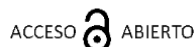


Sobreproducción musical, sampling y DJ Shadow: un análisis benjaminiano de Endroducing...

Music overproduction, sampling and DJ Shadow: a Benjaminian analysis of Endroducing...



Daniel Carvajalino 

Pontificia Universidad Javeriana, danielcarvajalino@hotmail.com

Cómo citar: Carvajalino, D. (2022). Sobreproducción musical, sampling y DJ Shadow: un análisis benjaminiano de Endroducing.... *Revista Palobra "palabra que obra"*, 22(1), 109-124.
<https://doi.org/10.32997/2346-2884-vol.22-num.1-2022-4098>

Recibido: 1 de diciembre de 2021

Aprobado: 23 de abril de 2022

Editor: Ricardo Chica Geliz. Universidad de Cartagena-Colombia.

Copyright: © 2022. Carvajalino, D. Este es un artículo de acceso abierto, distribuido bajo los términos de la licencia <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/> la cual permite el uso sin restricciones, distribución y reproducción en cualquier medio, siempre y cuando que el original, el autor y la fuente sean acreditados.

RESUMEN

El presente artículo buscará responder, desde una perspectiva bejaminiana, la siguiente pregunta: ¿Cómo el sampleo, como técnica, y la sobreproducción musical, como contexto socioeconómico, construyen y se reflejan en Endroducing...? Por esta razón, se rastreará la respuesta a esta pregunta en las dinámicas de sobreproducción musical en la constitución y desarrollo de la industria musical, y en la historia del sampleo como técnica fundadora del hip-hop como género musical. Una vez abarcados ambos puntos, se hilarán ambas vertientes en las relaciones que existen entre técnica y contexto socioeconómico en el álbum objeto de estudio.

Palabras clave: Arte de vanguardia; Arte pop; Estilo artístico; Investigación cultural; Investigación histórica; Creación cultural.

ABSTRACT

This paper will seek to answer, from a Benjaminian perspective, the following question: How sampling, as a technique, and musical overproduction, as a socioeconomic context, construct and reflect themselves in Endroducing...? For this reason, the answer to this question will be traced back to the dynamics of musical overproduction in the constitution and development of the music industry, and to the history of sampling as a founding technique of hip-hop as a musical genre. Once both points have been covered, both aspects of the relationship between technique and socio-economic context in the album under study will be threaded together.

Keywords: Avant-garde art; Pop art; Artistic style; Cultural creation; Historical research; Cultural research.



INTRODUCCIÓN

Al haber sido construido totalmente a partir de fragmentos sampleados, la irrupción de *Endroducing...* en el mundo musical representó la constitución de su técnica, el *sampling* o sampleo, como un género musical en sí mismo (Laderman & Westrup, 2014). En la historia de su producción se justifica el carácter *reciclador* que adquiere el sampleo en este álbum. Josh Davis, mejor conocido como DJ Shadow, buscó durante años los samples que entamarían *Endroducing...* entre pilas de discos olvidados en el sótano de una tienda de música de California. Es por esta razón que el álbum se compone de décadas de ritmos olvidados, señales de radio desmembradas y melodías sin reclamar (Wilder, 2005), es decir, se compone de los residuos producto de la sobreproducción de la industria musical. En el documental *Scratch*, DJ Shadow es más concreto en este último punto:

Just being in here is a humbling experience because you're looking through all these records and it is sort of like a big pile of broken dreams, in a way. Almost none of these artists still have a career, really, so you kind of respect that. If you're making records and you're a DJ and putting out releases whether it's mix tapes or whatever, you're adding to this pile, whether you want to admit it or not. Ten years down the line, you'll be in here—so keep that in mind when you start thinking like, "Oh yeah, I'm invincible and I'm the world's best" or whatever. Because that's what all these cats thought. (Pray, 2001)

El pensamiento de Walter Benjamín propone una forma de entender las condiciones y dinámicas socioeconómicas que determinan el desarrollo de una sociedad, a partir del análisis de la relación que tiene esta con las diferentes técnicas que existen. De acuerdo con esta postura, este texto busca desarrollar las vertientes de la siguiente pregunta: ¿Cómo el sampleo, como técnica, y la sobreproducción musical, como contexto socioeconómico, construyen y se reflejan en *Endroducing...*? En esta investigación quiero rastrear las dinámicas de sobreproducción musical en la constitución y desarrollo de la industria musical, así como remitirme a la historia del sampleo como técnica fundadora del hip-hop como género musical, para después hilar ambas ramificaciones en el álbum objeto de estudio del texto.

Sobre la sobreproducción musical en la industria musical

The world don't need any more songs. They've got enough.
Bob Dylan

Las dinámicas industriales inherentes a la modernidad y su expresión más tardía se reflejan en la sobreproducción en todos sus sentidos. Tello (2021) ya lo señalaba: *cada año producimos más información que la producida durante toda la historia*. Esta tendencia sobreproductiva es evidente en el panorama cultural a través de la sobreproducción de elementos culturales por parte de las

industrias culturales y creativas. Como consecuencia, habitamos en un mundo de residuos culturales producto de la sobreproducción que paulatinamente ha determinado nuevas formas de hacer arte. Borriaud y Lebenglik proponen en *Postproducción* que la materia que manipulan los artistas ya no es materia prima, porque *para ellos no se trata ya de elaborar una forma a partir de un material en bruto, sino de trabajar con objetos que ya están circulando en el mercado cultural, es decir, ya informados por otros* (Bourriaud & Lebenglik, 2007).

La anterior reflexión nos conduce a una pregunta: ¿Cómo se desarrollaron estas dinámicas sobreproductivas en el panorama cultural? La historia de la industria musical puede acercarnos hacia una respuesta.

Después de la Segunda Guerra Mundial, la radio se constituyó por muchos años como el medio de comunicación predilecto de Occidente. Su presencia era amplia. Se podían encontrar dispositivos radiales en cualquier parte, desde las cocinas de los hogares hasta en los automóviles (Crytzer, 2019). La gran difusión de la radio conllevó al nacimiento de la publicidad radial y, por consiguiente, a la constitución de las estaciones de radio como un modelo atractivo de negocio con altas expectativas de ingresos (RSL, 2021). Por esta razón, las primeras disqueras vieron en la radio una oportunidad valiosa de generar ganancias a partir de la producción de música destinada para el consumo radial. De manera que así nació la música popular o *pop* (Crytzer, 2019).

No obstante, estas primeras disqueras no se limitaron por mucho tiempo a la radio. Para finales de los años cuarenta, ya se estaban comercializando los primeros tornamesas y discos de vinilo destinados al consumo doméstico de la clase media estadounidense de la época, la cual contaba en el momento con la capacidad económica para adquirir estos artículos (Crytzer, 2019). Debido a lo anterior, la producción de música popular se enfocó en satisfacer la demanda de este grupo poblacional de forma eficiente, ya que para entonces las disqueras contaban con equipos de grabación que permitían suplir rápida y eficazmente la demanda constante por nueva música de este nicho (Iassa, 2015). Los primeros vinilos que se producían en aquella época venían en colores que correspondían al género musical que contenían: la música clásica en rojo, country y polka en verde, música para niños en amarillo y el pop en vinilo negro (McGuinness, 2021). De este modo, estas prácticas mercantiles fueron un factor importante en el nacimiento de lo que hoy conocemos como la industria musical.

La industria musical empezó a producir música bajo una lógica de producción industrial sustentada en la demanda del público por determinados géneros musicales. En este sentido, las disqueras buscaban juntar al músico correcto con la canción correcta en el estudio correcto, que tuviera al productor o ingeniero correcto para así lanzar el disco correcto en el momento correcto (Smith, 2012). No es raro que Motown Records, una de las discográficas dominantes del

mercado musical durante los años sesenta y setenta, se haya inspirado en los lineamientos de producción característicos de las fábricas de automóviles de Detroit al momento de producir sus éxitos musicales. Por ejemplo, la Motown mantenía sus estudios abiertos y activos 22 horas al día y las canciones, una vez grabadas, debían pasar por un control de calidad que asegurara su puesto entre los éxitos más vendidos cuando se lanzaran. No es gratuito que su nombre sea una abreviación del apelativo de Detroit: *Motor Town* (Music Radar Clan, 2020). Por otra parte, debido a la gran popularidad de artistas pop de talla internacional como Elvis Presley y The Beatles (entre otros tantos), se volvió muy frecuente la fabricación de grandes volúmenes de discos para su venta en buena parte del mundo (Smith, 2012). Con los años, la magnitud de estas tendencias productivas derivó en cifras muy altas, como sucedió en 1999, año en el que se vendieron solo en Estados Unidos más de un billón de unidades entre casetes, LPs y CDs¹.

Dentro de estos parámetros de producción industrial, la industria musical no puede experimentar con nuevas formas de música sin arriesgar sus utilidades. El consumidor contemporáneo está a la espera de música que le sea diferente, pero a la vez familiar (Krohn-Grimberghe, 2020), por lo que si una canción espera ser rentable, tiene que cumplir con esta expectativa. Por esta razón, a medida que un género musical se vuelva más comercial, es más común el uso de determinadas fórmulas y métodos en su producción (Percino, Klimek, & Thurner, 2014). Por un lado, existe un reducido número de productores musicales que están detrás de las canciones más famosas de las últimas décadas como Max Martin² y, por el otro, la proliferación de numerosos grupos que obedecen a las tendencias musicales del momento como las *boy bands* de finales de los noventa y los colectivos de K-Pop actuales. Es por esto que no es raro decir que muchas de las canciones actuales suenan igual.³

Las formas y condiciones de producción expuestas nos permiten afirmar que la música actual es un producto desechable, es decir, un producto que, al consumirse, deja de ser relevante y es reemplazado con facilidad por otro nuevo que cumple con las mismas expectativas. El carácter desechable de la música contemporánea surge y habla de las formas en cómo se ha consumido la música en los últimos treinta años.

Por un lado, los avances de la técnica han reafirmado la calidad desechable de la música. Las tecnologías que surgieron a lo largo de los noventa que permitían la copia y producción masiva de CDs permitió compartir la música de forma más

¹ De acuerdo con lo consignado por la RIAA: <https://www.riaa.com/u-s-sales-database/>.

² De hecho, Max Martin es el tercer compositor con mayor número de éxitos en la historia, detrás de Paul McCartney y John Lennon, como lo señala Billboard: <https://www.billboard.com/pro/ask-billboard-max-martin-notches-another-no-1/>. Ha compuesto muchos de los éxitos más sonados de los últimos veinticinco años, desde *Baby One More Time* de Britney Spears en 1998 hasta *Blinding Lights* de The Weeknd en 2019:

³ Sin olvidar que la proliferación de música homogénea también se debe al hecho de que solo tres discográficas (Universal, Sony y Warner) controlan más de la mitad del mercado musical actualmente, como lo explica Alvinsch en el siguiente video: <https://www.youtube.com/watch?v=coDRCvMAfOY>

fácil y, sobre todo, económica por medio de CDs piratas y archivos digitales como el MP3 (Crytzer, 2019). En este caso, la técnica permitió otra forma más sencilla y asequible de consumir música, llegando al escenario en que los consumidores tenían más música acumulada en CDs y archivos digitales de la que terminaban escuchando.

Por el otro, estos mismos cambios tecnológicos y de consumo llevaron a que la industria musical reinventara su modelo de negocio. La piratería lleva a que las disqueras ya no comercialicen su música de forma convencional (Maddahi, 2018), sino que la ofrezcan por medio de servicios de entretenimiento que permiten escuchar toda la música que se quiera a cambio del pago de una cuota periódica. Es así como las plataformas de *streaming* se toman el mercado y lo cambian por completo. Actualmente las disqueras no dependen económicamente de la venta de discos, sino del número de reproducciones que sus canciones generen en estas plataformas, por lo que su forma de producir más ingresos es haciendo más música para que sea escuchada en estas (Grimes, 2020). El carácter desechable de la música se evidencia en las prácticas de estas discográficas para generar cifras altas de reproducciones, como la creación de listas de reproducción con artistas falsos, así como usuarios falsos que solo se dedican a inflar los números de reproducciones de estos artistas (Ingham, 2019).

Las dinámicas de las plataformas de *streaming* hacen que todo nuevo lanzamiento se entierre más rápido entre un sinfín de productos que se lanzan todos los días, como sucede con las más de 40.000 canciones que llegan diariamente al catálogo de Spotify (Leight, 2020). Es así como buena parte de estas canciones pasan a convertirse instantáneamente en residuos, en el sentido de que nunca llegan a escenarios de alta difusión y se acumulan desapercibidamente tras extraerse su valor (Sengupta, 2014). De esta forma se construye un panorama de sobreproducción musical derivado de las mismas dinámicas industriales que determinan la producción musical.

Sin embargo, el panorama de residuos musicales permite que nuevas formas de hacer arte emerjan. Volviendo a Bourriaud y Lebenglik (2007), *la sobreproducción ya no es vivida como un problema, sino como un ecosistema cultural* donde muchos se dedican a buscar diamantes en bruto en la basura. Como veremos más adelante, *Endroducing...* surge y habla de estas circunstancias sobreproductivas a través de su misma composición.

Sobre el sampleo como técnica del hip-hop

*I got two turntables and a microphone.
Where It's At, Beck*

Como se evidencia en sus ensayos *Pequeña historia de la fotografía* y *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*, Walter Benjamin plantea

que las relaciones que existen entre sociedades y técnicas están influidas por los factores socioeconómicos presentes en las primeras que determinan los usos y fines de las segundas. En este sentido, un acercamiento a la técnica desde su posición en la cotidianidad nos puede dar luces de cómo funciona la sociedad que la contiene. Así como el escritor alemán nos revelaba, a través de constelaciones, cómo en el origen y desarrollo de la fotografía durante el siglo XIX se muestra la presencia e influencia de ciertas dinámicas socioeconómicas industriales propias de la modernidad (Benjamin, 2018), el surgimiento del hip-hop y, por inherencia, de su forma de sampleo nos pueden decir mucho de la sociedad que los originó.

William Burroughs, citado por Wilder (2005), decía: *You cut up the past to find the future*. Su frase sigue resonando en las técnicas que dieron forma al panorama artístico contemporáneo entre la fragmentariedad e incoherencia del entorno que las engendró (Wilder, 2005). Como ya lo habíamos citado, Bourriaud y Lebenglik señalan que una de las circunstancias que definen estas técnicas artísticas es la relación que surge con la materia que ya no es materia prima, es decir, el *reciclaje* de aquella materia producto de la multiplicación de la oferta cultural en las últimas décadas.

Así es como aparece el sampleo como técnica artística, la cual consiste en la producción de nuevas obras a partir de la reutilización de otras o, en otras palabras, del *reciclaje* de los residuos culturales. De la misma forma como Walter Benjamin (2018) dice que *citar un texto implica interrumpir su contexto*, el sampleo, entendido como una forma de montaje, permite ensamblar samples de un contexto en otro y, de esta manera, revelar otros significados de estos samples en aquello que se está construyendo (Laderman & Westrup, 2014). Esta técnica está presente en muchos ámbitos de la cultura. Marcus Boon, citado por Laderman y Westrup (2014), evidencia el sampleo no solo en los movimientos artísticos de vanguardia, sino también en el arte folclórico, las protestas políticas y, en lo que nos concierne, el hip-hop. Joseph Schloss ya definía este último punto: *beats—musical collages composed of brief segments of recorded sound are one of the two key operations determining hip-hop music* (Laderman & Westrup, 2014).

El hip-hop, como movimiento cultural, surge en las comunidades afroamericanas, latinas y caribeñas del Bronx en Nueva York a comienzos de los años setenta (Kennedy Center, 2021) a partir de unas condiciones económicas específicas que determinaron su desarrollo. Para estos años, este barrio se enfrentaba a un colapso económico debido a la caída de la industria manufacturera y la construcción de la autopista Cross Bronx Expressway, la cual atravesó buena parte del sector. Como consecuencia de estos dos factores, hubo una segregación territorial entre mayorías y minorías: la clase media blanca migró hacia los suburbios y las comunidades minoritarias se quedaron en estos barrios del Bronx afectados por el ambiente de violencia, crimen y pobreza producto de la crisis económica (Rory PQ, 2019). Estas circunstancias

llevaron al cierre de negocios y fuentes de entretenimiento para la población de estos sectores (Rory PQ, 2019), de manera que el acceso a la música, ya sea en forma de discos o instrumentos, quedó restringido para estas personas.

En estas circunstancias económicasociales nace el hip-hop conformado por sus cuatro pilares: el *DJing/turntablism*, el *MCing/rapping*, el *B-boying/breaking*, y el arte visual/graffiti. Como lo señala Rory PQ (2019), el escenario de este movimiento eran las fiestas clandestinas que se celebraban en edificios abandonados y parqueaderos: los DJs y MCs traían su música instalando equipos de sonidos móviles, los bailarines de *breakdance* bailaban sobre láminas de cartón y las paredes de ladrillo pasaban a ser los lienzos para los grafiteros y artistas visuales. Estas mismas circunstancias dan pie para que el hip-hop surja como género musical. Sus técnicas o *instrumentos* reflejan las carencias materiales de sus músicos. Por un lado, la falta de instrumentos musicales llevó a la creación del *beat-boxing*, una forma de emular instrumentos de percusión con la boca, y, por el otro, el *reciclaje* de discos viejos que estos músicos encontraban en las casas de sus padres como consecuencia de las dificultades a la hora de comprar nueva música lo que dio origen al *DJing/turntablism*, una forma de manipular efectos de sonido, mezclas y ritmos por medio de dos (o más) tornamesas y un micrófono (Wilder, 2005).

A pesar de que estos primeros DJs (*disc jockeys*) no inventaron el sampleo⁴, estos sí le dieron un nuevo sentido a esta técnica. Para comenzar, siguiendo a Bourriaud y Lebenglik (2007), el DJ ejecuta el sampleo como una forma de descontextualizar objetos culturales al ser insertados dentro de un nuevo contexto definido. Estos autores también dicen que *el DJ activa la historia de la música copiando/pegando trozos sonoros, poniendo en relación productos grabados. Los mismos artistas habitan activamente las formas culturales y sociales* (Bourriaud & Lebenglik, 2007). De esta manera, el DJ construye un encadenamiento en el cual los fragmentos de obras se deslizan de unas a otras, materializando así un producto, una herramienta y un soporte al mismo tiempo (Bourriaud & Lebenglik, 2007).

Así mismo, el DJ propone un recorrido personal que crea nuevas relaciones y diálogos constantes entre los fragmentos de las canciones que escoge (Bourriaud & Lebenglik, 2007). Entre las bisagras de los encadenamientos se delatan en pequeños detalles la artificiosidad del producto como los cambios bruscos entre canciones, los *scratches* y los ritmos dispares: el DJ, al igual que el alfarero de Benjamin en su vasija, deja su huella en el objeto que elabora.

Pese a que para la época en que nació el hip-hop ya existían aparatos más sofisticados para samplear música como el Chamberlin o el Mellotron, su acceso era restringido para el público general debido a sus altos costos y difícil

⁴ Músicos y movimientos anteriores ya habían experimentado con esta técnica de otras maneras como podemos ver, por ejemplo, a James Tenney con *Collage #1* ("Blue suede") y a The Beatles con su famosa canción *Revolution 9* (Kadenze Creative, 2018).

manipulación. El sampleo del hip-hop se valió de los tornamesas que estos DJs tenían en sus casas y de la agilidad de sus manos al momento de manipular los vinilos (Joe, 2018). Esta precariedad técnica llevó a una forma de producir samples que respondía a las circunstancias del momento en que se creaban. Los samples se producían en las mismas fiestas, es decir, respondían directamente al ánimo de quienes participaban en estos eventos. Este aspecto confirma que la relación que exista con la técnica obedece a las circunstancias en las que esta se manipula, en otras palabras, es una relación viva y cambiante. DJ Kool Herc, considerado como el primer DJ de hip-hop, notó que a la gente en estas fiestas les gustaba bailar las pausas instrumentales de las canciones que reproducía. De esta manera, él inventó su técnica *Merry-Go-Round*, la cual consiste en cambiar de disco una y otra vez, mezclando secciones de ruptura de batería de la misma pista o de pistas similares en un *breakbeat* largo yailable (MN2S, 2016).

Otra dimensión de esta relación viva y cambiante entre la técnica y las circunstancias que la rodean fue la invención de los sampleadores digitales portátiles a finales de los años ochenta. Sus bajos costos y la facilidad técnica a la hora de utilizarlos hicieron que una nueva generación de DJs se acercara a estos modelos, como las Akai MPC y las E-MU SP-1200. Estos sampleadores permitieron no solo la creación de un estilo musical que no dependía de los estudios de grabación para su desarrollo (y, por consiguiente, independiente de los intereses económicos de las disqueras), sino la revisión de un género musical ya establecido a partir de la técnica misma, como sucedió con el hip-hop al derivar a su vertiente más instrumental por medio de estas nuevas máquinas sampleadoras. Para Bourriaud y Lebenglik, estas máquinas de reformulación de productos musicales acentúan la actividad del DJ como oyente profesional de la música que emplea, de manera que, en esta instancia de la historia del sampleo, *escuchar discos se vuelve un trabajo en sí mismo, que atenúa la frontera entre recepción y práctica produciendo así nuevas cartografías del saber* (Bourriaud & Lebenglik, 2007).

Así mismo, el sampleo puede adquirir otra perspectiva si se relaciona con algunos procedimientos de la archivística. Para Derrida, citado por Guasch (2011), el archivo implica una unificación, identificación y clasificación de elementos seleccionados para que se articulen y relacionen dentro de una unidad de configuración predeterminada. El proceso de selección de samples para construir una canción es muy similar al proceso de archivo que propone el filósofo francés. Así mismo, el sampleo contemporáneo también se adecúa a los procedimientos archivísticos actuales o *anarchivistas*, ya que la selección de samples o canciones muchas veces busca acentuar la heterogeneidad de las piezas que lo conforman, como una forma de acentuar los regímenes discursivos y sensoriales propuestos por una posición dominante (Tello, 2021). Esta última postura es más evidente en el hip-hop instrumental, género en el que el sampleo se vuelve más consciente al momento de manipularse.

Los primeros DJs de estas primeras grandes fiestas del Bronx como Grandmaster Flash, Kool Herc y Afrika Bambaataa rasgaban las etiquetas de los discos que usaban con la intención de mantener el secreto de las fuentes que sampleaban (Draper, 2018). ¿Cuáles eran estas primeras canciones?⁵

El hecho de que haya sido el funk uno de los primeros géneros que se samplearon en el hip-hop se debe a que su presencia en estas comunidades es una consecuencia de unas condiciones socioeconómicas propias. Para comenzar, el funk es el género de una generación de afroamericanos producto de migraciones por causas económicas. Las políticas fiscales de los sesenta ocasionaron el desplazamiento de muchas de estas comunidades hacia las grandes urbes de la época como Chicago, Dayton, Detroit, Memphis y San Francisco, ciudades donde el funk floreció para finales de esta década (InVisible Culture Editorial, 2020). Para esta época, el funk era el género musical que dominaba en el mercado musical de estas comunidades, siendo casi su insignia cultural en esos años. James Brown (McCormick, 2018) fue el artista que encabezó este género, por eso no es raro que partes de sus canciones como los ritmos de batería y las líneas de bajo se samplearan como bases rítmicas para las primeras canciones del hip-hop, ya que los discos de Brown (y de otros artistas funk del momento) eran comunes en las casas de estas familias en las que nacieron los primeros DJs.

En este orden ideas, los samples de funk dieron forma a la primera generación de canciones del hip-hop. Muchos de estas primeras canciones contenían fragmentos de otras canciones de artistas famosos del género como Barry White, Leon Haywood y, como ya lo mencionábamos, James Brown (Crilly, 2019). Precisamente de este último tenemos *Funky Drummer*, cuyo ritmo de batería ha sido sampleado desde la época de las fiestas clandestinas del Bronx hasta llegar a ser parte de temas famosos como *Fight The Power* de Public Enemy (Draper, 2018). Hasta el momento, esta pieza está sampleada en 1729 canciones⁶. De igual forma, si rastreamos los samples que componen los primeros éxitos de las canciones encasilladas como *protohip-hop*, podemos notar esta influencia funk muy acentuada. En *Rapper's Delight* de Sugarhill Gang⁷, por ejemplo, se samplean *Good Times* de Chic y *Here Comes That Sound Again* de Love De-Luxe, así como un fragmento de la película *Five on the Black Hand Side*⁸. Tanto Chic como De-Luxe fueron grupos populares de fines de los setenta cuyos géneros eran el funk y, como derivación de este, la música disco.

⁵ Valdría la pena una investigación dedicada a las primeras canciones que se samplearon en el hip-hop y que, a su vez, respondiera preguntas como: ¿De dónde venían estas canciones? ¿Quiénes eran los músicos y cuáles eran sus disqueras? ¿Cómo y por qué llegaron estos discos a estos sectores? ¿Cómo la canción llegó a las manos del DJ?

⁶ De acuerdo con los registros de WhoSampled: <https://www.whosampled.com/James-Brown/Funky-Drummer/sampled/?ob=0>.

⁷ Es necesario señalar que *Rapper's Delight* no fue la primera canción de hip-hop como se ha popularizado desde hace muchos años. Para más información, Music Radar Clan elabora de forma clara esta discusión en el siguiente video: <https://www.youtube.com/watch?v=USvB-AVhfzs>.

⁸ De acuerdo con los registros de WhoSampled: <https://www.whosampled.com/Sugarhill-Gang/Rapper%27s-Delight/>.

No hay que olvidar que no todos los samples de estas primeras canciones del hip-hop venían del funk. Otro género que determinó el sonido del hip-hop fue el rock. Por ejemplo, tenemos a The Shadows, un grupo de rock británico cuya canción *Apache* fue de las más reproducidas en las primeras fiestas clandestinas del Bronx. Este tema ha sido parte del repertorio de samples de The Incredible Bongo Band, cuya versión de *Apache* ha sido una de las piezas representativas del espíritu de estas fiestas callejeras de aquella época (Draper, 2018).

A lo largo de los años, el sampleo ha pasado de ser una técnica propia de las circunstancias precarias de sus ejecutantes a convertirse en una suerte de filosofía al momento de crear música. Como veremos a continuación, *Endroducing...*, al interpretar el sampleo de esta forma, propone una nueva forma de hacer música de acuerdo con el contexto socioeconómico que lo rodea.

Sobre *Endroducing...*

Cutting and pasting is the essence of what hip-hop culture is all about for me. It's about drawing from what's around you and subverting it and decontextualizing it.

DJ Shadow

En medio de un mundo donde el carácter desechable de la música es cada vez más común, surge *Endroducing...*, un álbum que se construye a partir de las sobras que genera la industria musical. Críticos como Music Radar Clan (2019) han coincidido en que el álbum como tal no inventa nada que no se haya experimentado antes, sino que lleva al sampleo a una nueva forma en su carácter reciclador⁹. La forma en cómo se samplea en *Endroducing...* difiere drásticamente de cómo se hacía en el hip-hop convencional. Como se puede ver en *Scratch* (2001), en los inicios del hip-hop los DJs eran una parte accesoria de los MC o raperos, de manera que aquellos producían samples con el propósito de que les sirvieran a estos como pistas para que cantaran. Sin embargo, para mediados de los noventa, los samples habían pasado a un segundo plano en las producciones del hip-hop. Para entonces raperos como Dr. Dre estaban experimentando más con instrumentos en vivo al momento de grabar sus canciones, por lo que para esta época apenas se escuchaban uno que otro sample en las canciones de hip-hop del momento (Murphy, 2013). El abandono de una técnica por la mayoría permite que unos pocos lleguen a usarla y entenderla de otra manera.

En *Endroducing...*, el sampleo se entiende como una técnica recicladora. DJ Shadow se refería a ella como *una forma de tomar lo que te rodea y subvertirla*

⁹ A pesar de que el Guinness World Records tilda a *Endroducing...* como el primer álbum hecho completamente de samples (<https://www.guinnessworldrecords.com/world-records/first-album-made-completely-from-samples>), críticos musicales como Music Radar Clan (2019) ponen en duda esta afirmación, ya que depende mucho de lo que se llegue a entender como samplear. Incluso el mismo DJ Shadow duda de que se álbum haya sido el primero en hacerse de esta manera: <https://www.westword.com/music/dj-shadow-isnt-so-sure-that-endroducing-was-the-first-100-percent-sample-based-record-5692493>.

en algo cien por ciento propio (Wilder, 2005). En este sentido, podemos hablar del sampleo en este álbum como una forma de reciclar residuos, los cuáles son aquellas canciones que fueron producidas por la industria musical y, una vez que se consumieron, fueron olvidadas y desechadas en los sótanos de las tiendas de música.

La historia de la producción de *Endroducing...* nos da luces de las condiciones de sobreproducción musical de la década de los noventa. DJ Shadow narra en el documental *Scratch* (2001) como escarbaba entre pilas de discos olvidados en el sótano de Rare Records, una tienda ubicada en Sacramento, California. Su propósito para este primer álbum era samplear fragmentos que él consideraba como valiosos de estos discos residuales de la industria musical. DJ Shadow impuso una serie de reglas para el proceso de selección de los samples que conformarían *Endroducing...* Una de estas era enfocar su selección en aquellos discos que se consideraban como oscuros, a pesar de que en momentos excepcionales llegara a usar samples de canciones de artistas reconocidos como Björk o Metallica. Otras de sus reglas eran solo samplear de vinilos y no de CDs, así como ignorar cualquier forma de bootleg o compilación que llegara a encontrar (Rule, 1997). El resultado de estas reglas es un collage sonoro en el que coinciden piezas heterogéneas en forma de canciones de hip-hop, funk, jazz, psicodelia y heavy metal (Tran, 2021). Este producto final se asemeja a lo que Guasch (2011) se refería como el modo de operación del archivo contemporáneo, ya que, en este sentido, en *Endroducing...* se acentúan las acciones contradictorias de almacenar y guardar, así como las de olvidar y destruir huellas del pasado de forma discontinua y pulsional. Los discos olvidados se conservan desmembrados de su fuente de origen, en fragmentos sampleados y forjados entre sí que componen las canciones de este álbum. En estos samples queda poco o nada del pasado de la canción que se samplea, incluso se desconoce la procedencia de algunos de estos fragmentos, ya que los temas de donde provienen nunca fueron registrados (Music Radar Clan, 2019). En esta época en la que todo queda inscrito en la internet, esto es lo más cercano a no existir o, en el caso de estos samples, a existir siendo otra cosa en el momento en que DJ Shadow, en términos de Bourriaud y Lebenglik (2007), los interpreta por medio del montaje material que supone el sampleo en su álbum.

Otra forma de entender el sampleo en *Endroducing...* es viéndolo como una forma de poner los fragmentos que se samplean en relaciones cambiantes y continuas con el entorno que los rodea. Byung Chul Han (2016) argumentaba que en la epistemología china del arte, las reproducciones chinas no pretenden remitirse al ser o al original del objeto que encarnan, sino que estas, por su misma naturaleza, develan el devenir mismo del objeto de acuerdo con las circunstancias sociohistóricas en las que se encuentran. Es decir, las reproducciones chinas son producto de las constelaciones que suscitan el objeto que contienen y su entorno. En este sentido, el sampleo resignifica los samples que utiliza en las nuevas canciones que producen, por lo que la técnica

misma, en estos términos, propone constelaciones entre los samples que manipula en las canciones que componen *Endroducing...* y las condiciones industriales que definen la calidad de estas canciones como residuales.

Evidenciamos cómo opera el sampleo en una canción del álbum. *Midnight In A Perfect World*, su tema más conocido, fue la que más tiempo tardó en producirse y la que, para DJ Shadow, termina uniendo todo *Endroducing...* (Wilder, 2005).

Un vistazo a los samples que componen la canción nos puede dar una idea del tipo de residuos que componen el álbum. Lexis (2016) lista siete canciones de las que se extraen los samples que conforman *Midnight: Releasing Hypnotic Gases* de Organized Konfusion (de la cual se forja la introducción: *insight, foresight, more sight...*), *Life Cloud* de Rotary Connection, *Dolmen Music* de Meredith Monk, *The Human Abstract* de David Axelrod, *The Madness Subsides* de Pekka Pohjola, *Sower Of Seeds* de Baraka (de la cual se toma su línea de bajo) y *Outta State* de Akinyele. Todos estos artistas nunca fueron famosos en un contexto comercial, lo que significa que nunca fueron artistas de éxitos ni de difusión masiva. Por ejemplo, Organized Konfusion, a pesar de ser reconocido en la escena underground del hip-hop de Nueva York, nunca alcanzó un reconocimiento comercial notorio, y Baraka, por su lado, es un grupo del que apenas se encuentra información en algunos rincones de internet¹⁰. Las condiciones que rodean a estas canciones nos remiten nuevamente a Sengupta (2014), ya que por el hecho de que estas canciones no hayan llegado a la narrativa manifiesta, es decir, el panorama comercial, se vuelven residuos. Sin embargo, *Midnight* permite que estas canciones existan en un nuevo escenario y en una nueva forma musical diferente a los que estos artistas habían concebido al momento de producir estas canciones. Por medio del sampleo, el objeto sampleado delata su propensión a la mutabilidad de acuerdo con las condiciones que lo rodean.

La dimensión artesanal del sampleo en *Endroducing...* contrasta con y responde a las formas de hiperproducción musical de su época. A diferencia del arsenal técnico que emplean los estudios de las grandes disqueras para producir su música, DJ Shadow se vale deliberadamente de tres instrumentos para producir su álbum: una sampleadora Akai MPC60, un tornamesa Technics SL-1200 y una grabadora Alesis ADAT (Rule, 1997). La memoria del Akai era muy breve, por lo que los samples que se extraían de las canciones estaban limitados a un par de segundos. Por otro lado, cada uno de estos samples debían sincronizarse y recortarse a mano y a oído, ya que las limitaciones técnicas no permitían hacerlo de otro modo más simple (Music Radar Clan, 2019). Por esta razón, los samples que componen las canciones de *Endroducing...* fueron grabados y regrabados unos sobre otros como si fuera un sistema de capas, para

¹⁰ Cabe señalar que, al momento de realizar esta investigación, Baraka era, a diferencia de los demás artistas, el único grupo que no tenía página en Wikipedia.

así ensamblarse entre sí en una atmósfera oscura y temperamental (Tran, 2021). Las canciones que resultan y conforman *Endroducing...* delatan este proceso artesanal en los ruidos del vinilo rasgándose y en los pequeños desacompasamientos en el ritmo de las canciones. La huella de DJ Shadow queda así impregnada en su música.

La misma calidad artesanal del sampleo en *Endroducing...* permite deconstruir las fórmulas musicales que la industria musical maneja. De esta manera, en las canciones del álbum coexisten fragmentos desmembrados de diferentes géneros como hip-hop, funk, ambient, psicodelia, así como sonidos extraños y clips de discursos (Wiler, 2015). Los géneros pierden su identidad, demostrando lo difuso que siempre han sido como noción (Bell, 2021). Así mismo, los artistas famosos que se samplean en el álbum como Tangerine Dream, Nirvana, Metallica y Björk se vuelven irreconocibles. Por el contrario, cuando el álbum samplea a artistas tan oscuros y foráneos como In Motion o Flying Island, aquello que nunca se ha escuchado adquiere una extraña familiaridad dentro del álbum (Laderman & Westrup, 2014). De esta manera, todos estos sonidos se entrelazan en imágenes sonoras como producto de este proceso deconstructivo (Laderman & Westrup, 2014).

Para finalizar, el sampleo en *Endroducing...* efectivamente responde al momento en la historia que lo engendra, constituyéndose, así como una forma de arte (Bell, 2021) que bebe de y se opone ante unas dinámicas hegemónicas de producción y consumo de música. El caso del álbum de DJ Shadow nos confirma cómo la técnica y su ejecución mantienen una relación continua y viviente con el entorno que la rodea.

Conclusiones

Cómo se pudo argumentar, en la producción de *Endroducing...* coinciden un momento particular en la historia de la sobreproducción musical y la noción del sampleo como técnica recicladora. Después del lanzamiento del álbum, muchos otros han traído propuestas similares al espíritu del sampleo de DJ Shadow como *Donuts* de J Dilla, un álbum que sigue esta idea de precariedad deliberada al momento de escoger los instrumentos de producción del álbum, y que se vale de samples de cientos de canciones de artistas famosos.

Por otra parte, el sampleo también ha demostrado que puede cuestionar e incomodar las estructuras de poder que constituyen las actuales industrias creativas, lo que significa que todavía hay usos de la técnica que todavía no han sido tomados ni domesticados por estas industrias. Por ejemplo, *Nostalgia Ultra* de Frank Ocean, un álbum que por el uso de samples de canciones de artistas famosos como Coldplay y The Eagles fue recriminado como una empresa criminal por violación a la legislación de derechos de autor. Por esta razón, este álbum no se encuentra disponible en los medios de difusión de música más importantes de la actualidad, como lo son las plataformas de *streaming*. Este

tipo de reacciones tan violentas hacia el sampleo ameritan una investigación aparte.

El estudio de formas artísticas tan particulares como *Endroducing...* y su producción evidencian otra forma de entender el arte y el mundo que lo engendra. El álbum habla y se vale del mundo musical en el que nació, así como nos habla de la posibilidad de imaginar otras formas de hacer música y, por consiguiente, de construir otros mundos, siguiendo las ideas del escritor que hablaba en constelaciones.

BIBLIOGRAFÍA

Bell, J. (2021, septiembre 22). *DJ Shadow's 'Endroducing' Explained*. Retrieved from udiscovermusic: <https://www.udiscovermusic.com/stories/dj-shadow-endroducing-explained-feature/>

Benjamin, W. (2018). *Iluminaciones*. Bogotá: Taurus.

Bourriaud, N., & Lebenglik, F. (2007). *Postproducción/ Postproduction*. Adriana Hidalgo Editora.

Byung-Chul Han. (2016). *Shanzhai: El arte de la falsificación y la deconstrucción en China*. Buenos Aires: Caja Negra.

Crilly, A. (2019, septiembre 29). *A Brief History of Sampling*. Retrieved from The University Observer: <https://universityobserver.ie/a-brief-history-of-sampling/>

Crytzer, G. (2019, julio 16). *A History of the Music Business and Where it's Headed Now*. Retrieved from The Syncopated Times: <https://syncopatedtimes.com/a-history-of-the-music-business-and-where-its-headed-now/>

Draper, J. (2018, noviembre 15). *A Brief History Of Sampling*. Retrieved from udiscovermusic: <https://www.udiscovermusic.com/stories/a-brief-history-of-sampling/>

Grimes, T. (2020, septiembre 2). *How Spotify Made Music Disposable*. Retrieved from Swim Into The Sound: <https://swimintotheshound.com/blog/2020/9/2/how-spotify-made-music-disposable>

Guasch, A. M. (2011). *Arte y archivo, 1920-2010*. Ediciones Akal.

Iassa. (2015, agosto 14). *3. A brief history of the record industry*. Retrieved from International Association of Sound and Audiovisual Archives: <https://www.iasa-web.org/sound-archives/brief-history-record-industry>

Ingham, T. (2019, mayo 15). *'Fake Artists' Have Billions of Streams on Spotify. Is Sony Now Playing the Service at Its Own Game?*. Retrieved from Rolling Stone: <https://www.rollingstone.com/pro/features/fake-artists-have-billions-of-streams-on-spotify-is-sony-now-playing-the-service-at-its-own-game-834746/>

- InVisible Culture Editorial. (2020, noviembre 15). *Get Down: Funk, Movement, and the End of the Great Migrations*. Retrieved from InVisible Culture: An Electronic Journal for Visual Culture: <https://ivc.lib.rochester.edu/funk-movement-and-the-end-of-the-great-migrations/>
- Joe. (2018, julio 1). *A Brief History of Sampling*. Retrieved from Thomann: <https://www.thomann.de/blog/en/a-brief-history-of-sampling/>
- Kadenze Creative. (2018, noviembre 14). *To The Beat: Tracing The Origins of Sampling Music*. Retrieved from Kadenze: <https://blog.kadenze.com/creative-technology/to-the-beat-tracing-the-origins-of-sampling-in-music/>
- Kennedy Center. (2021). *Hip Hop: A Culture of Vision and Voice* . Retrieved from Kennedy Center: <https://www.kennedy-center.org/education/resources-for-educators/classroom-resources/media-and-interactives/media/hip-hop/hip-hop-a-culture-of-vision-and-voice/>
- Krohn-Grimberghe, L. (2020, septiembre 15). *Has Music Become a Disposable Commodity?* Retrieved from New York Public Radio: <https://www.wqxr.org/story/technology-music/>
- Laderman, D., & Westrup, L. (2014). *Sampling Media (English Edition)* . Oxford University Press.
- Leight, E. (2020, julio 28). *There's So Much Music on Spotify, Artists Are Paying for You to (Hopefully) Find Them* . Retrieved from Rolling Stone: <https://www.rollingstone.com/music/music-features/spotify-streams-third-partyplaylisting-1033700/>
- Lexis. (2016, noviembre 17). *DJ Shadow's Endroducing – The Sample List*. Retrieved from Music is my sanctuary: <https://www.musicismysanctuary.com/dj-shadows-endroducing-sample-list>
- Maddahi, R. (2018, julio 10). *The Music Industry: From Piracy To Profits*. Retrieved from Forbes: <https://www.forbes.com/sites/forbesfinancecouncil/2018/07/10/the-music-industry-from-piracy-to-profits/?sh=48f22b5770f8>
- McCormick, S. (2018, octubre 19). *James Brown and the invention of funk music*. Retrieved from Disc Makers Blog: <https://blog.discmakers.com/2018/10/james-brown-and-the-invention-of-funk-music/>
- McGuinness, P. (2021, junio 29). *Pop Music: The World's Most Important Art Form*. Retrieved from uDiscoverMusic: <https://www.udiscovermusic.com/in-depth-features/pop-the-worlds-most-important-art-form/>
- MN2S. (2016, julio 18). *And Ya Don't Stop: The Early Days of Hip-Hop*. Retrieved from MN2S: <https://mn2s.com/news/features/ya-dont-stop-early-days-hip-hop/>
- Murphy, T. (2013, septiembre 26). *DJ Shadow isn't so sure that Endroducing was the first 100 percent sample-based record* . Retrieved from Westworld:

<https://www.westword.com/music/dj-shadow-isnt-so-sure-that-endroducing-was-the-first-100-percent-sample-based-record-5692493>

Music Radar Clan. (2019, enero 2). *DJ SHADOW - Endroducing... (la música con desechos)*. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v= WFtfeq-7y8>

Music Radar Clan. (2020, noviembre 29). *El sonido motown. Cómo una discográfica conquistó el mundo*. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=cwOGTu8TaXk>

Percino, G., Klimek, P., & Thurner, S. (2014). Instrumentational Complexity of Music Genres and Why Simplicity Sells. *PLOS ONE* 9 (12).

Pray, D. (2001). *Scratch*. Estados Unidos: Palm Pictures.

Rory PQ. (2019, noviembre 13). *Hip Hop History: From the Streets to the Mainstream*. Retrieved from ICON Collective: <https://iconcollective.edu/hip-hop-history/>

RSL. (2021, abril 12). *A Brief History of Music Production*. Retrieved from RSL Awards: <https://www.rslawards.com/a-brief-history-of-music-production/>

Rule, G. (1997). DJ Shadow + Akai MPC = History. *Keyboard*. Vol. 23 no. 10., 51–60.

Sengupta, S. (2014). Reglas por inventar: estética y emancipación. In M. Botery, & C. S. Medina, *Estética y emancipación: Fantasma, fetiche, fantasmagoría*. Siglo XXI Editores.

Smith, T. (2012, junio 7). *A Brief History of The Music Industry*. Retrieved from Music Think Tank: <https://www.musicthinktank.com/mtt-open/a-brief-history-of-the-music-industry.html>

Tello, A. M. (2021). *Anarchivismo*. Ediciones La Cebra.

Tran, C. (2021, octubre 11). *On Endroducing..., DJ Shadow took broken dreams and made them shine*. Retrieved from ABC: <https://www.abc.net.au/doublej/music-reads/features/endroducing-dj-shadow/13579748>

Wilder, E. (2005). *DJ Shadow's Endroducing*. Londres: Bloomsbury.

Wilder, E. (2015, julio 22). *How DJ Shadow's Endroducing turned forgotten vinyl into a postmodern masterpiece*. Retrieved from The Vinyl Factory: <https://thevinylfactory.com/features/how-dj-shadows-endroducing-turned-forgotten-vinyl-into-a-postmodern-masterpiece/>