

El sampleo como signo en la música*

*Jarret Julián Woodside Woods***

Gracias a las nuevas tecnologías de edición sonora digital, así como el antecedente de experimentos realizados por músicos vanguardistas y contemporáneos del siglo XX, encontramos el surgimiento de un nuevo signo en la música: el *Sampleo*. Éste consiste en insertar un fragmento previamente grabado dentro de una canción, ampliando las posibilidades creativas en la música a límites nunca antes imaginados y transformando en signos musicales cualquier sonido del entorno. El presente trabajo es un breve avance de la investigación “La cita en la música popular: el impacto del *sampleo* en los significados de la música”, donde se estudia como un medio de estimulación de la memoria colectiva en las sociedades y como un signo musical establecido y explotado por distintos artistas en las últimas décadas.

The sampleo as a musical sign. Thanks to the technologies of digital sound editing and the background of experiments made by contemporary and avant-garde musicians during the 20th century, we find the birth of a new sign in music: sampling. This consists in the insertion of a previously recorded fragment into a song, expanding the creative possibilities in music to frontiers never imagined before and transforming any sound from the surrounding into a musical sign. The present work is a brief advance of the research “Quote in popular music: the impact of Sampling in the meanings of music”, where there it is studied as a form of stimulating collective memory in societies, and as a established musical sign used by different artists in the recent decades.

EL SONIDO NOS RODEA, cada elemento de la naturaleza y el entorno nos acompañan día a día en una sinfonía sonora capaz de remontarnos a experiencias

* Avance del proyecto terminal para titulación: “La cita en la música popular: el impacto del sampleo en los significados de la música”.

** Egresado de la Licenciatura en Comunicación Social, UAM-Xochimilco. Miembro del Seminario de Semiología Musical de la Escuela Nacional de Música de la UNAM. Actualmente cursa diversos diplomados en la Universidad de Toronto, Canadá.

previas y emociones. Cada uno de estos sonidos es un signo, el cantar de las aves, el tráfico, la campana de la iglesia o el timbre de nuestro hogar. A medida que avanza el día podemos encontrarnos con sonidos característicos dependiendo de la hora, marcándonos el ritmo y el tiempo de nuestras actividades cotidianas.

La música ha acompañado también al ser humano; como forma ritual, sacra o popular, ha sido parte fundamental de cada sociedad en sus actividades y experiencias, estimulando una memoria en las melodías capaz de desentrañar legados de historia y tradición. El impacto de la música en la vida diaria es tal que el aspecto comunicacional de la misma es simplemente innegable.

La música, de este modo, media entre los valores (sean estéticos, ideológicos, etcétera) y los objetos fijados, ya hechos. De hecho, la música como signo proporciona un caso ideal de lo que es significativo y comunicativo y, por tanto, de lo que es semiótico por excelencia [Tarasti, 2002:38].

Las tecnologías han permitido que las formas de hacer y comprender la música evolucionaran. Así como a partir del Renacimiento la música tornó su enfoque a la búsqueda de expresión,¹ en el presente la música también representa el entorno con todas sus polifonías.

Durante el siglo XX distintos artistas de vanguardia buscaron representar a través de la música las diferentes características del entorno; ya sea a través de la serialización (Karlheinz Stockhausen) o las experiencias con el ruido y el silencio (Pierre Schaeffer y John Cage respectivamente), se descubrió que la música tiene mucho más potencial sonoro que el que se puede explotar con las distintas combinaciones de la escala tonal occidental.

Con el surgimiento de la cinta magnética se definió la posibilidad de una producción y reproducción de los sonidos a gran escala; gracias a este invento y con esto se podrían manipular como nunca antes se había imaginado. Sería gracias a Pierre Schaeffer y su *Musique Concrète*² que se lograría por primera

¹ Para una breve explicación acerca de la historia y evolución de la música, véase Valls Gorina, Manuel (2003), *Para entender la música*, Alianza, España.

² Es el nombre dado a cierto tipo de música producida al editar en una sola pieza fragmentos de sonidos naturales e industriales. La *Musique Concrète* (en oposición a la música abstracta, o la forma tradicional de composición) fue primero ideada a finales de

vez considerar a los sonidos antes “no musicales” como forma primordial para la composición musical. Claro está que músicos a lo largo de la historia habían buscado esto con experimentos en la composición; bastaría escuchar “Esquinas” de Silvestre Revueltas para comprender las formas como se puede representar el sonido de un mercado en una pieza musical. Lo importante aquí es destacar que la *Musique Concrète* se construía a partir de fragmentos previamente grabados del entorno, de las calles, de la naturaleza, y con ésto se compondrían las primeras piezas ideadas a partir de lo que hoy en día se conoce como *sampleo*.

Sampleo es por definición un fragmento sonoro previamente grabado y rastreado (ya sean sonidos, diálogos, música, etcétera) que se inserta dentro de una nueva composición musical (diferenciándolo de las posibilidades de la manipulación de *masters* en la producción musical, donde cada canal es registrado por separado y luego unido y manipulado). Si el sonido no tiene una existencia previa, no es considerado un *sampleo* (como sucede con la canción “Mare” de Maldita Vecindad, donde a mitad de la canción se inserta una “Bomba” declamada por Armando Manzanero, grabada explícitamente para el disco). Es por esto que el origen del *sampleo* se puede rastrear a la invención de la cinta magnética; primer forma de grabar y reproducir un sonido de forma accesible³ que trajo los sonidos del entorno al estudio musical.

Antecedentes del *sampleo*

A lo largo de la historia musical encontramos ejemplos en los que instrumentos no musicales son insertados para jugar con su particularidad sonora. Leroy Anderson, compositor norteamericano, experimentaría con un reloj y una máquina de escribir para concebir “The Syncopated Clock” y “The Typewriter” respectivamente. Asimismo, Tchaikovsky utilizaría un cañón de guerra para lograr un sonido estruendoso en la “Overtura de 1812”.

la década de los cuarenta, fomentada por el desarrollo de micrófonos y la disponibilidad comercial de grabadoras de cinta magnética.

³ Se podrá discutir que el fonógrafo y los experimentos de Edison consistían en lo mismo, pero la difusión de las posibilidades de grabar y reproducir de forma masiva no fueron posibles sino hasta la aparición de la cinta magnética.

La búsqueda por la reproducción de atmósferas y “paisajes” desataría una serie de composiciones donde la armonía flotaría en el espacio para jugar con la temporalidad de las piezas. Al surgir la *Musique Concrète*, estas abstracciones encontrarían una forma de expresión mucho más directa y fiel del entorno: la grabación y reproducción de los espacios naturales, rurales y ciudadanos lograría crear narraciones a la par de la que hasta ese entonces se consideraba música abstracta. Ya no se “oiría como”, sino se escucharía tal cual un sonido en específico capaz de representar una idea mucho más clara en la composición, y por lo tanto, en la expresión. Por otra parte, el surgimiento de los sintetizadores, *samplers*⁴ y demás aparatos para generar sonidos desataría dentro de la música una revolución donde la representación de la vorágine industrial encontraría su identidad mediante sonidos generados no por los instrumentos musicales tradicionales, sino por máquinas “frías” y “distantes” manipuladas por el compositor.⁵

Los primeros artistas en apropiarse de estos inventos serían una mezcla de ingenieros y músicos capaces de conocer y reconocer las capacidades de los mismos y manipular el sonido; tal como sería el caso de Raymond Scott,⁶ encargado entre tantas cosas de sonarizar la película de “Barbarella” y distintas series para Warner Bros. Más adelante artistas de vanguardia como Kraftwerk, músicos contemporáneos como Iannis Xenakis y John Cage, y varios músicos de rock progresivo como Pink Floyd incorporarían el uso de sintetizadores a su producción musical cotidiana.

Otro aspecto importante para comprender las características del *sampleo* es entender el surgimiento y la evolución de los DJ's; antes considerados simplemente maestros de ceremonias y ahora también productores musicales.

El DJ surge como una persona capaz de jugar y dirigir las emociones de su público. Distintos estudios⁷ han profundizado en la historia de los mismos

⁴ Son instrumentos capaces de grabar, reproducir, repetir y editar un sonido para convertirlo en una serie de datos y adaptarlo a una escala tonal.

⁵ Hoy en día estas expresiones son arcaicas, ya que gran variedad de músicos han incorporado estas herramientas para crear composiciones llenas de emoción y sentimiento, manipulando los sonidos a su antojo.

⁶ Un ejemplo claro de los experimentos realizados en esa época sería “The Rhythm Modulator”, del mismo Scott, donde se escuchan distintos ritmos generados por una máquina.

⁷ Brewster, Bill y Frank Broughton (2000), *Last night a DJ saved my life. The history of the disc jockey*, Headline Book Publishing, Londres.

para comprender su evolución y el papel que han jugado en el mercado musical hoy en día.

La necesidad de modificar las piezas musicales para el agrado de la gente y su adaptación al baile y diversión llevaría al DJ a manipular los discos y alargar los segmentos musicales. Al incorporarse a este mundo musical la idea de dos tornamesas y una mezcladora, el corte y pega previo se vería sustituido por una serie de repeticiones o *loops* capaces de disolverse en la atmósfera de la pista de baile; jugando con la cadencia de los sonidos y el humor de los escuchas.

Al darse cuenta de las posibilidades de manipular los sonidos en ambos casos (de forma sintetizada o mediante los discos), los compositores descubrieron el concepto del *collage* dentro de la música: la idea de mezclar distintas piezas y sonidos en una nueva composición les permitiría jugar con el sentido que hasta ese entonces se tenía de la música.

El *sampleo* como signo musical

Saltando precipitadamente de los antecedentes al presente, descubrimos que hoy en día tanto la técnica de mezclar canciones e insertar sonidos ajenos a los instrumentos han creado nuevas formas de hacer música. Asimismo, al surgir las computadoras y el software para manipular el sonido, la composición e inspiración han dado un giro radical en menos de medio siglo.

Uno de los ejemplos comerciales más conocidos del uso del *sampleo* para crear nuevos significados es “Money”, de Pink Floyd, donde los sonidos de una caja registradora son manipulados para crear un ritmo que lentamente se funde con la canción. Por otra parte, los Beatles jugarían con la *Musique Concrète* y crearían una composición bastante controversial para su momento: “Revolution #9” (tomando grabaciones del banco sonoro de la BBC de Londres). Al descubrir el potencial del uso del *sampleo*, los discos “concepto” verían una radical evolución; *The Wall*, disco conceptual de Pink Floyd, dejaría de ser música abstracta con letras sobre la guerra para convertirse en una atmósfera donde los solos de guitarra y la voz se fundirían con explosiones y ametralladoras representativas de un conflicto bélico.⁸

⁸ Un ejemplo similar es “One”, de Metallica, compuesta casi veinte años después.

El uso de estas inserciones sonoras ha sido prácticamente intuitivo y no ha formado parte de una corriente o escuela musical. Su evolución ha sido a partir de la apropiación de esta técnica en distintos géneros. Cabe hacer una aclaración ya que existen dos géneros musicales (en la mayor ambigüedad posible) donde es común encontrar *samples*: el electrónico y el *Rap*. La razón posible de esto es su antecedente en común: el DJ.

Tanto el *Rap* como el electrónico (no la música electrónica sino el género) se construyeron en sus inicios como música para entretener y el DJ era el único que manipulaba los ritmos para atraer a la gente. La mezcla de canciones pasó de ser una simple disolvenca de “canción A -> canción B” para convertirse en un entramado sonoro donde las bases de pistas previas serían combinadas con melodías y lírica para crear nuevas composiciones: un collage sonoro.

Por otro lado distintos músicos han realizado en sus grabaciones inserciones de sonidos para reforzar un mensaje en la composición; además del uso del sonido de aves o de tráfico, la incorporación de sirenas, disparos, un derrapón de coche o un merolico serían excelentes signos sonoros capaces de representar una idea concreta dentro de la música.

Del paisaje sonoro al paisaje musical

Murray R. Schafer acuñó un término para definir todos los sonidos que nos rodean: “Paisaje Sonoro”, con el que determinó las posibilidades del estudio del entorno no sólo por lo que se puede captar visualmente del mismo, sino también por los sonidos que le caracterizan.

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 [Schafer, 1977:7].

Al comprender esto podemos tener claro que existen sonidos particulares de un espacio en específico y que la sonoridad de una provincia no será la misma que la de una gran ciudad o la de una oficina.

Todos los sonidos que nos rodean son particulares; claro está que podemos encontrar algunos que se considerarían “universales” como el canto de las aves, un automóvil o un teléfono. Pero las características propias de cada uno de ellos les diferenciará de similares y el signo sonoro podrá identificarse como un icono, un índice o un símbolo. Además, cada ciudad tiene sus sonoridades características, incluso cada entorno dentro de la misma ciudad. El Paisaje Sonoro de una fábrica no será el mismo que el de nuestra casa o la escuela; las campanadas de una iglesia de pueblo no serán las mismas que las de la catedral o las de un camión de helados.

La tecnología por su parte ha generado sus propios signos y nos ha permitido imaginar los sonidos de lugares lejanos: algunos hemos escuchado los sonidos de los satélites sin haber tenido la oportunidad de estar cerca de uno de ellos. Lo importante aquí es aclarar que la distribución y difusión de los sonidos también se ha visto afectada por las tecnologías y los medios de comunicación sin que se le haya prestado mucha atención hasta el momento.⁹ Es por estas características la importancia del estudio del *sampleo* dentro de la música como forma de expresión de los sonidos de un Paisaje Sonoro que se nos presentan en un contexto musical.

La masificación y difusión de la música permite acercarnos a las melodías y tradiciones de distintas regiones. Gracias al *sampleo* también podemos acercarnos a los paisajes que ahí se desarrollan, similar a lo que ocurre con una fotografía o un boceto de una región, e incluso con las imágenes proyectadas en la televisión o el cine. La música tiene las posibilidades de representar un espacio sociohistórico; basta escuchar una composición pentatona¹⁰ para tener una noción de música oriental, o música con una cadencia marcial para tener la idea de algo militar.

[La música] conecta con un tipo concreto de turbulencia emocional, asociada a cuestiones de identidad individual y de posicionamiento social, en la cual lo que más se valora es el control de los sentimientos públicos y privados [Frith, 1987].

⁹ Incluso un estudio acerca de los sonidos generados durante el uso de las nuevas tecnologías sería interesante.

¹⁰ La escala tonal oriental se constituye principalmente por cinco notas, a diferencia de la música occidental que tiene mayor variedad de tonos y semitonos.

Al componerse la música de sonidos, y ser cada vez menos estricta de forma popular, tiene las posibilidades de transmitir su mensaje de forma masificada. Ya sea que la escuchemos en la comodidad del hogar, en la calle o en una sala de espera, ésta siempre nos acompaña; incluso diseñadores la han tomado en cuenta, junto con el ruido blanco¹¹ y el rosa,¹² para crear espacios armónicos de trabajo donde el ritmo juega un papel determinante dentro de la producción. *Muzak*¹³ es un término acuñado para esa música que nos acompaña en espacios públicos y de trabajo; es toda esa música diseñada que se oye pero no se escucha, sin embargo está ahí presente y la percibimos.

Las dos formas generales de *sampleo*

Al ahondar en las características del *sampleo* encontramos dos vertientes generales donde lo podemos clasificar: la inserción de sonidos y la inserción de música. Aunque en realidad sean lo mismo: una cita, y que en cada uno de los casos existen similitudes en cuanto a forma y uso. Aquí quiero abarcar de forma general ambos campos para dejar más clara la noción de *sampleo*.

Es importante profundizar en este concepto de cita. El *sampleo*, como se mencionó antes, es un fragmento sonoro previamente grabado que se inserta dentro de una pieza musical. Estos sonidos, al haber existido antes, se convierten en una cita fiel de algún entorno en particular; aunque con el tiempo y gracias a los bancos de sonidos y de efectos especiales éstos han dejado de tener una identidad de arraigo a un espacio para convertirse en “universales”. Asimismo, la música se ha convertido hoy en día en parte del

¹¹ El término proviene de la forma como se compone la luz blanca. El ruido blanco es la combinación de todas las distintas frecuencias del sonido y se asemeja a la estática de la televisión, generalmente se utiliza para disimular otros sonidos que puedan distraer o ser molestos.

¹² El ruido rosa es una variación del blanco que mediante filtraciones se vuelve más sutil.

¹³ “Muzak introdujo la música en el trabajo. Hasta que el Mayor George Squier llegó, las salas de espera eran silenciosas [...] su primer gran logro ocurrió en la década de los treinta. Cuando los edificios crecieron, con ellos llegaron los elevadores; finas cajas de confinamiento que parecieran ser diseñadas para terrificar a sus ocupantes. Muzak fue introducida para calmar los nervios. Así es: música de elevador [...] El *estímulo progresivo* era un sistema inventado por Muzak para impulsar la productividad, reducir errores y mejorar la moral en el trabajo [...] la música se transformó de un arte a una herramienta” (<http://www.muzak.com/muzak.html>).

Paisaje Sonoro, conformando signos capaces de remitir a un producto audiovisual, un momento o a una experiencia.

Cuando un artista decide insertar un *sampleo* dentro de una canción no lo hace de forma aleatoria, sino como parte específica de toda la composición; este fragmento es previamente pensado y modificado para ubicarlo de forma coherente dentro de la pieza y complementar el producto final grabado.¹⁴ En algunos casos es parte indispensable y en otros es sólo un elemento reforzador del mensaje original.

Por estas características he decidido hacer una división general entre la inserción de sonidos y de piezas musicales dentro de una canción ya que, aunque sus usos pueden ser similares, cuando hablamos de *sampleo* ésta distinción permite conocer los dos grandes campos y contrastarlos con sus orígenes en la *Musique Concrète* y el surgimiento de los DJ's, respectivamente.

De la *Musique Concrète* a los paisajes e ideas sonoras

La intención de Pierre Schaeffer al crear la *Musique Concrète* era continuar con las ideas del Manifiesto Futurista titulado "The Art of Noises", del italiano Luigi Russolo, quien declaraba que existía cierta musicalidad en los ruidos:

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 a 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 [1913].¹⁵

¹⁴ Hago la aclaración de "producto grabado" ya que al ejecutar la pieza en vivo el sampleo puede no aparecer y la canción no perderá su sentido en el momento de la interpretación, pero al hacer la producción, el sampleo se convierte en elemento fundamental de la composición.

¹⁵ *Directions in Electronic Music. Beautiful Noise. A Work in Progress* (revisión: octubre, 2003) <http://www.ele-mental.org> (p. 2).

Al evolucionar esta idea e incorporarse a la música comercial, los artistas han encontrado en la inserción de *samples* la viabilidad de crear canciones donde los sonidos del entorno refuercen la idea original, o incluso la posibilidad de construir composiciones a partir de sonidos. Aquí la primera distinción al estudiar el *sampleo* es identificar su función dentro de la pieza, ya sea como idea central o complementaria.

Si tratara de enumerar los ejemplos de sonidos utilizados dentro de una canción sería imposible, lo que puedo aclarar es la diferencia entre estas tres características:

- El uso de sonidos para crear un paisaje sonoro dentro de la pieza.
- El uso de sonidos como elemento musical explícito.
- El uso de sonidos como una idea particular dentro de la canción.

En el primer caso, “el uso de sonidos para crear un paisaje sonoro dentro de una pieza”, sonidos aislados no permiten crear esta idea a menos que se vayan ligando con otros para comprender el espacio que se quiere retratar. Aquí los ejemplos son varios, pero es necesario que exista una continuidad en los sonidos para identificar el plano general que se busca expresar.

El uso de la lluvia, el tráfico, el viento o sonidos característicos de un espacio en particular son los que permiten transmitir este mensaje polifónico; si se busca retratar la naturaleza se necesitarán sonidos de la misma para poder expresar la idea. Asimismo, el entorno de una oficina se verá representado de forma sonora mediante el teclear de una computadora y demás sonidos propios de ese ambiente. El conjunto de estos sonidos y la selección de los mismos permitirá crear una idea en particular dentro de ese espacio: ya sea angustia, tranquilidad o alegría; la sincronía y composición permitirán dar con ese concepto tal cual como nosotros lo podríamos percibir estando en esos espacios: eligiendo algunos sonidos y desechando otros.

En muchos casos esta serie de sonidos se ubican en un espacio en particular de la pieza en lugar de reproducirse constantemente en la totalidad de la misma, para dejar volar a nuestra imaginación y permitir que la música haga el resto. Es así que en canciones como “Santa Maradona” de Mano Negra se utiliza el aclamar de la gente y la voz de un narrador deportivo para sentir la experiencia de un partido de fútbol. El mismo concepto de la gente

aclamando se utiliza en “Querida” de Maldita Vecindad o “Reflecting God” de Marilyn Manson, cada una con su distinto contexto, ya sea de la letra o demás sonidos, para dejar un mensaje claro (una simulación de un concierto de Juan Gabriel, en la primera y la presentación de un predicador ante una congregación, en la segunda).

Estos Paisajes Sonoros tienen una carga emotiva y simbólica particular, es por eso que la lluvia difícilmente representará alegría; en su lugar se utiliza como elemento de tristeza, nostalgia o temor. Las aves e insectos por el contrario, representan tranquilidad y armonía; aunque en realidad el contexto de la pieza será el que definirá el uso y significación específicos del *sampleo*.

El segundo caso, el uso de sonidos como construcción musical, es quizá el más difícil de distinguir de los tres; lo que le diferenciará de los otros como elemento musical, será la repetición y el ritmo, así como su integración dentro de la pieza.

Existen sonidos que por su naturaleza tienen un ritmo; el ejemplo más claro sería el latir de un corazón, donde la repetición tiene cierta musicalidad, pero existen otros sonidos del entorno que también tienen cierta repetitividad de donde podemos obtener música (o por lo menos un ritmo para construirla), como el ritmo del martillar de un herrero o la alarma de un despertador. Aquí, la importancia del *sampleo* es la de jugar con estas dos ideas; por una parte encontramos el significado explícito del sonido: un despertador, el manejo del metal o el latir de un corazón; pero por otro lado, con el ritmo se puede modificar la velocidad para crear una composición musical a partir de estos sonidos.

El ejemplo arriba mencionado de “Money” es bastante claro, pero existen piezas como “Electro Kardiogramm” o “Telephone” de Kraftwerk, donde la canción se construye y desarrolla a partir de estos sonidos. A diferencia del tercer caso, que más adelante explicaré, aquí lo importante es ver cómo se integran estos sonidos a la pieza: de forma sutil y construyéndola en conjunto con los otros instrumentos; sin estos sonidos no habría canción, ya que ésta se ideó a partir de ellos y son un referente para la idea concreta de la pieza. En muchos casos se utilizan sonidos con características rítmicas particulares donde el límite es la imaginación del compositor, así como sucede con “Money”, donde el sonido de la caja registradora se ve modificado para cuadrarlo al ritmo.

Existen otros ejemplos donde el sonido se manipula para insertarlo en una pieza, como sucede con la composición de “Different Trains” de Steve Reich:

el autor modifica el sonido de una máquina de tren para cuadrarlo a los tonos deseados y complementarlo con arreglos de cuerdas. Existe también lo que ha hecho Estradasphere con distintas piezas donde insertan a su antojo los sonidos del videojuego Mario Bros. de Nintendo para crear nuevas canciones; eso sí, todo el tiempo recordando el concepto de videojuego por la fuente original de los mismos.

Esta es otra característica importante del segundo caso, el sonido no pierde sus cualidades originales para jugar en el momento de la expresión con la ambivalencia del mismo: música y sonido a la vez.

El tercer caso es uno de los más utilizados dentro de la música comercial: hablar en la letra acerca de una idea y reforzarla mediante sonidos ajenos a la canción. Aquí el *sampleo* se basa en objetos concretos y quizá sea en ocasiones confundido con los dos casos anteriores por sus características. Para comprenderlo usemos el caso de la canción “Knocking on Heaven’s Door” de Guns and Roses. A la mitad de la canción se inserta la simulación de una llamada telefónica y todo el proceso que conlleva: marcar, esperar a que suene el teléfono y una voz. Este ejemplo no se inserta en la canción como parte musical de la misma, pero sí crea un espacio, o en este caso una actividad, que acarrea una serie de sonidos y procesos. Al estar ligados este ejemplo pasa a ser parte del primer caso: el Paisaje Sonoro.¹⁶

Lo que distingue del resto a este tercer tipo de *samples* es el aislamiento que sufren de los demás sonidos: aunque existan otros dentro de la misma pieza, éstos se refieren a momentos particulares de la canción y no a una idea general. Dentro de los ejemplos encontramos el uso de sirenas de patrullas, un derrapón de coche, un teléfono sonando, ladridos de perros, una campanada, la televisión, estática, etcétera. Estos sonidos son aislados, y aunque sean un conjunto, nunca sufren la influencia de otro para crear una narración. Si por ejemplo tomáramos a los ladridos de perros y le agregáramos pasos o disparos, sería una idea de persecución y pasaría a ser parte del caso de Paisaje Sonoro. Estos sonidos también pueden confundirse con el segundo caso, donde podríamos encontrar el tic-tac de un reloj o un latido; lo importante sería distinguir si el ritmo de éstos se diluye con el de la pieza. Si así fuera, entonces no serían sonidos individuales sino parte fundamental de la canción.

¹⁶ Recalco la importancia de estudiar y comprender el modo en que un *sampleo* interactúa con el resto de la canción.

Aunque en los tres casos los sonidos son reforzadores de una idea, en éste son referentes a una idea en particular, como es el caso de “El Jako”, de Mano Negra y “Gente que no”, de Todos Tus Muertos, donde el sonido de sirenas refuerza la idea de persecución e ilegalidad que se narra dentro de las letras y no en la narración sonora.

En fin, este es un breve acercamiento a las posibilidades de la inserción de sonidos dentro de una canción, al hacer la distinción de alguno de los tres casos podemos comprender la función del *sampleo* dentro de la pieza, para así llegar a un estudio mucho más profundo de la pieza. Asimismo, quisiera hablar de casos particulares en los que existen intermisiones o puentes sonoros que ligan a una canción dentro de otra en un disco, logrando así las posibilidades de un disco concepto.

Los ejemplos para estos casos también son varios y lo importante es distinguir que dentro de un disco pueden existir sonidos que no están inmersos en una canción, sino que las ligan y permiten una macro narración. Discos como *La Sexorcisto* de White Zombie o *Latin Ska Force* de Los de Abajo hacen mucho uso de estas posibilidades, donde encontramos pistas con una duración de unos cuantos segundos con sonidos como el cambiar de las estaciones de la banda de radio o un organillero, así como diálogos de películas y cualquier otro sonido. Ejemplos que llevan esta técnica a otros niveles son los discos de Manu Chao *Clandestino* y *Próxima Estación... Esperanza*, donde las mezclas de *samples* e intermisiones no están distinguidas por las pistas musicales, sino que son intros u outros de cada una de las canciones.

Una canción dentro de otra: ¿cita, plagio o collage?

Con la aparición del DJ la música dejó de tener un representante único (en este caso el artista), para llegar a la gente mediante personas antes sin identidad y ahora, en algunos casos, mucho más importantes y reconocidas que los compositores.

En la década de los cincuenta y sesenta, los DJ's de Dub en Jamaica comenzaron a utilizar las canciones populares de Reggae y jugaron con los *masters*, eliminando muchas veces las letras y hablando o cantando cosas nuevas

sobre ellas. Esta técnica fue exportada a Estados Unidos y apropiada por gente en el Bronx, surgiendo así el *Rap*.¹⁷

Los primeros DJ's de *Rap* utilizaban piezas del agrado de la gente y jugaban, como mencioné antes, a alargar las secciones instrumentales y bailables de las piezas para mantener interesada a la gente. Con el tiempo esto fue evolucionando y en lugar de utilizar una sola grabación se fueron mezclando dos o tres para crear nuevas piezas.

A medida que esta técnica se fue desarrollando, artistas como Grandmaster Flash, Dj Kool Herc y Afrika Bambaataa crearon nuevas piezas a partir de canciones de artistas electrónicos y de música disco, mezclando ritmos e instrumentos de cada una de las canciones para generar productos completamente nuevos. Gracias a la edición digital, hoy en día estas técnicas han llegado a niveles difícilmente imaginados hace treinta años. Sin preocuparnos por el aspecto legal, estas composiciones juegan con la memoria de la gente, remitiendo a las piezas originales y reformulando mensajes previamente expresados.

Aunque, como en el caso de los sonidos, hacer una distinción de todas las posibilidades del *sampleo* de música dentro de la música es prácticamente imposible, ya que día a día se crean nuevas composiciones y las características del collage musical se asemejan mucho a un caos sonoro; aquí presento dos casos particulares de donde se puede partir para un profundo estudio del *sampleo* de canciones en la música.

- La cita fiel de una canción dentro de otra.
- La reformulación de la canción original en piezas completamente nuevas.

Lo importante es distinguir cómo estos *samples* son utilizados dentro de una pieza musical y la finalidad de los mismos. Cabe hacer la distinción de que citar una pieza dentro de otra ha sido posible incluso antes de la aparición de la cinta magnética; tomemos otra vez el ejemplo de Tchaikovsky de la "Overture de 1812", donde el autor inserta "La Marsellesa" como parte de una idea nacionalista. Es importante remarcar las características del *sampleo*: es una cita fiel donde la reproducción es posible una y otra vez a diferencia de

¹⁷ Para una mejor comprensión de la historia del DJ insisto en la consulta de Brewster, Bill y Frank Broughton (2000) *Last night a DJ saved my life. The history of the disc jockey*. Headline Book Publishing, Londres.

lo que puede suceder con un *cover* o una versión de un intérprete de otra pieza. El *sampleo* es, y seguirá siendo, tomar un fragmento previamente grabado y reproducirlo dentro de un contexto musical.

El citar una canción dentro de otra, así como cualquier cita, puede identificarse como un tributo, una parodia, un homenaje, etcétera. Lo mismo sucede con la música; insertar una canción dentro de otra sirve para reforzar una idea de lo que se está expresando: tomemos como ejemplo “Maten al DJ” de Fobia. En esta canción se tiene una letra que trata sobre la situación de ir a una fiesta donde el DJ (o “mal nacido” como ahí le denominan) tiene el poder de dirigir el espíritu de la misma y la selección de las canciones resulta ser no muy pertinente a criterio del protagonista. Más allá de una descripción de la situación en la letra, se hacen alusiones en el ritmo a la música “Hustle” de la década de los setenta. Asimismo escuchamos en la canción fragmentos de éxitos bailables como “I’m Too Sexy” de Right Said Fred. Siendo un collage, las canciones son insertadas dentro de una canción original logrando reforzar el mensaje de la letra original, pero no ateniendo los *samples* a la canción, sino insertándolos en momentos particulares, reforzando la crítica en el discurso y estimulando la memoria del escucha.

Otro ejemplo es “Trunk Fulla Amps” de Self, donde la letra dice “*Got a Trunk Fulla Amps Mother Fucker...*” y en algunas ocasiones en lugar de pronunciar la palabra “*Mother*” se inserta un fragmento de una canción donde se utilice la misma, como “*Mother*” de Danzig.

Como se puede apreciar, existen también infinidad de posibilidades, tanto con la música como con la letra de las canciones; insertarlas puede tener distintas funciones, pero al comprender la fuente del *sampleo* se podrá tener más claro el mensaje de la canción, tal como sucede con cualquier cita en un texto o en una película. A diferencia de los sonidos, el insertar una canción tiene un proceso distinto ya que la selección es mucho más específica; en lugar de crear conceptos e ideas aquí se hace referencia a un objeto musical tangible (dentro de la abstracción de la música).

El segundo caso es mucho más común, y generalmente se encuentra en ejemplos musicales donde exista la participación de un DJ. El insertar una serie de fragmentos para crear algo completamente nuevo y mezclar ritmos e instrumentos ha ocasionado la mayor discusión que se pueda imaginar sobre derechos de autor, ya que esta incorporación descontextualiza y reformula.

Lo importante de esta forma de *sampleo* es comprender cómo es que los significados de un fragmento musical se pueden transformar para lograr un nuevo mensaje, en donde cada uno de los fragmentos previos crean una serie de referencias para el escucha, tanto estéticos como simbólicos en cuanto los identifica.

Este segundo caso no es una cita directa, encontramos como uno de los ejemplos más conocidos la canción de “Ice ice baby” de Vanilla Ice, donde la armonía del bajo de la canción “Under Pressure” de Queen es tomada para crear una nueva idea. Lo mismo ha sucedido con una serie de artistas de *Rap* como Delinquent Habits, quienes tomaron la canción de “The Lonely Bull” del famoso trompetista Herp Albert para crear la canción de “Tres delincuentes”.

Las posibilidades de este tipo de *sampleo* son infinitas, una misma canción puede ser manipulada mediante cada uno de sus distintos fragmentos para crear piezas completamente nuevas, como utilizar las palabras de una misma oración para crear sentidos diversos cada vez que las unimos de otra forma.

Ésta es una de las maneras como funcionan los signos musicales: 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 [...] la música se convirtió en un arte narrativo, en una parte de una historia [Tarasti, 2002:42].

Asimismo, la inserción puede ser relativamente obvia como en los casos anteriores, o completamente disfrazadas como en la canción “The Number Song” de DJ Shadow, en donde se toma un fragmento de “Orion” de Metallica y se inserta de forma casi imperceptible.

¿Qué sucede cuando se escucha una canción construida de esta forma? Primero que nada, como cualquier ejemplo de intertextualidad,¹⁸ es necesario que se identifiquen las piezas originales para poder comprender cómo son utilizadas (parodia, homenaje, préstamo, etcétera) y su significado. De ahí que se puede tener la posibilidad para que una canción reúna a distintas generaciones (e incluso distintas culturas) en una misma composición; es así que canciones que escuchan los jóvenes incluyen fragmentos de otras que escuchaban sus padres en décadas anteriores, enlazando distintos significados e interpretaciones, así como temporalidades dentro de una pieza.

¹⁸ La inserción de un “texto” dentro de otro; término acuñado por Julia Kristeva.

Conclusión provisional

Las posibilidades del uso del *sampleo* dentro de la música, así como su estudio son de suma importancia. Más allá de los estudios musicológicos, sociológicos o etnomusicológicos, los significados que transporta un *sampleo* son variables de acuerdo con su contexto (como cualquier signo), pero que hasta fechas recientes no se ha tomado en cuenta para comprender tanto la obra en conjunto de un artista, su mensaje y la forma como éste puede ser interpretado.

Mientras que las tecnologías y la edición sonora digital han aumentado las posibilidades creativas de los artistas, la difusión de mensajes y signos dentro de la música han crecido de forma desproporcionada. Mediante la intertextualidad que es el uso de un *sampleo* dentro de la música, las conexiones y posibilidades de expresión en la misma han aumentado y se han diversificado para abrir nuevos horizontes dentro de lo que hoy en día consideramos como música. Bastaría con escuchar “Jeep Sex” de Akufen; aquí la pieza, considerada como minimalista, se construye en su totalidad no por fragmentos de armonías y melodías, sino por sonidos de otras canciones prácticamente irreconocibles, como si cambiáramos las estaciones en la radio de forma frenética para construir una nueva canción con los sonidos emitidos por cada una.

Rescapitulando encontramos dos grandes vertientes dentro del *sampleo* en la música: la inserción de sonidos y la inserción de música dentro de una canción. Existen todavía muchas formas de *sampleo* que aquí no comento: el uso de discursos políticos, productos audiovisuales, poesía narrada y lo que en la música norteamericana se denomina como *bootleg*¹⁹ o su reciente variación conocida como *mash-up*,²⁰ así como la función del *sampleo* como crítica social y política a través del género *plunder*.²¹

¹⁹ En lugar de crear composiciones con una intención innovadora, se juntan dos o tres canciones para crear un híbrido en las letras y la música.

²⁰ A diferencia del ejemplo anterior, el *mash-up* consiste en la fusión de estas canciones, pero no por una tercera persona, sino por sus participantes, como es el caso de la reciente producción para MTV de Jay-Z junto a Linkin Park.

²¹ Término acuñado por John Oswald, es ahora aplicado a cualquier música hecha únicamente con *samples* de fuentes conocidas (grabaciones educativas, noticias, shows de radio o cualquier anuncio vocal). Diversos proyectos (Negativland, Evolution Control Comité y Soulwax) han utilizado discursos políticos, fragmentos de noticias y canciones comerciales para lograr situaciones como la del ex presidente de Estados Unidos, George Bush padre, emitiendo la frase “*We will rock you...*” durante la gira de *Zoo Tv* de U2; haciendo alusión a la canción con el mismo título de Queen.

Si esto es original o no, no es parte de la discusión; lo importante es comprender la creación de nuevos signos dentro de la música gracias a las nuevas tecnologías. Asimismo, estos significados no han sido estudiados profundamente por alguna de las ciencias arriba mencionadas (musicología, sociología o etnomusicología); y como lo he señalado, son más importantes de lo que pareciera, por lo que el estudio semiótico de los mismos es algo que no puede pasarse por alto...

Bibliografía

- Brewster, Bill y Frank Broughton (2000), *Last night a DJ saved my life. The history of the disc jockey*, Headline Book Publishing, Londres.
- Bulatov, Dmitry (2004), "Homo Sonorus", *Una antología internacional de poesía sonora*, Teoría y Práctica del Arte / Ríos y Raíces, Conaculta, México.
- Carr, Edward H. (2001), *¿Qué es la Historia?*, Ariel, México.
- 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'. Tendencias in Contemporary Computer Music", *Anechoicmedia*, <http://www.anechoicmedia.com>.
- Dufour, Michéle (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, <http://serbal.pntic.mec.es/AparteRei/>.
- 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 y S. McClary (eds.), *The politics of composition, performance and reception*, Cambridge University Press, Cambridge, pp. 133-172 (traducción de Sylvia Martínez).
- González Aktories, Susana (S/F), *Reflexiones sobre semiología musical*, serie Breviarios 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, PUF, París, 1950 y 1968 (tr. Vicente Huici Urmeneta, UNED/Bergara).

- López Cano, Rubén (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).
- (2001), “Entre el giro lingüístico y el guiño hermenéutico: tópicos y competencia en la semiótica musical actual”, <http://www.geocities.com/lopezcano/index.html>.
- (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>.
- 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, España.
- Schafer, R. Murray (1977), *The Soundscape. Our Sonic Environment and the Tuning of the World*, Destiny Books, Vermont.
- Tagg, Phillip (1987), “Musicology and the semiotics of popular music”, en *Semiotica*, 66-1/3, pp. 279-298, Mouton de Gruyter, Amsterdam.
- Tarasti, Eero (1994), *A Theory of Musical Semiotics*, Indiana University Press, USA.
- (2000), *Existential semiotics*, Indiana University Press, USA.
- (2002), “¿Es la música un signo?” (versión revisada de “Is music sign?”, capítulo 1 de *Signs of Music. A Guide to Musical Semiotics*, Mouton de Gruyter, Berlín/ Nueva York) (trad. Rubén López Cano).
- Todorov, Tzvetan (2000), *Los abusos de la memoria*, Paidós, España.
- Valls Gorina, Manuel (2003), *Para entender la música*, Alianza, España.
- VV. AA. (2003), “Directions in Electronic Music”, Beautiful Noise. A Work in Progress (rev., oct. 2003) <http://www.ele-mental.org>.