929-1930) y Edgard Varese; ninguna de estas aproximaciones se concretó, o existe registro.

Los primeros registros del uso de gramófonos para una composición musical surgieron en 1939, cuando John Cage presentó “Imaginary Landscapes #1”, que consiste en utilizar la reproducción de sonidos como tonos de pruebas y la manipulación de velocidades. Posteriormente en “Imaginary Landscape #4” (1951) utilizaría 12 radios y en “Imaginary Landscape #5” (1952) define el uso de 42 grabaciones de composiciones reconocibles como parte de la pieza.

La búsqueda por definir a la tornamesa como un instrumento se daría por la inevitable incorporación de la misma en el ámbito musical y del entretenimiento. John Cage hablaría al respecto en 1937 ante la Sociedad de Artes de Seattle: “*con el fonógrafo es ahora posible controlar cualquiera de estos sonidos y darles ritmo incluso más allá de la imaginación. Teniendo cuatro fonógrafos podemos componer y realizar un cuarteto para un motor de combustión, viento, un latido y un deslave*”. [(Cage, 1937) Brewster & Broughton, 2000:280] Sentando así las primeras ideas del *Turntablism*.

El Dj como maestro de ceremonias aportaría a estas ideas de la tornamesa como instrumento los desarrollos que se hicieron desde inicios de la década de los cuarenta, cuando en 1943 Jimmy Savile crearía el concepto de lugares donde la gente pagara para ir a bailar y en lugar de escuchar música en vivo se reproducían grabaciones, introduciendo comentarios entre canción y canción para disimular el silencio.

No sería sino hasta 1950 que surgiría la idea del Dj como protagonista en fiestas. En Jamaica surgen los primeros *Soundsystems*, similares al concepto de “Sonidero” que hay en México. Estos sistemas de sonido consistían en camionetas equipadas con tornamesas y bocinas que se instalaban en espacios públicos para que la gente se reuniera a bailar. Posteriormente Winston “Count” Machuki iniciaría en 1956 la idea de un *Mc* ó maestro de ceremonias, que era una persona que se dedicaba a cantar y hablar sobre las canciones para animar a la gente. Durante décadas posteriores estas ideas marcarían el inicio del *Dub*, género musical que consiste en versiones de canciones populares extendidas y manipuladas mediante ecos y reverberaciones para entretener a la gente con fragmentos bailables. Estimulando así las bases del Dj como productor musical y posteriormente como músico.

Para inicios de la década de los setenta el concepto de *Soundsystem* sería trasladado al barrio del Bronx, en Nueva York, en donde jóvenes Dj’s experimentaron con la mezcla y manipulación de las canciones para entretener al público. En 1973 Kool Herc desarrollaría las bases de lo que se conoce como *Breakbeat* que, como su nombre lo indica, consiste en la fragmentación de ritmos en lo que él denominó como “Merry Go-Round”. La idea era sencilla; tomar distintas grabaciones y combinarlas para generar nuevas composiciones musicales. Para 1976 Grandmaster Flash, considerado como el padre del *Sampleo* en tornamesas y el *Looping*, perfeccionaría la idea de Herc y estudiaría las posibilidades del empate de ritmos (manipulando la velocidad), el monitoreo de tiempos o *Cue* y la disolvenencia (*cross-fade*) entre dos grabaciones mediante dos tornamesas y una mezcladora.¹⁶ Los Dj’s de Nueva York incorporaron también la idea de *Mc* para que éste cantara o, como posteriormente se le denominaría, *rapeara* sobre las bases instrumentales

¹⁶ Grandmaster Flash desarrolló una técnica que denominó “de reloj”, que consistía en marcar los acetatos con líneas que indicaran el inicio y final de un ritmo, para ubicarlo rápidamente con la aguja y reproducirlo una y otra vez.

de las canciones. Las aportaciones de Grandmaster Flash serían perfeccionadas después por Grand Wizard Theodore, quien desarrollaría las técnicas del *Scratcheo* y el *Turntablism*, marcando así el inicio de la tornamesa como un instrumento musical que podía generar sonidos a decisión de quien la usara.

“Al enseñarse a navegar entre las dos tornamesas a una precipitada velocidad, buscar el primer *beat* de una parte en específico del disco en cuestión de segundos, y ponerlo, repetirlo y recombinar unos compases selectos, Flash encontró la posibilidad de reestructurar una canción a su voluntad. Este Sampleo manual de repetir un disco, sin perder el ritmo, es la base fundamental del Hip Hop[...]. Antecede a las técnicas de cortar y pegar música que serían populares al momento en que la tecnología digital del Sampleo fue desarrollada”. [Brewster & Broughton, 2000:235]

Estos desarrollos por parte de los Dj’s callejeros serían incorporados poco a poco por la industria, que de por sí había reconocido la importancia del Dj como “director de orquesta” para las fiestas en salones y discotecas. Cabe aclarar que, como sucede con el Sampleo de la voz y de sonidos, la incorporación y mezcla de canciones permite reconstruir los significados de las piezas que conforman las nuevas composiciones.

A partir del momento que se reconoce la posibilidad de hacer música con otras canciones, se lanzaron los primeros éxitos comerciales, los cuales, por cuestiones legales, imitaban el sonido de la pista original, como sucedió con “Rappers Delight” (1979) de Sugarhill Gang, en donde la base del bajo se retoma de la canción “Good Times” de Chic. Con el lanzamiento de *Adventures of Grandmaster Flash On The Wheels Of Steel* (1981) de Grandmaster Flash, inicia la producción de discos que en lugar de rehacer las bases, se construyen a partir de Sampleos musicales. Posteriormente músicos ajenos al Hip Hop reconocerían el potencial de las tornamesas; el músico de Jazz Herbie Hancock invitó a colaborar a Dj Grandmixer D.S.T. en “Rockit” (1983), donde se hace uso de sintetizadores y *scratcheos*.

Chris Cutler, artista de Plunderfonía, observa que “*lejos de destruir la manipulación de discos, el samplear pareciera que dio nuevos aires de vida en ella[...]. Es como si samplear hubiera recreado la grabación del gramófono como instrumento creativo, una voz análoga,*

expresiva, autenticada por la nostalgia.” [(Cutler) Emmerson, 2000:103] Como más adelante se profundizará, el uso del Sampleo musical permite no solo estimular la creatividad a reformular “lo antes desarrollado”, sino que permitiría generar un vínculo entre las composiciones de base y la nueva canción, cualidad implícita de la Intertextualidad.

Durante la década de los ochenta e inicios de los noventa el Dj y el uso de las tornamesas como un instrumento se consagrarían como elementos primordiales de la industria musical. La idea del reciclaje musical, que originalmente era para entretener a la gente, se convirtió en herramienta mercadológica capaz de generar vínculos entre el nuevo creador y la obra, mediante la legitimación usando obras consagradas. El uso del Sampleo musical permitió desarrollar una estética de la música cada vez más compleja que, mediante crítica o tributo, se apoyaría en la Intertextualidad para estimular nuevas interpretaciones e incluso permitir el surgimiento de nuevos géneros y estilos musicales.

El Dj sería reconocido como un compositor, que sin adentrarnos en las cuestiones éticas, legales o de originalidad, a partir de 1993, con el surgimiento del disco *Sasha: The Remixes*, de Dj Sasha, se establecería a este músico como una mente creativa más del ámbito musical, con nombre y protagonismo en la dirección de la creatividad musical.

Aunque el uso de la tornamesa permite generar Sampleos de cualquier objeto grabado en un disco, ya sea sonido, voz o música; el disco está estrechamente ligado al ámbito musical, por lo que el surgimiento del Dj permite comprender la forma como se incorpora el Sampleo musical en una nueva composición.

La explicación de los orígenes del Sampleo en estas tres corrientes artísticas permite identificar las distinciones, por un lado estéticas y por otro de motivación, con las que se construye esta reciente técnica musical. El Sampleo hoy en día es una forma musical bastante compleja, que es incorporada en la música popular de forma indiscriminada, sin distinguir géneros o estilos, así como corrientes artísticas. Incluso en una misma composición se pueden encontrar las tres vertientes en una compleja composición, por lo

que estudiarlo sin distinguir sus posibles orígenes ocasionaría una laguna de información y un estudio cegado por las posibilidades de interpretación o por la simplificación de conceptos.

El distinguir entre el origen sonoro, musical y de la voz del Sampleo surge a partir de los Objetos Sonoros que construyen el Paisaje Sonoro. Si bien esta técnica musical es una cita fiel del entorno sonoro, las características de cada uno de estos objetos permite comprender en un primer acercamiento cómo es que se inserta el Sampleo en la música, sin embargo es necesario aclarar cuál es la situación del mismo en el presente. Aunque el Dj haya sido reconocido popularmente, mientras que el Músico Electroacústico y el Poeta Sonoro rondan los ámbitos cultos y elevados, la incorporación del Sampleo ha sido apropiada por la música popular, reconociendo rasgos experimentales en las canciones del momento y haciendo un uso exhaustivo del mismo en distintos espacios. Al final de cuentas de lo que se habla con el Sampleo es de una complejidad posmoderna de la música popular.

“El disco hecho de no más de otras grabaciones, un disco hecho por un Dj, un *collage* posmoderno de textos preexistentes, la prueba de que las tornamesas podían ser verdaderos instrumentos, fue un momento revolucionario en la historia de la música. Teóricos escucharon la ruptura de conceptos como autoría, derechos de autor, originalidad y musicalidad”. [Brewster & Broughton, 2000:263]

A continuación hablaré de cómo se usa el Sampleo hoy en día en la música popular y el surgimiento de la Música Bastarda.

EL SAMPLEO EN LA MÚSICA POPULAR. LA MÚSICA BASTARDA

La música popular es todo tipo de música que se escucha de forma cotidiana y tiene posibilidades de distribución masiva. Las nuevas tecnologías han ocasionado que prácticamente cualquier género o estilo musical pueda ser considerado como popular, aún cuando su autor haya tenido otras intenciones. En la actualidad la música clásica, experimental ó de vanguardia se ubican en el mismo plano de consumo que la música electrónica, el Rock y el Pop que, aunque las estadísticas de ventas sean dispares, se puede hablar que toda música es ya popular por la posibilidad de una difusión masiva.

Considero que el concepto de música popular, distinguiéndolo del género Pop¹⁷, tiene mayor auge a partir del surgimiento del gramófono y la cinta magnética, así como de la radio, ya que es posible una disminución de costos y mayor facilidad de acceder a la música. Si uno identifica un género musical que considera ser innovador, siempre llegaremos a un antecedente, tal como Pierre Schaeffer explicó al justificar la Música Concreta:

“Hay que convenirlo: todo está ahí, todo se ha dicho. Pero todo está por volver a ser dicho, por volver a ser encontrado. Los espejos del pasado están empañados y las efigies borradas; los más preciados tesoros están desmonetizados, pero algunos prefieren el ruido de las falsas monedas. Sin embargo, a poco que nos tomemos la molestia de examinarlos, ¡cuántas enseñanzas gracias a ellos, cuántas encrucijadas de sentido!...” [Schaeffer, 1988:327]

Cada género musical surge de inspiraciones anteriores, pero no se puede negar la existencia de momentos parte aguas en la historia que generan nuevos caminos de creación. El Sampleo surge por motivaciones previas, sin embargo los experimentos de Pierre Schaeffer, junto con las inquietudes de Luigi Russolo y el desarrollo de la cinta magnética, marcaron el inicio del mismo en 1948. Con “Top 40” surge en 1950 el concepto de lista de popularidad¹⁸, posteriormente espacios como *American Bandstand* (1957), programa que

¹⁷ Difícil diferencia, aunque para simplificar podría decir que el Pop es un género más sencillo y accesible, producido explícitamente para llegar a las masas, mientras que la música popular la definen los seguidores.

¹⁸ Concepto que continúa hasta nuestros días en distintas estaciones de radio de todo el mundo.

buscaba la presentación de nuevos artistas, y la consagración de la música en televisión con MTV en la década de los ochenta marcaron un crecimiento importante en el consumo de la música que, junto con la industria musical, han hecho de ésta un objeto preciado y una compañía constante en nuestras vidas.

El Sampleo es un reciclaje, cualidad de la música como objeto posmoderno, sin embargo la misma industria musical y las exigencias del público han arrastrado a los productores musicales a reciclar sin cuestionar el concepto de originalidad y creatividad. En la música clásica ya existía lo que se conoce como Variación, que consiste en modificar a la estructura de la pieza sin alterar la esencia del tema de la misma.

A principios del siglo 20, y hasta el surgimiento de las primeras estrellas populares, un concepto similar surgió: la Versión. La Versión se basa en la existencia de un tema cualquiera que es interpretado por artistas que marcan aportan su estilo pero no modifican la estructura de la composición, es así que podemos decir que “Summertime” y “Bésame Mucho” son temas que se han interpretado en distintas versiones.¹⁹ a diferencia del *cover*, que consiste en la apropiación del tema por un artista determinado.

Gracias a las tecnologías de grabación y reproducción surge el concepto de *Remix* y *Remake* que, tal como se hace con el Dub, consiste en una edición de la composición para motivos de entretener y hacer bailar a la gente. El concepto de Versión fue conocido posteriormente como “Lado B”, ya que las versiones alternas de un tema se grababan en los sencillos de vinil en la contracara del mismo, su lado B ó 2. A principios de la década de los setenta la industria musical impulsaría el lanzamiento de “Lados B” para crear versiones extendidas y bailables de una composición en el estudio. Tom Moulton, productor de música *Disco*, idearía en 1973 el concepto de *Remix* que, como aclara, se considera a la reedición (*Remake*) como un cortar y pegar de las grabaciones originales, mientras que el *Remix* es un tejido en el que se puede extender una pieza musical varios minutos. A diferencia del Sampleo, el *Remix* consiste en tomar los *Masters* u originales de una

¹⁹ La distinción entre *cover* y Versión radica en que el primero es una apropiación del tema, similar a la Variación, pero que tiene el nombre de quien la reinterpreta por delante, mientras que la versión es una rendición al tema original.

grabación y realizar una nueva post producción, sin insertar Objetos Sonoros ajenos a la composición.

Con el éxito de hacer Versiones, “Lados B” y *Remixes* la industria descubrió que el reciclaje de una canción tenía mucho éxito comercial, por lo que con el Disco y otros géneros musicales estimularía la idea de la música como un producto. El productor holandés Jaap Eggermont lanza en 1981 *Stars on 45*, proyecto que consiste en rehacer fragmentos de canciones populares²⁰, similar a un *Medley*, y mezclarlos con una base rítmica para bailar; idea que posteriormente se retomaría para hacer lo que se hoy en día se conoce como *IntroMix* ó *Megamix*, en donde se toman las canciones originales, en lugar de reinterpretarlas, y se mezclan con una base rítmica para bailar.

Estas ideas causaron conmoción entre algunos artistas, ya que consideraban el reciclaje musical como una depreciación de su arte. Posteriormente se hizo popular la frase “Pop will eat itself” (el Pop se comerá a sí mismo) para predecir cómo la música popular sería una vorágine y no soportaría las consecuencias de ésto. Es así que surge lo que se conoce como Música Bastarda, es decir, música hecha de nada más que otras composiciones y que los autores originales no las reconocen. Otros términos o vertientes con los que se conoce a la Música Bastarda es Plunderfonía, *Laptop Punk* y *Bootleg*, entre otros.

El concepto de Música Bastarda no es reciente, la idea de que la música se hace de todo sonido ha motivó a la experimentación durante todo el siglo 20, Chris Cutler explica que “*la consecuencia de ‘todo sonido’ tiene que incluir el trabajo grabado de otras personas; y si todo el sonido es material ‘crudo’, entonces el sonido grabado siempre es ‘crudo’,*” [(Cutler) Emmerson, 2000:88] por lo que podemos decir que la música, de cualquier forma, se construye de Objetos Sonoros.

Antecedentes de la Música Bastarda se ubican en compositores como Tchaikovsky, que incluían otras piezas en sus obras, sin embargo un antecedente a partir de la grabación y reproducción es “Imaginary Landscape #5” de John Cage y, en un ámbito comercial, la

²⁰ Canciones de Abba, los Beatles y The Beach Boys entre otros.

composición de Bill Buchanan y Dickie Goodman titulada “The Flying Saucer” (1956), en donde usaron fragmentos de canciones de Elvis y Little Richard, entre otros, para simular como testimonios y parodiar la radionovela de “La Guerra de los Mundos” de Orson Welles. En décadas posteriores, músicos como James Tenney, Charlie Haden, Karlheinz Stockhausen, John Oswald, Richard Trythall y The Residents harían uso de canciones previamente grabadas para experimentar y desarrollar nuevas composiciones con fragmentos de otras.

Bajo el argumento que “*aunque la fuente es fija y dada, la selección, tratamiento y lectura de esta fuente es producto conciente de la propia intención y habilidad[...]. (El reciclaje) es un artefacto sonoro poderoso, estético, significativo y polisémico, pero altamente enfocado y disfrutable.*” [(Cutler) Emmerson, 2000:87-88] Sea experimental o por curiosidad, el tomar fragmentos de otras composiciones estimula siempre nuevos espacios de creación y crítica.

John Oswald, quien acuñó el término de Plunderfonía, lanza en 1975 “Power”, en donde utiliza grabaciones de Led Zeppelin y el discurso de un evangelista norteamericano, con lo que sienta las bases de la Música Bastarda y el concepto de una nueva composición utilizando únicamente Objetos Sonoros grabados de otros autores. “(La) *Plunderfonía, como una práctica, mina radicalmente tres de los pilares centrales del paradigma artístico musical: originalidad – trabaja sólo con copias; individualidad – habla sólo con la voz de otros; y derechos de autor – la brecha de la cual es una condición de su propia existencia.*” [(Cutler) Emmerson, 2000:92] Sin embargo, así como sucede con el collage en la fotografía, las posibilidades creativas son muchas, por lo que no se puede negar, dentro del plagio, la originalidad.

Durante la década de los ochenta el interés por usar Samples de otras canciones estimularía una actitud crítica y de protesta para contrarrestar la supuesta superficialidad que había alcanzado el Pop. Artistas como Double Dee & Steinski, M/A/R/R/S/, el mismo John Oswald, Negativland, Evolution Control Committee, y Bill Drummond y Jimmy Cauty (bajo seudónimos como *The JAMs, The Timelords* y *The KLF*), desarrollarían varias

composiciones que se ubicarían entre la crítica, parodia y el éxito comercial. Incluso Drummond y Cauty redactaron en 1988 un texto titulado “The Manual (How to have a number one the easy way)” (El Manual – Cómo obtener un número uno de forma fácil), en donde explican algunas fórmulas que los músicos pueden seguir para asegurarse de formar parte de las listas de popularidad. A fines de esa década los conflictos legales que eran partícipes estos artistas, junto con algunos raperos, confrontaba la actitud de la industria discográfica de reciclar la música para tener éxito, por lo que literalmente se demostró que “El Pop se comía a sí mismo”.

Al inicio la década de los noventa ambos “bandos” comenzaron a difuminar las fronteras, por lo que artistas como Dj Shadow, Fatboy Slim y Moby, así como gran cantidad de raperos y de músicos de otros géneros, empezaron a obtener éxito comercial, incluso con el apoyo de disqueras; la industria discográfica reconocía otra vez el valor comercial (y artístico) de hacer canciones sólo con otras ya existentes. También artistas que antes habían protestado por el reciclaje de composiciones suyas motivaron estas nuevas corrientes musicales, tal como pasó con U2, quienes en la gira “Zoo-Tv” (1992) invitaron a Evolution Control Committee a hacer una canción de Música Bastarda que combinaba un discurso del entonces presidente de EE. UU. George Bush Sr., con la base de la canción “We will rock you” de Queen. El Sampleo como protesta y parodia descubría sus primeros impactos masivos.

A finales del siglo 20 la incorporación del Sampleo en la música popular se apreciaba como algo inevitable, incluso cada vez más artistas hacían uso de la incorporación de distintos Objetos Sonoros para transmitir mensajes mucho más concretos y claros para grupos sociales determinados. El insertar discursos políticos, otras canciones y demás sonidos permitía a cualquier compositor a desarrollar ideas que de otra forma serían mucho más difíciles de transmitir, tal como había creído posible cincuenta años antes Pierre Schaeffer.

El crecimiento de la Música Bastarda orilló a las disqueras a ser más tolerantes en el aspecto legal, ya que gracias a Internet los compositores de esta música podían difundir sus ideas sin la búsqueda de una remuneración económica, incluso las grabaciones de

Negativland, varios años atrás, incluían una leyenda que aclaraba que su distribución era gratuita, por lo que no existía un conflicto de derechos de autor. Con el tiempo surgió el concepto de *Bootleg*, que consiste en tomar dos o más canciones y mezclarlas de forma absurda, la letra de una con la música de otra, permitiendo “colaboraciones” entre artistas como Christina Aguilera y The Strokes, Nine Inch Nails y The Spice Girls ó The Beatles y Jay Z. Este último caso fue muy sonado ya que el éxito del disco *The Grey Album*²¹, de Dj Dangermouse, fue tal que se distribuyó en tiendas de discos por la demanda del público, siendo el primer álbum de Música Bastarda con éxito comercial a nivel internacional. Posteriormente Jay Z reaccionaría y lanzaría, junto con Linkin Park un álbum en vivo en donde ambos artistas combinaron sus canciones: *Collision Course: Mtv Mash-ups*. Literalmente, “si no puedes contra ellos, úneteles”.

Las tecnologías digitales, junto con la distribución masiva de la información ocasionaría que no se pudiera regular ó al menos castigar a todos los artistas que reciclaban música, “sonidos, técnicas y estilos podían viajar a través de géneros tan rápido como uno podría cambiar un disco, la estación sintonizada o analizar e imitar lo que se escuchó. Un tipo de intoxicación sonora surgió” [(Cutler) Emmerson, 2000:98] y con esto se demostró que el Sampleo y la incorporación de desarrollos tecnológicos en la creación musical no son sino un espacio para la creatividad, ya que han permitido el surgimiento de nuevas ideas que de otra forma no serían posibles. Incluso la edición digital ha permitido una micro edición ó micro Sampleo en donde es prácticamente imposible reconocer el Objeto Sonoro original.

El Sampleo se ha desarrollado, en poco más de cincuenta años, como una técnica musical capaz de funcionar en distintos planos y con distintas motivaciones, por lo que su incorporación a la música popular ha sido algo instintivo y que ha aumentado a medida que las tecnologías lo han permitido. Un estudio específico del impacto de las tecnologías en la creación musical sería muy útil para comprender cómo en ciertos momentos aspectos sociales y tecnológicos se ven reflejados en un género o corriente musical.

²¹ En donde se mezclan el álbum blanco de The Beatles con el *Black Album* del rapero Jay Z.

El estudiar el surgimiento de esta técnica a partir de distintas corrientes artísticas permite comprender las posibilidades con las que se usa hoy en día, tomando como fuente Objetos Sonoros del Paisaje Sonoro y transformándolos en Objetos Musicales. Así mismo, el comprender que no surge directamente con el desarrollo de la cinta magnética, sino que su esencia proviene de la necesidad de representar el mundo permite comprender que, como cualquier arte, el representar y retomar objetos de la “realidad” de los artistas, e insertarlos en sus creaciones, es una forma de establecer un lazo mucho más fuerte entre él, la obra, y quien la vaya a interpretar.

Si involucrarme en aspectos de legalidad, autoría y creatividad, el Sampleo funge como un Objeto Musical que genera sentido y permite una fácil interpretación para quien escuche una canción. La Música Concreta, la Poesía Sonora y el Turntablism son desarrollos que tienen un discurso en particular, pero cuando se habla del Sampleo es importante comprender la estética de cada una de estas corrientes para comprender cómo es posible incorporar y manipular un sonido del Paisaje Sonoro y convertirlo en algo que va más allá de su significado original.

Las inserciones se pueden desarrollar de distintas posibilidades, Chris Cutler plantea cuatro tipos de “importaciones” con las que se concibe la Plunderfonía. Estas inserciones permiten generar un marco amplio de cómo se puede Samplear un Objeto Sonoro dentro de una canción:

- Importación Parcial. La composición se construye alrededor del Sampleo, siendo éste un fragmento de la totalidad.
- Importación Total. El Sampleo es sujeto y objeto de la obra creativa, la inserción es el objeto central.
- Fuente Irrelevante. Cuando la fuente del Sampleo no es trascendente, lo importante es lo que representa.
- Fuente No Rastreadable. Cuando se distorsiona tanto el sentido del Objeto Sonoro que no se puede identificar.

Aunque esta breve clasificación no aclara mucho de las posibilidades del Sampleo, permite comprender que un mismo objeto puede ser parte central o complementaria de una obra, así como su rastreabilidad es trascendente dependiendo del contexto.

Lo importante de este capítulo es comprender cómo surge el Sampleo y la forma como se ha ido incorporando a la música comercial como una forma de expresión musical que claramente transmite significados, siendo el soporte musical un enlace entre el Paisaje Sonoro y el intérprete que reconoce el mismo.

Los Objetos Sonoros, ya sean sonidos, voz ó música, tienen un significado particular para los que habitan el Paisaje Sonoro de donde surgen, sin embargo, al incorporarse en una composición musical su sentido se ve modificado por la descontextualización del Objeto Sonoro. El siguiente capítulo se dedica a explicar cómo es que existen ciertos Objetos Musicales que generan sentido y cómo la Semiología Musical se ha dedicado a estudiarlos. El Sampleo, al insertarlo en una canción, se convierte en un Objeto Musical, y por tal razón es necesario aplicar las herramientas Semiológicas pertinentes para comprender cuál es la función de esta inserción al interior de una composición, es decir, acercarnos a una Semiótica del Sampleo.

Los avances tecnológicos han sido también relevantes para la significación no sólo del Sampleo, por las posibilidades de manipulaciones cada vez más complejas, sino de la música en general, ya que la masificación de su consumo, así como el impacto que ha tenido Internet y las tecnologías digitales, han acercado a la gente a la posibilidad de una expresión musical sin el conocimiento de la notación. El estudio de la música desde una perspectiva semiótica, en donde ésta se construye mediante signos, nos permitirá apreciarla como un fenómeno cultural de intercambio de significaciones que van más allá de la partitura.

CAPÍTULO II
SEMIÓTICA DEL SAMPLEO

El Sampleo se construye a partir de los Objetos Sonoros, unidades simbólicas del Paisaje Sonoro que permiten al intérprete establecer un nexo entre el sonido cotidiano y el arte musical. De esta forma, el uso de la Semiótica, y sobre todo la aplicación de las herramientas de la Semiología Musical, permite entender cómo esta inserción construye sentido al interior de una composición.

Hablar de la construcción de sentidos a través de la música no es posible de no ser por su existencia en un contexto determinado, por lo que se incorporan observaciones desarrolladas por Simon Frith acerca de una estética de la música popular y la forma como ésta es un objeto valioso al interior de la sociedad.

La posibilidad del Sampleo de construir sentidos musicales, ya sea como Anafonía, Estilema, Tópico, Marcador Estilístico y Sinécdoque Genérica, permite estudiar la función del mismo al momento que se construye como Objeto Musical, de esta manera, las observaciones de la Semiología Musical desarrolladas por Phillip Tagg y Rubén López Cano son valiosas en el estudio del Sampleo ya que lo definen como un signo musical capaz de cambiar su posición y, de la misma forma que cualquier signo, su significado.

Las ideas desarrolladas por Pierre Schaeffer son valiosas ya que ayudan a cerrar el ciclo en el que el Sampleo construye sentido al interior del lenguaje musical sin dejar de tener su cualidad de Objeto Sonoro, por lo que comprender y estudiar a la música como una construcción sonora permite establecer la forma de estudio de una composición como un objeto cultural que en unidad significa algo y que incorpora distintos elementos significativos.

Por último, el presente Capítulo expone lo que he denominado como “Hacia una Semiótica del Sampleo”, que nos facilitará la comprensión de este Objeto Sonoro como unidad independiente en la construcción simbólica de la música popular y por lo tanto, facilitará la comprensión de cómo es que el Sampleo impacta en la Memoria Colectiva.

EL SIGNO MUSICAL

La música, como cualquier producto cultural se construye a partir de signos generados en la convención de una comunidad, por esta razón la incorporación de los estudios de Semiología Musical nos permitirá comprender cómo es que el Sampleo se introduce en una composición y genera sentidos.

La Semiótica, como define Umberto Eco, “*estudia todos los procesos culturales como procesos de comunicación. Y, sin embargo, cada uno de dichos procesos parece subsistir sólo porque por debajo de ellos se establece un sistema de significación*”. [Eco, 1978:34] Por esta razón, el estudio del Sampleo desde una aproximación Semiótica permitirá analizar dentro de qué sistema se construye y bajo qué códigos se rige. Los elementos que construyen al código musical son signos, “*todo lo que, a partir de una convención aceptada previamente, pueda entenderse como alguna cosa que está en lugar de otra*”. [Eco, 1978:46] Estos signos sonoros, son al final de cuentas abstracciones, ya que la música no es algo tangible, sino que existe solo al momento de su realización.

El entender a la música como un sistema de signos sonoros permite analizar su estructuración y la forma como estos objetos musicales dejan de ser señales para convertirse en estímulos para la interpretación del escucha de acuerdo al contexto donde se desarrollan. En este caso el signo hay que entenderlo como lo define Louis Hjelmslev, quien establece que todo signo se construye por un contenido y una expresión y se ubica en un *continuum* ó materia.

CONTINUUM Ó MATERIA	
	Sustancia
CONTENIDO	Forma
EXPRESIÓN	Forma
	Sustancia
CONTINUUM Ó MATERIA	

Hjelmslev, 1943

El contenido y la expresión que construyen al signo son la forma como éste se presenta y el valor simbólico inherente, mientras que la materia define el espacio donde se soporta para una interpretación particular, en este caso la pieza. Al hablar de los signos musicales, éstos tienen la posibilidad de cambiar de lugar dentro de una misma composición, obteniendo distintos sentidos de acuerdo al momento de su enunciación. El Sampleo es un signo musical ya que tiene esta posibilidad, en donde un mismo Objeto Sonoro obtiene distintos sentidos dependiendo de la forma como interactúa con los demás elementos de una pieza musical. El ubicar en este caso a una composición dentro de una Semiósfera también ayudará a comprender cómo es que el Sampleo genera sentido dependiendo del contexto musical y sonoro donde se ubica.

Umberto Eco aclara que la Semiótica “*se ocupa de cualquier cosa que pueda considerarse como signos. Signo es cualquier cosa que pueda considerarse como sustituto significante de cualquier otra cosa*”, [Eco, 1978:31] por lo que el Sampleo, al representar inevitablemente algo ajeno al campo de la música, se construye como un signo que es traducido del lenguaje sonoro al lenguaje musical.

La propuesta de este texto es acercar al lector a comprender cómo es que el Sampleo es un signo musical y desarrollar una explicación que nos lleve “hacia una Semiótica del Sampleo”, la cual nos permitirá entender la forma en que las herramientas de la Semiología Musical pueden aplicarse a esta técnica y la forma como ésta construye significados al interior de una composición.

El Paisaje Sonoro se construye a partir los Objetos Sonoros ó signos sonoros que son la voz, el sonido y la música, así mismo, la música tiene un código particular a partir del cual el Sampleo tiene que ser interpretado. La construcción musical no puede ser interpretada de forma aislada, e incluso únicamente con la partitura, ya que siempre se desarrolla en espacios determinados y se construye a partir de códigos culturales específicos, por lo que es importante estudiar el contexto donde construye significados y la forma como el código musical tiene por sí mismo una carga simbólica.

La cualidad de los signos musicales, como cualquier signo, es la de que *“pueden trasladarse de un contexto a otro de tal modo que de señal se transforman en símbolo. Cuando en una misma pieza se reunieron muchos de estos signos musicales, según un determinado plan, la música se convirtió en un arte narrativo”*. [Tarasti, 2002:42] El Sampleo es de por sí una convención, ya que el compositor decide insertarlo en una pieza por su significado original, sin embargo, al formar parte de una canción, apoya esta cualidad narrativa de la música y de ser un signo sonoro, obtiene nuevo sentido al ser un signo musical.

La música, o más bien la composición, es de por sí un signo, ya que al escucharla el intérprete aplica sentido a la totalidad de la pieza. En este caso, Eero Tarasti explica los procesos de acercamiento a un signo que planteó en su momento Charles Sanders Peirce:

- Primeridad. Cuando se tiene una primera impresión de una melodía, que escuchamos en un nivel emotivo y quizá caótico (sin coherencia aparente), y sin reconocerla y aplicar las convenciones.
- Segundidad. Ocurre cuando identificamos la pieza y sus características que la hacen única.
- Terceridad. Consiste en un proceso de mayor racionalización, se construyen conclusiones en cuanto a estilo y estructura, y se ubica en el campo musical con referencia a otras composiciones.

La interpretación de una composición, como se explica a continuación, consiste de una serie de procesos complejos pero que se realizan de forma inconsciente por el constante contacto con los signos musicales. La cualidad evanescente del sonido musical hace que la música nos ubique constantemente en un presente cada vez que la escuchamos, en este caso *“la música nos hace volver al momento primigenio de la narración: hic, nunc, ego (‘aquí, ahora, yo’). A la vez, nos libera de ese momento”*, [Tarasti, 2002:52] ya que la rememoración de una composición, y el contexto donde se desarrolla, nos permite ubicarnos en un plano sonoro distinto al del Paisaje Sonoro de un lugar, nos hace plantear la posibilidad de un Paisaje Musical.

Eero Tarasti aclara que “*las significaciones musicales no se pueden experimentar todas a la vez, sino que se deben asimilar a medida que transcurre el tiempo que precisa la música para revelarse*”, [Tarasti, 2002:56-57] ya que cada vez que escuchamos una composición, o un sonido, distintas cosas ocurren a su alrededor, interpretando y reinterpretando su sentido a lo largo de nuestra experiencia. En el Sampleo la situación es similar, ya que un Objeto Sonoro lo interpretamos al interior y exterior de una composición. A medida que en nuestra vida cotidiana tenemos contacto con el sonido, la convención se ve impactada por la Enciclopedia que construimos constantemente.

A continuación se desarrollan las observaciones de distintos teóricos de la música y la Semiología Musical, con las que podremos acercarnos a una Semiótica del Sampleo y comprender el sentido del mismo al interior y exterior de una composición.

La obra de Simon Frith, con una tendencia sociológica, explica la forma como se considera a la música popular un objeto estético y de consumo, el cual construye identidades y permite una comunicación sonora. La incorporación de este autor al estudio del Sampleo permitirá comprender cómo es que al formar parte de la música popular éste forma parte de una estética de la música popular.

Phillip Tagg y Rubén López Cano, estudiosos de la Semiología Musical, explican algunas formas en las que la música genera sentidos a partir de estructuras internas y la convención de las mismas. Sus observaciones son trascendentes para el estudio del Sampleo ya que se alejan del concepto de la notación musical para abarcar construcciones sonoras complejas pero que se construyen a partir de una convención más generalizada.

Por último, Pierre Schaeffer, padre del Sampleo, realizó varias observaciones y estudios relacionados con la incorporación de Objetos Sonoros en composiciones musicales. En “Tratado de los Objetos Musicales”, Schaeffer explica cómo es que la música, más allá de ser una construcción artística, es en esencia una construcción sonora, y por lo tanto es necesario comprender cómo es que escuchamos los sonidos y aplicamos sentido de acuerdo a un contexto determinado de cada intérprete.

Lo importante de contemplar a estos autores es la relación que tienen sus estudios con el Sampleo, ya que el ubicar a la música, y su interpretación, permitirá comprender cuál es el impacto del Sampleo en la Memoria Colectiva. El contemplar la construcción de signos musicales desde una perspectiva semiológica, ayudará a identificar la función del Sampleo como objeto musical y cómo éste puede ser ubicado en distintas posiciones, generando varias posibles interpretaciones. Finalmente, el contemplar a la música como una construcción sonora, con su respectiva carga simbólica artística, ayudará a explicar cómo es que el escucha interpreta un Sampleo al interior y exterior de una composición, retomando la noción de Objeto Sonoro y combinándola con la convención de una música dada.

SIMON FRITH. LA MÚSICA POPULAR COMO FENÓMENO SOCIAL

Cuando se habla de música popular es inevitable comprender que ésta se construye y consume al interior de un espacio sociocultural en particular. Aunque se hable de una globalización, al momento de estudiar una composición es pertinente ubicar dónde surge y en qué contexto se desarrolla. En este caso el estudioso que plantee un análisis de la música “*se enfrenta a un conjunto de canciones, grabaciones, ídolos y estilos que existen como consecuencia de una serie de decisiones, tomadas tanto por los creadores como por los consumidores, sobre lo que es un sonido completamente logrado*”. [Frith, 1987] La música es tanto un producto de consumo como un fenómeno artístico, por lo que se construye en un entramado social bastante complejo y que ha generado diversidad de enunciaciones de una misma composición.

El “producto musical” pasa por una serie de filtros que son tan importantes como para no dejarlos a un lado. Una canción se actualiza a medida que la sociedad la retoma y la replantea en distintos contextos; ya sea una banda sonora o un comercial de televisión. Aunque el Sampleo tenga un origen contextual determinado, el contexto de la composición y la interacción con otros signos ocasiona una reformulación compleja de su sentido. Al fin de cuentas “*producimos y consumimos la música que somos capaces de producir y de consumir [...] los gustos en el pop se asocian a culturas y subculturas de clase, los estilos musicales están relacionados con grupos específicos, y se dan por sentadas ciertas conexiones entre etnicidad y sonido*”. [Frith, 1987] Esta etnicidad ó asociación a culturas y subculturas se va reconstruyendo día a día. Ya no nos encontramos ante una música folklórica típica de una región, sino a un grupo numeroso de géneros musicales que se agrupan en una compleja intersubjetividad.

Simon Frith propone cuatro funciones sociales de la música popular:

- La música funciona como un estímulo de la identidad. “*Usamos las canciones de pop para crearnos a nosotros mismos una especie de autodefinition particular,*

para darnos un lugar en el seno de la sociedad. El placer que provoca la música pop es un placer de identificación". [Frith, 1987] Estudiar la clasificación de géneros y su consumo permite comprender cómo se construye la identidad de comunidades intersubjetivas.

- La música funciona como un medio para *"proporcionarnos una vía para administrar la relación entre nuestra vida emocional pública y la privada"*, [Frith, 1987] es decir, nos permite interactuar como integrantes de una sociedad que se identifican en un mismo espacio. La música acompaña las actividades del hombre, y es a través de éstas que la clasifica de acuerdo a necesidades y estilos de vida.
- La música funciona como nexo temporal, ya que se caracteriza por *"dar forma a la memoria colectiva, de organizar nuestro sentido en el tiempo"*, [Frith, 1987] por lo que la música se aprecia de acuerdo a divisiones generacionales y de ubicuidad en un mismo espacio temporal y nos permite recordar cosas que sucedieron en el pasado.
- La música es un objeto valioso, es algo que se posee ya que forma *"parte de nuestra propia identidad y la incorporamos a la percepción de nosotros mismos"*. [Frith, 1987] El arte musical permite construir redes de interacción entre individuos y ser parte de una comunidad, así mismo nos diferenciamos del resto y nos apropiamos de lo que nos interesa particularmente.

Las funciones sociales de la música popular están relacionadas entonces con la creación de una identidad, el manejo de nuestros sentimientos y emociones y la forma como nos organizamos en el tiempo, siempre manteniendo una cualidad de objetopreciado que poseemos.

Las cualidades estéticas de la música popular que plantea Simon Frith permite comprender cómo es que se aprecia la misma dentro de esta construcción social de apreciación. La música entonces:

- Se construye mediante la intención de transmitir sentimientos y emociones.

- Se caracteriza por tener una voz protagonista, entendiendo a la voz como “*un signo de personalidad individual y no tanto como algo que se articula necesariamente con palabras*”, [Frith, 1987] en donde el estilo de cantar o tocar un instrumento distingue a un intérprete de otro.
- Se clasifica mediante géneros, los cuales articulan distintas emociones y conforman modelos de identidad de acuerdo al contexto donde surgen.

El género musical es una convención social, que construye un sentido de acuerdo al contexto de donde surge, sin embargo actualmente el género trasciende las fronteras de su origen para convertirse en un discurso musical. La convención genérica también se diluye con la creación de estereotipos, en donde sonidos o ritmos que surgen de una convención social se construyen como elementos de transmisión de sentido, generalizando la interpretación como parte de una hipocodificación.

Hablar de las funciones sociales y estéticas de la música nos permite establecer el campo de trabajo de la música popular, la cual ha desarrollado técnicas de transmisión de sentido particulares a través de la convención de signos musicales. A continuación se expone el trabajo de Phillip Tagg, quien explica algunas formas en las que se construyen estos signos y se pueden aislar para comprender su sentido al interior de una pieza.

Cuando se habla del Sampleo es necesario comprender el contexto de donde surge, es decir, las características del Paisaje Sonoro, sin embargo es necesario también identificar el contexto de la composición donde se inserta, para realizar una interpretación completa de este Objeto Sonoro.

PHILLIP TAGG. COMUNICACIÓN A TRAVÉS DE LA MÚSICA

La música es una convención social. Reconocemos algo como música sólo cuando hemos tenido contacto con ese objeto sonoro en un contexto musical. Esta convención permite generar espacios de comunicación que son únicos al interior de una composición, por lo que *“asumiendo que una de las principales funciones de la música es la de transportar imágenes socialmente relevantes de comportamiento afectivo, estados y procesos en la forma no verbal del sonido, esto significa estudiar a la música dentro de esta sociedad”*, [Tagg, 1994] en donde la construcción de signos surge en el espacio de la música popular y retoma las “imágenes” desarrolladas para reutilizar los sentidos. Por esta característica, estudiar a la música solamente desde la visión de la musicología a través de la notación, sería eliminar las cualidades comunicativas específicas de una enunciación de la misma.

La música construye los objetos musicales a través de *“estereotipos ya reconocibles de códigos musicales como base para la producción de (nuevos o viejos) complejos de mensajes afectivos”*, [Tagg, 1987:258] los cuales pueden constituirse como elementos distintivos de un género o como motivos particulares que se han reutilizado una y otra vez. En este caso la música popular ha desarrollado una serie de convenciones o estereotipos para permitir un fácil acceso al público en general mediante características particulares en el ritmo, timbre, melodía, armonía, etc. En este caso la música, como define Phillip Tagg, comunica de una forma particular ya que:

- Se desarrolla y construye mediante estructuras no verbales, por lo que llega a ser relativamente abstracta.
- Construye sus signos mediante imitaciones y referencias sonoras tanto a espacios paramusicales como a objetos autoreferenciales que existen sólo dentro de la convención musical.
- Ha incorporado elementos originalmente no musicales para transmitir sentidos particulares.

- Tiene como significación relativamente universal el desarrollo de sonidos “bioacústicos”, que son aquellos elementos musicales que pueden ser representados por situaciones físicas de los seres vivos en general.
- Tiene distintas formas de enunciación e interpretación: entre el individuo y él mismo, entre dos individuos, entre dos o más miembros de un grupo, entre un individuo y un grupo ó viceversa, y entre un grupo y otro.
- Se caracteriza por ser polisémica, por lo que genera muchos discursos a la vez.

Para identificar la construcción de signos en la música, Phillip Tagg propone lo que denomina como “Método Semio-hermenéutico”, que consiste en la comparación de “coincidencias” sonoras entre distintas composiciones mediante la “comparación interobjetiva”. El método se desarrolla de la siguiente forma:

- Primero se Toma un objeto musical de referencia, denominado “Objeto de Análisis”.
- Se aplica posteriormente un acercamiento con otros objetos musicales para establecer similitudes en la construcción de cada uno.
- Los demás objetos musicales se denominan “Materiales de Comparación Interobjetiva”, y consisten en objetos musicales identificados mediante una investigación musical y entrevistas.
- Se identifica el “Campo Paramusical de Asociación”, que consiste en el soporte donde el material de estudio ha sido expuesto, para encontrar similitudes en los conceptos donde se desarrolla la enunciación.
- Los objetos musicales similares se aíslan y se denominan “Objetos del Código Musical”, y son considerados entonces como convenciones que pueden denominarse como signos musicales.

La aplicación de este método permitió identificar funciones similares de Samples insertados en distintas composiciones, así como el distinguir cómo un mismo Objeto Sonoro se insertaba en una canción generando distintos sentidos de acuerdo a su posición y construcción.

Phillip Tagg también desarrolló una revisión de la tipología del signo musical, que se clasifica de la siguiente forma:

	Anafonía Sonora	Similaridad percibida al sonido paramusical
Anafonía	Anafonía Kinética	Similaridad percibida al movimiento paramusical
	Anafonía Táctil	Similaridad percibida al sentido táctil paramusical
Sinécdoque Genérica		Referencia <i>pars pro toto</i> ²² a un estilo musical ‘ajeno’, para completar el contexto cultural de tal estilo
Marcador Episódico		Un proceso de una sola vía de remarcar de forma breve el orden o relativa importancia de eventos musicales
Indicador Estilístico		Aspectos invariables de la estructuración musical del estilo en cuestión.

Revisión de la tipología de signo [Tagg, 1992]

Una Anafonía es el uso de modelos existentes (convenciones) en la formación de objetos musicales. Esta forma se da de tres maneras: la Anafonía Sonora es la incorporación onomatopéyica de un sonido no musical, mientras, la Anafonía Cinética está relacionada con la relación del cuerpo humano con el tiempo y el espacio, es una unidad bioacústica o zooloacústica que tiene que ver con el concepto de movimiento y acciones. Finalmente, la Anafonía Táctil tiene que ver con la textura. Un ejemplo recurrente es el uso de instrumentos de cuerdas para crear atmósferas.

Una Sinécdoque Genérica consiste en el grupo de estructuras dentro de un estilo musical que se refieren a otras estructuras ajenas. Esta incorporación permite la creación de fusiones genéricas, en donde instrumentos estereotipados se consideran como Sinécdoque para transmitir una idea.

Los Marcadores Episódicos son elementos que marcan cambios y bloques de espacios musicales. Dirigen la narratividad de una pieza al actuar cambios entre lo ya establecido (realizado) y nuevos elementos como temas, ritmos ó secciones; siempre y cuando sucedan una sola vez, es decir, que no sea un cambio progresivo imperceptible.

²² Metonímica: la parte por el todo.

El Indicador Estilístico consiste en una estructura musical que es constante y que se considera como típica del estilo musical del objeto estudiado; los rasgos característicos de un estilo y que lo conforman durante toda la composición. Estos indicadores estilísticos (que se basan en ritmo, melodía y armonía) pueden convertirse en Sinédoques Estilísticas dentro de otras composiciones.

El Sampleo, como cualquier signo musical, puede formar parte de cualquiera de esta clasificación, sobre todo por su universalidad sonora de significación, ya que al retomar un sonido, la voz u otra composición, éste se inserta y construye distintos bloques musicales capaces de convertirse en Anafonías, Sinédoques ó Marcadores Estilísticos. El Objeto del Código Musical surge también a partir de la inserción de estos Objetos Sonoros, ya que se pueden identificar en distintas composiciones con las mismas cualidades sonoras, por lo que se considera al Sampleo como un signo que transmite un mensaje determinado.

A continuación se expone la visión de Rubén López Cano de la Semiología Musical, sin embargo cabe distinguir que lo que él define como Estilema, es un signo musical bastante parecido a lo que Tagg denomina como Marcador Estilístico, mientras que el resultado del Método Semio-Hermenéutico, el Objeto del Código Musical, realiza la función de lo que López Cano, junto con otros autores, denomina como “Tópico”. Por esta razón, a continuación se explica cómo es que estos signos musicales tienen funciones particulares al interior de una composición.

RUBÉN LÓPEZ CANO. DEL SIGNO A LA COMPETENCIA MUSICAL

Como ya se explicó con Phillip Tagg, la música se construye a partir de convenciones que nos permite interpretar fragmentos particulares de una composición, lo que conocemos como signos musicales, sin embargo estos objetos musicales tienen funciones particulares al interior de una composición, algunos identificados solo a partir de la totalidad de la composición y otros se reconocen al instante de ser realizados, por lo que profundizar en la distinción nos permitirá comprender cómo es que significan algo.

El Tópico Similar, similar al Objeto del Código Musical de Tagg, consiste en “*los lugares comunes [...] y que remiten intertextualmente a estilos, tipos o clases de músicas reconocibles por el escucha competente*”, [López Cano, 2001] en donde su existencia sólo se justifica cuando se reconoce el código con el que se construyen.

En este caso, el Tópico ha sido definido por distintos autores de la siguiente forma:

- Leonard Ratner lo define como tema del discurso musical, “*figuras características desarrolladas por el contacto de la música con ‘prácticas musicales relacionadas con el trabajo, poesía, teatro, entretenimiento, danza, ceremonias, actividades militares, de caza y actividades vitales de las clases bajas*”. [(Ratner, 1980) López Cano, 2001]
- Kofi Agawu (1990) lo define como un signo con un significante y significado que se construye mediante la convención en la estructuración musical.
- Raymond Monelle plantea que es “*una clase especial de signo caracterizado por la semiotización de su objeto por medio de un mecanismo indexical*” [(Monelle, 2000) López Cano, 2001]

El Tópico es entonces una unidad significativa independiente dentro del campo musical, en donde su convención permite generar la idea de “tópico-signo”, como plantea Rubén López

Cano, quien aclara que el Tópico surge cuando el escucha competente construye interpretaciones específicas del Objeto Sonoro. López Cano plantea que éste:

- Debe producir correlaciones complejas.
- Debe funcionar como una herramienta para la búsqueda de sentido.
- Debe constituirse en argumento contundente capaz de instalarnos en un estado de cosas perfectamente definido.
- Debe funcionar como indicador de tema.

Es así que el hablar de motivos en la música es establecer el campo donde surgen los Tópicos Musicales: objetos que representan cuestiones “concretas” mediante las herramientas abstractas de la composición musical. El Sampleo puede considerarse como un Tópico cuando se construye de forma individual y no interactúa musicalmente con otros objetos, manteniendo su cualidad de “concreto”.

El Estilema es el conjunto de rasgos con los que se puede definir un estilo (ó género) musical, en donde éste “*establece una serie de expectativas, constriñéndolas a un universo limitado, pero al mismo tiempo, provee de estrategias para burlarlas y genera procesos únicos e irrepetibles*”, [López Cano, 2001] ya que el Estilema es la convención a partir del cual una composición se puede identificar en una clasificación en particular.

En este caso la construcción estilística se da a partir de lo que distintos autores denominan como Competencia Musical, la cual consiste en la capacidad de interpretar o construir algo musical a partir de la Enciclopedia de cada individuo.

Gino Stefani habla de la Competencia Musical como una Competencia del Compositor, que consiste en “*el saber, el saber hacer y el saber comunicar que se actualiza cuando se viven experiencias musicales: la competencia musical es la capacidad de producir sentido mediante y/o en torno a la música*”. [(Stefani, 1988:13) López Cano, 2001] Esta competencia permite al compositor generar sentidos concretos en una pieza para comunicar algo.

Robert S. Hatten habla de la Competencia del Intérprete, que consiste en “*la habilidad cognitiva interiorizada (posiblemente tácita) de un escucha para entender y aplicar principios estilísticos, constricciones, tipos (cognitivos), correlaciones, y estrategias de interpretación para la comprensión de las obras musicales en ese estilo*”. [(Hatten, 1994:228) López Cano, 2001] La Competencia entonces se activa al momento en que se reconocen los signos musicales de una pieza y se inicia el proceso de semiosis. Es así que ésta no es el simple reconocimiento y activación de significados, ya que se desarrolla mediante una serie de procesos que permiten comprender la composición musical en su totalidad.

Rubén López Cano, retomando ideas de Ugo Volli, define que la Competencia Musical consiste en el proceso de una representación mental de esquemas que se construye a partir de experiencias repetidas y se interpreta mediante marcos (*frames*) ó guiones (*scripts*). En este caso el marco es el esquema donde se percibe la información de forma jerarquizada pero desordenada, un primer acercamiento donde ya se reconocen las unidades musicales, mientras que el guión se construye cuando se organiza un marco de acuerdo a la información enunciada e interpretando las instrucciones necesarias.

Entendemos entonces a la Competencia como el proceso que se desarrolla durante la Semiosis y que permite interpretar de manera “correcta” los distintos signos musicales de una canción. La Semiología Musical en este caso nos permite comprender cómo es que se puede hablar de signos en la música y la posibilidad de interpretarlos de acuerdo a su función al interior de una composición. El Sampleo, al ser un signo musical, puede ser estudiado con cada una de las definiciones de estos signos, sin embargo al construirse del Paisaje Sonoro hay que reconocer su significado de origen, que a diferencia de los sonidos musicales, éste no es algo abstracto o pertinente sólo a un instrumento, sino a otro campo de convenciones sonoras.

El considerar entonces a la música como una construcción de sentidos mediante objetos sonoros, nos remite a las observaciones realizadas por Pierre Scheffer al momento de desarrollar su Música Concreta: si bien la música es relativamente abstracta, o

relativamente concreta, dependiendo de la Competencia del intérprete, la inserción de Objetos Sonoros estimula una fácil interpretación mediante la Competencia Sonora, aunque la capacidad de interpretar la música sea limitada.

Por esta razón, a continuación se expone cómo es que percibimos sentido de los Objetos Sonoros, característica principal de la música si la consideramos como parte del Paisaje Sonoro y como objeto de la construcción social de una cultura en particular.

PIERRE SCHAEFFER. EL LENGUAJE SONORO

En el “Tratado de los Objetos Musicales” Pierre Schaeffer aclara que cualquier signo musical se construye a partir del sonido, por lo que así como sucede en el Paisaje Sonoro, los Objetos Musicales se pueden construir como Marcas que superan la significación cotidiana de la música, en este caso hablo de algunos acordes o ritmos que se convierten en más representativos que otros.

Al haber tratado directamente las posibilidades de la cinta magnética, Schaeffer reconoce que la Schizofonía permite estudiar e interpretar una composición musical una y otra vez, identificando, mediante la constante repetición, nuevos significados que con una escucha única ó con el estudio de la partitura no podríamos percibir. Al inspirarse en el sonido como algo musical, también reconoce que *“desde el momento en que son agrupados por estructuras, nos olvidamos de ellos en cuanto a objetos, y cada uno no aporta más que un valor dentro del conjunto. [...]no percibimos los objetos, sino las estructuras que los incorporan”*. [Schaeffer, 1988:26-27] Schaeffer busca en este caso distanciarse de los ejemplos que sólo competen a los músicos, tomando en cuenta la hipocodificación posible de los signos musicales. Al fin de cuentas, cualquier signo musical forma parte de una composición, por lo que se reconozcan o no éstos, la pieza por si misma tiene un significado en un contexto en particular.

En este caso, Pierre Schaeffer hace la analogía entre lo escrito con palabras y lo “descrito” con sonidos:

“No hay más libertad de combinar los fonemas que la que tiene el compositor que emplea una ‘lengua’ instrumental: los sonidos de la orquesta están dados lo mismo que los sonidos del aparato vocal. Las ‘palabras’ de la orquesta son las notas, y no podemos esperar novedades más que en una zona de ‘neologismos’ como son los gongs y los cencerros, es decir, ondas que entran en orquesta con el descaro y las resistencias que conoce toda innovación. Las ‘frases’ musicales dependen evidentemente de las escalas, modos, reglas armónicas, etc., según la misma situación de semi-libertad que la frase del lenguaje tiene con relación a la sintaxis. Y finalmente los ‘enunciados’ musicales serán responsables de nuestra observación

Schaeffer explica los procesos por los que pasa un individuo al momento de escuchar cualquier sonido, y con esto también incluye la construcción musical.

- I. *Écouter* (escuchar), es prestar oído, interesarse por algo. Implica dirigirse activamente a alguien o a algo que me es descrito o señalado por un sonido. “Yo escucho lo que me interesa”.

Durante este primer proceso el ser humano tiene conciencia de la existencia de un plano sonoro constante, el Paisaje Sonoro, a partir del que percibimos Objeto Sonoro particular. “Reconozco que del entorno hay un objeto que atrae mi atención”.

- II. *Ouïr* (oír), es percibir con el oído. Por oposición a escuchar, que corresponde a una actitud más activa, lo que oigo es lo que me es dado en la percepción. “Oigo, a condición de no estar sordo, lo que ocurre en el mundo sonoro de mi entorno, cualesquiera que sean mis actividades e intereses.”

El segundo proceso es el de recibir la “forma” del Objeto Sonoro, sin aplicar ningún significado pero ubicándolo ya en un contexto determinado. “Oigo un objeto en concreto”, y no me distraigo más con el Paisaje Sonoro.

- III. *Entendre* (entender). Conservaremos el sentido etimológico: ‘tener una intención’. Lo que entiendo, lo que se me manifiesta, está en función de esta intención. “Yo entiendo en función de lo que me interesa y de lo que quiero comprender, gracias a mi experiencia.”

Reconocemos el Objeto Sonoro como independiente, con cualidades únicas. Dentro del universo del escucha el sonido se ubica en un espacio; éste entiende las cualidades del objeto y lo que le distingue del resto.

- IV. *Comprendre* (comprender), tomar consigo mismo. Tiene una doble relación con escuchar y entender. Yo comprendo lo que percibía en la escucha, gracias a que he decidido entender. Pero, a la inversa, lo que he comprendido dirige mi escucha, informa a lo que yo entiendo. Por el hecho de entender, comprendo lo que quería comprender, aquello por lo que yo escuchaba, gracias a otras referencias.

El Objeto Sonoro obtiene sentido mediante la convención y el contexto. El sonido se ubica en un plano abstracto y referencial en donde significada de acuerdo a la Enciclopedia del escucha y éste reconoce el lenguaje y naturaleza del sonido.

La enunciación de los sonidos también depende del contexto, ya que existen signos de referencia y técnicas de emisión de los mismos “*propias de civilizaciones determinadas, y por lo tanto objetivamente presentes en un contexto sociológico y cultural dado*”, [Schaeffer, 1988:70] en donde, así como con las Marcas Sonoras, la música tiene ciertos rasgos característicos únicamente significativos para una comunidad dada.

Si la música es una forma de comunicación, y se construye mediante sonidos, Schaeffer reconoce la posibilidad de, así como se aprende el lenguaje musical, aprender el lenguaje de los objetos sonoros.

Para solucionar esta situación, Pierre Schaeffer propone distintas formas de escuchar un objeto sonoro:

- Escucha natural/cultural. Consiste en escuchar algo de forma instintiva y la manera en la que le aplicamos sentido de acuerdo un espacio cultural. Cualquier escucha (humano o animal) pasa por el proceso “natural” de percibir las vibraciones, es cierto tipo de escucha de “entendimiento universal”. Sin embargo, a medida otros factores externos entran en juego, esta escucha forma parte de una colectividad más reducida, en donde se “comprende” un mensaje en particular.
- Escucha vulgar/práctica. En el caso de la música, la escucha vulgar es la que hace la mayoría de la gente, en donde la interpretación es libre dentro del marco del concepto musical, mientras que la escucha práctica es la aplicación de los guiones dentro de la estructura, por lo que la interpretación es limitada.

El concepto de escucha tiene que ver en gran medida con la noción de Competencia, pero es necesario comprender cómo es que en todo momento se realizan estos cuatro tipos de escucha dentro del esquema de la comunicación sonora. “*Este oído vulgar, por toscos que*

sea, tiene el mérito de poderse abrir en varias direcciones, que la especialización, por el contrario, le cerraría”, [Schaeffer, 1988:72] por lo que la Semiología Musical tiene que reconocer las posibilidades de una hipocodificación como algo representativo de la construcción musical, ya que los mismos sujetos que la realizan tienen la posibilidad hoy en día de construir nuevos discursos musicales.

Por último Schaeffer habla de la construcción de sentidos a partir del eje sintagmático (de combinación) y el eje paradigmático (de selección), en donde:

- Si en esa melodía reemplazo la nota de un instrumento (selección) por la misma nota tocada por otro instrumento, habré sustituido un término por otro, equivalente en el sentido del valor altura, y diferente en el sentido del valor timbre.
- La melodía que encuentra su propio contexto en un trozo de música (combinación), sirve de contexto a las unidades notas que a su vez son la combinación de valores tales como la altura, duración e intensidad.” [Schaeffer, 1988: 176]

Cuando se habla de la música popular es necesario reconocer las distintas posibilidades de escucha, en donde incluso la escucha “culta” de un compositor puede resultar insuficiente al momento de interpretar un género común y corriente, mientras que la escucha “vulgar” tiene la posibilidad de generar sentidos ajenos a lo que el compositor buscaba.

Al hablar de los signos musicales antes expuestos por Phillip Tagg y Rubén López Cano, es necesario reconocer que al hablar de Sampleo éstos son aplicables, pero la incorporación de estos Objetos Sonoros en la música popular permite trazar la forma en la que se interpreta el Paisaje Sonoro y se le da sentido a partir de una composición sin gran complejidad en la construcción de signos musicales, pero si de signos sonoros.

El interés de Pierre Schaeffer por justificar la Música Concreta le permitió acercarse a los primeros indicios de lo que se podría denominar como una Semiótica del Sampleo, ya que considera cualquier construcción musical primero como una construcción de sonidos, expandiendo el panorama de la investigación musical y de la Semiología Musical.

“No olvidemos que nuestro propósito se dirige hacia todas las músicas posibles. No debemos colocarnos en la perspectiva de un estudio *a posteriori*, sino en la de una génesis, y en este estadio no podemos prejuzgar ni la elección de los objetos, ni sus relaciones, ni su definición.” [Schaeffer, 1988:193]

Reconocer la posibilidad de sentar las bases para futuros estudios es una de las principales motivaciones de esta investigación, ya que teniendo posibilidades de estudiar un solo Objeto Sonoro incorporado a la música, descubrió el complejo entramado de significación que es el Sampleo y su inserción en composiciones musicales.

Cabe recordar que la creación del Sampleo se da del surgimiento de un signo, que se construye como Objeto Sonoro del Paisaje Sonoro y que se traduce en un Objeto Musical, teniendo la posibilidad de diversas interpretaciones al mismo tiempo.

La producción de la música popular pide comprender su desarrollo a partir culturas determinadas y contextos de enunciación que aumentan la carga simbólica de la composición. En este caso la música comunica y toma referencias tanto de ella misma como de los demás Objetos Sonoros.

Aunque la composición musical ha desarrollado códigos de significación, y la Competencia de su interpretación se construye a partir de la Enciclopedia de una comunidad, el lenguaje sonoro es importante al momento de considerar la posibilidad de una hipocodificación constante de la creación musical. La música que escuchamos, mediante sonidos, y el proceso de su interpretación, recorre un ciclo constante de escucha que va del reconocimiento a la interpretación simbólica. El Sampleo en este caso se construye de igual forma que cualquier otro signo musical, siendo una técnica más para generar sentidos, sin embargo su antecedente en el Paisaje Sonoro le permite concretizar significados e interpretaciones que de otra forma sería más complejo reconocer. Es por esto necesario establecer los límites de lo que he denominado un acercamiento hacia una Semiótica del Sampleo.

HACIA UNA SEMIÓTICA DEL SAMPLEO

La producción simbólica musical permite identificar ciertos patrones que mediante la convención se convierten en signos, por lo que existe la posibilidad de interpretarlos de una forma relativamente homogénea. Estas estructuras: Estilemas, Tópicos, Anafonías y demás, son aplicables al Sampleo ya que se construyen a partir de signos, y éste tiene la posibilidad de incorporarse al sistema musical como cualquier otro instrumento.

Al estudiar el Sampleo desde una perspectiva semiótica es necesario identificar la fuente de donde surge, así como la función que cumple al interior de la composición. Cualquier Objeto Sonoro tiene la posibilidad de construirse de forma musical, pero el Sampleo, al ser una inserción, puede funcionar de forma ajena al código musical como una unidad simbólica.

La diferencia sustancial del Sampleo de cualquier otro Objeto Musical es la característica de ser una cita fiel del Paisaje Sonoro, de ser un objeto previamente grabado que no se distancia del sentido original. La aplicación de las herramientas antes descritas permite comprender cómo la música construye signos, y de la misma forma se ubica al Sampleo como un elemento musical que tiene la posibilidad de constituirse de la misma forma.

La cualidad Schizofónica de esta técnica le permite descontextualizar cualquier Objeto Sonoro y trasladarlo al código musical, ya sea como una traducción completa o como una inserción de distintos códigos. Para esto, la discusión de cuál es el instrumento, si el Paisaje Sonoro o la herramienta con la que se le incorpora, permite dilucidar distintas vertientes en cuanto al desarrollo musical.

El primer paso para tener una noción de una Semiótica del Sampleo es distinguir las posibles fuentes de donde surge, por lo que presento la clasificación que se ha desarrollado durante todo el texto:

- Sampleo de Objetos Sonoros Paramusicales.
- Sampleo de Objetos Sonoros Lingüísticos.
- Sampleo de Objetos Sonoros Musicales.

El Sampleo de Objetos Sonoros Paramusicales se construye a partir de sonidos ajenos a la música, es decir, cualquier sonido del entorno que no está estructurado bajo los códigos musicales. Estos sonidos tienen la posibilidad de incorporarse de distintas formas a una composición: como un sonido paralelo a la estructura musical ó como parte fundamental de una estructura musical. La inserción de sonidos que no sufren modificaciones permiten que el Paisaje Sonoro interactúe con el código musical, mientras que si su composición se rige bajo los códigos de la pieza, éste forma parte ya como otro instrumento musical.

El Sampleo de Objetos Sonoros Lingüísticos se construye a su vez por todo sonido que surge de la vocalización humana, en donde éste puede ser una onomatopeya, una frase ó palabras y expresiones aisladas. La posibilidad del Sampleo de la voz surge de cualquier entorno en donde exista la participación lingüística sonora, y gracias a las tecnologías digitales de edición, su manipulación puede ocurrir desde un simple corta y pega para modificar el sentido de la enunciación, el aplicar las características de la escala tonal a un gemido o una micro edición que desarticula cualquier sentido de la palabra para desarrollar sus cualidades estéticas.

El Sampleo de los Objetos Sonoros Musicales es si acaso el más complejo, no por las posibilidades de su edición, sino por la infinidad de posibilidades de su inserción en una composición. Este Sampleo puede ocurrir como uno de los distintos planos de la pieza, como un fragmento que cite e incluso como parte esencial de la nueva estructuración. Cabe aquí distinguir que la inserción de la lírica de una canción no cuenta como Sampleo de Objetos Sonoros Musicales, y en tal caso que se construya de voz y música, se tienen que estudiar por separado por las cualidades de cada uno.

A cualquiera de estos tres tipos de Sampleos se le puede aplicar las herramientas de la Semiología Musical antes definidas, sin embargo, al ser una cita, es necesario considerar la

posibilidad de que su sentido provenga únicamente del exterior de la composición, e incluso gran parte de las inserciones de Objetos Sonoros en la música se construye de esta forma, como una cita que hace referencia a algo más, mientras que la incorporación como estructura musical se da en menos ocasiones. Incluso el estudiar una inserción de una pieza musical dentro de otra nos obliga a distinguir cuál es su función dentro de la misma, ya que dependiendo de cómo interactúe con los demás signos musicales, podremos hablar de una cita o de una descontextualización.

La característica del Muestreo de ser una técnica es innegable, ya que éste consiste en el “arte” de copiar y pegar elementos del Paisaje Sonoro en el código musical, sin embargo surge la duda de cuál es el instrumento de donde se construye.

El Paisaje Sonoro existe y tiene gran variedad de timbres y estructuras, sin embargo, por sí mismo no se inserta y reproduce en una composición, sino que su incorporación depende únicamente de otras herramientas como la cinta magnética y la Tornamesa. Del entorno sonoro se pueden obtener infinidad de sonidos, algunos incluso ya cuentan con una estructuración similar a la musical: ritmo por ejemplo, lo importante es retomar la definición de Pierre Schaeffer, ya que la pregunta en el Muestreo es ¿qué es lo que permite obtener esa colección variada de objetos sonoros ó de objetos sonoros variados y que mantiene en espíritu la presencia de una causa, ya que se utiliza explícitamente para producirlos?

Considero entonces la posibilidad del surgimiento de una nueva clasificación de instrumentos musicales: los instrumentos Schizofónicos. Estos instrumentos son los que permiten reproducir el Muestreo y construir música a partir de ellos, en este caso estaría hablando de: la cinta magnética, la Tornamesa, el Sampler, el reproductor de discos compactos, de minidiscos y de archivos digitales de audio por mencionar algunos.

Las ideas conservadoras de la creación musical seguramente criticarán esta observación. ¿Cómo es posible que una herramienta tecnológica como éstas sea considerada un instrumento? Sin embargo hay que aclarar los siguientes puntos:

- Diversos instrumentos han sido duramente criticados al surgir, sin embargo actualmente no hay duda de su cualidad de instrumentos: la guitarra eléctrica, el sintetizador y de hecho la Tornamesa.
- El grabar y reproducir no convierte en instrumento a estos objetos, sin embargo existe la posibilidad de manipular el sonido a través de ellos a voluntad del compositor.
- Algunos de estos instrumentos, sobre todo las tecnologías de edición digital de audio, permiten incorporar cualquier sonido a una escala tonal, y reproducirlos de acuerdo a los códigos musicales tradicionales.

Considerar en este caso la existencia de estas herramientas como instrumentos musicales permitirá comprender cómo es que existen distintas formas, a partir de una misma técnica, de construir música con Samples de la misma forma que cualquier sonido varía de acuerdo al timbre de un instrumento musical.

Hacer una clasificación que distinga todas las posibilidades del Sampleo sería similar a hacer una tipología de todos los sonidos que pueden existir en la música, pero al tener la clasificación general de los tres tipos de Sampleo a continuación presento las posibilidades que he identificado hasta el momento.

Sampleo de Objetos Sonoros Paramusicales:

- El sonido aislado con funciones retóricas y argumentativas; como gesto.
- El conjunto de sonidos con posibilidad de representación del Paisaje Sonoro ó de una narración; como textura.
- La incorporación del sonido al código musical.

Sampleo de Objetos Sonoros Lingüísticos:

- La voz sin sentido, como un gemido e incluso por su valor tonal.

- La voz como cita mediante la palabra, discurso, lírica ó narración, con posibilidad de una modificación en el sentido original de la frase.
- La frase repetida como elemento musical.
- La desarticulación de la voz por sus cualidades estéticas.

Sampleo de Objetos Sonoros Musicales:

- La cita de una composición ó motivo.
- La reinterpretación de un objeto musical en una nueva composición.
- La desarticulación del fragmento original.

Cabe aclarar que en una composición de música popular pueden existir con varios ejemplos de inserciones, incluso en estructuras sumamente complejas, por lo que su delimitación permitirá identificar la función de cada una de estas inserciones al interior de una composición. Lo importante en este caso es no olvidar que al ser una cita existe la interpretación previa, que mediante la Competencia, en este caso sonora, el escucha identificará el sentido original y la modificación que sufre.

Al ser el Paisaje Sonora la fuente, el código sonoro se construye a partir de los Sonidos Clave y las Marcas Sonoras descritas por Murray Schafer, sin embargo el sentido de estos Objetos Sonoros, y su incorporación en una composición influyen en la forma como percibimos los sonidos al sufrir una descontextualización. Un sonido, que en origen no tiene nada que ver, es interpretado de acuerdo al contexto musical donde se construye, de la misma forma como interpretamos los sonidos de acuerdo al contexto donde los escuchamos.

En la producción radiofónica se ha usado durante mucho tiempo el “engaño” de utilizar unos sonidos en lugar de otros, permitiendo así construir efectos sonoros. Existen sonidos que tienen cualidades similares, por lo que la interpretación y reconocimiento se da solo a partir del contexto.

“(Incluso) dos sonidos con similares, pero no idénticas, características físicas parecieran ser idénticos en percepción, pero no causan confusión en el significado y tienen distintos efectos estéticos. Sus contextos los mantienen claros. Pero cuando son removidos de sus contextos mediante grabaciones, pueden perder rápidamente sus identidades”. [Schafer, 1977:150]

El Sampleo nunca es incorporado dentro de una composición de forma accidental, siempre tiene una justificación, y es exactamente esta característica la que su estudio nos permitirá identificar. Esta técnica se construye siempre de los Sonidos Clave y las Marcas Sonoras de un Paisaje Sonoro determinado, por lo que, al incorporarse en una composición, permiten la reconstrucción de lo que Maurice Halbwachs denomina como Memoria Colectiva.

El Paisaje Sonoro se define a partir de una intersubjetividad, en este caso la del compositor, pero su interpretación radica en la Competencia y Enciclopedia de quien escucha la pieza musical. De esta manera el músico que retoma los Objetos Sonoros que para él son representativos se convierte en un comunicador de sentidos que se construyen en espacios culturales determinados. Para los mexicanos que habitan en la Ciudad de México, como ejemplo, existen Marcas Sonoras que permiten reforzar la identidad del músico a partir de la inserción de Objetos Sonoros en las piezas musicales. Retomando la clasificación del Sampleo existen los siguientes ejemplos:

- Sampleo de Objetos Sonoros Paramusicales. Sonidos como los del tráfico, un organillero, el vendedor de globos, el silbato de un policía de tránsito, el camotero y el afilador de cuchillos, por dar un ejemplo.
- Sampleo de Objetos Sonoros Lingüísticos. La voz de personajes públicos como Tintan, Mauricio Garcés, Vicente Fox, Andrés Manuel López Obrador, el Subcomandante Marcos y cantantes como José José, Luis Miguel y Juan Gabriel, por mencionar algunos, también existen expresiones de la voz como sucede con los merolicos y vendedores ambulantes.
- Sampleo de Objetos Sonoros Musicales. Composiciones como “México Lindo y Querido”, “Cielito Lindo”, “El Rey”, “La Llorona”, “La Marcha de Zacatecas” y demás composiciones de géneros musicales mexicanos.

Al estudiar el Sampleo no solo se comprende la función de éste al interior de una composición, sino que permite el estudio de la forma como los habitantes de un espacio determinado interpretan y reproducen el Paisaje Sonoro, dando mayor énfasis a algunos sonidos que a otros. La investigación e interpretación de las cualidades del Sampleo de una comunidad musical determinada, permitirá identificar los Objetos Sonoros que los compositores deciden conservar de su entorno para transmitirlos en el mensaje musical. En este caso, Murray Schafer ya consideraba en su obra la posibilidad de esta interpretación en las composiciones tradicionales, donde:

“Cualquier investigador del Paisaje Sonoro del mundo se beneficiaría al conocimiento de la historia de la música. nos provee con un amplio repertorio de sonidos – de hecho, el más amplio repertorio de sonidos del pasado (sin excluir aquellos del habla y la literatura, los cuales son menos confiables debido a las vaguedades de la ortografía y cambios fonéticos en el lenguaje). El estudio del contraste de estilos musicales puede ayudar a indicar como, durante diferentes periodos o diferentes culturas musicales, la gente actualmente escuchaba diferente”. [Schafer, 1977:155]

El estudio del Sampleo se sustenta en esta posibilidad, sin embargo la cita fiel del Paisaje Sonoro exige ir un paso más allá para obtener la conclusión de cómo el compositor escucha su entorno. La incorporación del concepto de Memoria Colectiva, que se desarrolla en el siguiente capítulo, permite comprender cómo es posible este estudio y la forma en la que el Sampleo impacta en la interpretación del Paisaje Sonoro.

Si bien la música se necesita estudiar desde una perspectiva sonora, no hay que olvidar que las tecnologías permiten manipular los sonidos mediante el sonido en estéreo o cuadrafónico, en donde el compositor decide durante la producción la forma como transmitirá un mensaje. La construcción de planos en una composición también modifica la interpretación de la misma, ya que la cercanía o lejanía de un sonido a través de las bocinas es parte de la comunicación del lenguaje sonoro; de la misma forma como interpretamos y percibimos el Paisaje Sonoro interpretamos y percibimos la música como parte del mismo, ubicándose en un plano y teniendo una subdivisión propia de planos.

El concepto de Memoria Colectiva permitirá cerrar el ciclo que construye al Sampleo, el cual surge del Paisaje Sonoro, mediante una convención, para convertirse en signo musical que después será reinterpretado por un escucha que reconoce el código sonoro a partir de una experiencia compartida. Memoria Colectiva o experiencia compartida, el siguiente capítulo se dedica a identificar las funciones del Sampleo al exterior de una canción de música popular, el cual transmite dos sentidos, el sonoro y el musical, al mismo tiempo que permite reconstruir significaciones del Paisaje Sonoro.

Quisiera aclarar que el estudio de casos particulares para definir una Semiótica del Sampleo se convertiría en algo demasiado extensivo, por lo que invito al lector a escuchar los ejemplos que se incluyen en el disco que acompaña el texto, ya que por más que uno discuta y describa, puntualizando las características de ejemplos particulares, hasta no escucharlos las palabras seguirán siendo igual de abstractas que lo que supuestamente es la música.

CAPÍTULO III
EL IMPACTO DEL MUESTREO
EN LA MEMORIA COLECTIVA

Hablar del impacto del Sampleo en la Memoria Colectiva es comprender la forma como el Objeto Sonoro, signo del Paisaje Sonoro, construye sentidos al interior de una composición para después ser reinterpretado por el escucha de acuerdo a su competencia sonora, no musical.

Los sonidos más representativos de un Paisaje Sonoro, los Sonidos Clave y las Marcas Sonoras, son elementos que facilitan la construcción no solo de significados, sino de identidades colectivas e interpretaciones y reconstrucciones de la Memoria Colectiva. Al facilitar la circulación de sentidos, mediante una traducción del lenguaje sonoro al lenguaje musical, el Sampleo es una herramienta que aumenta exponencialmente la interacción con el Paisaje Sonoro, ya que el impacto de la música popular hoy en día es innegable por la distribución masificada que se ha desarrollado a partir de las nuevas tecnologías de la información.

Siendo una cita fiel del Paisaje Sonoro, el Sampleo establece puentes entre distintos contextos y temporalidades, de la misma forma se convierte en un nexo entre la interpretación sonora y musical, construyéndose como estimulador de la rememoración y como figura retórica capaz de transmitir sentidos relativamente más concretos, ya que no se desarrolla a partir de un código musical sino de la Enciclopedia particular de una sociedad.

Estudiar al Sampleo es importante entonces para comprender cómo es que las distintas sociedades escuchan su entorno y lo interpretan y retransmiten a través de su producción musical, desarrollando así un complejo entramado simbólico del sonido que se enuncia en distintos contextos y que incluso atraviesa las fronteras culturales, evocando distintos lugares, generaciones, tiempos y experiencias en cada expresión musical que le incorpora.

EL PAISAJE SONORO Y LA MEMORIA COLECTIVA

*“La representación del pasado es constitutiva no sólo de la identidad individual
-la persona no solo está hecha de sus propias imágenes acerca de sí misma-
sino también de la identidad colectiva.”*
- Tzvetan Todorov

Cuando se habla de la Memoria Colectiva, se trata de definir los elementos que existen en el imaginario y que pueden ser retomados para un estudio. Estos elementos, que son constitutivos de una cultura o comunidad intersubjetiva se construyen a partir de signos y la convención de los mismos.

La Semiótica innegablemente comparte observaciones con el concepto de Memoria Colectiva, pero el estudio de esta memoria, que también se conoce como Social, Antropológica ó Histórica, se preocupa por la cultura del recuerdo, por la rememoración de códigos que constituyen una identidad y *“tiene que ver con la memoria que crea comunidad”*. [Assman, 1997:6] La Memoria Colectiva se preocupa por la construcción de una realidad en el presente a partir de la experiencia compartida del pasado.

El recuerdo de esta experiencia compartida se construye a partir del almacenamiento de signos colectivos que distinguen a una comunidad de otra, y que incluso coexistiendo en un mismo espacio físico, permite a los integrantes de esta experiencia construir distintos conceptos de acuerdo al imaginario donde se desenvuelve. En un primer acercamiento se puede hablar del Sampleo como un signo colectivo, ya que su convención surge del Paisaje Sonoro y se desarrolla como almacenamiento al momento de reinterpretarlo en una composición musical.

Al hablar de identidad me refiero a la cualidad individual y colectiva de la misma, en la que puedo considerarme como persona en la medida que me reconozco como tal y me distingo de los demás, pero esta individualización solo es posible al aceptarme como parte integral de un entorno social.

La identidad tanto individual como colectiva se construye de adentro hacia afuera mediante el contacto con factores externos que delimitan el espacio habitable, incluso virtualmente, en donde se desarrolla la comunidad. Retomando las ideas de Jan Assman [1997:99-100] se distingue la existencia de dos procesos mediante los que construimos nuestra identidad:

- Un “yo” crece desde afuera hacia adentro. Se construye en uno en virtud de su participación en los modelos de interacción y comunicación del grupo al que pertenece y en virtud de la adhesión a la imagen que el grupo tiene de sí.
- La identidad colectiva, la identidad en tanto “nosotros”, no existe afuera de los individuos que constituyen este “nosotros” y se hacen portadores de ello: esta identidad construye el conocimiento y la conciencia individual.

Al hablar de una identidad colectiva, ó de “nosotros”, es necesario comprender cómo se construye este concepto, en donde la memoria del conjunto “*conlleva un proceso de conformación exclusivamente simbólico*” [Assman, 1997:101] y que remite al proceso de una interpretación semiótica.

Considerar a la Memoria Colectiva significa estudiar la forma en que los signos son interpretados por una sociedad, por un conjunto de individuos que comparten la misma Competencia Simbólica, reconstruyendo día a día los sentidos de los signos interpretados y manteniendo un registro empírico de los mismos, en este caso, mediante la música. La construcción de esta Memoria Colectiva se da en el imaginario, en la mente de los individuos que conforman esta colectividad y que no necesariamente tienen que haber compartido el mismo espacio y tiempo para entablar nexos.

Maurice Halbwachs, que acuñó el término de Memoria Colectiva, aclaró que “*la memoria de una sociedad se extiende hasta donde ella puede, es decir, hasta donde alcanza la memoria de los grupos de los que está compuesta*” [(Halbwachs, 1950:73) Vázquez, 2001:55], por lo que en el momento en el que los individuos que construyen esta memoria dejan de existir o deciden no rememorar más estos signos, la Memoria Colectiva y la identidad que conlleva desaparecen.

La Memoria Colectiva se ubica entonces entre el momento de vivir una experiencia compartida, que gracias a la globalización de la información no requiere de ubicarse en un mismo espacio, y el momento en el que se hace un registro oficial, es decir, que se considera como Historia. Siendo este registro el momento en el que termina la tradición y se descompone la memoria social. Aunque la práctica de esta Memoria Colectiva deje de existir, el presente de la experiencia y la Enciclopedia retoman los elementos históricos al momento de haberlos experimentado alguna vez.

Incorporar la noción de Memoria Colectiva permite comprender cómo se desarrolla una comunicación a través de la música popular, ya que facilita que *“a una persona que recuerda algo y que, mediante el lenguaje, puede establecer con otros y otras una comunicación que permita dar cuenta de la construcción de ese pasado que recuerda”*, [Vázquez, 2002:80] y permite valorarnos como individuos de una sociedad y reconocer la producción simbólica de la misma.

La Memoria, tanto individual como colectiva se construye a partir del proceso de codificación, almacenamiento y recuperación, de la misma forma que un compositor se apoya en su Competencia como músico para construir sentidos mediante elementos del pasado y presente. La Memoria Colectiva, de la misma forma que la interpretación musical, se da a partir de lo que Rubén López Cano definía como marcos y esquemas, en donde reconocemos los elementos que constituyen a la memoria y los interpretamos de acuerdo a una estructuración coherente para nosotros.

El proceso de una comunicación a partir de la Memoria Colectiva se da siempre en el presente, ya que es en este momento en el que se interpreta, siendo que el pasado, presente y futuro coexisten en un mismo momento dado, construyéndose mediante el recuerdo y la posibilidad. No se puede simplemente entender a la memoria como un proceso de acumulación, ya que es una actividad que se apoya en el olvido para establecer estructuras coherentes y que elimina lo que considera como inservible u obsoleto. La dicotomía memoria/olvido es lo que permite la construcción de la colectividad en tanto una identidad y no solo como un archivo de experiencias sin orden y significación lógica.

Paul Ricoeur explica que teniendo clara la noción de la existencia de los tres tiempos en todo momento podemos considerar que “*el presente del pasado es la memoria; el presente del presente es la visión (contuitus); el presente del futuro es la espera*”, [Ricoeur, 2003:463-464] en donde la interacción entre olvido y memoria nos permite abstraernos de la existencia constante y viajar entre pasado y futuro, ya que, como explica Marc Augé:

“El olvido nos devuelve al presente, aunque se conjugue en todos los tiempos: en futuro para vivir el inicio; en presente, para vivir el instante; en pasado, para vivir el retorno[...]. Es necesario olvidar para estar presente, olvidar para no morir, olvidar para permanecer siempre fieles.” [Augé, 1998:104]

La misma práctica ocurre con la música y el Paisaje Sonoro, recordamos y nos identificamos en el recuerdo de la experiencia mediante la constante rememoración de lo vivido. Para esto es necesario entender cómo el proceso de semiosis, o interpretación simbólica, se construye también por esta triada temporal: la interpretación de los signos ocurre siempre en un presente en donde la “Enciclopedia” se ha elaborado a partir de la experiencia: el pasado, y este proceso se da de forma constante, dirigiéndose hacia un futuro que nunca alcanza.

La construcción de la memoria se ubica en los ejes sintagmático y paradigmático que Joel Candau describe como la “Memoria Generacional” y existe de dos formas: la antigua u horizontal y la moderna o vertical . “*La memoria antigua es una memoria genealógica entendiéndose bien, de los parientes. Es la conciencia de pertenecer a una cadena de generaciones sucesivas del que el grupo o individuo se siente que puede heredar*”, [Candau, 1996:54] mientras que la memoria moderna es la que se construye a partir de la posibilidad, de la rememoración al momento y la existencia de distintas generaciones en un mismo tiempo y lugar. Esta verticalidad de la memoria es la que permite la transmisión de signos y códigos mediante una coexistencia entre generaciones; ya sea con fiestas, ritos y demás celebraciones públicas, sin embargo las distintas generaciones conforman colectividades distintas, por lo que algunos códigos se mantienen y otros son “traducidos” o modificados por los receptores.

La Memoria Colectiva es entonces un proceso que se construye mediante la convención, surge al compartir una misma lectura de signos dentro de una colectividad que se conforma por todos los individuos que la sustentan, además admite el constante desarrollo de una identidad individual que va acompañando a la comunidad.

Esta memoria es similar a la del individuo, pero se genera únicamente mediante signos y la interacción social, no puede existir la colectividad en una sola persona, ya que siempre requiere de alguien que confirme la experiencia. Al igual que la memoria individual, la Memoria Colectiva se da a partir de la codificación, el almacenamiento y la recuperación, y para “recuperar” un recuerdo es necesario haber olvidado, de tal forma que no puede existir memoria sin olvido.

La música, como plantea Simon Frith, es una construcción cultural que permite recordar experiencias individuales y que hemos compartido con otros individuos. Esta construcción de la memoria compartida se da a partir de compartir en el imaginario las mismas experiencias, y se desvanece con la delgada línea que divide la “oralidad”²³ y la historia, pero puede retomar elementos “institucionalizados” de la Historia para aplicarlos a un presente y reconstruir significados.

Éste proceso de la construcción de la memoria (mediante la experiencia) y el hacer memoria (mediante el recuerdo), sólo se puede llevar a cabo en la existencia constante de un presente que surge a partir del pasado y retoma elementos para encaminarse hacia un futuro incierto. El proceso de semiosis se da sólo en el presente y al momento en el que se aplican las experiencias semióticas previas; reconstruyéndose constantemente. En tal caso podemos hablar de una semiosis colectiva en la que la “Enciclopedia” se genera a partir de todos los elementos que han construido la identidad de aquella comunidad y que son compartidos.

²³ Tomo aquí la idea de oralidad propuesta por Walter Ong, concepto que se refiere a la construcción de una comunicación evanescente y que no se apoya en el registro escrito.

La existencia de generaciones permite la presencia de una linealidad en la comunidad, manteniendo la esencia de la misma y que a su vez se divide entre “los que se van” y “los que llegan”. Si bien Halbwachs aclara que no es trascendente la temporalidad del recuerdo, ya que todos se desarrollan en el presente sin importar hace cuanto tiempo ocurrieron. Por esta razón la participación de generaciones dentro de un mismo espacio permite una ramificación en donde las experiencias son distintas y que, al construirse en el presente, son estructuradas en algunos casos como memoria histórica y en otros como memoria vivida.

La Memoria Colectiva se construye mediante la convención: signos compartidos, por lo que la noción de Paisaje Sonoro nos permitirá desarrollar el concepto de una memoria sonora que no solo se conforma con los Objetos Sonoros, sino también con objetos culturales como la música. Se habla de “celebraciones” que se edifican en un presente y que, como se hablará en la sección de Intertextualidad, mantienen elementos ideológicos y culturales que permiten su aceptación dentro de una comunidad.

Tzvetan Todorov aclara que en general, el papel de la memoria en la creación artística es subestimado; el arte realmente olvidado con el pasado no conseguiría hacerse comprender, por lo que en sí la música es un catalizador de la Memoria Colectiva. La relación entre Memoria Colectiva y el sonido es estrecha ya que ésta inicia en la oralidad y termina al momento de ser “institucionalizada” por medio de los registros; la memoria se lleva a cabo sólo en el presente, retomando la previa existencia de una composición. El sonido *“guarda una relación especial con el tiempo, distinta de la de los demás campos que se registran en la percepción humana. El sonido sólo existe cuando abandona la existencia. No es simplemente perecedero sino, en esencia, evanescente”*, [Ong, 2002:38] y se percibe e interpreta solo mediante el recuerdo de su existencia. Walter Ong se refiere a que la percepción del sonido en el individuo se da sólo tras dejar de existir, mediante el recuerdo y su incorporación simbólica para interpretarlo.

De la misma forma Pierre Schaeffer explica cómo es que el individuo escucha los sonidos:

“Es cierto que si puedo tomar conciencia del fondo sonoro, es siempre indirectamente por la reflexión o la memoria. Oigo sonar el reloj, y sé que ha

sonado. A toda prisa reconstruyo con el pensamiento los dos primeros golpes que había oído, y situó el que oí como el tercero, justo antes de que suene el cuarto. [...]Me hablan, y mientras, estoy pensando en otra cosa; mi interlocutor, molesto, se calla, y yo percibo ese silencio como un mal augurio. Sin embargo, he llegado a arrancar del fondo sonoro, antes de que se hundiera definitivamente él, la última frase que mi interlocutor pronunció.” [Schaeffer, 1988:63]

La posibilidad de la existencia de los sonidos en la memoria y de “predecir su significado” es sólo por la previa experiencia de interpretación de los mismos, de haberlos conocido antes. No hay que olvidar cómo Schaeffer explica que aunque un sonido puede representar un objeto hacemos la interpretación aplicándole un sustantivo: el maullar de un gato por ejemplo. Cabe aclarar que el registro posible en la música es la grabación o la partitura, sin embargo su cualidad oral nunca desaparece, ya que sólo con la experiencia de escuchar una composición la podemos interpretar, no podemos detenerla y analizarla estructuralmente porque se convertiría en silencio.

Construimos una representación del entorno mediante los sonidos, aplicándolos a objetos y ligándolos para generar significados. De esta forma es fácil considerar que los sonidos nos hacen pensar en objetos ya que “*se reconoce el objeto a través del sonido; pero por sí solo el objeto mismo [...] podría difícilmente evocar el sonido*”, [Halbwachs, 1987:163] por lo que al hablar de Paisaje Sonoro es necesario comprenderlo como una entidad independiente de significación en donde la convención es la forma que nos permite interpretarlo de forma “abstracta”.

De la misma forma semiosis, memoria y Paisaje Sonoro se construyen mediante la convención; la existencia de las Marcas Sonoras se da dentro de un espacio que, al ser capaces de prescindir del hombre para existir, sólo obtienen sentido mediante la interpretación. Esta interpretación de un sonido sólo se da con el proceso de la memoria y la incorporación de la competencia sonora para comprenderlo, proceso que al desligar el objeto del sonido podemos hablar de una Memoria Sonora Colectiva que se construye en el imaginario y estructura la identidad de una comunidad mediante la interacción entre Marcas Sonoras y los Sonidos Clave del Paisaje Sonoro.

La posibilidad de la experiencia compartida no necesita de una interacción entre los individuos, ya que es posible sólo con los registros de los mismos y sin la necesidad de vivir el sonido en un mismo espacio. Es además importante hablar de la fugacidad y velocidad de la información, en donde la experiencia se torna en una memoria semi-globalizada al instante; considerando al presente ya construcción de la Memoria Colectiva y la Historia al mismo tiempo.

La tecnología de la grabación ha modificado la forma “oral” de percibir el mundo sonoro al generar una “oralidad registrada” en donde, si bien existe una posibilidad de reproducción, el sonido siempre será evanescente, aún cuando lo reproduzcamos una y otra vez.

“Cuando oigo, percibo el sonido que proviene simultáneamente de todas direcciones: me hallo en el centro de mi mundo auditivo, el cual me envuelve, ubicándome en una especie de núcleo de sensación y existencia. Este efecto de concentración que tiene el oído es lo que la reproducción sonora de alta fidelidad explota con gran complejidad. Es posible sumergirse en el oído, en el sonido.”
[Ong, 2002:76]

Si bien inicialmente la oralidad fue modificada por su emisión desde una sola fuente: la bocina; actualmente podemos trasladar Paisajes Sonoros a espacios ajenos, generando así entornos cuadrafónicos que no solo existen de forma natural, sino artificial. Estos entornos que reproducen el sonido desde cuatro puntos también se construyen mediante un espacio acústico que se da al momento de reproducir el sonido. Este espacio se establece por la convención de tres dimensiones generales: primer plano, segundo plano y fondo , así como la intensidad del sonido en su totalidad. El individuo que escucha se ubica al centro del espacio acústico, considerando a este como el espacio de percepción del sonido reproducido, y a partir de esta perspectiva identifica los tres planos de la reproducción y la intensidad con la que son emitidos.

El concepto de Memoria Colectiva y la forma como se construye es necesario para comprender cómo es que percibimos el Paisaje Sonoro y como la música también lo constituye y reproduce. La oralidad de la música se constituye a partir de la bocina como emisor, no como generadoras de discurso, pero sí como centro de atención para el escucha.

“Puesto que, en su constitución física como sonido, la palabra hablada proviene del interior humano y hace que los seres humanos se comuniquen entre sí como interiores conscientes, como personas, la palabra hablada hace que los seres humanos formen grupos estrechamente unidos. Cuando un orador se dirige aun público, sus oyentes por lo regular forman una unidad, entre sí y con el orador.” [Ong, 2002:77]

La bocina sustituyen al orador y existe una comunicación entre ésta y el escucha, quien se envuelve por el sonido y comprende el contexto donde lo percibe. El Paisaje Sonoro en este caso se constituye por los Objetos Sonoros de cualquier índole, pero una construcción sonora cultural, como la música, permite una comunicación entre el contexto donde se desarrolla, el mismo Objeto Musical y los integrantes de una comunidad.

En la actualidad gran parte de la Memoria Colectiva Sonora se construye acusmáticamente, es decir, sin percibir la fuente y permitiendo la interpretación y comunicación sonora mediante formas bastante complejas que radican entre lo “artificial” y lo “real”. La distribución masiva de la información y la modificación de la percepción de la relación tiempo/espacio ha ocasionado que la construcción de la Memoria e identidad Colectiva se vea saturada por factores ajenos a su naturaleza, cuestión que implica la posible ruptura en la continuidad y la construcción “bastarda” de nuevas memorias a partir de la confusión de los límites establecidos por la tradición.

Las nuevas generaciones, saturadas por la información, no tienen la posibilidad de distinguir un pasado unitario, y por lo tanto se pierden las bases de su memoria generacional. Walter Ong aclara que la memoria oral se construye a partir de las necesidades de justificar el presente, por lo que nos encontramos en un momento en el que la “oralidad registrada” está ocasionando lo que Tzvetan Todorov denomina como “abuso de la memoria”: se vive constantemente el instante y lentamente se van borrando los cimientos de cada cultura.

La característica principal de la música popular es la ruptura de la barrera entre distintas culturas estrictamente definidas, y permite el surgimiento de comunidades intersubjetivas

que construyen su Memoria Colectiva a partir de la constante experiencia del presente, sin una rememoración que permita el arraigo y una cualidad sintagmática de la construcción del recuerdo.

El Sampleo, siendo una circulación de significación del Paisaje Sonoro y una cita fiel al mismo, se constituye como un nexo que permite retomar elementos de un pasado en específico para rememorarlos en el presente, reforzando la identidad a partir de la Memoria Colectiva.

EL SAMPLEO Y LA MEMORIA COLECTIVA

“El mundo contemporáneo evoluciona hacia una mayor homogeneidad y uniformidad, y esta evolución perjudica a las identidades y pertenencias tradicionales.”

- Tzvetan Todorov

La saturación de la información y la construcción de una identidad y memoria cada vez más homogeneizada, ocasiona que instintivamente individuos que son productores culturales de una comunidad busquen el retomar el origen y reforzar la colectividad mediante objetos que permitan una rememoración de la memoria generacional antigua: el Sampleo es uno de estos casos.

En la música, como otros tipos de producción cultural, existe la cita. El Sampleo tiene la función de ser una evocación fiel, un testimonio del Paisaje Sonoro previo, por lo que existe la posibilidad de convertirse en un elemento que reconstruye e impacta el imaginario colectivo.

“Maurice Halbwachs sostiene que no existe diferencia entre los recuerdos recientes y los recuerdos distantes, ya que lo relevante no es la contigüidad temporal sino el significado que tienen para un grupo o para los grupos con los cuales mantenemos relaciones en el presente o con los que hemos mantenido algún tipo de relación.”
[Vázquez, 2002:104]

En el caso del Paisaje Sonoro, las Marcas Sonoras son elementos de gran significado para una comunidad, ya que son particulares y permiten una comunicación, arraigo e identidad particulares. Con la saturación informativa estas Marcas Sonoras se sustituyen por otras con carácter global, sin embargo, pueden ser retomadas como elementos significativos y reproducirse utilizando las mismas herramientas que han ocasionado su “olvido”: las tecnologías de la información, decidiendo así el recordar los Objetos Sonoros representativos que han construido a la Memoria Colectiva a lo largo de su desarrollo.

“Si es cierto que la música es un lenguaje colectivo amenazado de destrucción, no lo es menos que nunca se ha defendido tan bien, gracias a su difusión por los medios de

comunicación de masas”, [Schaeffer, 1988:319] y si la música se ha defendido de las herramientas de reproducción que tanto “la han dañado”, e incluso se ha apropiado de ellas para estimular la creatividad, como se ha explicado en este trabajo, ¿porqué no podemos, como cultura con una Memoria Colectiva, utilizarlas y reproducir aquellos elementos que nos construyen como tal? Marc Augé aclara esta posibilidad a partir de los productores de objetos culturales:

“Las colectividades (aquellos que las dirigen), como los individuos que se incorporan a ellas, tienen necesidad simultáneamente de pensar la identidad y la relación y, para hacerlo, de simbolizar los constituyentes de la identidad compartida (por el conjunto del grupo), de la identidad particular (de tal grupo o de tal individuo con respecto a los otros) y de la identidad singular (del individuo o del grupo de individuos en tanto no son semejantes a ningún otro.” [Augé, 1993:57]

Por tal razón la música permite establecer los límites entre la identidad compartida, la particular, y la singular, mediante la siguiente distinción: género, estilo y tema, en donde el género forma parte de la colectividad, el estilo es lo que caracteriza a cada compositor y el tema es lo que distingue a la pieza del resto del campo de producción. La música también nos permite estimular el recuerdo en todo momento, ya sea que estemos en la comodidad del hogar o en medio del tráfico, las tecnologías de reproducción nos facilitan el escucharla sin distraer nuestra atención, y al mismo tiempo construir y reconstruir el imaginario en todo momento.

Sin la competencia musical requerida para distinguir los signos musicales, el escucha aún reconoce, mediante una “extraña familiaridad” (das Unheimliche) que Freud asocia a la repetición, su contacto con melodías, coros e incluso notas musicales aisladas y estribillos [Augé, 1998:86-87], en donde relaciona mediante una Enciclopedia basada en la experiencia significados que se construyen en la colectividad. “*A este respecto se puede observar que según el contexto instrumental y cultural la música producida es fundamentalmente concreta, fundamentalmente abstracta o más o menos equilibrada*”, [Schaeffer, 1988:36] y si ésta se construye con Objetos Sonoros que no requieren de una competencia musical para interpretarlos, podemos decir que el mensaje será claramente

percibido por el escucha, reconstruyendo la colectividad e impactándola con los mismos productos que ella genera.

Al existir una grabación musical ésta no solo pertenece a quienes la producen y escuchan al momento sino que, como explica Chris Cutler, lo que se graba se sitúa inevitablemente en el dominio público. Si reconocemos a la grabación y su potencial de reproducción, así como al Sampleo como objeto significativo y de rememoración, *“el deber de la memoria es el deber de los descendientes y tiene dos aspectos: el recuerdo y la vigilancia. La vigilancia es la actualización del recuerdo, el esfuerzo por imaginar en el presente lo que podría semejarse al pasado, [...]por recordar pasado como un presente”*. [Augé, 1998:102] Y si la música se construye más allá de su función estética, sino con un objetivo de rememoración y supervivencia del Paisaje Sonoro, estamos hablando que el Sampleo constituye un elemento fundamental para la subsistencia del mismo, y de la constante construcción y reconstrucción de la Memoria colectiva.

Todos sonido es constitutivo de la Memoria Colectiva, y la música tanto forma parte del Paisaje Sonoro como se construye a partir de él, no es fortuito que Maurice Halbwachs utilizara este arte y lo definiera como *“secuencias de sonidos que nosotros mismos seremos incapaces de reproducir, pero que reconocemos cuando otros las ejecutan”*, [Halbwachs, 1987:165] ya que como construcción social, la música nos acompaña de forma cotidiana y nace de nuestra experiencia estética con el entorno, sin importar que se interprete de forma precisa el significado de una composición, el escucha “vulgar” que explica Pierre Schaeffer es el que la interpreta como parte de una construcción de la sociedad y que estimula a la Memoria Colectiva.

La música, siendo supuestamente abstracta, cobra sentido en contextos particulares, mediante la convención y la Enciclopedia de cada intérprete. El impacto que tiene la música en la Memoria Colectiva, y por lo tanto el Sampleo, es indiscutible en el sentido de no poder dejar de escuchar un solo momento. La inserción de Objetos Sonoros previamente grabados en nuevas composiciones permite una reformulación de significados y una

actualización del sentido de todos los sonidos que rodean al compositor y con quien establece una comunicación para construir la Memoria Colectiva.

La inserción de Marcas Sonoras en una composición, así como la recirculación de su sentido y la distribución masiva que se da partir del fenómeno que es la música popular ocasionan que el Sampleo impacte en la Memoria Colectiva como una convención sonora que identifica y construye la identidad de una comunidad que reconoce la intersubjetividad del Objeto Sonoro.

El Sampleo, en sus tres posibilidades: Objeto Sonoro Paramusical, Objeto Sonoro Lingüístico y Objeto Sonoro Musical, funciona como una inserción comunicativa que se da en el plano sonoro, verbal y musical, siendo así una incorporación compleja de sentido que comunica en cualquiera de estos tres planos y que se apoya en el lenguaje musical como medio de expresión.

Las Marcas Sonoras, así como discursos, programas de televisión, películas, programas de radio, otras canciones y los Sonidos Clave son elementos constitutivos de la Memoria Colectiva. Al formar parte de una composición de música popular su impacto aumenta de forma exponencial, ya que surgen desde distintos discursos y se reformulan constantemente en el día a día de los integrantes de una comunidad.

Incluso la incorporación de Marcas Sonoras en distintos campos musicales, ajenos al Paisaje Sonoro de origen ocasiona que se traduzcan los significados entre distintas comunidades, permitiendo la posibilidad de una apropiación de sentido de estos Objetos Sonoros. Es decir, cuando el contacto de una producción musical “extranjera” es constante, y ésta incluye Sampleos, el escucha reconoce como propios estos sonidos por la cualidad de la música de ser un Objeto que se posee. Así mismo, las brechas generacionales se disminuyen al introducir elementos del pasado en el presente, recordando lo ya olvidado y reformulando su sentido de la misma forma como la memoria antigua y la memoria moderna interactúan en un mismo espacio.

A continuación se exponen algunas de las funciones que he descubierto del Sampleo, primero explicando cómo es que éste, al ser una cita, es un Objeto Intertextual de referencia a elementos ajenos, que si bien se ha explicado a lo largo de este trabajo, es pertinente dedicar un espacio particular para comprender cómo el concepto de Intertextualidad ayuda a clarificar las dudas que permanezcan en el lector.

Hay que aclarar que existen funciones del Sampleo al interior de una composición, cuestión que estudia la Semiología Musical y que consiste en su incorporación como Estilema, Anafonía, Tópico y demás signos musicales, pero esta técnica también tiene funciones al exterior de la composición, ya que el intérprete reconoce su utilidad no sólo en el plano musical, sino narrativo y sonoro: en este caso como “lugar de la memoria sonora” y como figura retórica.

EL SAMPLEO COMO OBJETO INTERTEXTUAL

El Sampleo se construye como un elemento paramusical en esencia, es decir, es una inserción del Paisaje Sonoro y por lo tanto hay que considerarlo como tal y nunca confundirlo con la forma como se incorpora en una canción popular, pero el lenguaje sonoro ha construido en el escucha distintas funciones que permite comprender sentidos que desde un plano musical serían abstractos.

Como su definición aclara, el Sampleo es una cita fiel al Paisaje Sonoro, a diferencia de otras formas de cita como la alusión y la referencia. Por esta razón el hablar de una construcción Intertextual al interior de una composición permitirá identificar cuál es la principal función paramusical del Sampleo, siendo éste una traducción intersemiótica que pasa del lenguaje sonoro al lenguaje musical.

El concepto de Intertextualidad permitirá entonces complementar la forma en la que el Sampleo impacta en la Memoria Colectiva, mientras que abre un espacio para hablar de funciones específicas de argumentación dentro de una canción, y con esto abrir esta investigación en distintas direcciones posibles.

Al hablar de Sampleo es inevitable referirse a la Intertextualidad ya que la descontextualización ó recontextualización de un Objeto Sonoro genera una complejidad simbólica que dicha corriente se ha dedicado a estudiar desde hace bastante tiempo. La música popular se caracteriza también por constituirse de elementos discursivos paramusicales que le imputan sentidos variados y complejos, al final de cuentas el decir “no hay nada nuevo por decir” es en parte cierto, lo importante es estudiar cómo se enuncia. Graham Allen explica la influencia cultural de una producción:

“Los textos se hacen de lo que algunas veces es denominado como ‘el texto cultural (o social)’, todos los distintos discursos, formas de hablar y decir, estructuras sancionadas institucionalmente y sistemas que forman lo que llamamos cultura. En este sentido, el texto no es un objeto individual y aislado, sino una compilación de textualidad cultural.” [Allen, 2000:35-36]

La Intertextualidad, término acuñado por Julia Kristeva, se dedica a establecer la manera en la que un texto se construye mediante discursos existentes. Cualquier producción cultural es “una ‘permutación de textos, una Intertextualidad en el espacio de un texto determinado’, en el que ‘diversas enunciaciones, tomadas de otros textos, se interseccionan y neutralizan entre ellos”, [Allen, 2000:35] por lo que todo texto, en este caso musical, se genera a partir de referencias del entorno de quien lo produce. Al hablar de Intertextualidad también se considera un texto, como explica Mary Orr, como “un mosaico de citas; cualquier texto es la absorción y transformación de otro”, [Orr, 2003:21] en donde ya sea por cita directa o referencia a otros textos y fenómenos sociales, al estudiar una composición musical se tiene que tomar en cuenta todo antecedente pertinente.

“La naturaleza Intertextual del texto significa que sus significantes ofrecen lo ‘ya escrito/leído’; los textos producen significado entendido como siempre algo anterior y referido. El texto tiene una estructura de elementos definibles, sin embargo, tejidos de los hilos del texto social, sus relaciones intertextuales no pueden ser estabilizadas, exhaustivamente localizadas y enlistadas.” [Allen, 2000:77-78]

La Intertextualidad no se refiere al plagio o copia de textos previos, sino a la permeabilidad con la que la producción cultural se inserta y acumula en nuevas creaciones. El Sampleo es en sí un elemento Intertextual claramente definido, es una cita sonora al fin de cuentas, pero se genera en un contexto y se inserta en otro, ocasionando una elaborada referencialidad.

El Sampleo permite reelaborar discursos y textos previos, con lo que ha permitido el surgimiento de nuevos géneros musicales y espacios de creatividad como: el Breakbeat, el Intelligent Dance Music, la Música Electroacústica, el Turntablism, la Poesía Sonora, etc.; nuevos discursos que ha su vez se han consolidado como esquemas y fórmulas reproducibles.

La referencialidad del texto social permite que los intérpretes de dichas producciones reconozcan la legitimidad de una obra mediante “el campo Intertextual de códigos sociales y culturales, estereotipos y formaciones ideológicas”, [Allen, 2000:144] espacio que establece mediante la Competencia los marcos y esquemas necesarios para una interpretación pertinente al objeto.

En la música la legitimidad consta de la aplicación de rasgos estilísticos y de género que sean reconocibles para el intérprete, Rubén López Cano explica que:

“Para que una música pertenezca a una clase o género, requiere, en principio que alguno de sus múltiples rasgos ostente una similitud o "parentesco de familia" con las propiedades de los demás miembros de esa clase o con uno privilegiado que se considera como prototipo. Estas propiedades compartidas nos permiten realizar ciertos procedimientos de abstracción y generalización. De este modo, podemos ver en esta pluralidad de situaciones un todo más o menos orgánico y unificado.”
[López Cano, 1999]

La interpretación de una composición musical, sobre todo de la música popular, que no se construye bajo un esquema académico musical se apoya en lo que se puede denominar como Competencia Intertextual, que consiste en el reconocimiento de todas las referencias genéricas, estilísticas y temáticas al interior de la pieza. Estos tres elementos constitutivos de la interpretación de una canción, el género donde se desarrolla, el estilo del compositor y el tema que trata, son factores que construyen un entramado simbólico bastante complejo tanto por factores sociales como por elementos al interior de la composición.

Mary Orr explica que la cita, en este caso del Paisaje Sonoro mediante el Sampleo, funciona como un “holograma” en donde el intérprete pasa constantemente del plano general donde se inserta a la referencia en sí, combinando ambas interpretaciones a la totalidad de la pieza. Esta cita sirve como puente entre dos discursos previamente separados: es un apoyo y estimulador de la memoria y atrae la atención a cuestionarse el porqué de su inserción.

Gerard Genette desarrolló una clasificación de las posibilidades de Intertextualidad, con la que se comprende más fácil las formas en la que interactúan dos o más textos al interior de cualquier texto observado, que en el caso de esta investigación es la canción popular:

- Architextualidad. Consiste en todas las cualidades del discurso que son externas, todas las reglas y modos de enunciación con las que se construyen géneros

- Intertextualidad. Se simplifica su noción a la existencia compartida de dos o más textos en donde existe un “texto” y diversos “intertextos” previos.
- Metatextualidad. Cuando se encuentra un texto que se relaciona con otro generalmente en forma de comentario o revisión y viaja en el mundo Intertextual de la obra pero no está en estrecha relación: en este caso existe un texto previo y una versión revisada.
- Paratextualidad. Elementos textual que complementa la interpretación de la obra: reseñas críticas y demás comentarios que hablan de forma directa de la obra.
- Hipertextualidad. Cuando dos textos se relacionan en un universo de significación y no cumplen la función de comentario, sino que son independiente e interactúan mediante un hipervínculo que une a un texto B (denominado hipertexto) con un texto previo A.

El Sampleo consiste en un Objeto Intertextual de acuerdo a esta clasificación, pero su incorporación e interpretación activan las distintas categorías que Genette propone. La cita sonora fiel que es el Sampleo es también una traducción, es decir, la traslación del lenguaje sonoro al lenguaje musical, apoyándose en distintos soportes discursivos, es lo que Peeter Torop define como Traducción Intersemiótica: *“cada texto no sólo genera su significación en diversos sistemas sígnicos, sino que se materializa en diferentes medios. Éste es el proceso de intersemiosis, en el cual los textos que se encuentran en diferentes sistemas sígnicos coexisten como textos dferentes”*. [Torop, 2002:16] La música es un medio distinto al Paisaje Sonoro, por lo que la técnica del Sampleo consiste en esta traducción intersemiótica en donde el sistema sonoro y musical coexisten en un mismo texto.

Las características del Sampleo permiten distinguirlo en dos planos intertextuales: como referencia o cita sonora, que consiste en la inserción de un Objeto Sonoro dentro de una composición, y como apropiación del Objeto Sonoro al interior del lenguaje musical, manipulándolo y adaptándolo a los códigos musicales. En pocas palabras: un sonido puede insertarse como Objeto Sonoro ó como Objeto Musical.

El uso del Sampleo en la música popular, como cualquier elemento Intertextual, *“previene la osificación y la obsolescencia en un plano, y permite el redescubrimiento de elementos previamente ocultos en el otro”*, [Orr, 2001: 158] esa es sin duda la principal característica,

actualiza sentidos tanto al interior del código musical como de la construcción de la Memoria Colectiva, interactuando entre distintos tiempos y discursos y negociando, como cualquier traducción, para enriquecer el sentido de la pieza.

Riffaterre explica que la Intertextualidad estimula dos procesos de lectura al momento de interpretar el texto:

- Lectura Mimética. El intérprete trata de relacionar signos textuales a referentes externos y tiende a proceder de forma lineal.
- Lectura Retroactiva. El intérprete procede de forma no lineal para desenterrar las unidades y estructuras semióticas profundas que producen significación no referenciales al texto en sí, sino a elementos paratextuales.

Cuando se escucha una canción que incluye Sampleos la interpretación primero se desarrolla de forma mimética para comprender la interacción de los Objetos Sonoros con el resto de la composición, para después retomar cada elemento significativo e interpretarlo de acuerdo al universo simbólico de origen, identificando los elementos que permiten construir sentido y que son representativos para la Memoria Colectiva.

Los elementos simbólicos de una canción, identificados mediante la Semiología Musical son desenterrados para comprender su interacción como totalidad de la pieza. El lector pasa de la micro interpretación de los elementos a la macro interpretación y viceversa: reconoce el tema, posteriormente el estilo y después ubica a la composición en un género determinado. Rubén López Cano lo explica desde la perspectiva de la Semiología Musical:

“cuando un tópico emerge, el analista deja de pensar exclusivamente en términos de simples progresiones armónicas o secuencias metódicas. En su lugar, comienzan a aparecer géneros, estilos, prácticas musicales específicas y valores cognitivos, corporales, semióticos pero también sociales, culturales e históricos. El tópico es el intermediario entre la autonomía y heteronimia de la música.” [López Cano, 2004c]

Entender al Sampleo desde una perspectiva Intertextual facilita la comprensión de la función principal del mismo: es una cita del Paisaje Sonoro. La lectura del mismo se

desarrolla tanto como Objeto Sonoro como Objeto Intertextual, por lo que distintos factores internos y externos a la pieza y al campo musical influyen para construir la Enciclopedia del intérprete, desarrollar una Competencia y facilitar la legitimación de la obra en el universo del lenguaje musical y sonoro.

La Intertextualidad es un elemento de reconocimiento en el que se apoya la Memoria Colectiva mediante la interacción entre la memoria antigua y la memoria moderna, por lo que cada vez que se reconoce una referencia se desencadenan distintos procesos de interpretación que se construyen en un complejo entramado simbólico. El Sampleo es entonces de naturaleza Intertextual, pero además de la referencia tiene funciones específicas en el espacio de la interpretación de la Memoria Colectiva, ya que construye referentes puntuales a momentos y hechos sonoros previos. El Sampleo funciona como lo que Pierre Nora define como “lugar de la memoria” del Paisaje Sonoro, como una memoria sonora funcional ó, como le he definido, Mnemotopo Sonoro.

EL SAMPLEO COMO MNEMOTOPO SONORO

*La memoria intenta preservar el pasado
sólo para que le sea útil al presente
y a los tiempos venideros.
Procuremos que la memoria colectiva sirva
para la liberación de los hombres
y no para su sometimiento.
– Jacques Le Goff*

El hablar de memoria es hablar de construcciones simbólicas que “habitamos” o que más bien lugares a los que acudimos para recordar algo. El entorno y todos los elementos simbólicos y representativos del mismo forman parte de la construcción de la Memoria Colectiva mediante la experiencia, “*la simple circunstancia de nacer en un entorno sociocultural concreto implica la inmersión en una determinada forma de concebir la realidad y, simultáneamente, disponer de todo un conjunto de nociones y conceptos que nos permiten dar cuenta de ese entorno*”, [Vázquez, 2002:106] por lo que el espacio es un lugar donde hacer memoria.

El concepto de “lugar de la memoria” surge a partir de la idea de Pierre Nora de definir aquellos centros simbólicos donde la gente se reúne, mediante el imaginario o físicamente, para rendir culto. El Sampleo puede considerarse como un lugar para rendir culto de las experiencias sonoras, un Mnemotopo Sonoro. Los espacios físicos, distintos del imaginario colectivo, sirven para reforzar una memoria colectiva con la que los individuos de una sociedad se pueden identificar, “*las conmemoraciones son uno de los principales instrumentos de la institucionalización de la memoria. La reunión en torno a determinadas celebraciones permite el establecimiento de un nexo de unión entre el presente y el pasado*”, [Vázquez, 2002:129] y como se ha explicado, el Sampleo, como Objeto Intertextual de la música funge también como ese nexo entre el presente y el pasado. Joël Candau define que la necesidad de la rememoración es lo que él denomina como Topofilia de la memoria.

El Sampleo es un espacio sonoro que nos permite conmemorar acontecimientos dentro de la música, identificando lugares en común que estimulan a la colectividad y la memoria

sonora. Esta cualidad se da a partir de la función simbólica del mismo, que forma parte de los lenguajes musical y sonoro al mismo tiempo. En lugar de definir al Sampleo como “lugar de la memoria” aplico el término de “Mnemotopo Sonoro”, ya que aunque se da énfasis al concepto de lugar, el sonido como espacio se da únicamente en el imaginario, en la experiencia colectiva por su cualidad evanescente. Candau explica que *“un lugar de memoria es una ‘unidad significativa, de orden material o ideal, cuya voluntad de los hombres o el trabajo del tiempo hace un elemento simbólico de cualquier comunidad”*, [Candau, 1996:114-115] pero el Mnemotopo Sonoro se construye únicamente de lo simbólico, la experiencia de apreciar música sólo gracias a la memoria de lo vivido estimula la dimensión simbólica del Objeto Sonoro insertado en la composición.

Cada Marca Sonora, cada sonido representativo, discurso verbal ó composición musical se convierte en un Mnemotopo Sonoro al momento de funcionar como espacio de rememoración, y no simple cita del Paisaje Sonoro. Si se considera al Sampleo como un acontecimiento sonoro el Mnemotopo, así como cualquier “lugar de la memoria”, tiene la cualidad de *“fungir como medio de la memoria cultural, en este caso no están tan acentuados mediante unos signos (unos ‘monumentos’), sino más bien elevados globalmente al rango de signos, o sea que son semiotizados”*. [Assman, 1997:33-34]

El Sampleo, que en este apartado llamo Mnemotopo Sonoro, impacta en la Memoria Colectiva no solo como constituyente de una identidad y referencia cultural, sino como un estimulante de la rememoración de hechos sonoros y permite procesos *“identificatorios, relacionales e históricos”*; [Augé, 1993:58] procesos que Paul Ricoeur aclara:

“acumulan los tres sentidos del término: material, simbólico y funcional. El primero fija los lugares de memoria en realidades que podríamos llamar ‘dadas’ y manejables; el segundo es obra de imaginación, garantiza la cristalización de los recuerdos y su transmisión; el tercero conduce al ritual, al que, no obstante, la historia tiende a destituir, como se ve en los acontecimientos fundadores o los acontecimientos espectáculo, y con los lugares refugio y otros santuarios.” [Ricoeur, 2003:531]

Un Mnemotopo permite procesos de identificación ó funcionalidad, ya que la identificación permite la construcción de ritos; de relación o construcción simbólica, ya que nos

relacionamos y comunicamos mediante procesos semióticos; y de construcción histórica o material, ya que son “realidades” que están establecidas e institucionalizadas, y por lo tanto, tangibles. El Sampleo cumplen toda función de un lugar de la memoria ya que hay la posibilidad de que sólo exista en el imaginario, que no sea necesariamente físicos ó material en todo momento, y ante su evocación se convierte en espacio común y, en muchos casos, estereotipado.

Esta técnica es un puente entre pasado y presente, un fenómeno Intertextual que traduce distintos contextos y épocas, es así que el compositor deja de ser un comunicador para convertirse en un archivista y narrador histórico, ya que como define Edward H. Carr, la Historia es “*un proceso continuo de interacción entre el historiador y sus hechos, un diálogo sin fin entre el presente y el pasado*”. [Carr, 1987:40] ¿Y qué otra cosa es un Sampleo que busque recordar algo, sea una negociación entre presente y pasado y estimule la Memoria Colectiva?

El Mnemotopo Sonoro puede considerarse como todo lugar del imaginario “escuchado” en común, en la colectividad que no es necesario haberlo vivido al mismo tiempo y en el mismo lugar, sino haberlo experimentado de forma compartida. Los Mnemotopos Sonoros son los restos de lo alguna vez vivido.

La música popular ha saturado el Paisaje Sonoro de mensajes, la información globalizada ha ocasionado que las Marcas Sonoras se vuelvan homogéneas y que se pierdan los Objetos Sonoros representativos de regiones específicas. Tzvetan Todorov define esto como “Abuso de la Memoria”, ya que la sobreinformación, tal como sucede con la memoria, ocasiona un inevitable olvido para registrar lo más importante:

“Arrojados a un consumo cada vez más rápido de información, nos inclinaremos a prescindir de ésta de manera no menos acelerada; separados de nuestras tradiciones, embrutecidos por las exigencias de una sociedad del ocio y desprovistos de curiosidad espiritual así como de familiaridad con las grandes obras del pasado, estaríamos condenados a festejar alegremente el olvido y a contentarnos con los vanos placeres del instante. En tal caso, la memoria estaría amenazada, ya no por la supresión de información sino por su sobreabundancia.” [Todorov, 2000:14-15]

En el caso del Paisaje Sonoro, es necesario seleccionar y mantener los elementos más representativos, estas Marcas Sonoras y Sonidos Clave que constituyen una identificación y mantienen la memoria generacional de la Memoria Colectiva. El Sampleo es una herramienta que permite esta rememoración y actualización de los Objetos Sonoros representativos, ya que gracias a su revaloración permiten la presencia del pasado en el presente, estimulando la interacción entre la memoria antigua y la moderna, sin sufrir la saturación de la sobreinformación que incita a perder el arraigo en la memoria moderna por identificar distintas fuentes.

La incorporación del Sampleo en la música popular permite no solo esta rememoración, sino que gracias a su distribución y consumo masificado regenera las ideas de arraigo e identidad de la comunidad que produce e interpreta cada composición. La inserción de un Mnemotopo Sonoro incita también a una memoria funcional, a la evocación que busca como consecuencia una acción o cambio, recordando hechos positivos ó negativos del pasado y contrastándolos con un presente similar.

Tzvetan Todorov propone identificar dos formas de recuperar la memoria: una literal y la otra ejemplar; siendo la primera una cita del pasado sin propuesta de cambio, mientras que la segunda busca la acción y utilidad de la rememoración. *“El uso literal, que convierte en insuperable el viejo acontecimiento, desemboca a fin de cuentas en el sometimiento del presente al pasado. El uso ejemplar, por el contrario, permite utilizar el pasado en vistas al presente”*. [Todorov, 2000:32]

El Sampleo, como se puede apreciar, tiene distintas funciones, sin embargo la cualidad de impactar en la Memoria lo constituye como un elemento sustancial de la circulación de significados para una comunidad. La memoria sonora es igual de importante que cualquier otra, sin embargo los Paisajes Sonoros se ven suplantados por la misma Schizofonía que permite su registro y la saturación sonora de la vida agitada del día a día. El utilizar al Sampleo como un reforzador de la identidad, a través de la Memoria Colectiva, en muchos casos no es suficiente, ya que forma parte de la saturación de la información, pero cuando éste se incorpora con un mensaje útil, como una rememoración del pasado y no una cita,

permite al intérprete relacionar ambos tiempos y experiencias (presente y el pasado) con una visión hacia un futuro corregido.

La inserción del Sampleo en la música popular permite aprovechar el impacto de esta sobreinformación para dirigir y tomar conciencia del presente y pasado de una comunidad, por lo que se utiliza de forma productiva (al menos en el aspecto simbólico) la distribución de la información.

A continuación expongo otra función del Sampleo, si acaso no tan útil para la construcción de la Memoria Colectiva pero sí para estructurar un nexo comunicativo claro entre el compositor y el escucha, lo que yo he denominado como Retórica Sonora y que consiste en la negociación entre el plano sonoro, lírico y musical para concretizar ideas.

EL SAMPLEO COMO FIGURA RETÓRICA²⁴

La retórica musical se ha desarrollado ya por bastante tiempo, identificando elementos que permiten generar distintas figuras en este arte. En cuanto a esta investigación compete, he encontrado en el Sampleo lo que podría llamar como una reciente retórica musical. ¿Porqué reciente? Porque la grabación surgió en el siglo XX, mientras que las demás figuras retóricas en la música se han desarrollado por siglos.

No quiero exponer aquí que el Sampleo Retórico sea algo novedoso y que rompa con los paradigmas musicales, sino que la incorporación de la tecnología ha permitido concretizar ciertos elementos que eran antes considerados como significativos para un sector privilegiado: los compositores que reconocen el código musical. A diferencia de figuras retóricas tradicionales, el Sampleo Retórico se desarrolla en un plano distinto al musical: el sonoro, cuestión que explicaré más adelante.

Si consideramos, como José Antonio Millán y Susana Narotzky definen, que la metáfora “*surge de la inserción de un determinado contexto de una nota que proviene de otro distinto*”, [Lakoff & Jonson, 1998:11] la palabra inserción nos remite a las cualidades del Sampleo. La distinción entre contextos nos remite a la noción de traducción intersemiótica del lenguaje sonoro hacia el lenguaje musical.

¿Es entonces posible generar figuras retóricas mediante el Sampleo? La respuesta es sí, sobre todo si consideramos que “*la esencia de la metáfora es entender y experimentar un tipo de cosa en términos de otra*”, [Lakoff & Johnson, 1998:41] por lo que esta técnica se construye de Objetos Sonoros y se desarrolla en el ámbito musical.

Como George Lakoff y Mark Johnson afirman, las metáforas se construyen a partir de la experiencia del ser humano con su entorno, para generar posteriormente “conceptos

²⁴ Este texto es una versión corregida de la ponencia “La Metáfora en el Sampleo. Una reciente retórica musical”, presentada en el Coloquio Internacional “Metáfora en Acción” realizado en la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla los días 18, 19 y 20 de mayo del 2005.

metafóricos” que le permiten erigir realidades y argumentaciones. Lo mismo sucede con el Paisaje Sonoro, la interpretación del mismo genera conceptos de nuestro entorno mediante relaciones simbólicas.

La Retórica Clásica, como define Umberto Eco, “*es considerada un arte (y una ciencia) de la persuasión*”, [Eco, 1978:437] con la cual podemos transmitir ideas y conceptos que de otra forma no sería posible. En el caso del Sampleo Retórico, se utilizan Objetos Sonoros para persuadir al escucha hacia un determinado sentido de la composición, ya sea descrito líricamente o con la música. La Retórica, continúa Eco:

“Representa una forma bastante compleja de producción de signos, que supone la elección de las premisas probables, la disposición de los silogismos retóricos (o de otras formas lógicas non-standard) y todos esos “revestimientos” externos necesarios de la expresión clasificados bajo el nombre de “figuras retóricas” [Eco, 1978:439]

El Sampleo forma parte de estos “revestimientos”, ya que es una inserción que “adorna” la composición.

La Figura Retórica en la música, aclara Rubén López Cano, “*debe trabajar duro para alcanzar un grado de homología aceptable con algunos aspectos semánticos de las palabras. Por momentos las palabras deben ser sobre interpretadas para encontrar una analogía adecuada con la música*”, [López Cano, 2003:424] es decir, la música en este caso es un arte abstracto en cuanto a narratividad, ya que se genera por sonidos que no remiten a palabras, sino que pueden funcionar como representaciones de algún objeto paramusical que sólo podemos comprender mediante explicaciones ajenas al Objeto Musical.

Estas figuras, en muchos casos abstractas para el oído promedio, constan de “*artificios arreglados y localizados en una obra*” que, hablando desde un punto de vista semiótico, son “*una instancia privilegiada de significado musical que ocupa una porción limitada del discurso musical y prescribe modelos específicos de interpretación, válidos solo en el*

interior de ese momento". [López Cano, 2003:431] Como cualquier signo, las figuras retóricas construyen su sentido de acuerdo al espacio y contexto donde se desarrollan.

El Sampleo Retórico permite utilizar Objetos Sonoros "concretos", que son cotidianos para la mayoría de los escuchas, y convertirlos en parte de este discurso musical que, mediante los modelos específicos de interpretación establecidos al interior de la composición, cobran un sentido particular único en ese momento de la inserción.

¿Cómo funcionan estas figuras retóricas? Si bien se ha discutido ampliamente el tema, aquí quisiera retomar las ideas de Roman Jakobson y Umberto Eco para poder ejemplificar las nociones de Sampleo Retórico. Jakobson explicó que la metáfora y metonimia, principales figuras retóricas:

"Constituyen el almacén de cualquier operación retórica, en cuanto que representan los dos tipos posibles de sustitución lingüística, uno realizado sobre el eje del PARADIGMA, el otro sobre el eje del SINTAGMA; una constituye sustitución por "semejanza", la otra sustitución "por contigüidad". [Eco, 1978:441-442]

El Sampleo en este caso tiene como interacción interna de la composición la posibilidad de generar dos tipos de interpretación de acuerdo a su convivencia con los demás signos musicales y la Enciclopedia del intérprete.

Oswald Ducrot y Tzvetan Todorov complementan esta idea ya que consideran a la figura retórica con dos posibilidades, como "*comparación con unidades semejantes (podrían reemplazarla, pertenecen al mismo paradigma), [mientras que] la relación con las unidades coexistentes (pertenecen al mismo sintagma)*". [Ducrot & Todorov, 1986:134]

La Metáfora ocurre en el plano del Paradigma y consiste en una selección por semejanza, trabajando de forma vertical (mediante la posibilidad). El Sampleo Metafórico se construye de la misma forma al interpretar su función con respecto a la totalidad de los signos expuestos en una composición, cobra sentido de acuerdo a lo expuesto en la música y la letra.

Umberto Eco aclara que en la Metáfora “*basta con considerar la estructura de dos sememas que tengan marcas en común para comprender cómo debe entenderse en retórica el concepto de ‘semejanza’*”, [Eco, 1978:442] en donde el autor ejemplifica la idea de dos sememas, “perro” y “fraile”, que comparten la marca de “fidelidad”. De la misma forma, mediante la posibilidad, el Sampleo se construye con una opción de representación de un Objeto Sonoro en lugar de otro, en donde una sirena de policía y unos ladridos de perro comparten como marca la idea de “persecución”.

La Metonimia ocurre en el plano sintagmático que consiste en una comunicación de conceptos por contigüidad y trabaja de forma horizontal. “*En lugar de constituir un caso de identidad sémica, constituye un caso de INTERDEPENDENCIA SÉMICA*”, [Eco, 1978:443] en donde obtiene sentido a partir no de la sustitución, sino de la interacción con los signos musicales que le rodean. El Sampleo Metonímico puede construir en este caso representaciones del Paisaje Sonoro, como el ambiente bélico de una guerra o un tumulto de gente, fungiendo como “parte por el todo”, y complementa el sentido expuesto en la música o la letra. Lo mismo ocurre si se inserta un sonido que sea lo suficientemente representativo, de acuerdo al contexto, de un concepto determinado, como una sirena de policía que representa “ciudad”.

Aunque la música popular existe con ó sin palabras, la posibilidad de un Sampleo Retórico se construye generalmente en la música con letra, ya que permite complementar conceptos e interactúa con las ideas descritas en la narración, mientras que la música instrumental requeriría de un arduo trabajo de narración sonora para que el escucha infiriera la figura retórica, tales ejemplos se han desarrollado sobre todo en la producción radiofónica, aunque su interpretación es más difícil.

El Sampleo Retórico se construye entonces en un discurso paralelo al musical y lírico, el discurso sonoro que existe por encima, no en prioridad sino del plano sonoro, y que permea su sentido a través de la interpretación del escucha de los signos musicales, lingüísticos y sonoros al mismo tiempo, por lo que presento el siguiente esquema:



Hablar aquí del Sampleo como elemento más concreto se distingue de la posibilidad de ser insertado como Objeto Musical como Pierre Schaeffer buscaba, sino como Objeto Sonoro que el escucha no letrado en el código musical reconoce fácilmente. En este caso los tres planos, el de la letra, el sonido y la música, se desarrollan al mismo tiempo, proceso mediante el cual el Sampleo toma lo expresado en los otros dos planos para obtener sentido y construirse como figura retórica.

Claro está que existe la posibilidad de una retórica en la lírica y en la música. Sin embargo el interés de este trabajo se centra en la forma como se generan figuras retóricas al momento en el que la música y la letra interactúan y se complementan con los Objetos Sonoros. El Sampleo, al ser sonido puede integrarse al plano musical, pero en el caso de su función retórica generalmente lo encontramos en un nivel distinto que complementa las ideas de la letra y la música. Cabe aclarar que un estudio del Sampleo como figura retórica musical, no sonora sería pertinente para comprender cómo construye dos sentidos al mismo tiempo, como referencia y como persuasión.

Por dificultad de expresar las posibilidades sonoras del Sampleo a través de la palabra escrita, recuerdo al lector la existencia del disco compacto que acompaña a este documento, en donde se encontrarán los ejemplos que a continuación describo para ejemplificar cada una de las posibilidades del Sampleo como figura retórica. El Objeto Sonoro que construye al Sampleo y que utilizo para identificar las distintas funciones retóricas es una sirena de policía, en donde el lector/escucha identificará cómo un mismo sonido puede ser insertado en una composición de distintas formas.

En cuanto al Sampleo Metafórico existe el caso de la canción “El Jako” de Mano Negra, cuya letra es una representación de la situación que Luis Buñuel retrata en la cinta “Los Olvidados” (1950) acerca de jóvenes que viven al margen de la ley y la autoridad, por lo

que en la canción se inserta el sonido de una sirena de policía en el coro que, acompañada por el ritmo agitado de la música y la letra, construye la metáfora de “autoridad” y “persecución”. Para no dejar el ejemplo sin argumentación, “Been Caught Stealing”, de Jane’s Addiction, es una canción que inicia con el Sampleo de ladridos de perro, mientras que la letra retrata la vida de un joven que vive constantemente burlando a las autoridades y roba cosas de tiendas y la música es cadenciosa aunque algo acelerada. El Sampleo en este caso también funciona como metáfora de “autoridad” y “persecución”, ya que lo importante del Sampleo Metafórico es que éste no se desarrolle cerca de la enunciación de estas ideas, sino que su posición ocasione que la interpretación sea en cuanto a la totalidad del mensaje de la composición.

El Sampleo Metonímico es más utilizado, ya que su construcción de “parte por el todo” permite servir como referencia del concepto global que trata de describir la letra. La canción “Sand in my shoes”, de Dido, inicia con el sonido de una sirena de policía que transita a lo lejos por una calle que pareciera estar cubierta por agua tras una lluvia. Aquí la letra describe, mediante una metáfora, que el tener arena en los zapatos y regresar a la ciudad significa el guardar recuerdos de una experiencia previa y ubicarse en la realidad del presente. La sirena en este caso funciona como parte de la ciudad, como un Sonido Clave que se encuentra en este espacio, la Metonimia también se construye sin existir una mención simultánea del Objeto Sonoro y su fuente, digo simultánea ya que en cuanto se menciona el objeto que genera el sonido y se escucha al mismo tiempo el Sampleo se convierte en una representación, como adelante explico.

Otros ejemplos de Sampleo Metonímico se encuentran en canciones como “Warheads” de Extreme, en donde se genera una simulación del Paisaje Sonoro de un conflicto bélico y una sirena de alarma funciona como parte por el todo de la guerra, la letra en este caso habla de la “carne de cañón” y la discriminación en los conflictos bélicos. “War Pigs”, original de Black Sabbath, es interpretada por Faith No More, en donde se escucha una sirena, pero en este caso de una ambulancia, ya que la letra habla de la guerra y los destrozos que ocasiona, la sirena funge como el transporte en el que se recogen a los heridos o “resultados” de un conflicto bélico.

Otra figura, que no me atrevo a considerar como retórica del Sampleo, sino como una representación, es cuando se hace mención de la fuente que produce el sonido al mismo tiempo que se escucha, como sucede con “Average Man”, de Obie Trice, en donde tras una descripción de una riña callejera la letra dice “...and the ambulante arrived” (“...y la ambulancia llegó”) mientras que en un plano sonoro se escucha una sirena, complementando la imagen descrita con la referencia sonora. En “La Banda del Carro Rojo”, de Los Tigres del Norte, la letra describe la redada de unos Rangers de Texas y dice “...una sirena lloraba” mientras se escucha la sirena, siendo la totalidad del momento una metonimia de los Rangers, la sirena representa a la policía, pero el Sampleo funciona como evocación sonora del objeto descrito. En ambos casos la representación ocurre como parte de una Metonimia, sin embargo el Objeto Sonoro simplemente representa y por sí solo no construye una figura retórica.

Una última distinción de la inserción de una sirena en una composición es cuando ésta se utiliza como un instrumento musical, no construyéndose como un código musical, sino que se inserta en una composición por sus cualidades sonoras, sin una referencia a algo exterior al menos en intención del autor, ya que el intérprete aplica sentido al reconocer aquel Objeto Sonoro y evocando, mediante su Enciclopedia, distintas ideas. En “Ionisaton”, de Edgard Varèse, se aprecia el sonido de una sirena que interactúa únicamente con la música, ya que no existe letra, y su incorporación forma parte del lenguaje musical. Lo mismo ocurre con “Ballet Mécanique” de George Antheil, que en su realización por Paul D. Lehrman se aprecia la musicalidad de una sirena que interactúa con la música pero no genera figuras retóricas.

Un fenómeno ajeno al Sampleo, pero que construye también figuras retóricas es la onomatopeya musical ó Anafonía Sonora. “Neurotica”, de King Crimson, incluye la imitación del caos sonoro de una ciudad con mucho tráfico, en donde instrumentos musicales imitan sonidos como el de una sirena y automóviles, se escuchan silbatos y posteriormente el caos evoluciona en el tema musical. Esta Anafonía Sonora es una Metonimia de la ciudad, sin embargo no es un Sampleo Metonímico ya que no consiste de una grabación previa.

Resumiendo, una sirena puede ser incorporada de distintas formas en una canción:

- Sampleo Retórico. Como marca de “autoridad” y “persecución”
- Sampleo Metonímico. Fungiendo como narración ó de forma aislada como “parte por el todo” de un conflicto bélico, la ciudad o la policía.
- Sampleo Representativo ó Complementario. Cuando se hace referencia de la fuente sonora y se escucha el Objeto Sonoro al mismo tiempo.
- Sampleo Musical. Cuando el Objeto Sonoro pierde el sentido original y se incorpora por su sonido como parte del lenguaje musical, ya sea sin modificación o alterándolo.
- Onomatopeya Musical ó Anafonía Sonora. Aunque no es un Sampleo, permite construir figuras retóricas de la misma forma que el Sampleo Retórico.

La existencia del Sampleo Retórico se da cuando se ubica en un plano distinto al musical, construyendo un Paisaje Sonoro imaginario al interior de la composición. Aunque la letra y la música construyen también figuras retóricas, en muchos casos el Sampleo construye figuras distintas al interior de los códigos de la letra y la música, sin embargo cobra sentido a partir de éstos.

El Sampleo Retórico entonces:

- Funciona como un elemento ajeno a la música que transmite de forma clara un mensaje y lo complementa con la letra.
- Se distingue de otras formas de Sampleo por cómo interactúa con la lírica y se ubica en un plano sonoro concreto; no musical.
- Genera conceptos paralelos a la letra y complementa el mensaje. Es un revestimiento o adorno, persuade y representa una producción de signos compleja (tal como cualquier figura retórica).

El Sampleo, como se puede apreciar a lo largo de este capítulo, tiene distintas funciones que surgen a partir de la cualidad Intertextual del mismo. Esta cualidad permite que impacte en la Memoria Colectiva construyendo nexos que establecen una comunicación

entre individuos mediante la experiencia compartida, ya sea de Objetos Sonoros Paramusicales, Lingüísticos o Musicales.

El Paisaje Sonoro es la fuente que constituye al Sampleo, y al ser parte de la experiencia del escucha de una composición de música popular, permite reforzar, circular y reinterpretar Objetos Sonoros de distintas formas que dependen del lugar donde se ubique al interior de una canción.

El impacto de la música popular, y específicamente del Sampleo, permite comprender la forma en la que tanto el compositor como el escucha perciben el Paisaje Sonoro y lo reconstruyen, retomando Sonidos Clave y Marcas Sonoras como representación y argumentación. Con el estudio del Sampleo se puede complementar lo que Murray Schafer buscaba tiempo atrás: comprender cómo es que la gente escucha e interpreta.

Comprender al Sampleo desde una perspectiva Intertextual permite aclarar la complejidad con la que esta técnica construye, circula y reformula sentidos desde el lenguaje musical retomando el lenguaje sonoro. El considerarlo además como una traducción intersemiótica esclarece el concepto de cita del Paisaje Sonoro y su incorporación descontextualizada, o más bien recontextualizada.

El hablar de funciones externas a la música, a diferencia de lo que se ha encargado de estudiar la Semiología Musical, permite identificar no sólo el impacto del Sampleo en la Memoria Colectiva, sino aclarar cómo es que se puede interpretar de distintas formas de acuerdo a la intención del compositor.

El Mnemotopo Sonoro permite no sólo mantener un registro y estimular la evocación, sino retomar los elementos sociales de conciencia sonora que tienen una función como parte de la memoria ejemplar que Todorov describe. Retomar lo bueno y lo malo del registro sonoro y estimular la Memoria Colectiva permite además continuar con la coexistencia de la memoria antigua y moderna, con lo que la memoria generacional al menos disminuye la posibilidad de una ruptura ideológica y de identidad ocasionada por la sobre información.

En cuanto al Sampleo Retórico, la función es puramente estética, sin embargo estimula y facilita la interpretación del escucha, quien sin necesidad de reconocer el código musical, identifica los sonidos y construye las figuras en el recuerdo de la experiencia de la canción y la experiencia propia, aplicando conceptos al Objeto Sonoro como parte de una narración.

Creo yo que el impacto del Sampleo en la Memoria ha quedado claro para el escucha, sin embargo recuerdo que todo lo aquí descrito y explicado se apoya en ejemplos que se encuentran en un disco compacto anexo al texto, por lo que invito al lector a identificar todos los conceptos aquí desarrollados y practique la escucha e interpretación de las composiciones donde se han insertado Objetos Sonoros, primero para que no quede duda, ya que el soporte del texto se queda corto en comparación a las posibilidades sonoras, y segundo, para que descubra las posibilidades del Sampleo y la maravilla de la reconstrucción del Paisaje Sonoro a través de la música popular, que día a día nos acompaña. Es así que a continuación expongo las conclusiones y observaciones que surgieron durante toda la investigación, no sin antes aclarar que esto es un esbozo de un estudio acerca del Sampleo, cada sección y cada función se puede desarrollar como una investigación por separado.

Este texto es un desarrollo teórico, pero la práctica ha existido desde hace bastante tiempo. Es cuestión de retomar la importancia del sonido, que tanto se ha perdido por la saturación de la imagen en los medios de comunicación y la vida en general, ya que constituye un elemento sustancial de la construcción de la Memoria Colectiva y de la identidad que nos conforma como miembros de una sociedad ó una comunidad intersubjetiva.

CONCLUSIONES

El investigar el impacto del Sampleo en la Memoria Colectiva ocasionó que esta investigación buscara sentar las bases para futuros estudios dedicados a esta técnica.

El Capítulo I, que se dedica a exponer la definición, antecedentes, origen y desarrollo del Sampleo, permitió comprender cómo es que hoy en día esta técnica se incorpora en la música popular como una práctica común que utiliza los Objetos Sonoros del Paisaje Sonoro de la siguiente forma:

- Sampleo de Objetos Sonoros Paramusicales.
- Sampleo de Objetos Sonoros Lingüísticos.
- Sampleo de Objetos Sonoros Musicales.

Plantear esta clasificación surge a partir de comprender cómo es que cada una de estas prácticas tiene un antecedente en una corriente artística determinada y que, aunque se incorporen actualmente sin existir el mismo espacio discursivo, permite identificar el comportamiento del Objeto Sonoro dentro de una canción y la forma como se ha convertido en un uso común de la expresión musical.

Tanto la Música Concreta, como la Poesía Sonora y el Dj y el Turntablism, surgen por inquietudes particulares, pero la incorporación de sus ideas en la música popular tiene como antecedente la motivación y búsqueda previa de compositores por representar objetos concretos al interior de las piezas musicales.

El desarrollo de la Música Bastarda, que aunque suene drástica la denominación explica bastante bien el concepto, se ha generado a partir de la misma inquietud pero en el ámbito del consumo popular de la música, con lo que la reinterpretación de los Objetos Sonoros en un código musical constituye parte del complejo entramado simbólico que es hoy en día el Paisaje Sonoro. El entender cómo se constituye un Paisaje Sonoro de un espacio

determinado permite también abrir los oídos a las posibilidades musicales de cualquier Objeto Sonoro que un compositor identifica como Sonido Clave o Marca Sonora.

Esta descripción de qué es el Sampleo permite también sentar las bases de la motivación de incorporar el Sampleo en una canción, identificar puntualmente la forma como construye sentido a partir de referencias a fenómenos que se edifican al exterior de una composición, incluso siendo otra pieza musical, ya que se reinterpreta con fines específicos.

El utilizar la Semiótica y las herramientas de la Semiología Musical permite establecer al Sampleo como un elemento simbólico que más allá de construir el código musical, permite interpretaciones complejas gracias a su carácter Intertextual. Hablar desde esta perspectiva Semiótica ayuda también a comprender cómo es que un Objeto Sonoro funciona al interior de una composición y la forma como se rige bajo los estatutos del lenguaje musical, que siendo parte del universo sonoro tiene significaciones estéticas particulares.

Hablar entonces de una estética de la música popular, así como de la forma como existen ciertos signos musicales, permite establecer la forma como el escucha, competente o no en el campo de la composición musical, interpreta simultáneamente el Sampleo como un Objeto Sonoro del Paisaje Sonoro y como un Objeto Musical del lenguaje musical.

La finalidad de este trabajo fue, al final de cuentas, acercarse a lo que denomino como una Semiótica del Sampleo, ya que esta técnica se ha desarrollado como una construcción simbólica que se tiene que abordar de forma independiente a otros estudios de la Semiología Musical por ser la única cita fiel del Paisaje Sonoro que existe.

Sea reciente y con antecedentes previos, el Sampleo funciona como elemento sustancial de la construcción musical hoy en día, y por tal razón es pertinente un estudio semiótico que comprenda la forma en la que el Objeto Sonoro se interpreta y construye sentidos en la música y el entorno tanto de forma interna como externa al lenguaje musical.

El hablar del impacto del Sampleo en la Memoria Colectiva complementa lo desarrollado por las observaciones semióticas, ya que ubica a esta técnica en espacios particulares donde el sentido se construye de adentro hacia fuera y viceversa, estimulando distintas reinterpretaciones de un mismo objeto gracias al consumo masivo de la música popular.

La Memoria Colectiva Sonora se construye entonces a partir de lo que expone el Paisaje Sonoro, pero la música, que forma parte de este entorno, es también una construcción social que lentamente permea e influye en el ciclo de los sentidos de Objetos Sonoros específicos. Incluso, gracias a retomar hechos sonoros del pasado, permite revivir fenómenos que parecieran estar en el olvido.

El impacto del Sampleo es entonces el hecho de reforzar una interpretación sonora mediante la inserción y reproducción exponencial de sonidos a partir de la enunciación musical. De la misma forma, la identidad de una comunidad se construye por el Paisaje Sonoro y sus productos, en este caso sonoros, y el Sampleo acelera el proceso al multiplicar los posibles impactos de ciertos sonidos al interior de este espacio cultural.

Siendo una cita, el Objeto Intertextual que es el Sampleo permite la coexistencia de distintos discursos, espacios ideológicos y contextos culturales en un mismo texto, multiplicando el sentido de la composición y estimulando una interpretación sumamente compleja de contextos por parte del escucha. Al fin de cuentas, la música tiene la posibilidad de establecer muchos discursos al mismo tiempo por su cualidad polifónica, y si a esto se le agrega la inserción de distintos discursos tanto al hablar de tema, género y estilo, como de cada una de las distintas inserciones, estamos hablando de la música como uno de los sistemas de comunicación más complejos por la dualidad abstracto/concreto.

Hablar de un Mnemotopo Sonoro es ya aplicar una función no sólo estética, sino social del Sampleo, ya que permite enfocar la referencia a la rememoración de un objeto en particular, como Metonimia de un acontecimiento sonoro que merece ser recordado, y por tal razón su estudio tiene que mantener una distancia de la estructura musical para comprender el impacto de la inserción como un fenómeno social de comunicación a través de la música.

La experiencia sonora se construye únicamente de forma simbólica, ya que es evanescente por existir solo cuando ya ha dejado de sonar y que la recapitulamos de forma consecutiva: el sonido aislado no existe. El Sampleo permite entonces construir tanto el imaginario como las identidades individuales y colectivas mediante la memoria, que al final de cuentas se desarrolla como un objeto de creación colectiva y referencial.

La función retórica del Sampleo permite identificarlo en un plano paralelo al musical, pero es importante comprender que en cada caso esta técnica se puede incorporar de distintas maneras, por lo que busca este texto es plantear, mediante la experiencia musical, un entramado de distintas clasificaciones con las que posteriormente se pueda desarrollar un acercamiento a una tipología del Sampleo. Al fin de cuentas la inserción sonora tiene tantas posibilidades como sonidos existentes, e incluso gracias a las tecnologías la posibilidad es mucho mayor ya que permite generar nuevos sonidos y nuevos Paisajes Sonoros, artificiales, mediante el sonido sintetizado, o ficticiales, mediante la agrupación de sonidos que por su naturaleza no podrían convivir en un mismo espacio.

Una de las aportaciones que considero más importantes de este trabajo es la noción de los instrumentos Schizofónicos, ya que ésta abre el panorama de la expectativa de una revisión de conceptos en la Musicología tradicional, la cual no busco perjudicar con este trabajo, sino de la que busco atraer la atención para considerar la importancia no solo social, sino musical que es esta técnica denominada Sampleo. La idea de una instrumentación Schizofónica permite también abrir el horizonte y reconsiderar las formas con las que se está desarrollando música hoy en día, tan compleja como se ha venido haciendo durante siglos, pero que no se apoya en la notación y la partitura.

Es así que las observaciones de este trabajo no pueden sino alentar a futuras investigaciones, admitiendo que éste es solo un primer esbozo de la posible Semiótica del Sampleo de la que hablo. Cada uno de los campos aquí desarrollados tiene el potencial de ser explotado al máximo, pero por tal razón dediqué esta investigación a comprender el objeto de estudio, primer conflicto con el que topé ya que no se había abordado de esta manera.

He descubierto también que el acercamiento al Sampleo permite al escucha abrir sus oídos a distintas posibilidades y reconocer la importancia del sonido hoy en día, hecho a un lado por la imagen. Aunque muchos de los ejemplos expuestos, composiciones que difícilmente el escucha promedio reconocería como música, son las bases de lo que se escucha hoy en día en los distintos medios de comunicación y los aparatos de reproducción. Reconocer la musicalidad de cualquier Objeto Sonoro es abrir un mundo rico en variedad de experiencias, descubriendo día a día algo nuevo en lo que nos rodea y que antes no prestábamos atención.

Invito nuevamente a escuchar los ejemplos proporcionados en el disco anexo, descubrir cada pequeño sonido que se esconde en el fondo de las grabaciones que cada quien guarda en su acervo musical y, sobre todo, fascinarse de los sonidos que guarda el Paisaje Sonoro que nos rodea, que constantemente transmite mensaje y que psicológicamente nos hemos cerrado a clasificarlos como ruido. Cuando este panorama se exponga ante nuestros oídos, la valoración y orgullo de dónde nos ubicamos y la forma como los sonidos nos constituyen como individuos de una sociedad, se habrá retomado lo que durante siglos ha permitido que nos comuniquemos y que actualmente hemos olvidado: la tradición oral.

Ese es el impacto del Sampleo en la Memoria Colectiva.

Jarret Julián Woodside Woods
julianwoodside@gmail.com

Julio 2005

REFERENCIAS

FUENTES BIBLIOGRÁFICAS

- ALLEN, Graham
2000 Intertextuality. Routledge, London & New York.
- AUGÉ, Marc
1998 Las formas del olvido (tr. Mercedes Tricás Preckler y Gemma Andujar) Gedisa, Barcelona, España
1993 Los "no lugares": espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad (tr. Margarita N. Mizraji) Gedisa, Barcelona, España.
1987 Símbolo, función e historia : interrogante de la antropología (tr. Bertha Ruiz de la Concha) Grijalbo, México.
- ASSMAN, Jan
1997 La memoria culturale. Scrittura, ricordo e identità politica nelle grandi civiltà antiche. (tr. Francesco de Angelis) Giulio Einaudi editore, Turino, Italia.
- BREWSTER, Bill & Frank Broughton
2000 Last night a DJ saved my life. The history of the disc jockey. Headline Book Publishing, London.
- BULATOV, Dmitry
2004 Homo Sonorus. Una antología internacional de Poesía Sonora. Teoría y Práctica del Arte / Ríos y Raíces, CONACULTA, México D.F.
- CANDAU, Joël
1996 Anthropologie de la mémoire. Presses Universitaires de France, Francia.
- CARR, Edward H.
2001 ¿Qué es la Historia? Ariel, México D.F.
- CASCONE, Kim.
S/F Laptop Music – counterfeiting aura in the age of infinite reproduction. Anechoicmedia. <http://www.anechoicmedia.com>
S/F The Aesthetics of Failure: “Post-Digital” Tendencies in Contemporary Computer Music. Anechoicmedia. <http://www.anechoicmedia.com>
- CHADABE, Joel
1997 Electric sound: the past and promise of electronic music. Upper Saddle River: Prentice Hall, New Jersey.
- CID, Alfredo
2003 De la Traducción Intersemiótica a la Competencia Intersemiótica (en prensa).
1995 Traducción cultural: intertraducción.
- DUCROT, Oswald & Tzvetan Todorov
1986 Diccionario enciclopédico de las ciencias del lenguaje (tr. de Enrique Pezzoni 12a ed.) Siglo Veintiuno Editores, México.

- DUFOUR, Michèle
 S/F Memoria, Tiempo y Música. <http://serbal.pntic.mec.es/~cmunoz11/fuks.html>
 2000 Memoria visual y memoria auditiva en las relaciones musicales. Ponencia presentada en el Congreso Nacional de Musicología. España. 2000. <http://serbal.pntic.mec.es/AparteRei/>
- ECO, Umberto
 1999a Apocalípticos e Integrados. (tr. de Andrés Boglar 12a ed.) Editorial Lumen, España.
 1999b La estructura ausente : introducción a la semiótica. (tr. Francisco Serra Cantarell 5a ed.) Editorial Lumen, España.
 1999c Lector in Fábula. Editorial Lumen, España.
 1978 Tratado de semiótica general (tr. Carlos Manzano) Editorial Nueva Imagen: Lumen, México.
- EMMERSON, Simon
 2000 Music, electronic media, and culture. Ashgate, Burlington.
- FALKENBERG HANSEN, Kjetil
 2000 Turntable Music. NTNU, Norway / KTH, Sweden
- FRITH, Simon
 1987 Hacia una estética de la música popular. (Tomado de S. Frith [1987] "Towards an aesthetic of popular music". En R. Leepert & S. McClary [eds.] The politics of composition, performance and reception. Cambridge: Cambridge University Press, pp. 133-172. traducción de Sylvia Martínez).
- GONZÁLEZ Aktories, Susana
 S/F Reflexiones Sobre Semiología Musical. Serie breviaros de Semiología Musical ENM, México. www.semiomusical.unam.mx
- HALBWACHS, Maurice
 1998 La memoria colectiva y el tiempo. (Traducción directa de la versión original de HALBWACHS, Maurice "La Mémoire Collective et le Temps" Cahiers Internationaux de Sociologie, vol. II, 1947, pp. 3- 30. Este texto fue incorporado posteriormente al capítulo III de La mémoire collective par Maurice Halbwachs, P. U. F. , Paris, 1950 y 1968. (Tr. Vicente Huici Urmeneta – UNED/Bergara)
 1987 La Memoria Colletiva (a cura di Paolo Jedlowski). Edizioni UNICOPLI, Milano, Italia.
- LAKOFF, George & Mark Johnson
 1986 Metáforas de la vida cotidiana. (tr. de Carmen González Marín) Ediciones Cátedra, Madrid.
- LÓPEZ CANO, Rubén
 2004a Tópicos musicales, esquemas narrativos, ironía y cinismo en la hibridación musical de la era global. <http://www.geocities.com/lopezcano/index.html>
 2004b La música ya no es lo que era: Una aproximación a las posmodernidades de la música. <http://www.geocities.com/lopezcano/index.html>
 2004c ¿A quién pertenece la música? La música como patrimonio y como cultura. <http://www.geocities.com/lopezcano/index.html>
 2003 "From Rethoric to Semiotic". *Musical Semiotics Revisited*, Helsinki.

- 2001 Entre el giro lingüístico y el guiño hermenéutico: tópicos y competencia en la semiótica musical actual. <http://www.geocities.com/lopezcano/index.html>
- 2000 Tonos humanos y análisis musical: una asignatura pendiente; ponencia presentada en el VII Congreso de la Sociedad de Etnomusicología (SibE), Voces e imágenes en la etnomusicología actual; Museo Nacional de Antropología, Madrid, 25-27 de junio de 2002.
- S/F Los Modos de producción de efectos por medio de la música. (Tomado de López Cano, Rubén. De la retórica a la ciencia cognitiva. Un estudio intersemiótico de los Tonos Humanos de José Marín. Universidad de Valladolid. En prensa).
- MANNING, Peter
1994 Electronic and computer music (2nd ed.) Oxford University: Clarendon, New York.
- MAZZOLA, Guerino
1997 Art. 154: Semiotic Aspects of Musicology: Semiotics of Music. www.ifi.unizh.ch/mml/musicmedia/documents/musiksemiotik.pdf
- MORRIS, Charles
1985 Fundamentos de la teoría de los signos. Paidós Comunicación, España.
- ONG, Walter
2002 Oralidad y escritura. Tecnologías de la palabra. (tr. Angélica Scherp 5ª reimpresión) Fondo de Cultura Económica, México.
- ORR, Mary
2003 Intertextuality: debates and contexts. Polity Press, USA.
- RICOEUR, Paul
2003 La memoria, la historia, el olvido. (tr. de Agustín Neira) Editorial Trotta, Madrid.
- SCHAEFFER, Pierre
1988 Tratado de los objetos musicales (tr. Araceli Cabezón de Diego) Editorial Alianza, Madrid.
- SCHAFER, R. Murray
1977 The Soundscape. Our Sonic Environment and the Tuning of the World. Destiny Books, Vermont USA.
- STEINER, George
1995 Después de Babel : aspectos del lenguaje y la traducción. (tr. de Adolfo Castañón y Aurelio Major 2a ed.) Fondo de Cultura Económica, México.
- TAGG, Phillip
1994 Subjectivity and Soundscape, Motorbikes and Music. Originally published in Soundscapes: Essays on Vroom and Moo, edited by Helmi Järviuoma. 1994, Tampere: Department of Folk Tradition: 48-66. <http://www.tagg.org/articles/virrat.html>
- 1992 Towards a Sign Typology of Music. Published in Secondo convegno europeo di analisi musicale, ed. R. Dalmonte & M Baroni. Trento: Università degli studi di Trento, 1992, pp. 369-378.

- 1987 Musicology and the semiotics of popular music. In *Semiotica* 66-1/3, pp. 279-298. Mouton de Gruyter, Amsterdam Holanda.
- TARASTI, Eero
- 2002 ¿Es la música un signo? (versión revisada de “Is music sign?”, capítulo 1 de *Signs of Music. A Guide to Musical Semiotics*. Berlin – New York: Mouton de Gruyter). Traducido por Rubén López Cano.
- 2000 *Existential semiotics*. Indiana University Press, USA.
- 1994 *A Theory of Musical Semiotics*. Indiana University Press, USA.
- TODOROV, Tzvetan
- 2000 *Los Abusos de la memoria*. Paidós Asterisco, España.
- TOROP, Peeter
- 2002 Intersemiosis y traducción intersemiótica. (tr. Paola Ricaurte) En *Cuicuilco*, Revista de la Escuela Nacional de Antropología e Historia (ENAH), México, núm. 25, mayo-agosto de 2002.
- VARIOS AUTORES
- 2003 *Directions in Electronic Music. Beautiful Noise. A Work in Progress* (3rd rev., Oct 2003) <http://www.ele-mental.org>
- VALLS GORINA, Manuel
- 2003 *Para entender la música*. Alianza Editorial, España.
- VAN LEEUWEN, Theo
- 1999 *Speech, Music, Sound*. MacMillan Press, London.
- VÁZQUEZ, Félix
- 2001 *La memoria como acción social: relaciones, significados e imaginario*. Paidós, España.
- WOODSIDE, Julián
- 2005 “La Metáfora en el Sampleo. Una reciente retórica musical”, Ponencia presentada en el Coloquio Internacional “Metáfora en Acción” que se llevó a cabo en la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla los días 18, 19 y 20 de mayo del 2005.

FUENTES ELECTRÓNICAS

<http://academic.evergreen.edu/a/arunc/compmusic/> Computer Music History, Síntesis, Composition.

<http://accessnewage.com/articles/Music/ABMUSICO.HTM> Musicosophia, or the Art of Creative Listening

<http://condor.depaul.edu/~racker/samples.html> Sample Music Reference Sources

<http://creativecommons.org/> Creative Commons

<http://detritus.net/steev/> Steev Hise Detritus.net

http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_sampled_songs List of Sampled Songs

<http://evolution-control.com/cbs.html>

<http://gybo.proboards4.com/> Get your Bootleg on

<http://history.acusd.edu/gen/recording/notes.html> Recording Technology History

<http://home.wanadoo.nl/discopatrick/history.htm> History of mixing and editing Cut Up Or Shut Up: An Edited History Of Cut'n'Paste by Neil McMillan

<http://homepage.mac.com/dmccabe/reich.html> Steve Reich's "Different Trains"

<http://homepage.mac.com/jakesmith/speakspell/index.html#> Texas Instruments' Speak & Spell Simulator

<http://hydra.dgsca.unam.mx/semiomusical/index1.html> Seminario de Semiología Musical de la Escuela Nacional de Música de la Universidad Nacional Autónoma de México

<http://log.on.ca/hotwacks/zhist.html> A Brief but Incomplete History of Bootlegs

<http://members.ozemail.com.au/~davesag/snd.html> Experiments with fractal music

<http://noise.alphamanbeast.com/> Noise Directory Listing

<http://tagg.org/> Philip Tagg Home Page

<http://web.media.mit.edu/~hugo/publications/papers/SRMC2004-narrative-aesthetics.pdf>

<http://www.aber.ac.uk/media/Documents/S4B/semiotic.html> Semiotics for Beginners

<http://www.abolipop.com/>

<http://www.agricola-de-cologne.de/> Agricola de Cologne Virtuals by NewMediaArtProjectNetwork - experimental platform for netbased art

<http://www.amazon.co.uk/>

<http://www.antheil.org/faq.html> Ballet Mecanique FAQs

<http://www.antroposmoderno.com/textos/index.php>

<http://www.archivo-semiotica.com.ar/>

<http://www.artcyclopedia.com/index.html>

http://www.buch.de/buch/musik/00113/148_delinquent_habits.html

<http://www.cervantesvirtual.com/hemeroteca/signa/> Revista Signa

<http://www.classithemes.com/50sTVThemes/prodMusHistory.html> The History of Production Music

<http://www.cortical.org/Toop.html> David Toop Oceans of Sound

<http://www.coversproject.com/>

<http://www.cremosonic.com/antojitosmexicanos/>

http://www.d-i-r-t-y.com/textes/int_toop_uk.html

<http://www.detritus.net/archive/plunderphonic/>

<http://www.discjockey101.com/jan2003.html> DJ History: The First-Wave of Club DJ Growth, 1943-1969

<http://www.discjockey101.com/feb2003.html> DJ History: The Second-Wave of Club DJ Growth, 1974-1982

<http://www.discjockey101.com/may2003.html> DJ History: The Third-Wave of Club DJ Growth, 1985-2001 (Part I)

<http://www.discjockey101.com/jun2003.html> DJ History: The Third-Wave of Club DJ Growth, 1985-2001 (Part II)

<http://www.discogs.com/artist/Plunderphonic>

<http://www.discoveryound.com/es/aboutsamplingsoft.php> Discovery Sound

<http://www.djhistory.com/>

<http://www.djspooky.com/>

<http://www.dsng.net/samplesources.htm>

http://www.esmuc.net/musicologia/index.php?fuseaction=assignatures.assignatura&id_assignatura=ASSIG28

<http://www.experimentaclub.com/>

<http://www.fact-index.com/>

<http://www.filmsound.org/>

<http://www.filomusica.com/>
<http://www.filtro.com.mx/home.html> Filtro Discos
<http://www.geocities.com/TheTropics/6278/sample.html> White Zombie Sample Sources
<http://www.hist.puc.cl/historia/iaspmla.html>
<http://www.iaspm.net/start.html> International Association for the Study of Popular Music
<http://www.illegal-art.org/>
<http://www.jahsonic.com/Sample.html> Disco Samples in House.
<http://www.klf.de/online/books/bytheklf/manual.htm> The Manual (How to have a Number One the easy way) by The Timelords (Jimmy Cauty and Bill Drummond) First published 1988 by KLF Publications
<http://www.lancs.ac.uk/sma/> Society for Music Analysis
<http://www.low-life.fsnet.co.uk/copyright/part1.htm> Copyright Law & Ethics of Sampling
 Asociacion Internacional para el Estudio de la Musica Popular Rama Latinoamericana
<http://www.mediamatic.net/>
<http://www.mediamusicstudies.net/>
<http://www.medienkunstnetz.de/> Media Art Net
http://www.ministry.nu/sample_sources.php Ministry Sample Sources
<http://www.musicandmeaning.net/issues/showArticle.php?artID=1.5> The Journal of Music and Meaning
<http://www.musicaltime.com/Espanol/articulos-esp.htm> Musical Time Articles, Interviews and Essays
<http://www.musicjournal.org/home.html> Music Business Journal
<http://www.music-notation.info/en/compmus/musicnotation.html>
<http://www.neural.it/english/> New Media Art, Electronic Music, Hacktivism
http://www.obsolete.com/120_years/ Electronic Musical Instrument 1870 – 1990
<http://www.phinnweb.com/history/> The History of Electronic Music
<http://www.plunderphonics.com/>
<http://www.rhythmscience.com/>
<http://www.ruidos.org/principal.html> Ruidos.Org
<http://www.samplenet.co.uk/>
<http://www.scaruffi.com/music/glitch.html> Best Glitch-music albums of all times
<http://www.scienceneversleeps.com/samples.htm>
<http://www.sibetrans.com/> Sociedad de Etnomusicología
<http://www.societymusictheory.org/mto/> Music Theory Online
<http://www.sonicartsnetwork.org/> Sonic Arts Network
<http://www.soundfont.com/tutorials/sampling2.html> Sampling - The Audio Equivalent of Photography
<http://www.soundobject.org/articles.html> The Sound Object Project
http://www.soundonsound.com/sos/1996_articles/jan96/samplebasics1.html Sampling Basics
<http://www.surrey.ac.uk/Music/Research/Pop&Film.htm> Popular Music and Film Studies – Department of Music and Sound Recording, University of Surrey, Guildford, UK.
<http://www.terra.es/personal/fhinojos/> Geometría Musical
<http://www.the-breaks.com/>
<http://www.uned.es/centro-investigacion-SELITEN@T/> SELITEN@T
<http://www.unmediated.org/archives> Top Sample Sources
<http://www.wikipedia.org/>
[http://www.wordiq.com/definition/Glitch_\(music\)](http://www.wordiq.com/definition/Glitch_(music)) Definition of Glitch
<http://www.writing.upenn.edu/~afilreis/88/cage-quotes.html> John Cage sayings
http://www.xenakisworld.com/article_001.php The Definitive Source for all things Xenakis
<http://www.zainea.com/soundandmusic.htm> You love music and you want to learn more...
<http://www2.sfu.ca/sonic-studio/handbook/Schizophonia.html> Schizophonia

DOCUMENTOS DIGITALES

ADORNO, Theodor & Max Horkheimer – The Culture Industry

ARNS, INKE – Interaction, Participation, Networking

_____ Social Technologies Deconstruction, subversion, and the utopia of democratic communication

BENJAMIN, Walter – The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction

BILWET, Adilkno – The Dominant Ear

BRÜN, Herbert – Wayfaring Sounds

BURNS, Christopher – Realizing Lucier and Stockhausen

CAGE, John – Experimental Music

CALLE, Merche – Contaminación acústica y salud

CAMILLERI, Lelio

CHANG, Jae Ho – Composing Noise

CUTLER, Chris – A History of Plunderphonics

D'ARCANGELO, Gideon – Recycling Music

DANIELS, Dieter – Forerunners of media art in the first half of the twentieth century

_____ Television-Art or anti-art

DAVIES, Hugh – Creative Explorations of the Glitch in Music

_____ A History of Sampling

DOBRIAN, Chris – Music and Artificial Intelligence

FIBIGER, Bo – The Visual Sound

FÖLLMER, Golo – Audio Art

FORRESTER, Michael – Auditory Perception and Sound as Event

FRIELING, Rudolf – Reality Mediability Hybrid Processes Between Art and Life

_____ Tensions, Museums, Media Technology, and Media Art

GARCÍA, Denise – Sound Models, metaphor and mimesis

GARCÍA, María Inés – Los sonidos de la sociedad

GARTON, Andrew – Artists and Copyright in Cyberspace

GESLIN, Yann – sound and music transformation environments

HATTEN, Robert S. – Is Music Too Definite For Words?

_____ Musical Gesture

HEDGES, Thomas R. – Communicative Functions of Samples in Ambient Techno and Plunderphonic Sound Collage

_____ The Promise of Sound

- HELLSTRÖM, Björn – Modelling of Sounds in Public Spaces
- HOLTHOF, Marc – The Panoramic Ear
- KELLER, Hermann – El lenguaje de la música
- LIDOV, David – Toward a Universal Musicology
- MANOVICH, Lev – Generación Flash
- MARTINELLI, Dario – Symptomatology of a semiotic research
- MAZZOLA, Guerino – Semiotics of Music
- MCADAMS, Stephen – Audition Cognitive Psychology of Music
- MICZNIK, Vera – Music and Narrative Revisited
- NOLL, Thomas – Global Music Theory
- NTARANGWI, Mwenda – A Socio-Historical and contextual analysis of popular music performance
- O'BRIEN, James – Music in World Cultures
- OBERHOLZER, Felix & Koleman Strumpf – The Effect of File Sharing on Record Sales
- PALOMBINI, Carlos – Ideas for a musicology of electroacoustic musics
- REICH, Steve – Different Trains
- SANGILD, Torben – The Aesthetics of Noise
- SCHAEFFER, Pierre – Towards an Experimental Music
- SCHRIDDE, Lutz – Noise Culture
- SCHULTZ, Margarita – La notación musical desde una perspectiva peirciana
- STERN, Mario – Significado en Música
- STEVENSON, Barney – Paintings in Sound
- THROSBY, David – El papel de la música en el comercio internacional y en el desarrollo económico
- TIBURCIO, Susana – Música y matemáticas
- TIITS, Kalev – On Quantitative Aspects of Musical Meaning
- TURINO, Thomas – A Peircian Semiotic Theory For Music
- VARGAS, Gaby – El poder de la música
- WINDSOR, Luke – Towards a perceptual theory of acousmatic music

GLOSARIO

A vs B. Se define así al género de Bastard Pop que utiliza las vocales acapella de una canción con la base de otra completamente distinta.

Anafonía. Imitación con instrumentos musicales de sonidos no musicales (Phillip Tagg).

Art of Noises. Manifiesto Futurista redactado en 1913 por Luigi Russolo para puntualizar las características y posibilidades musicales de los ruidos (sonidos) del entorno.

Bootleg Album. Un subgénero del Bastard Pop sumamente criticado por derechos de autor. El Bootleg es una grabación no autorizada por el autor de la obra, en éste caso es la creación no de una pieza musical, sino de todo un disco en donde se explota el A vs B al máximo para crear un disco nuevo. (Un ejemplo bastante sonado es el *Grey Album* de Dj Dangermouse, en donde se mezclan las canciones del *White Album* de los Beatles y el *Black Album* de Jay-Z). Anteriormente el concepto de Bootleg era para definir a las copias ilegítimas de un disco pero que parecían originales (conciertos no autorizados, grabaciones no editadas, etc) y que se podían obtener mediante distribuidores autorizados.

Break-In. Término acuñado por Hill Buchanan y Dickie Goodman en 1956 para justificar su pieza “The Flying Saucer”. Básicamente el término es un antecedente del Pop Bastardo y sus variables, en donde una pieza es insertada dentro de otra.

Breakbeat. Género musical ideado por Dj Kool Herc y perfeccionado por

Grandmaster Flash que consiste en mezclar, loopear y samplear diversas canciones a la vez en un collage musical (literalmente romper el ritmo). Entre los subgéneros que lo forman están: *Hip Hop, Jungle, Big Beat, Trip Hop, Drum ‘n’ Bass*.

Campo Sonoro. Término similar al Paisaje Sonoro pero relacionado con un equipo de sonido, no con el entorno. A medida que se fue desarrollando el sonido *Surround*, el campo de alcance de cada una de las bocinas se ha considerado como Campo Sonoro. Los productores de sonido consideran como mínimo necesario para un Campo Sonoro realista el transmitir el sonido a través de cuatro canales (Sonido Cuadrafónico).

Competencia Musical. Distintos autores han definido a la Competencia Musical de muchas formas: 1.- Gino Stefani define a la Competencia Musical como “la capacidad de producir sentido mediante y / o en torno a la música” (Stefani 1998,13 en López Cano, 2001) y la establece en cinco niveles: el Homo Musicus (subjetiva), las prácticas sociales (basándose en elementos culturales), las técnicas musicales (conocimiento de la teoría musical), los estilos musicales (el reconocimiento de espacios en común propios del género y estilo) y las obras (reconocer características específicas de textos musicales particulares. El concepto de Umberto Eco complementa esta observación al definir a la competencia como un instrumento de largo alcance y de desarrollo lento. 2.- Para Robert S. Hatten la competencia es “la habilidad cognitiva interiorizada (posiblemente tácita) de un escucha para entender y aplicar principios estilísticos,

constricciones, tipos [cognitivos], correlaciones, y estrategias de interpretación para la comprensión de las obras musicales en ese estilo” (Hatten 1994, 288 en López Cano, 2001) 3.- Para Ugo Volli, la competencia “puede ser concebida, al menos en parte, como una serie de representaciones mentales esquemáticas (o a manera de guiones) de naturaleza semi-narrativa que los miembros de una cultura determinada han elaborado sobre la base de experiencias repetidas” (Volli 2000, 166 en López Cano, 2001) O como López Cano interpreta “aquellas construcciones teóricas propuestas por la ciencia cognitiva o la inteligencia artificial llamadas marcos (frames) ó guiones (scripts). Estos conceptos nos permiten comprender la forma como se percibe la música. [Rubén López Cano: 2001]

Cover. La definición de qué es un *cover* es bastante difusa, existen muchas variables que se pueden confundir con éste, como son: versión, remix, etc. La característica principal del *cover* es tomar una canción original (e incluso su partitura) y tocarla nuevamente pero por autores ajenos a los intérpretes originales (a diferencia de la versión, que es realizada por los intérpretes originales). Es importante distinguir también la brecha entre un compositor y un intérprete musical, es así que tanto las grabaciones de Karajan o los éxitos “refritos” de la música pop en años recientes son, en teoría, *covers*.

Cut-up. Una ligera variable del Plunderphonic, en donde se utilizan grabaciones sonoras o audiovisuales de discursos y se modifican para cambiar por completo el sentido del discurso original de forma hilarante.

Dj. Persona que se encarga de elegir la música a escucharse en una fiesta, reunión o mediante una transmisión de radio. También se le considera así a cualquier persona que manipule tornamesas o algún reproductor musical. En los orígenes del Dub en Jamaica el Deejay sería conocido también como aquel persona que agregaría vocales a las versiones instrumentales de una pieza (ahora se conocen como Mc’s).

Dj Mix Tape. Son las grabaciones en las que se registra un “set” de un Dj y se compone de todas las mezclas hechas por el mismo. Cuestionadas por la falta de regulación de derechos de autor en un inicio, son ahora de las grabaciones más exitosas de la música popular electrónica.

Dub. Una mezcla Dub es esencialmente la estructura de una canción con el bajo aumentado de volumen. El Dub separa una canción en cada uno de sus componentes y los modifica hasta que se hace una nueva composición. El término proviene de “Double” (doble) y es extender una versión de una pieza y modificar cada uno de los canales (no se construye en forma el género hasta que se utilizan mezcladoras de 4 canales). Como género el Dub aportó las bases para el arte del Remix, así como la apropiación de efectos de sonido dentro de la música: delay, reverb, echo, etc., y motivó la creación de gran cantidad de géneros musicales para bailar.

Edición Digital ó No Lineal. A diferencia de la edición de audio tradicional (cortar y pegar una cinta) la edición digital permite manipular distintos canales al mismo tiempo, trabajando no solo de forma horizontal, sino vertical, en el sonido.

Estética de la música popular. Simon Frith plantea algunos elementos de la música popular: 1.- La música, a medida que ha avanzado en la historia y desde el Renacimiento sobre todo, ha dejado de ser concebida por extensión para enfocarse en la intención (o como algunos otros autores definen: expresión). 2.- A medida que avanzó el siglo XX el énfasis en la voz en la música popular fue aumentando: cabe distinguir que por voz el autor se refiere tanto a la voz de Frank Sinatra como a la “voz instrumental” de músicos como Louis Armstrong. 3.- El desarrollo de un estudio y análisis de géneros específicos permite, mediante una clasificación, identificar ciertas construcciones que conforman sus propios modelos de identidad y articulan diferentes emociones. 4.- La música popular es una poderosa fuente de emociones que, al estar socialmente codificadas, pueden contradecir también al “sentido común”.

Estilema. Un “estilema” es el conjunto de los rasgos característicos para definir de forma estereotipada un estilo o género musical en particular (conjunción de ritmo, tempo, etc.). “Un estilo, en este caso, establece una serie de expectativas en un universo limitado, pero son estas mismas expectativas las que proveen estrategias para burlarlas y generar procesos únicos e irrepetibles.” (Rubén López Cano)

Funciones Sociales de la Música. Simon Frith (1987) plantea que la música tiene ciertas funciones para la sociedad: La primera razón por la cual disfrutamos de la música popular se debe a su uso como respuesta a cuestiones de identidad[...]. La segunda función social de la música es proporcionarnos una vía para administrar la relación entre nuestra vida emocional pública y privada[...]. La tercera función

de la música popular es la de dar forma a la memoria colectiva, la de organizar nuestro sentido del tiempo[...].

Glitch ó Microscopic Music. El Glitch es un género musical que utiliza el concepto de error de las computadoras para generar sonidos similares dentro de una canción. Se argumenta que este género utiliza la tecnología de edición digital para producir sonidos microscópicos, que de otra forma no se podrían generar.

Glitch Pop. Variable del género Glitch y del Bastard Pop, en donde una canción se defragmenta y transforma mediante un intensivo corte y pega de fragmentos mínimos.

Ícono. Signo en su primeridad (sintaxis) (Peirce). Debe ser inmediatamente claro y cubrir un amplio espectro de posibilidades de uso. Es un signo que reproduce, podría decirse, los contornos del objeto; se relaciona con su cualidad.

Índice. Signo en su secundidad (semántica) (Peirce). Debe señalar contrastaciones y ámbitos de acción-reacción. Es un signo que testimonia la existencia de un objeto, con el que mantiene un íntimo nexo de implicación, sin llegar a describirlo.

Intertextualidad. Término acuñado por Julia Kristeva que se refiere a la aparición o inserción de textos previos en un nuevo texto.

Lado B o B-Side. Generalmente son las canciones que no se incluyen en la copia final de un disco pero si se insertan cuando se lanzan los sencillos (un ejemplo muy conocido es el disco B-Sides de U2, en donde se recopilaban varios lados B de la historia de la banda).

También son conocidos como versiones alternativas de una canción pero con distintas letras.

Laptop Punk. Nombre con el que se le conoce al Pop Bastardo por la actitud y el uso de la edición no lineal digital.

Leitmotiv. En cine, un fragmento musical que identifica a un personaje. En música, el ejemplo más comentado es el de Richard Wagner, en donde utiliza elementos musicales para representar a los personajes de sus obras. Los *leitmotifs* son definidos como una particular secuencia de intervalos que aluden a algún otro objeto extramusical.

Loop. Literalmente “aro”, en Musique Concrete y el uso de cinta magnética consiste de un fragmento de cinta pegado en sus extremos que al ser reproducido se repetía constantemente por la unión en forma de circunferencia de la cinta. Antes solo se podían hacer *loops* mediante esta técnica, actualmente con las nuevas tecnologías de edición de audio es posible hacer esto en cuestión de minutos de forma virtual.

Marca Sonora. Todo sonido que se considera como representativo de un Paisaje Sonoro y que destaca del resto. (Murray Schafer)

Marcador Estilístico. Rasgos estructurales que componen a un estilo musical, similar al Estilema (Phillip Tagg).

Mash-up. Originalmente otra forma para denominar al Cut-up, pero actualmente gracias a la colaboración entre Jay-Z y Linkin Park, se considera también al *Mash-up* como una forma “legítima” del Pop Bastardo, en donde los autores de las

composiciones originales unen fuerzas para crear piezas nuevas.

Master. La grabación maestro que se realiza durante la producción de un disco. Ésta consiste generalmente en la grabación por separado de cada canal para después poder manipularlo en la postproducción.

Mc. Abreviación para “Maestro de Ceremonias”, es el vocalista que canta con un micrófono mientras que un Dj maneja la música.

Medley (Novelty Music). Grabaciones que intentan acumular tantos éxitos sean posibles en un espacio mínimo de una canción (aproximadamente tres minutos y medio), en inglés denominados también como *medleys*. En español existe un ejemplo en la piratería: el *Intro Mix*.

Memoria Colectiva. Término acuñado por Maurice Halbwachs que se refiere a los conceptos que se generan en una comunidad o un espacio intersubjetivo en el que coinciden ciertos elementos significativos. La diferencia entre Memoria Colectiva y la Historia es que la primera se remonta hasta donde se recuerde de forma directa (es decir, que se haya vivido), y no necesariamente tiene que coincidir con la “legitimidad” de la historia.

Método Semiohermenéutico. Método desarrollado por Phillip Tagg para hacer un estudio semiótico de la música popular. (Comparación interobjetiva =IOC). 1.-Hacer un acercamiento interobjetivo para establecer similitudes en la estructura musical entre el objeto de análisis (AO) y otra música. 2.- Los demás objetos para comparar son definidos como “materiales de comparación interobjetiva” (IOCM),

estos son identificados al asociar (mediante entrevistas a distintas personas involucradas en la música) objetos musicales similares (Similar a preguntar “¿A qué te suena esto?”) 3.- El “campo paramusical de asociación” (PMFA) es aquel en donde, una vez identificados ciertos elementos en común, se procede a estudiar el contexto en el que son presentados (visual, verbal, gestual, etc) para encontrar similitudes. Así mismo, estos elementos en común son denominados como “objetos del código musical” (IMC) [Tagg, Phillip (1987) *Musicology and the semiotics of popular music*. In *Semiotica* 66-1/3, pp. 279-298. Mouton de Gruyter, Amsterdam Holanda.]

Música. (gr. *Musiké [téchnē]*, arte de las Musas) Arte de combinar los sonidos. Es una de las seis artes tradicionales.

Música Bastarda ó Ilegítima (Bastard Pop). Género musical que consiste de la combinación (usualmente por medios digitales) de la música de una canción con la voz acapella de otra. Generalmente la música y las vocales son de géneros completamente distintos.

Música Popular ó Comercial. “A veces abreviada como música pop, es música perteneciente a cualquier tipo de estilo musical que es (al menos en su época de auge) ampliamente popular. En un sentido más estrecho, usualmente la “música pop” cubre la música del “mainstream” que no cae en un estilo especializado como el jazz o el hip hop. En un sentido más amplio, “música popular” significa cualquier tipo de música intencionada para el consumo masivo y propagada a través de la radio y medios similares.”
[<http://www.wikipedia.org>]

Música Contemporánea. Considerada como la “música culta” que mantiene rasgos experimentales y se ha desarrollado en tiempos recientes.

Música Electroacústica. Género en el que evolucionó la Música Concreta y consta de la incorporación de grabaciones manipuladas junto con instrumentos musicales.

Música Electrónica. Música creada por medios electrónicos. Este concepto incluye la música compuesta con cintas magnetofónicas (que sólo existe sobre la cinta y se interpreta por medio de altavoces), la música electrónica en vivo (creada en tiempo real con sintetizadores y otros equipos electrónicos), la música concreta (creada a partir de sonidos grabados y luego modificados) y la música que combina el sonido de intérpretes en vivo con música electrónica grabada. Si bien estos tipos de música se refieren en principio a la naturaleza de la tecnología y las técnicas empleadas, estas divisiones son cada día menos claras. Hoy están en uso otras terminologías, como música por computadora, música electroacústica o música radiofónica, definiciones que suelen referirse más a la estética que a las tecnologías utilizadas.

Música Folklórica. Aquella música considerada como regional y que forma parte del folclor de la misma. En el caso mexicano existen ejemplos como el son jarocho.

Música Inorgánica. Este tipo de música hace hincapié en la separación del hombre frente a la naturaleza y toma una distancia crítica de la sociedad que le ha producido. (Eero Tarasti)

Música Orgánica. Aquí el oyente identifica la música como un tipo de

“organismo vivo” que imita procesos naturales y mediante dicha identificación participa en la experiencia de la unidad. (Eero Tarasti)

Musique Concrète. En la década de los cuarenta Pierre Schaeffer acuñaría el concepto de *Musique Concrète* para definir a la música creada a partir de sonidos previamente grabados en una cinta magnética. Con la transmisión de su "Concert de bruits" (Concierto de Ruidos) en la Radiodiffusion Télévision Française (RTF) en París, surge la idea de la Música Concreta en 1948. A diferencia de la música considerada “abstracta” (toda música hecha hasta ese momento), la *Musique Concrète* se caracterizaría por utilizar sonidos del entorno que remitirían no a instrumentos, sino a objetos en particular.

Musema. Término acuñado por Charles Seeger: “una unidad de tres componentes –tres tonos de ritmo- [...] que pueden constituir [...] dos progresiones y coincidir con los requerimientos para una completa e independiente unidad de forma musicológica o ambiente tanto en dirección como extensión.”

Novelty Music. (Ver Medley)

Nuevas Tecnologías. Toda tecnología digital y que tienen relación con los medios de información y comunicación.

Objeto Sonoro. Todo sonido ya sea construido por objetos, la voz o que forme parte de la música que puede considerarse como un signo.

Onomatopeya. Imitación del sonido de una cosa en el vocablo que se forma para significarla.

Paisaje Sonoro. Término acuñado por Murray R. Schaffer “Un paisaje sonoro es cualquier campo acústico de estudio. Podemos hablar de una composición musical como paisaje sonoro, o un programa de radio como paisaje sonoro, o un ambiente acústico como paisaje sonoro. Podemos aislar un ambiente acústico como campo de estudio tal como podemos estudiar las características de un paisaje en particular.” (Schaffer, R. Murray, 1977: 7)

Plunder ó plunderphonic. Término acuñado por John Oswald en 1993 para definir sus composiciones ilegítimas (en donde mezcla gran cantidad de canciones pop). Más adelante éste sería considerado como un género y no solo el título de su obra.

Poesía Sonora. Término acuñado por el poeta francés Henri Chopin en la década de 1950. Gracias a los desarrollos y experimentos relacionados con la cinta magnética (invento catalizador de la *Musique Concrete*) se logró no solo grabar y manipular los sonidos del entorno, sino que los artistas comenzaron a experimentar con su propia voz y el sentido de las palabras.

Remix. Como su nombre lo dice es una remezcla de una canción original (ya sea legal o ilegítima), en donde se toman las grabaciones originales (Masters o versiones acapella) y se modifican sin perder la idea original.

Ruido. Sonido inarticulado y confuso. Señales extrañas y no deseadas que surgen en cualquier parte de una transmisión.

Sampler. Máquina que permite grabar y reproducir sonidos. En algunos casos

también permite adaptar éstos a una escala tonal o modificar sus cualidades.

Scratch, scratcheo y turntablism.

Turntablism es en realidad un neologismo acuñado alrededor de 1995 que trata del arte de manipular una tornamesa. Básicamente el *turntablism* consiste en usar a la tornamesa como un instrumento más, esto se da mediante el Scratcheo, al manipular el movimiento y velocidad de un disco disco mientras éste se reproduce, así mismo se controlan las palancas de niveles de volumen para generar distintos efectos y sonidos.

Schizofonía. El grabar y reproducir sonidos ajenos al entorno original donde son producidos.

Semiósfera. Término acuñado por Iuri Lotman para referirse a un universo de signos y retomado en la música por Eero Tarasti: “La música casi nunca funciona sin el soporte de otros sistemas de signos. Entonces, el tópico comúnmente aceptado de que un signo sólo puede funcionar y ser comprendido por contraste frente a un continuum [...] se mantiene vigente también para la música”

Semioestética Cognitiva. Corriente teórica de la Semiología Musical creada por Rubén López Cano, en donde se concilian estudios de Musicología y del cognitivismo para hablar acerca de la percepción de la música.

Símbolo. Signo en su terceridad (Pragmática) (Peirce). Debe incorporar generalidad, continuidad y mediación. Es un signo convencional que se basa en una correspondencia codificada o ley; designa al objeto sobre la base de su norma.

Sinécdote Genérica. La inserción de marcadores estilísticos en un estilo ajeno,

funcionando como metonimia del estilo original. (Phillip Tagg)

Sonido. Sensación producida en el órgano del oído por el movimiento vibratorio de los cuerpos, transmitido por un medio elástico, como el aire.

Sonido Clave. Todo sonido que construye significativamente a un Paisaje Sonoro pero que no es representativo de una cultura. (Murray Schafer)

Soundsystem, sonido o sonidero.

Originalmente difundidos en Jamaica para organizar fiestas en las calles, los sonidos eran sistemas de entretenimiento adaptados a un automóvil que viajaban de un lugar a otro amenizando el ambiente con las canciones del momento para bailar. Actualmente son una industria ampliamente reconocida que lanza incluso sus propios éxitos y se identifican por la personalidad del Dj y los comentarios que emite.

Standard (Jazz). Un *standard* es en jazz un tema reconocido del que se puede partir para realizar una improvisación entre uno o varios músicos. Existen varios ejemplos, uno de los más conocidos es “Summertime”, compuesta por George Gershwin. El *Standard* es un tema conocido

Tópico Musical. Para Rubén López Cano “Los tópicos musicales son elementos que sostienen una buena parte de la semiosis. Son la garantía de la comprensión musical. Sus funciones son amplias y complejas”: Deben producir correlaciones complejas. Deben funcionar como una herramienta para la búsqueda de sentido. Deben constituirse en argumento contundente capaz de instalarnos en un estado de cosas perfectamente definido. Deben funcionar como indicador de tema.

Leonard Ratner plantea que el t3pico “puede aparecer ya sea como soporte de toda una pieza entera (como los tipos de m3sica) o bien como “figuras y progresiones” dentro de una obra en la que pueden convivir varios t3picos distintos (como los estilos)”, mientras que Kofi Agawu define al t3pico como un significante correlacionado con un significado. “El significante es cierta disposici3n de las dimensiones musicales de la melod3a, armon3a, metro, ritmo, etc. El significado, por su parte, es una “unidad estil3stica convencional”.

Unidad Significativa (Semiosis). Cuando un signo tiene Contenido y Expresi3n y existe un int3rprete se da la Semiosis, que es la interpretaci3n de un

signo. La unidad significativa es este signo interpretado.

Variaci3n (musical). Se puede considerar a la “variaci3n” de un tema como un antecedente del *remix* pero en la m3sica cl3sica, en donde una pieza se modifica en forma aunque su tema sigue siendo el mismo.

Versi3n. Originalmente una versi3n es una grabaci3n de una canci3n sin vocales, una producci3n alternativa de una canci3n que le permitir3a al Dj (Mc) cantar o hablar encima de ella. Actualmente una versi3n es similar a un *cover*, una adaptaci3n de una canci3n con ciertas modificaciones (distinta instrumentalizaci3n por ejemplo), generalmente por los artistas originales.

ANEXOS

ANEXO I.

TIPOLOGÍA DEL PAISAJE SONORO PROPUESTA POR MURRAY SCHAFER*

*NOTA: Otras categorías en este sistema incluyen Sonidos Mitológicos, Sonidos de Utopías y los Sonidos Psicogénicos de Sueños y Alucinaciones. También se tienen categorías para los últimos sonidos escuchados antes de dormir, los primeros sonidos al despertar y otras experiencias que se conectan con los demás sentidos (Sinestesia).

- I. SONIDOS NATURALES**
 - A. SONIDOS DE LA CREACIÓN
 - B. SONIDOS DEL APOCALIPSIS
 - C. SONIDOS DE AGUA
 - a. Océanos, Mares y Lagos
 - b. Ríos y Arroyos
 - c. Lluvia
 - d. Hielo y Nieve
 - e. Vapor
 - f. Fuentes. Etc.
 - D. SONIDOS DE AIRE
 - a. Viento
 - b. Tormentas y Huracanes
 - c. Brisas
 - d. Truenos y Relámpagos. Etc.
 - E. SONIDOS DE TIERRA
 - a. Terremotos
 - b. Derrumbes y Avalanchas
 - c. Minas
 - d. Cuevas y Túneles
 - e. Rocas y Piedras
 - f. Otras Vibraciones Subterráneas
 - g. Árboles
 - h. Otra Vegetación
 - F. SONIDOS DE FUEGO
 - a. Grandes Conflagraciones
 - b. Volcanes
 - c. Fogones y Fogatas
 - d. Cerillos y Encendedores
 - e. Velas
 - f. Lámparas de Gas
 - g. Lámparas de Aceite
 - h. Antorchas
 - i. Fuego de Festivales o Rituales
 - G. SONIDOS DE AVES
 - a. Gorrión
 - b. Paloma
 - c. Gallina
 - d. Búho
 - e. Alondra. Etc.
 - H. SONIDOS DE ANIMALES
 - a. Caballos
 - b. Ganado
 - c. Ovejas
 - d. Perros
 - e. Gatos
 - f. Lobos
 - g. Roedores. Etc.
 - I. SONIDOS DE INSECTOS
 - a. Moscas
 - b. Mosquitos
 - c. Abejas
 - d. Grillos
 - e. Cigarras. Etc.
 - J. SONIDOS DE PECES Y CRIATURAS MARINAS
 - a. Ballenas
 - b. Cetáceos
 - c. Tortugas. Etc.
- K. SONIDOS DE ESTACIONES**
 - a. Primavera
 - b. Verano
 - c. Otoño
 - d. Invierno
- II. SONIDOS HUMANOS**
 - A. SONIDOS DE LA VOZ
 - a. Hablar
 - b. Llamar
 - c. Susurrar
 - d. Llorar
 - e. Gritar
 - f. Cantar
 - g. Zumbar (tararear)
 - h. Reír
 - i. Toser
 - j. Gruñir. Etc.
 - B. SONIDOS DEL CUERPO
 - a. Latidos
 - b. Respiración
 - c. Pasos
 - d. Manos (aplausos, rascar, etc.)
 - e. Comer
 - f. Tomar
 - g. Evacuar
 - h. Hacer el amor
 - i. Sistema Nervioso
 - j. Sonidos Oníricos. Etc.
 - C. SONIDOS DE VESTIMENTA
 - a. Ropa
 - b. Acordonar
 - c. Joyería. Etc.
- III. SONIDOS Y SOCIEDAD**
 - A. DESCRIPCIONES GENERALES DE PAISAJES SONOROS RURALES
 - a. Gran Bretaña y Europa
 - b. Norteamérica
 - c. Latino y Sudamérica
 - d. Medio Oriente
 - e. África
 - f. Asia Central
 - g. Lejano Oriente
 - B. PAISAJES SONOROS PUEBLERINOS
 - a. Gran Bretaña y Europa. Etc.
 - C. PAISAJES SONOROS CITADINOS
 - a. Gran Bretaña y Europa. Etc.
 - D. PAISAJES SONOROS MARÍTIMOS
 - a. Barcos
 - b. Botes

- c. Puertos
 - d. Costera. Etc.
 - E. PAISAJES SONOROS DOMÉSTICOS
 - a. Cocina
 - b. Sala de estar y estancia
 - c. Comedor
 - d. Recámaras
 - e. Baños
 - f. Puertas
 - g. Ventanas y Persianas. Etc.
 - F. SONIDOS DE COMERCIOS, PROFESIONES Y MODOS DE VIDA
 - a. Herrero
 - b. Molinero
 - c. Carpintero
 - d. Hojalatero. Etc.
 - G. SONIDOS DE FÁBRICAS Y OFICINAS
 - a. Astillero
 - b. Aserradero
 - c. Banco
 - d. Periódico
 - H. SONIDOS DE ENTRETENIMIENTO
 - a. Eventos Deportivos
 - b. Radio y Televisión
 - c. Teatro
 - d. Ópera. Etc.
 - I. MÚSICA
 - a. Instrumentos Musicales
 - b. Música Callejera
 - c. Música Hogareña
 - d. Bandas y Orquestas. Etc.
 - J. CEREMONIAS Y FESTIVALES
 - a. Música
 - b. Juegos Pirotécnicos
 - c. Desfiles
 - K. PARQUES Y JARDINES
 - a. Fuentes
 - b. Conciertos
 - c. Aves. Etc.
 - L. FESTIVALES RELIGIOSOS
 - a. Antigua Grecia
 - b. Bizantinos
 - c. Católicos Romanos
 - d. Tibetanos. Etc.
- IV. SONIDOS MECÁNICOS**
- A. MÁQUINAS (DESCRIPCIÓN GENERAL)
 - B. EQUIPO INDUSTRIAL Y DE FÁBRICAS (DESCRIPCIÓN GENERAL)
 - C. MÁQUINAS DE CARGA Y TRANSPORTACIÓN (DESCRIPCIÓN GENERAL)
 - D. MÁQUINAS BÉLICAS (DESCRIPCIÓN GENERAL)
 - E. TRENES Y TROLEBUSES
 - a. Locomotoras de Vapor
 - b. Locomotoras Eléctricas
 - c. Locomotoras de Diesel
 - d. Desviaciones y Sonidos de Patio
 - e. Sonidos del Cochero
 - f. Carros Callejeros. Etc.
 - F. MOTORES DE COMBUSTIÓN INTERNA
 - a. Automóviles
 - b. Camiones
 - c. Motocicletas. Etc.
 - G. AERONAVES
 - a. Aeronaves de Turbinas
 - b. Helicópteros
 - c. Aeronaves de Propulsión
 - d. Cohetes. Etc.
 - H. EQUIPO PARA CONSTRUCCIÓN Y DEMOLICIÓN
 - a. Compresoras
 - b. Perforadoras
 - c. Taladros
 - d. Niveladoras
 - e. Martinetes
 - I. HERRAMIENTAS MECÁNICAS
 - a. Sierras
 - b. Planchetas
 - c. Lijadoras
 - J. VENTILADORES Y AIRE ACONDICIONADO
 - K. INSTRUMENTOS DE GUERRA Y DESTRUCCIÓN
 - L. MAQUINARIA DE GRANJAS
 - a. Trilladoras
 - b. Segadoras
 - c. Tractores. Etc.
- V. SILENCIO**
- VI. SONIDOS COMO INDICADORES**
- A. CAMPANAS Y GONGOS
 - a. Iglesia
 - b. Reloj
 - c. Animal. Etc.
 - B. BOCINAS Y SILBATOS
 - a. Tráfico
 - b. Botes
 - c. Trenes
 - d. Fábrica. Etc.
 - C. SONIDOS DE TIEMPO
 - a. Relojes de Cuerda
 - b. Relojes de Bolsillo
 - c. Toque de Queda
 - d. Guardías y Pregoneros
 - D. TELÉFONOS
 - E. (OTROS) SISTEMAS DE ALARMA
 - F. (OTRAS) SEÑALES DE PLACER
 - G. INDICADORES DE FUTURAS OCURRENCIAS

ANEXO II.

CRONOLOGÍA DE HECHOS RELACIONADOS CON EL SAMPLEO

1800

- 1848 Richard Wagner escribe la primer pieza del “Anillo de los Nibelungos: La muerte de Sigfrido”, composición conocida por el uso de Leitmotivs.
- 1874 Nace Arnold Schönberg, creador del sistema dodecafónico de composición musical y uno de los compositores más influyentes de los vanguardistas del siglo XX.
- 1876 Alexander Graham Bell crea el primer micrófono mientras inventa el teléfono.
- 1877 Thomas Edison perfecciona el fonógrafo a base de cilindros metálicos.
- 1877 Emile Berliner perfecciona el micrófono como invento aparte del teléfono.
- 1880 Piotr Ilich Tchaikovsky compone la “Obertura de 1812”.
- 1883 Nace Edgard Varèse, compositor pionero del desarrollo de la música electrónica.
- 1885 Surge el Grafófono (máquina de dictar) inventado por Chichester A. Bell y Charles Sumner Tainter.
- 1887 Emile Berliner inventa el fonógrafo de disco plano o gramófono y con él las grabaciones en disco.
- 1888 Oberlin Smith idea el primer sistema de grabación magnética del sonido.
- 1889 El norteamericano Louis Glass patenta la Rocola tan solo dos años después de inventarse el disco.
- 1895 Guglielmo Marconi perfecciona la telegrafía sin hilos.
- 1896 Marconi registra la patente de la radio en Inglaterra.
- 1897 Herbert Emiert, considerado el creador de la música electrónica, se propone como objetivo satisfacer la necesidad de precisión y de nuevos sonidos reclamados por la aplicación generalizada de la serie dodecafónica.
- 1897 Paul Scheerbart concibe poemas fonéticos.

1900

- 1900 Valdemar Poulsen patenta el telegráfico, aparato que grababa los sonidos en un hilo de metal que se desplazaba entre polos de un electroimán, naciendo así la grabación magnética.
- 1900 Thaddeus Cahill inventa el sintetizador más antiguo que se conoce: el Telharmonium.
- 1901 Marconi transmite mensajes completos a través del Atlántico.
- 1906 Reginald A. Fessenden transmite en la víspera de Navidad una cita de la Biblia “Gloria a Dios en el cielo y paz en la tierra a los hombres de buena voluntad” y una serie de solos de violín, siendo ésta la primer transmisión de música por radio, llegando incluso hasta a algunas embarcaciones en el Atlántico.
- 1905 Christian Morgenstern crea poemas fonéticos
- 1907 Lee De Forest transmite la “Obertura de Guillermo Tell” desde su laboratorio en Nueva York.
- 1908 Nace Olivier Messiaen, compositor vanguardista francés, serialista y maestro de compositores como Pierre Boulez, Karlheinz Stockhausen y Iannis Xenakis
- 1908 Nace Leroy Anderson, compositor norteamericano que experimentaría con diversos objetos para generar música como una máquina de escribir, un reloj y unas lijas.

1910

- 1910 Nace Pierre Schaeffer, compositor francés y padre de la Musique Concrete.
- 1911 En Nueva York el Dr. Elman B Meyers inicia una transmisión de un programa diario de 18 horas en donde la mayor parte del tiempo había música.
- 1912 Nace John Milton Cage, compositor vanguardista estadounidense y precursor de la música aleatoria.
- 1913 Luigi Russolo redacta “The Art of Noises”

- 1913 Filippo Tommaso Marinetti redacta “Imaginación sin cuerdas. Palabras en libertad”
- 1913 Luigi Russolo inventa el Intonarumori para generar diversos ruidos.
- 1914 Sybil True, la primer mujer Dj de radio grabada salió al aire con su programa The Little Ham Programme. Utilizó música popular entre los jóvenes en sus transmisiones para atraer el interés de la juventud a la radio.
- 1916 Los anarquistas Hugo Balle, Tristan Tzara, Marcel Janco y Richard Hue Isenbeck fundan el movimiento Dadaísta. Creían en la transmisión de ideas a través del sonido en lugar de las palabras, considerándolo un medio más honesto de expresión.
- 1916 Fortunato Depero acuñó el término onomalenguaje, y con él define al lenguaje de lo abstracto y los sonidos, ruidos libres y onomatopéyicos.
- 1917 Leon Theremin inventa el Theremin en la Unión Soviética.
- 1918 Raoul Hausmann recita sus primeros versos sonoros (lautgedichte).
- 1919 Kurt Schwitters compone “An-na blume”, de ideas dadaístas y basada en sonidos industriales.

1920

- 1920 Stefan Wolpe, un dadaísta, utiliza 8 gramófonos para reproducir grabaciones a distintas velocidades de forma simultanea.
- 1920 Carl Emil inventa el audiómetro, que funciona mediante tonos generados electrónicamente, y prevé el futuro de nuevos sonidos electrónicos.
- 1922 Nace Iannis Xenakis, compositor vanguardista griego y precursor de la música estocástica basada en ideas matemáticas y la probabilidad.
- 1922 T.W. Case inicia trabajos para desarrollar películas cinematográficas con sonido.
- 1922 Darius Milhaud juega con sus composiciones y la manipulación de discos, aunque en las obras terminadas no las incluye.
- 1923 Laszlo Molí-Nagy en la Bauhaus juega con la idea de manipular discos e insertar las manipulaciones en sus composiciones, aunque no llega a concretarse alguna obra en particular.
- 1923 Kurt Schwitters compone “Ursonate”, dando inicio junto con su composición anterior al desarrollo de la música “Abstracta” del siglo XX.
- 1923 George Antheil escribe uno de los primeros capítulos de la música Industrial: “Ballet Mecanique”, que implicaba el uso de 16 pianolas, una sirena y turbinas de avión. El autor nunca pudo escuchar su obra interpretada completa por las limitaciones tecnológicas.
- 1924 Ottorino Respighi hace la anotación de la inserción del canto de un ruiseñor para su obra “Pini di Roma” (primer composición que sí incluye los sonidos en una presentación en vivo).
- 1925 Nace Pierre Boulez, compositor vanguardista francés dedicado a la composición serialista.
- 1925 Gracias a las válvulas electrónicas fue posible amplificar el sonido antes y después de grabar un disco.
- 1926 Warner Brothers introduce el primer sistema eficaz de cine sonoro: Vitaphone.
- 1927 Warner Brothers lanza “El Cantante de Jazz” con Alan Crosland, primer película sonora.
- 1928 El alemán Fritz Pfeumer inventa la primer banda magnética con base de papel, a la que sucedería una banda de plástico recubierta por una capa ferromagnética.
- 1928 Nace Karlheinz Stockhausen, compositor vanguardista alemán y precursor de la música electrónica serialista.
- 1928 Maurice Martenot inventa el Generador de Ondas Martenot en Francia, diseñado con la intención de superar ciertas limitaciones del piano.
- 1929 Paul Hindemith y Ernst Toch realizan tres “estudios” grabados en los que incorporan la manipulación de discos (Grammophonmusik, 1929-30), aunque actualmente no existen grabaciones de las obras.

1930

- 1930 Silvestre Revueltas compone “Esquinas”, pieza que representa musicalmente los sonidos de un mercado mexicano.

- 1931 Leonard Plugge inicia transmisiones de Radio Normandie, la primer radio pirata en contra de la BBC de Londres.
- 1932 La empresa alemana A.E.G. realiza los primeros ensayos para construir grabadoras de cinta. Mientras, la firma IG Fabenindustrie propone utilizar como soporte el acetato de celulosa: la cinta plástica.
- 1933 Edwin Howard Armstrong perfecciona la modulación de frecuencia (FM).
- 1933 La Prohibición de alcohol en Estados Unidos impulsó la venta de Rocolas al surgir una serie de lugares ilegales de consumo de bebidas alcohólicas y demostrando la importancia de acompañar con música cualquier lugar.
- 1933 Serguéi Prokófiev escribe la obra de “Pedro y el Lobo”, en donde los instrumentos representan a cada uno de los personajes y resaltan los comentarios del narrador. Supuestamente se cree que escribió la obra como sarcasmo para la orden de Stalin acerca de que el arte debía reflejar los ideales comunistas y que la música tenía que ser sencilla e inteligible.
- 1935 Laurens Hammond inventa el órgano Hammond en Estados Unidos.
- 1935 Se presenta el magnetófono (grabadora magnética) en la Exposición Radiotécnica de Berlín.
- 1936 Nace Steve Reich, compositor minimalista norteamericano.
- 1936 Edgard Varese juega con la inserción de manipulación de discos en sus composiciones, aunque no concreta ninguna idea en particular.
- 1937 Nace Phillip Glass, compositor norteamericano especializado en la música minimalista.
- 1939 Se presenta en Nueva York el Voder, auténtico sintetizador tal como se concibe hoy en día pero utilizado para reproducir la voz.
- 1939 Se inventa la cinta magnética como la conocemos hoy en día.
- 1939 John Cage compone “Imaginary Landscape #1”, la primer pieza (que permanece hay registro hasta el momento) que utiliza reproducción electrónica. (Inserta la reproducción de un gramófono [tornamesa] en una presentación en público como un instrumento, los sonidos consistían de tonos de prueba y la manipulación de velocidades).

1940

- 1940 H.J. von Braunmuhl y W. Weber introducen la premagnetización de alta frecuencia en la cinta magnética, que permitió una mejoría en el sonido.
- 1941 Nace Osbourne Ruddock, mejor conocido como “King Tubby”, padre del Dub como género musical.
- 1942 El 1º de agosto integrantes de la American Federation of Musicians se lanzan a huelga en petición por un aumento en las regalías para compensar la pérdida de ingreso al usarse los discos en programas de radio.
- 1943 En Otley, West Yorkshire Inglaterra Jimmy Savile, considerado como el abuelo de los Dj’s para bailar desarrolla la idea de reproducir discos en vivo para que el público los escuche y baile en un salón: el costo de la entrada era de un chelín y el concepto, la Discoteca.
- 1945 Leroy Anderson escribe “The Syncopated Clock”, en donde insertaría en la pieza el sonido de un reloj. (La canción se convertiría en el tema central de “The Late Show” en Estados Unidos).
- 1946 Se crea ENIAC; el primer ordenador digital totalmente electrónico.
- 1946 Jimmy Savile decide incorporar no una sino dos tornamesas a su set, así como comentarios en los eventos de los salones de baile para eliminar el silencio entre canciones; antecedente del moderno Dj. Se traslada el concepto de Dj radiofónico a las presentaciones en vivo.
- 1946 Surge una ley en la que define que se permitiría una concesión para reproducir discos en vivo siempre y cuando ésto no se hiciera para sustituir a los músicos de salón.
- 1947 Pierre Schaeffer compone “Concert de Bruits” y “4 études”.
- 1947 Paul Pacine inaugura el bar Whiskey A-Go-Go en Paris, la primer discoteca conocida como tal. La música que programaba Pacine era únicamente Jazz.
- 1948 Se transmite por radio en Francia “Concert de Bruits”, de Pierre Schaeffer, y con ésto inicia la historia de la Musique Concrete.
- 1948 Aparece el primer disco de larga duración (LP) desarrollado por un ingeniero de la Columbia Broadcasting System (CBS) de apellido Golmark. El disco tenía un diámetro de 30 cm., compuesto por cloruro de polivinilo y giraba a una velocidad de 33 1/3 RPM.

- 1948 El disco más vendido en Europa es *Rapsodia en Azul* de George Gershwin, seguido de la *Suite del Cascanueces* de Tchaikovsky y *La Quinta Sinfonía* de Beethoven.
- 1948 Nace Brian Eno, compositor británico y padre de la música ambiental.
- 1949 Compitiendo con CBS, RCA-Victor lanza al mercado su propio disco de 45 RPM.

1950

- 1950 Olivier Messiaen escribe “Technique de mon langage musical”, en donde explica el desarrollo de su lenguaje armónico personal.
- 1950 En Jamaica surgen una serie de sonidos creados por los habitantes de la isla para amenizar las fiestas y se transportaban e instalaban en camionetas cargadas de bocinas y un sistema de sonido completo: *Soundsystems*, similares a lo que en México se conoce como *Sonidero*.
- 1950 Aparecen los primeros magnetófonos (grabadoras) para aficionados.
- 1950 Leroy Anderson compone “The Typewriter”, en donde la máquina de escribir se convierte en el instrumento solista.
- 1950 Pierre Schaeffer y Pierre Henry componen “Symphonie pour un homme seul”.
- 1950 RCA-Victor abandona la batalla por formatos y adopta también el disco LP, sin embargo los “sencillos” de 45 RPM siguieron siendo el formato favorito para la música popular hasta la década de los ochenta.
- 1950 Surge el concepto de Top 40 por un dueño de una estación de radio llamado Todd Storz, insertando en la radio el concepto de listas de canciones exitosas.
- 1951 John Cage compone “Imaginary Landscape No. 4”, pieza para doce radios, en donde los sonidos, voces y música eran todos mezclados de forma aleatoria. (No son fragmentos previamente seleccionados)
- 1952 John Cage compone “4’33’”, y con ella difumina las fronteras entre música, sonido y fenómenos no musicales.
- 1952 John Cage compone “Imaginary Landscape No. 5”, en donde define como material sonoro 42 grabaciones de gramófonos. Mientras que las obras de Schaeffer utilizaban sonidos “concretos”, esta composición de Cage se construía a base de piezas con “derechos de autor” reconocibles.
- 1952 Se da a conocer el Rock’n’Roll como género gracias a Alan Freed, un Dj de la estación de radio de Cleveland WJW al organizar un evento en la Cleveland Arena. Antes de eso, el *Rhythm & Blues* era prácticamente desconocido para la mayoría de la gente blanca.
- 1953 Se funda el Estudio de la Radio de Alemania Occidental en Colonia.
- 1953 Pierre Schaeffer escribe “A la recherche d’une musique concrete”.
- 1954 Iannis Xenakis compone “Metástasis”, pieza compuesta matemáticamente y que inspiraría el diseño del Pabellón Philips de la Exposición mundial de Bruselas en 1958.
- 1954 Leroy Anderson compone “Sandpaper Ballet”, en donde recrea el sonido de los bailarines de vaudeville que rociaban el piso con arena mediante tres grados distintos de lijas que se frota para generar variedad de sonidos.
- 1954 Edgard Varèse compone “Dèserts” (revisada en 1961) que integra sonidos grabados en cinta con instrumentos de viento, percusión y piano.
- 1955 RCA lanza los sintetizadores desarrollados por Olsen y Belar llamados Mark I y Mark II. En estos modelos aparece por primera vez el uso del Ruido Blanco para imitar algunos sonidos de platillos.
- 1955 Vincent “King” Edwards sería conocido en Jamaica por importar en numerosos viajes grabaciones exitosas de Estados Unidos a la isla, así como por trasladar el primer sonido (*Soundsystem*) reconocido por los habitantes de la isla para amenizar las fiestas.
- 1956 Bill Buchanan y Dickie Goodman componen “The Flying Saucer”, antecedente de lo que hoy en día se conoce como Música Bastarda.
- 1956 Charles Ginsberg y Ray Dolby inventan la videocinta, que en conjunto con la cinta magnética permitirán el surgimiento del arte bastardo.
- 1956 La película “Forbidden Planet” es de las primeras en utilizar una banda sonora electrónica.
- 1956 Karlheinz Stockhausen compone “Gesang der Jünglinge”, pieza electroacústica.
- 1956 El primer Dj como maestro de ceremonias que utilizaría el micrófono para hacer más que presentar las canciones se daría a conocer en Jamaica con el nombre de Winston “Count” Machuki. (Surge el Mc).

- 1956 William S. Burroughs acuña el término Cut-up, y juega con grabaciones del lenguaje para que se revierta sobre sí mismo.
- 1957 Pierre Schaeffer escribe “La musique mécanisée” y “Vers une musique expérimentale”.
- 1957 En la Unión Soviética se inventa el primer Satélite Terrestre Artificial.
- 1957 Surge *American Bandstand*, programa de televisión conducido por Dick Clark y antecesor de MTV. Durante seis años Clark presentaría a los artistas más importantes de la música popular del momento.
- 1957 Clement Seymour Dodd, conocido como Sir Coxsone, tendría ya a su disposición tres sistemas de sonidos (*Soundssystem*) en Jamaica para difundir música que marineros de Estados Unidos llevaban a la isla.
- 1957 Coxsone Dodd, Duke Reid y Prince Búster empiezan a grabar en Jamaica una serie de copias instrumentales de melodías *Soul* de Memphis y Nueva Orleans en las que darían mayor énfasis a las bases de *Rhythm & Blues* y subirían el volumen del bajo: primeros acercamientos a la producción de la música Dub y del Dj como productor.
- 1957 Max Mathews es la primera persona en usar computadoras para crear música en los laboratorios Bell.
- 1957 Henri Chopin concibe “audiopoemas” y acuña el término de Poesía Sonora. Éstos consistían en la manipulación electroacústica con diferentes velocidades y ecos, así como el uso de varios micrófonos y reverberaciones.
- 1958 Surge el primer disco estereofónico (sonido de dos canales).
- 1958 Ikutaro Kakehashi (fundador de Roland) construye un órgano y a partir de ahí comienza a desarrollar teclados electrónicos (sintetizadores).
- 1958 Olivier Messiaen termina “Catalogue d’Oiseaux” en donde incluye parte de sus transcripciones del canto de las aves.
- 1958 Luciano Berio produce (junto con Umberto Eco) “Thema-omaggio a Joyce”.
- 1958 Ross Bagdasarian, mejor conocido como David Seville and the Chipmunks lanza la canción “Witch Doctor” una composición en donde se manipulaba la velocidad de las cintas, y daría a conocer el efecto que hoy conocemos como la voz de “ardillitas”, en donde se graba a la mitad de la velocidad y se reproduce a velocidad normal. También lanza “The Chipmunk Song” acompañado por tres personajes llamados Alvin, Simón y Teodoro.
- 1959 Kakehashi funda la Ace Electronics Industrial Corporation en Osaka, Japón, compañía que se dedicaría a la fabricación de sintetizadores.
- 1958 Científicos del gobierno de EEUU crean el primer satélite de comunicaciones.
- 1958 Edgard Varèse presenta en la Exposición Mundial de Bruselas su obra “Poème électronique”, retransmitida en el Pabellón Philips (diseñado por Xenakis) y utilizando a la arquitectura como parte del diseño espacial de la música.
- 1959 RCA construye en el Centro de Música Electrónica de Nueva York un sintetizador musical.
- 1959 El *Soundssystem* de Vincent “King” Edwards, conocido como “Gigante” sería declarado el sonido número uno en Kingston por su potencia y énfasis en el volumen.
- 1959 Por primera vez se pone en tela de juicio el concepto de “Payola”.
- 1959 Se lanzan comercialmente en Jamaica las primeras grabaciones de 7 pulgadas en discos de 45 revoluciones y con esto se impulsa la posibilidad musical de los *Soundsystems* para improvisar y experimentar con la música. Ésto motivó a los músicos a crear sus propios sellos discográficos, como Coxsone Dodd, y el famoso Studio One en donde Bob Marley & The Wailers producirían sus primeros éxitos.

1960

- 1960 Científicos estadounidenses desarrollan el rayo láser, útil para la creación del Disco Compacto y el entretenimiento con láser.
- 1961 John Cage redacta “Silence”.
- 1961 Luciano Berio compone “Visage”.
- 1961 Phillips lanza al mercado una cinta magnética para registrar y reproducir sonidos, cubierta por una caja de plástico.
- 1961 Transmisión en estéreo en la banda de FM.
- 1961 James Tenney crea “Collage No. 1 (Blue Suede)” en donde manipula el éxito de Elvis Presley titulado “Blue Suede Shoes”. Antecedente de la Plunderfonía y la Música Bastarda.

- 1962 György Ligeti compone “Adventures”
- 1963 Martin Luther King Jr. pronuncia el discurso “I have a dream”, uno de los más utilizados en el Sampleo.
- 1963 Philips lanza al mercado los primeros grabadores de cintas para casete.
- 1964 Primer prototipo del sintetizador Moog (sintetizador modular) del ingeniero estadounidense Robert Moog.
- 1964 Milton Babbitt compone “Philomel”, una de las primeras composiciones para soprano solista y cinta magnetofónica. Una versión moderna de esta idea es la canción de la Diva Plavalaguna de Eric Serra para la banda sonora de “El Quinto Elemento”.
- 1964 King Tubby inicia la operación de su sistema de sonido: Tubby’s Home Town Hi-Fi, y con él agregaría unidades de efectos como eco y delay y la participación del Dj (Mc) U-Roy.
- 1965 Aparece la cinta magnética en casete de distintos formatos desarrollada por Phillips. (A finales de la década de los 70 este invento permitiría el desarrollo del Hip Hop al cortar y pegar las cintas de los casetes similar a lo que hacían los músicos de Musique Concrete).
- 1965 Theodor Hola Nelson acuña el término “Hipertexto”.
- 1965 Steve Reich compone “It’s gonna rain”, pieza para cinta magnetofónica que utiliza por primer vez el concepto de “Fase” (dos cintas de la misma grabación que varían en velocidad).
- 1965 Steve Reich compone “Come out”.
- 1965 El novelista Ken Kesey junto con algunos compañeros suyos lanzan una serie de fiestas tituladas “The Acid Test”, en donde Augustus Owsley Stanley repartía dosis de LSD a los asistentes, siendo éstas el antecedente directo de las fiestas “Rave” de música electrónica de los ochenta. Como dato curioso, Grateful Dead se daría a conocer en este medio al tocar música psicodélica para amenizar las fiestas.
- 1965 Bob Dylan rompe con tradiciones en la música y mezcla el sonido de una guitarra eléctrica y amplificada con la tranquilidad de la música Folk.
- 1966 Iannis Xenakis crea la Escuela de Música Matemática y Automática.
- 1966 The Beatles lanzan Revolver, con canciones con sampleos como “Yellow Submarine” y en donde manipulan cintas magnéticas como en “Tomorrow Never Knows”.
- 1967 La fiebre por las versiones instrumentales de canciones explota en Jamaica cuando un operador de un sistema de sonido llamado Ruddy Redwood obtuvo una copia en acetato de una canción exitosa llamada “On The Beach” por The Paragons en donde faltaba la letra (el productor Duke Reid había olvidado agregar el canal con la voz en la mezcla final). Tras reproducir en público la canción original con las letras, Redwood expuso la versión instrumental, ocasionando que la gente se volviera loca y cantara una y otra vez la canción. (Al final de la noche el acetato estaría desgastado de tantas reproducciones).
- 1967 James Tenney compone “Viet Flakes” en donde mezcla canciones populares, clásicas y música tradicional de Asia.
- 1967 Frank Zappa compone obras para trabajo en cinta magnética como “Absolutely Free”, “Lumpy Gravy” y “Only In It For The Money”.
- 1967 Los Beatles lanzan dos discos cuya incorporación de Sampleos es bastante interesante. En *Sgt. Pepper’s Lonely Heart Club Band* encontramos en “Good Morning Good Morning” el canto de un gallo al inicio, acercándose al final de la pieza encontramos los sonidos de varios animales de una granja: perros, cerdos, caballos y otra vez un gallo, finalmente la canción cierra con el sonido de una guitarra imitando el cacareo de una gallina. En “A Day In Life” se escucha una alarma de reloj, y tras unos segundos de silencio al final de la composición descubrimos un collage de sonidos y voces bastante peculiar, un acercamiento a la Musique Concrete. En *Magical Mystery Tour* hay una inserción de la Marsellesa al inicio de “All You Need Is Love”.
- 1968 The Beatles producen The Beatles (The White Album), donde aparece “Revolution 9” (acercamiento comercial a la Musique Concrete) y otras canciones con sampleos como “Back in the U.S.S.R.”
- 1968 Debuta en Estados Unidos Francis Grasso como Dj estelar en un club. Grasso sería el padre de diversas técnicas para mezclar música en vivo mediante tornamesas.
- 1969 Walter Carlos (ahora Wendy Carlos) realiza arreglos a composiciones de temas de Johann Sebastián Bach utilizando sintetizadores en su álbum *Switched on Bach*.
- 1969 El Departamento de Defensa de los Estados Unidos crea ARPANET, antecesor del Internet.

- 1969 Jóvenes británicos se trasladan grandes distancias para ir al Twisted Wheel, un club en Inglaterra donde se presentaba una fusión de Blues, Soul, Bluebeat y Jazz: surgen los primeros éxitos de música para bailar.
- 1969 Pink Floyd produce Ummagumma.
- 1969 Charlie Haden compone Liberation Music Orchestra, album en donde incluye fragmentos de grabaciones de gramófono de canciones de la Guerra Civil Española, pero integrados en una nueva canción.

1970

- 1970 Aparece el primer disco magnético portátil para guardar información (Disquete).
- 1970 Alvin Lucier compone "I am sitting in a room" que emplea el proceso de Fase de cinta descubierto por Steve Reich.
- 1970 Kraftwerk, banda ícono de la música electrónica se forma en Düsseldorf, Alemania. Han inspirado a artistas como Afrika Bambaataa, Beck, The Orb, KLF, Madonna, Depeche Mode, De La Soul, Coldplay, R.E.M., Meat Beat Manifesto, Fatboy Slim, Chemical Brothers, Bloodhound Gang y prácticamente a cualquier Dj y músico de Techno y electrónico.
- 1970 Se acuña el término Northern Soul gracias a Dave Godin para definir a la fusión de Blues, Soul, Bluebeat y Jazz que se presentaba en el Twisted Wheel.
- 1970 Karlheinz Stockhausen compone Opus 1970, en donde prepara distintos fragmentos de composiciones de Beethoven en cintas que se activan y desactivan a criterio de los intérpretes mientras manipulan las cualidades del sonido.
- 1971 Pink Floyd lanza el disco *Meddle*.
- 1971 Alex Rosner construye junto con Louis Bozal la primer mezcladora disponible comercialmente.
- 1971 Se inventa el primer microprocesador (Intel 4004) y la primer Unidad Central de Procesos (CPU), cerebro de las computadoras personales.
- 1971 Cierra el club Twisted Wheel un alto consumo de estupefacientes en su interior.
- 1971 Alex Rosner y David Mancuso (considerado más bien no como mezclador, sino como narrador musical) establecen el estándar de lo que ahora son los sistemas de sonido para clubes.
- 1971 The Doors producen *L.A. Woman* en donde se incluyen canciones con sampleos como "L.A. Woman" y "Riders On the Storm".
- 1971 Errol Thompson popularizaría el lanzar Lados B de una canción mediante sencillos, en donde una misma base o ritmo se utilizaría con distintas vocales para producir diferentes versiones.
- 1971 Aunque se considera que el concepto del Karaoke surge en la década de los 60 en un bar en Kobe, Japón en donde el dueño reproduciría grabaciones del músico ahí contratado cuando no podía asistir para que la gente cantara, se marca este año como el nacimiento oficial del Karaoke ya que surgen los primeros sistemas Karaoke en el mercado.
- 1971 Dj Kool Herc, junto con su hermana, organizan una serie de fiestas que lo lanzarían a ser uno de los Dj's más reconocidos del Hip Hop y padre del Breakbeat. Así mismo demostraría la importancia de los sistemas de sonido (originarios de Jamaica) para las fiestas de jóvenes en el Bronx.
- 1972 Pierre Boulez compone "Explosante-Fixe", en donde utiliza medios electrónicos en el tratamiento de sonidos en vivo.
- 1972 Osbourne Ruddock (después conocido como King Tubby), un ingeniero y precursor del Dub en Jamaica abre su propio estudio de grabación en donde desarrollaría este arte utilizando unidades hechas en casa de reverb y delay para aumentar la mezcla y experimentar con los sonidos. Colaboraciones junto a Lee "Scratch" Perry y Bunny Lee permitieron al Dub establecerse como género.
- 1972 Se funda Roland (por Ikutaro Kakehashi), una de las compañías más importantes de sintetizadores en el mundo.
- 1972 Nolan Bushnell crea el primer videojuego; PONG, después fundaría la compañía Atari (quien incursionaría en la creación de Software para la edición no lineal de audio).
- 1972 Jugando en un estudio de grabación King Tubby descubre las posibilidades del uso de versiones para explorar nuevas formas de expresión con la manipulación de la música: surge el Dub.
- 1972 Se lanza al mercado "SCORE" uno de los primeros programas digitales de notación musical.

- 1972 Dave Rossum y Scott Wedge forman E-mu Systems, compañía pionera en la creación de software para la edición sonora en computadoras.
- 1973 Pink Floyd produce *Dark Side of the Moon*.
- 1973 Se lanza “Girl You Need a Change of Mind” por el vocalista de The Temptations Eddie Kendricks, supuestamente se considera a este L.P. el primero de música Disco.
- 1973 El impacto de las pandillas en Nueva York se desvanece por una serie de nuevas formas para entretenerse: graffiti y breakdance, ofreciendo formas menos peligrosas de expresión de competencia.
- 1973 Dj Kool Herc (Clive Campbell) decide mezclar varias canciones a la vez y jugar con los lapsos bailables para estimular a la gente, la primera vez que lo hace fusiona “Give it up or turn it a loose” de James Brown, “Funky Music is the thing” de Dynamic Corvettes, “If you want to get into something” de los Isley Brothers, “Bra” de Cymande y el himno de los B-Boys “Apache” de Incredible Bongo Band. Posteriormente compraría dos copias de cada vinil para extender las versiones en vivo de sus canciones. (Surge el Breakbeat o como Dj Kool Herc le denominó “Merry Go-Round” ya que “una vez que uno entraba en él no se podía dejar de bailar”).
- 1973 Afrika Bambaataa funda Zulu Nation, un colectivo de jóvenes interesados en la música, graffiti y breakdance.
- 1973 Tom Moulton establece los orígenes del concepto de Remix de una grabación en estudio: se considera a la reedición como un cortar y pegar de las grabaciones originales, mientras que el Remix es un tejido en el que se puede extender una pieza musical varios minutos.
- 1974 Aparece la primer PC (Personal Computer).
- 1974 Kraftwerk lanza su disco *Autobahn*, con sampleos como el de una camioneta.
- 1974 Las disqueras confían en el potencial de los Dj’s para distribuir sencillos y lanzan versiones extendidas de las canciones especialmente para ellos.
- 1974 La revista Billboard lanza un artículo acerca de la creación y venta de grabaciones piratas de los sets de los Dj’s, conocidas como Dj Mix Tape, y se cuestiona el asunto de la difusión de derechos de autor y la autoría del Dj.
- 1974 Bob Casey lanza la primer revista especializada de Dj’s titulada “Melting Pot” y funda la NADD “Asociación Nacional de Disc Jockeys de Discotecas” para el apoyo y organización de los Dj’s.
- 1974 The Residents lanzan *Third Reich & Roll*, en donde toman la idea de Stockhausen en su obra Opus 1970 y manipulan grabaciones de canciones de Pop en donde tocan y hacen comentarios por encima de las piezas (que están en un canal de los cuatro de la cinta) y estas actividades se graban en los otros tres. En las piezas finales, aunque se borró el contenido del primer canal, se logran apreciar fragmentos de las canciones originales.
- 1974 Dj Grandmaster Flash (Joseph Saddler), autodenominado como científico del mix, perfeccionó las ideas de Dj Kool Herc, así como ideó una serie de elementos para mejorar y limpiar las mezclas en vivo. Se preocupó por el empate de los tiempos, el Cue o monitoreo del sonido y el cross-fade (disolvencia en el otro disco). Ideó la “Teoría del reloj” que consiste en hacer marcas en las etiquetas de los discos y contar las revoluciones que dura un fragmento de la canción para localizarlo rápidamente y repetirlo una y otra vez. Considerado como el padre del sampleo y looping del Breakbeat y sus subgéneros.
- 1975 John Oswald compone “Power”, canción que fusiona sampleos de guitarras de Led Zeppelin con la voz de un evangelista norteamericano.
- 1975 Brian Eno compone “Discreet Music”, una de las primeras piezas consideradas como Ambient.
- 1975 Kraftwerk lanza Radio-Activity y continúan con la experimentación electrónico-sonora.
- 1975 Se le da a King Tubby crédito completo por las versiones que modifica en estudio, dejando a un lado el simple concepto de ingeniero o remezclador: surge el Dj como productor.
- 1976 Los laboratorios Dolby introducen el sonido óptico estéreo de cuatro canales para Cine.
- 1976 Tras recibir como regalo de su madre un sistema de sonido, Afrika Bambaataa se inicia en el mundo del Dj.
- 1976 Grandmaster Flash incorpora el uso de una caja de ritmos (beatbox) a su set, acompañando al Mc y dejando por momentos a un lado las tornamesas.
- 1976 Grand Wizard Theodore desarrolla y perfecciona las técnicas del scratcheo, (ideada por Grandmaster Flash pero nunca llevada a cabo), sentando las bases de toda técnica moderna de Dj y del arte de las tornamesas o turntablism, en donde se considera a la tornamesa como un nuevo instrumento.
- 1976 Phillips inventa el videodisco, antecesor del Disco Compacto.

- 1976 Tom Moulton lanza el disco de remixes *Philadelphia Classics*.
- 1976 Phillip Glass compone la ópera "Einstein on the Beach".
- 1976 Tres personas dominan el ambiente musical en el Bronx: Dj Kool Herc gracias a la potencia de su sonido, Grandmaster Flash por la técnica y Afrika Bambaataa por la variedad de sus grabaciones.
- 1976 Se lanzan los primeros cartuchos de videojuegos de uso doméstico.
- 1976 Grandmaster Flash demuestra el potencial de sus técnicas en el Audubon Ballroom en Harlem, marcando el impacto de la mezcla rápida del Dj para generar nueva música. Entre dos mil y tres mil personas asistieron a la fiesta.
- 1977 Murray R. Schafer publica el libro "Sounscape", en donde acuña el término de "Paisaje Sonoro".
- 1977 Richard Trythall compone "Omaggio a Jerry Lee Lewis" en donde samplea fragmentos de "Whole Lotta Shakin' Goin' On" de Lewis.
- 1977 Meredith Monk compone "Song from the hills", una obra vocal que incluye sampleos de llantos de animales, vendedores ambulantes, etc.
- 1977 Trobbing Gristle funda el sello discográfico Industrial Records Limited y con él surge la etiqueta de "Música Industrial" (música electrónica).
- 1977 Rubén Blades compone junto a Willie Colón su primer LP en donde se incluye la canción "Pedro Navajas".
- 1977 The Residents lanzan "Beyond The Valley Of A Day In The Life" con el subtítulo "The Residents Play The Beatles / The Beatles Play The Residents" en donde samplean fragmentos de la obra de los Beatles.
- 1977 Se lanza el MC-8, un secuenciador y el primer aparato musical en utilizar un microprocesador.
- 1977 Kraftwerk lanza *Trans-Europe Express*, disco que sentaría las bases para muchos sampleos del Hip-Hop.
- 1977 Se estrena la cinta "Saturday Night Fever", icónica para la música Disco.
- 1977 Se inaugura Studio 54, la discoteca icónica de la música Disco.
- 1977 "Space Invaders", primer aparato recreativo controlado por microchips, se lanza en Japón.
- 1977 Karlheinz Brandenburg, un especialista en matemáticas y electrónica, investiga métodos para comprimir música (antecedente del MP3).
- 1977 Bell Telephone realiza la primer transmisión de señal de televisión por cable mediante la fibra óptica.
- 1977 Tandy Corporation comercializa la primer PC con teclado y monitor incorporados.
- 1977 Surge con Larry Levine la música Garage.
- 1977 George Lucas estrena la cinta "Star Wars" y con ella surge el término THX y el antecedente del concepto de teatro en casa o "Home Theater".
- 1978 Surge el sonido Stereo Surround de los laboratorios Dolby.
- 1978 Surge el primer videocasete estereofónico.
- 1978 Intel lanza el primer chip DSP (Digital Signal Processor), y con esto se impulsaría la creación de software especializado para la edición de audio digital.
- 1978 Paul Winley graba la canción "Vicious Rap" con su hija Tanya (Sweet T) cantando, unas bases de funk y unas sirenas de policía.
- 1978 Kraftwerk se consagra al lanzar *The Man Machine*, en donde electrónico y sensibilidad se conjuntan para expresar emociones y experimentar de forma Sonora.
- 1978 Yellow Magic Orchestra lanza su disco debut homónimo. Influenciados por las obras de Kraftwerk, YMO sería la inspiración de gran cantidad de artistas de electrónico de la década de los ochenta, incluyendo a uno de los padres del Techno Juan Atkins, Orbgital, Tetsu Inoue, Ultramarine y David Bowie, entre otros.
- 1978 Billboard lanza un artículo en el que comenta sobre cómo una serie de jóvenes Dj's del Bronx buscan y compran discos raros tan solo para obtener algunos segundos de ritmos para usar en sus sets.
- 1978 Los Dj's del Bronx se encargan de difundir sus nuevas creaciones (Breakbeat con Rapeo) mediante la distribución de las cintas en diversos sistemas de Taxi (similar a las Dj Mix Tapes). Muchos de ellos se cuestionaban acerca de la posibilidad de vender música reciclada con un poco de Rap encima.
- 1979 Brian Eno compone "Music for Airports".
- 1979 John Cage redacta "Empty Words".
- 1979 Pink Floyd lanza *The Wall*.
- 1979 Sugarhill Gang lanza "Rapper's Delight", primer gran éxito comercial de Rap en donde se rehace la línea del bajo de "Good Times" de Chic.

- 1979 Paul Lansky compone “Seis fantasías sobre un poema de Thomas Campion”, en donde usa técnicas de reverberación para añadir ecos o un cierto retardo a los sonidos grabados o sintetizados, mientras que se utilizan técnicas de simulación de espacios o salas para imitar el carácter acústico de las grandes salas de conciertos y otras atmósferas.
- 1979 E-mu Systems crea el software “Audity”, uno de los primeros especializados la creación y edición de sonidos en la computadora.
- 1979 Se lanza el primer Walkman (lector de cintas de audio portátil) patentado por Sony.
- 1979 The Funky Four (Plus One More) lanzan “Rappin’ And Rockin’ Tha House” en donde rehacen fragmentos de “Got To Be Real” de Cheryl Lynn.
- 1979 Kurtis Blow lanza Christmas Rappin.

1980

- 1980 El Disco Compacto (CD) es inventado por el holandés Joop Sinjou y Toshi Tada Doi, destronando al disco de vinil tiempo después. Phillips y Sony lo lanzan al mercado proporcionando el concepto de “sonido digital”.
- 1980 Surge el Laser Disc con sonido estéreo de dos canales.
- 1980 Se lanza al mercado la TR-808, una máquina de ritmos programable (antecedente de la caja de ritmos).
- 1980 Se introduce en el mercado el primer Sampler conocido como tal llamado “Fairlight CMI (Computer Music Instrument)
- 1980 Mountain Computer lanza “Music Systems”, un equipo especializado para la síntesis de audio.
- 1980 Afrika Bambaataa lanza *Zulu Nation Throwdown*.
- 1980 Surge el Fax y la posibilidad de enviar datos a través de un cable telefónico.
- 1981 IBM lanza la primer PC con Sistema Operativo de Microsoft.
- 1981 La música House comienza a ganar notoriedad para después establecerse como un género musical oriundo de Chicago.
- 1981 Grandmaster Flash lanza *Adventures Of Grandmaster Flash On The Wheels Of Steel*, considerado como uno de los más importantes discos de Hip Hop con sampleos y el primero en el que se utilizan discos y tornamesas, no músicos en estudio para reproducir las bases de las canciones.
- 1981 El productor holandés Jaap Eggermont inicia una carrera de proyectos musicales bajo el título de Stars on 45, en donde compone una serie de ejemplos de Medleys o Megamixes (similar al Intromix) para que la gente baile ante un collage de canciones populares y éxitos del momento. En una sola canción de pocos minutos se pueden apreciar más de una docena de canciones que se enlazan una con otra mediante una base rítmica Dance.
- 1981 Kraftwerk lanza *Computer World*, en donde insertan sampleos del juguete infantil llamado Speak & Spell de Texas Instruments, que funciona con un teclado y una pantalla que permiten escribir palabras y reproducirlas en una bocina.
- 1981 Afrika Bambaataa lanza *Death Mix*.
- 1981 Juan Atkins (uno de los tres fundadores del Techno junto con Derrick May y Kevin Saunderson) forma la banda Cybotron y lanza su primer disco titulado *Alleys of your Mind*. Así mismo se uniría junto a May para crear un grupo de Dj’s que se darían a conocer en Detroit bajo el nombre de Deep Space Soundworks.
- 1981 King Crimson lanza *Discipline*, disco que incluye algunas onomatopeyas musicales como la imitación de un elefante en “Elephant Talk”, unas gaviotas en “Matte Kudasai”
- 1981 Aparece el “alphaSyntauri” un sistema de síntesis de audio que incluía un teclado, unos pedales y una tarjeta de interfaz de plug-in, todo empaquetado por Mountain Computer en una Apple II. Este sintetizador incluía un software para editar audio y un secuenciador que se manejan mediante una interfaz gráfica. Todo se almacena en un disco floppy.
- 1981 Brian Eno y David Byrne lanzan *My Life in the bush of the ghosts*, álbum que incluye un extensivo uso de sampleos vocales.
- 1982 Se busca en la NAMM (National Association of Music Merchants) establecer un formato de audio digital estandarizado, surge la idea del MIDI (Musical Instrument Digital Interface) y los participantes son Sequential Circuits, Roland, Oberheim, Hawai, (Unichord) Korg, Yamaha, CBS/Rhodes, Emu, Music Technology Inc. (Crumar), Octave Plateau, Passport Designs y Syntauri.

- 1982 Steve Reich compone “Vermont Counterpoint” para 11 flautas (10 de ellas pregrabadas en cinta).
- 1982 Surge el sonido Dolby Surround (de 3 canales), de mejor calidad que el Stereo Surround, permitiendo después el surgimiento del Dolby Surround ProLogic, en donde los decodificadores harían posible un canal central que proveía manipulación avanzada del sonido Surround.
- 1982 Grandmaster Flash & The Funky Four (Plus One More) lanzan “The Message”, considerada como el primer Rap con un mensaje sociopolítico.
- 1982 Brian Eno compone “On Land”.
- 1982 King Crimson lanza *Beat*, en donde la canción “Neurotica” inicia con una simulación de los sonidos del tráfico de la ciudad, una sirena y el silbato de un policía.
- 1982 Afrika Bambaataa lanza *Planet Rock* (disco que fusiona Electro, las bases de música de Miami Bass y se considera como la inspiración para la música House). El disco contiene bases rehechas de canciones de Kraftwerk como “Numbers” y “Trans-Europe Express”, “Super Sperm” de Captain Sky y “The Mexican” de Babe Ruth. Se considera también como el primer disco en incorporar en la grabación una caja de ritmos (Roland TR808)
- 1983 Surge Internet como versión civil de ARPANET.
- 1983 Double Dee & Steinski lanzan la primer parte de una trilogía de sencillos de Pop Bastardo: “Lesson 1”
- 1983 John Cage redacta “X”.
- 1983 E-mu introduce al mercado el Drumulator, iniciando así el mercado comercial de las cajas de ritmos.
- 1983 Se funda Steinberg Research, compañía que se dedica a desarrollar software musical profesional como el Pro-16.
- 1983 Peter Gotcher y Evan Brooks fundan Digidesign y con eso abren el mercado para la edición digital de audio en PC.
- 1983 Herbie Hancock lanza “Rockit”, disco que incorpora sintetizadores y Jazz, así como la participación de tornamesas manipuladas por Grandmixes D.S.T.
- 1983 Olivier Messiaen estrena la ópera “Saint Francois d’Assise” (1975-1983), en donde une el canto de los pájaros y la vida austera del santo (San Francisco de Asís) con diversas técnicas musicales.
- 1983 James Moorer lanza mediante Lucasfilm el “Lucasfilm Digital Audio Processor”, un sistema de procesamiento de señales digitales de audio que revolucionaría la producción de audio para películas.
- 1984 Con la PC Macintosh surge el mouse gracias a la empresa Apple y con él el concepto de un puntero en el monitor.
- 1984 Double Dee & Steinski lanzan “Lesson 2”
- 1984 E-mu Systems lanza al mercado el Emulator II, un Sampler con mejor calidad de sonido y mayor duración del tiempo de sampleos, inicialmente se lanza con disco duro y en 1985 se lanzaría con la posibilidad de leer discos compactos.
- 1984 Dr. T’s Music Software lanza al mercado un programa para generar audio de forma digital.
- 1985 Phillips desarrolla el CD-ROM, similar al disco de audio pero con la capacidad para acumular mil veces más información que un disquete convencional y a mayor velocidad.
- 1985 Double Dee & Steinski lanzan “Lesson 3”, concluyendo así la trilogía de sencillos de Pop Bastardo.
- 1985 Se lleva a cabo la NAMM (National Association of Music Merchants), en donde por primera vez se reúnen desarrolladores de la tecnología de software MIDI, entre los que se ubican Mark of the Unicorn, Southworth, Digidesign, Passport Designs y Dr. T’s Music Software. Marcando así el inicio de la edición digital de audio de forma estandarizada.
- 1985 Digidesign desarrolla el programa “Sound Designer”, el primer editor de audio digital comercial. En años posteriores desarrollarían software para la edición y grabación de audio digital como “Audiomedia”, “Pro Tools” y “Session 8”.
- 1985 No UFO’s es el título del disco lanzado por Model 500 (Rick Davies y Juan Atkins) y considerado como el primer disco de Techno.
- 1986 Run DMC (conocidos, junto con Aerosmith, por ser los padres de la fusión entre Rap y Rock) lanzan la canción “It’s Tricky en donde se utiliza el sampleo de la canción “My Sharona” de The Knack.
- 1986 Surge la televisión en estéreo.
- 1986 Se lanza al mercado el software para síntesis de audio titulado “Softsynth” de Digidesign.
- 1986 Kraftwerk lanza *Electric Cafe*.
- 1987 Surge el sonido Dolby Surround de 4 canales.
- 1987 M/A/R/R/S lanza “Pump up the volume”, uno de los primeros casos de uso ilegal de sampleo que fue llevado a corte.

- 1987 Coldcut lanza el disco Say Kids, What Time Is It?
- 1987 Bill Drummond y Jimmy Cauty, conocidos como The JAMs lanzan el disco What The Fuck Is Going On?, mezclando sampleos de canciones como “Dancing Queen” de ABBA y una actitud característica del Pop Bastardo o Punk de Laptop.
- 1987 Se lanza la recopilación Techno! The New Dance Sound Of Detroit y con ésto se marca definitivamente el inicio de la música Techno. (A medida que la música crea nuevas vertientes veremos como más recopilaciones serán las que establecerán el origen de nuevos géneros, en donde artistas con estilos similares son catalogados ya como un conjunto en particular).
- 1987 El centro de investigaciones del Fraunhofer Institut Integrierte Schaltungen inicia la búsqueda por una codificación de audio de alta calidad y de bajo índice de bits para el proyecto de radio digital EUREKA (EU147) de transmisión de audio digital (DAB).
- 1988 Steve Reich compone “Different Trains” para cinta y cuarteto de cuerda.
- 1988 El “Verano del amor” en Inglaterra, considerado como el año “cero” de la música electrónica y se dan de forma masiva las fiestas conocidas como Raves que consisten de espacios al aire libre donde se reproduce música electrónica y son difundidos sin que las autoridades se enteren (se abusa de drogas).
- 1988 La organización llamada Moving Picture Experts Group, encabezada por Leonardo Chiariglione produce el estándar de compresión para video llamado MPEG.
- 1988 Public Enemy lanza *It takes a nation of million to hold us back*, disco con gran cantidad de ejemplos de usos de Sampleo y mensajes políticos.
- 1988 The JAMs cambian su nombre a The KLF y lanzan bajo el seudónimo de The Timelords el éxito “Doctorin’ The Tardis”, posteriormente redactan “The Manual (How to have a number one the easy way)” en donde comparten una serie de estrategias para obtener un éxito comercial mediante el uso de fórmulas musicales.
- 1988 David Zicarelli de Intelligent Music publica diversos programas musicales entre los que están el “Jam Factory” y “M”
- 1988 Christian Marclay lanza el EP titulado More Encores, con el subtítulo “Christian Marclay juega con las grabaciones de Louis Armstrong, Jane Birkin & Serge Gainsbourg, John Cage, María Callas, Frederic Chopin, Martin Denney, Arthur Ferrante & Louis Teicher, Fred Frith, IIMI Hendrix, Christian Marclay, Johann Strauss, John Zorn”. Aquí el autor hace una manipulación con sampleos de obras de los autores arriba mencionados.
- 1989 El Fraunhofer Institut recibe la patente alemana para el MP3. “Tom’s Diner” de Susanne Vega es la primer canción comprimida en formato MP3.
- 1989 Se lanza al mercado el Cubase, un secuenciador que funciona tanto para Atari como para Macintosh.
- 1989 Digidesign lanza el “Sound Tools” para Macintosh, la nueva versión de “Sound Designer” ofrece tanto la edición de sampleos como la mezcla digital y el procesamiento de archivos de audio completos.
- 1989 De La Soul lanza el álbum Three Feet High & Rising, disco de rap con gran cantidad de Sampleos de artistas como Michael Jackson, Steely Dan, Public Enemy, Gregory Abbot, Otis Redding, Sly & the Family Stone, James Brown y Parliament Funkadelic entre tantos.
- 1989 Black Box (de los productores italianos Mirko Limón, Daniele Davoli y Valerio Semplici) lanzan “Ride On Time” con un sampleo de la voz de Loleatta Holloway en la canción “Love Sensation” de 1980. Al presentar la canción se usó a una modelo para que pareciera que cantaba (Katrin Quniol), similar a lo que sucedió con la canción “Gonna Make You Sweat (Everybody Dance Now) La cantante original demandó a los productores por el uso ilegal de su voz, mientras que la canción llegaría a los primeros lugares de las listas de popularidad.

1990

- 1990 John Oswald compone “Vain” en donde combina dos versiones de “You’re So Vain”, la original de Carly Simon y un cover de Faster Pussycat.
- 1990 Digidesign lanza la versión de “Sound Tools” para Atari ST
- 1990 La cinta “Dick Tracy” es la primer cinta de 35mm con un pista sonora digital.
- 1990 Vanilla Ice lanza “Ice, Ice, Baby”, canción que incluye un sampleo de la canción “Under Pressure” de Queen.

- 1991 Natalie Cole, hija del pianista norteamericano Nat King Cole (1919-1965), hace un tributo a su padre con la canción "Unforgettable" (1950) en donde ambos "cantan a dueto" veintiséis años después de haber fallecido el músico.
- 1991 Inicia la World Wide Web gracias a la configuración del HTML.
- 1991 Sony lanza al mercado el primer MiniDisc (MD), similar al CD pero más pequeño.
- 1991 La Guerra del Golfo Pérsico es la primera ampliamente cubierta por televisión a nivel mundial.
- 1991 Los datos se transmiten a través de fibra óptica a una velocidad de 32 billones de bits por segundo.
- 1991 Se lanza al mercado el CD-R o Disco Compacto Grabable.
- 1991 Negativland hace una parodia de "I Still Haven't Found What I'm Looking For" en donde utilizan sampleos de la composición original de la banda irlandesa U2.
- 1991 Philips introduce el reproductor de CD-I o Disco Compacto interactivo para música y video.
- 1991 La compañía Ariel lanza de forma comercial la IRCAM Musical Workstation, permitiendo a los compositores tomar ventaja del amplio rango de facilidades ofrecidas por este sistema profesional.
- 1991 Dj Shadow lanza "Lesson 4" como homenaje a Double Dee & Steinski y su música bastarda, posteriormente Cut Chemist le seguiría con "Lesson 5" y "Lesson 6".
- 1992 Surge el MPEG-1 (acrónimo de Motion Pictures Expert Group), un estándar de compresión de video y audio, antecesor del MP3 ó MPEG Layer III que solo involucra la compresión de audio.
- 1992 Se lanza al mercado una versión para PC del Cubase y con esto el boom de la diversificación de software relacionado con la notación y edición de audio.
- 1992 Se prueba la transmisión de AM por radio digital.
- 1992 Warp Records lanza la recopilación Artificial Intelligence con artistas como Autechre y Aphex Twin, marcando así el origen del Intelligent Techno ó IDM (Intelligent Dance Music), género que se caracteriza por un uso y abuso de sampleos.
- 1992 El disco compacto sobrepasa las ventas de las cintas de casete.
- 1992 El sonido Dolby Digital (5.1) debuta en cinema. Se caracteriza por los canales izquierdo, central, derecho, izquierdo "surround", derecho "surround" y el canal de los efectos de baja frecuencia (LFE) que más bien se sienten, no se escuchan.
- 1992 La banda irlandesa U2 incorpora a su gira a ECC (Evolution Control Committee) presentando al inicio de sus conciertos un video con George Bush Sr diciendo "We will rock you".
- 1992 El Rapero comediante Biz Markie es demandado por Gilbert O'Sullivan por utilizar fragmentos de "Alone Again Naturally", la disquera Cold Chillin, propiedad de Warner Bros decide eliminar ese fragmento de la canción y recoger todos los discos que contengan ese sampleo.
- 1993 Surgen los primeros buscadores de Internet.
- 1993 John Oswald lanza Plexure, producción ambiciosa de microsampleo en un collage de 45 minutos.
- 1993 Steve Reich compone "The Cave", obra multimedia realizada en colaboración con su mujer.
- 1993 Dj Sasha (Alexander Cole) lanza el disco Sasha: The Remixes (que contiene remixes de canciones de artistas conocidos), dejando claro que el Dj sería a partir de ese momento un artista reconocido y protagonista en la industria musical.
- 1993 Se estrena el sistema de sonido digital IMAX 3D.
- 1993 Se edita cine de Hollywood en sistemas de edición por computadora no lineares.
- 1994 Se desarrolla el MPEG-2.
- 1994 El gobierno norteamericano privatiza el manejo de Internet.
- 1994 Estaciones de radio abren sitios en la red.
- 1994 Se lanza al mercado *The Very Best of Stars on 45*, un recopilado de canciones de Música Bastarda desarrolladas por Jaap Eggermont desde la década de los ochenta, el concepto consistía en canciones donde se reunían ejemplos de obras de artistas como The Beatles ó Abba en canciones de cinco minutos (similar a lo que conocemos como Medley o Intromix). Durante la década de los ochenta estos ejemplos se conocerían como obras Novelty.
- 1994 Aparece Yahoo! como buscador en la red.
- 1994 Se transmite un concierto de los Rolling Stones por Internet.
- 1994 Real Audio permite escuchar transmisiones de audio cerca del tiempo real.
- 1995 El sonido Dolby Digital se incorpora al Laser Disc y se escoge como el formato para el futuro DVD.
- 1995 Se dan los primeros casos de "Adicción a Internet".
- 1996 Surge el Discman de Sony, destronando al Walkman de la misma compañía.

- 1996 Se lanza la patente del MP3 en Estados Unidos. Todos los desarrolladores de codificadores y compresores, así como decodificadores y reproductores de MP3 tienen que pagar una cuota de licencia para su uso al Fraunhofer Institut.
- 1996 Evolution Control Committee produce las primeras canciones de Música Bastarda moderna, *Whipped Cream Mixes* combina una serie de acapellas de la banda de Rap Public Enemy con bases instrumentales de Herb Alpert y The Tijuana Brass.
- 1996 Surge Hotmail.com y con él el origen de los sitios de correo electrónico gratuitos.
- 1997 Se lanza al mercado el primer lector de DVD (Disco Versátil Digital), similar al disco compacto pero con una capacidad de almacenamiento mucho mayor. El sonido del DVD era caracterizado por ser de 5.1 canales.
- 1997 Se crea en los Grammys la categoría de “Best Remixer”, siendo Frankie Knuckles el primer premiado.
- 1997 The Verve lanza “Bittersweet Symphony” y se ven obligados a pagar el 100% de las regalías a los Rolling Stones por incluir un fragmento de la versión orquestrada de “The Last Time”.
- 1997 Tomislav Uzelac crea el reproductor AMP (de la compañía Advanced Multimedia Products), primer reproductor de MP3. Justin Frankel y Dmitry Boldyrev crean Winamp para Windows adaptando la configuración de Uzelac.
- 1997 Se lanza la cinta “Jurassic Park: The Lost World” y con ella el formato DTS (Digital Theater Sound) similar al sonido Dolby 5.1.
- 1997 Al salir al público el disco The Slim Shady LP de Eminem surgen una serie de mezclas bastardas del sencillo “My Name Is” en donde encontramos fusiones con canciones como “Back in Black” de AC/DC y “Ice Ice Baby” de Vanilla Ice.
- 1997 Surgen los primeros weblogs o “Blogs” para discusiones en línea.
- 1998 Winamp se convierte en un reproductor gratuito de MP3, impulsando el éxito de este formato, así como su difusión de forma gratuita, ocasionando tiempo después grandes problemas legales de derechos de autor.
- 1998 Image-Line Software lanza su primer versión de “Fruity Loops”, un programa que permite componer canciones mediante la manipulación de samples de forma digital, un simulador completo de todo el equipo necesario para desarrollar música electrónica ahora en PC de forma accesible.
- 1999 Paul D. Lehrman, gracias al creciente desarrollo tecnológico del sonido digital, interpreta por primera vez “Ballet Mecanique” de George Antheil, 75 años después de su concepción y 40 después del fallecimiento del autor.
- 1999 La compañía discográfica SubPop es la primera en distribuir canciones en formato MP3.
- 1999 Surge el primer reproductor portátil de MP3.
- 1999 Napster es creado para Internet y con él el primer software de distribución de MP3 de forma masiva en la red. Tiempo después sería demandado por la RIAA (Asociación de la Industria Discográfica de América) por cuestiones de derechos de autor y transmisión ilegal de archivos.
- 1999 Se introducen en la cinta “La Guerra de las Galaxias: La Amenaza Fantasma” los sonidos 6.1 y 7.1 de Dolby, denominado sonido THX EX y consiste de unas bocinas traseras.
- 1999 Fatboy Slim llega al primer lugar de las listas de popularidad con la canción “The Rockafeller Skank” en donde samplea fragmentos de la canción de Northern Soul titulada “Sliced Tomatoes” por los Just Brothers.

2000

- 2000 El impacto de las computadoras se demuestra con la amenaza del Y2K.
- 2000 Bloodhound Gang lanza “Mope” un ejemplo comercial de Pop Bastardo en donde encontramos samples de canciones como “Relax” de Frankie Goes To Hollywood, “For Whom the Bell Tolls” de Metallica, la canción del videojuego Pac-Man y “Rock Me Amadeus” de Falco.
- 2001 Freelance Hellraiser lanza el bootleg “A Stroke of Genie-us” en donde combina la voz de Christina Aguilera en “Genie in a Bottle” con las guitarras de canciones de The Strokes.
- 2001 Se crea Creative Commons, una organización que apoya la libre distribución de samples para nuevos artistas.

- 2001 Soulwax lanza el album 2 many dj's en donde combinan después de dos años de trabajo 45 distintas canciones en una frenética reivindicación de la profecía de la nueva ola de Pop Bastardo: "Pop Will Eat Itself" (El pop se comerá a sí mismo).
- 2002 Bajo el nombre de Girls On Top Richard X lanza la canción "We Don't Give a Damn About Our Friends", en donde combina un acapella de Adina Howard con la música de "Are 'Friends' Electric?" de Tubeway Army. La canción fue tan popular que fue relanzada con nuevas vocales por los Sugababes bajo el título "Freak Like Me", convirtiéndose en número uno en las listas británicas y siendo así el primer éxito de Pop Bastardo.
- 2003 Go Home Productions lanza "Ray of Gob", en donde unen fragmentos de "Ray of Light" de Madonna con las canciones "Pretty Vacant" y "God Save The Queen" de los Sex Pistols. El sencillo incluso recibió la aprobación de Steve Jones, guitarrista de los Sex Pistols, y fue votado como "Bootleg del año".
- 2003 Kraftwerk lanza *Tour de France Soundtracks*, demostrando el impacto e importancia de la música electrónica en el presente.
- 2004 Dj Dangermouse populariza el concepto del Bootleg Album al lanzar *The Grey Album*, en donde combina el White Album de los Beatles con el Black Album del Rapero Jay-Z.
- 2004 Mac lanza al mercado un paquete junto con su sistema operativo titulado "I-Life", en donde se incluyen programas para editar imágenes, audio y video de forma casera con la calidad del software profesional.
- 2004 Se lanzan al mercado los primeros ejemplos de software comercial que permite la manipulación de cuatro canales (sonido cuadrafónico).
- 2004 Jay-Z y Linkin Park se organizan para dar un concierto para la cadena de televisión MTV llamado "MTV Mashups" en donde, como reacción por el éxito del Grey Album de Dj Dangermouse, los artistas mezclan sus éxitos en nuevos híbridos.