



Centre adscrit a:



Grau en Mitjans Audiovisuals

**PRODUCCIÓ DE SIS INSTRUMENTALS DE LOFI HIP-HOP A PARTIR DE LA
TÈCNICA DEL SAMPLING**

Memòria treball aplicat

Pablo Vidal Romero

Tutor: Jordi Roquer

Curs 2019-2020



Agraïments

Agraeixo al meu tutor Jordi Roquer la seva ajuda i sobretot el seu positivisme i ànims que m'ha donat durant el procés d'aquest treball. També vull fer un especial agraïment a la meva parella i a la meva família per la seva paciència.

Resum

Aquest projecte consisteix en la producció de sis instrumentals de lofi hip-hop a través de la tècnica del *sampling*. Per conèixer en profunditat aspectes essencials que caracteritzen la producció de música hip-hop, s'analitza el context de la seva aparició, així com la del micro-gènere lofi hip-hop. A més, es detallen les tècniques emprades per figures referents en aquests tipus de produccions, les tipologies de *samples* que existeixen, i es descriu el procés creatiu de les peces instrumentals que es presenten.

Resumen

Este proyecto consiste en la producción de seis instrumentales de lofi hip-hop a través de la técnica del *sampling*. Para conocer en profundidad los aspectos esenciales que caracterizan la producción de música hip-hop, se analiza el contexto de su aparición, así como la del micro-género lofi hip-hop. Además, se detallan las técnicas utilizadas por figuras referentes de este tipo de producciones, las tipologías de *samples* que existen, y se describe el proceso creativo de las piezas instrumentales que se presentan.

Abstract

This project consists in the production of six sample-based lofi hip-hop instrumentals. In order to acknowledge the key points that define hip-hop music productions, the context of its emergence is analyzed, as well as the emergence of the micro-genre lofi hip-hop. Furthermore, different techniques and sample typologies used by well-known producers are detailed, and the creative process of the instrumental beats is described.

Índex

1.	Introducció	1
2.	Objectius	5
2.1.	Objectius principals.....	5
2.2.	Objectius secundaris.....	5
2.3.	Abast del projecte.....	5
3.	Marc conceptual	7
3.1.	Els 4 elements del hip-hop	7
3.2.	Aparició i context històric del Hip-Hop.....	8
3.2.1.	Les blockparties	8
3.2.3.	El naixement del hip-hop: els <i>breaks</i>	9
3.2.4.	La <i>Zulu Nation</i> , la competitivitat al hip-hop i el <i>blackout</i> del 77	10
3.3.	La popularització del hip-hop	11
3.4.	La <i>Golden Era</i>	12
3.5.	El <i>sampling</i> , els <i>samples</i> i els <i>samplers</i>	12
3.6.	El <i>beatmaker</i>	15
3.7.	L'ètica del <i>sampling</i>	16
3.8.	El <i>crate digging</i>	17
3.9.	Tipologies de <i>samples</i>	18
3.9.1.	Els <i>samples</i> estructurals	18
3.9.2.	Els <i>samples</i> superficials	19
3.9.3.	Els <i>samples</i> lírics.....	20
3.10.	L'estètica del so hip-hop	20
3.11.	El lofi hip-hop	21
3.12.	Consideracions legals.....	23
4.	Anàlisi de referents	25
4.1.	DJ Premier.....	26

4.2. J Dilla	29
4.2.1. <i>Donuts</i>	32
4.3. 9th Wonder.....	33
4.4. SP-404 <i>beatmakers</i>	35
5. Metodologia	37
5.1. Flux de treball	38
5.1.1. <i>Sampling</i> amb SP-404SX.....	38
5.1.2. <i>Sampling</i> amb MPC Studio.....	40
5.2. Desenvolupament.....	42
5.2.1. <i>Vibrafoneja</i>	42
5.2.2. <i>Pals trencats per rodes</i>	44
5.2.3. <i>Apa, tia!</i>	45
5.2.4. <i>Vivre</i>	46
5.2.5. <i>Gec d'hòsties</i>	47
5.2.6. <i>A reveure</i>	48
6. Anàlisi de resultats	51
7. Conclusions	57
8. Estudi de viabilitat.....	59
8.1. Planificació i cronograma.....	59
8.2. Viabilitat tècnica i econòmica i estudi de mercat.....	60
8.2.1. Viabilitat tècnica	60
8.2.2. Viabilitat econòmica	60
8.2.3. Estudi de mercat.....	61
8.2.4. Aspectes legals.....	63
9. Bibliografia:	65
10. Videografia.....	71

Índex de figures

Figura 1 SP-1200	14
Figura 2 SP-12	14
Figura 3 Akai MPC 60	15
Figura 4 Akai MPC 3000	15
Figura 5 Estudi personal	37
Figura 6 SP-404SX	39
Figura 7 Akai MPC Studio	41

Índex de taules

Cronograma	60
Pressupost	61

Glossari de termes

<i>Beat</i>	Instrumental o ritme de hip-hop
<i>Beatmaker</i>	Persona que crea instrumentals de hip-hop.
<i>Boom-bap</i>	Definició onomatopeica referent al so del bombo i de la caixa que caracteritza al hip-hop dels anys noranta.
<i>Blockparties</i>	Festes clandestines en les quals es va fonamentar el hip-hop.
<i>Breaks</i>	Forma primigènia de la música hip-hop, caracteritzada per l'ús de segments sonors que el punxa discos repetia alternant el so de dos discs idèntics, creant un bucle sonor.
<i>Chop</i>	Fragment o tall d'una mostra de so de durada superior.
<i>Crate digging</i>	Procés de recerca en botigues, fires o mercats de discos per tal d'obtenir mostres per crear instrumentals de hip-hop.
<i>Digital Audio Workstation</i>	Software per ordinador d'edició d'àudio no lineal.
<i>Golden Era</i>	Període de la música hip-hop que comprèn els anys entre el final de la dècada dels 80 i principis dels 90.
<i>Hip-Hop</i>	Moviment cultural i artístic multidisciplinari sorgit als anys 70 a Nova York.
<i>Lofi hip-hop</i>	Micro-gènere derivat del hip-hop, amb estètica de baixa qualitat de definició sonora.
<i>Loop</i>	Bucle sonor.
<i>Sample</i>	Mostra de so de durada determinada.

<i>Sampler</i>	Aparell que permet enregistrar sons i manipular-los.
<i>Sampling</i>	Tècnica d'enregistrar so per dur a terme una creació musical.
<i>Scratch</i>	Tècnica creada pels punxa discos de hip-hop. Consisteix en manipular manualment la reproducció del vinil fent que l'agulla llegeixi la informació sonora a la velocitat que el DJ tria.
<i>Workflow</i>	Flux de treball.

1. Introducció

El hip-hop no és simplement un gènere musical, sinó que va més enllà i esdevé un fenomen cultural que inclou tota una amalgama de formes artístiques i d'expressió, així com un estil de vida en si mateix. Un estil de vida que fa confluïr la rebel·lia i la lluita contra les injustícies racials amb un afany per fer-se veure, per no avergonyir-se d'uns orígens humils o difícils, i que a més porta les regnes de les tendències en diversos camps i arts des de fa dècades. A banda d'això, la música hip-hop representa una part fonamental de la història musical contemporània. Des del seu naixement al barri del Bronx de Nova York, a la dècada dels 70, ha esdevingut un moviment cultural que segueix evolucionant avui dia.

El so d'una instrumental de hip-hop es caracteritza per una base musical repetitiva sobre la qual s'hi afegeix una part vocàlica cantada, rapejada. Tot i que el hip-hop s'ha desenvolupat i ha mutat com qualsevol estil musical, es considera que va tenir la seva època d'esplendor en la popularment coneguda com *Golden Era*, entre finals dels anys 80 i principis dels 90. Aquest període es caracteritza pel naixement de nombrosos grups a la costa Est dels Estats Units que van consolidar el hip-hop com una música amb identitat pròpia, experimentant tant amb tècniques de *sampleig*, és a dir, fent ús de fragments sonors d'obres ja existents per a crear quelcom totalment diferent, com en la varietat de gèneres musicals possibles per *samplejar*. Els ritmes de les instrumentals acostumaven a rondar les noranta pulsacions per minut i es composaven per sons repetitius i efectes que en aquell moment aportaven un caire futurístic al so, despertant l'interès per aquesta música a gent d'arreu del món.

Aquest treball se centra en crear un EP de sis temes composts a partir de *samples* escollits d'una col·lecció particular de vinils. L'estil musical del producte del treball és el lofi hip-hop, micro-gènere instrumental influenciat principalment per les tècniques de *sampleig* i els gèneres *samplejats* durant l'època daurada del hip-hop, amb la diferència que les pulsacions per minut es redueixen en comparació amb el hip-hop de la *Golden Era* (passen a rondar les 80 en comptes de les 90) i l'agressivitat i contundència dels ritmes esdevé un paisatge sonor molt més plàcid, on no hi ha *raps* agressius ni reivindicatius pel mig. Aquesta ramificació de la música hip-hop es caracteritza per una estètica sonora

definida per sons “bruts”: enregistraments de baixa qualitat (Lofi prové de l’acrònim *Low Fidelity*, de baixa qualitat), imperfeccions rítmiques i melodies que evoquen a la nostàlgia i a estats d’ànima assossegats.

Així doncs, aquest EP es vertebrava en la tècnica del *sampleig*, recurs creatiu establert en el hip-hop des dels seus inicis, i mantingut en les produccions de lofi hip-hop, que consisteix en fer servir sons prèviament enregistrats i treballar amb ells per tal de convertir-los en un nou producte sonor, és a dir, a una transformació d’una obra ja existent, on depenent de com s’utilitzi la mostra, el fragment original pot ser fàcilment identificable, o totalment impossible de reconèixer en l’obra transformada.

Per dur a terme les sis produccions s’ha *samplejat* vinils d’una col·lecció personal i s’ha fet servir el flux de producció arquetípic de les produccions de hip-hop, caracteritzat per un tocadisc i un seqüenciador o *sampler*. En tres d’aquestes produccions també s’ha emprat un ordinador per tal de controlar tant la producció, com la mescla des d’una Digital Audio Workstation.

Així doncs, el procés creatiu ha consistit en cercar fragments musicals, per després tallar-los i configurar-los de forma que han acabat formant bucles sonors. Seguidament s’hi ha afegit seccions rítmiques, efectes, equalitzacions i altres modificacions fins arribar a obtenir peces que transmetin sensacions calmades i relaxants, o èpiques i motivadores, però sempre fonamentades sobre un so brut i minimalista, amb ritme monòton i en ocasions imperfecte.

Per tal de reconèixer el context musical que es projecta a l’EP, s’ha dut a terme una contextualització històrica del hip-hop, fent èmfasi en els gèneres musicals que van influir en la seva aparició, el context social sota el qual va començar a créixer i en l’ús de la tecnologia en la producció musical d’aquest gènere. A més, s’ha explicat l’aparició del micro-gènere lofi hip-hop i s’han fet aproximacions a definicions estilístiques i estètiques d’aquest tipus de música.

Per altra banda, s’ha diferenciat els *samples* emprats en els ritmes d’aquest projecte per tipologies establertes per teòrics de la matèria, per així poder identificar aquests elements de treball de forma clara.

En la mateixa línia s'ha fet un estudi de referents on s'ha analitzat l'estil de diverses obres de productors de hip-hop. S'han explorat les característiques dels seus *workflows*, les tècniques de *sampleig*, la seva estètica sonora, o com equalitzen determinats elements que apareixen en la gran majoria d'instrumentals de hip-hop.

La principal motivació d'aquest projecte ha estat investigar i conèixer les possibilitats creatives que ofereix la tècnica del *sampling* per tal d'utilitzar-les en la creació d'un EP de lofi hip-hop, i publicar-lo, en un futur, en plataformes *streaming*. A més, s'ha volgut demostrar com a través de la tècnica del *sampling*, i amb l'ajuda del programes d'edició d'àudio, una persona sense coneixements musicals acadèmics pot crear peces musicals guiant-se exclusivament per l'oïda i la intuïció.

2. Objectius

2.1. Objectius principals

El principal objectiu d'aquest projecte és crear sis instrumentals de lofi hip-hop a partir de la tècnica del *sampling*.

També, un objectiu important consisteix en conèixer els diferents fluxos de treball tenint en compte que es faci servir un programa DAW o un *sampler* autònom.

De la mateixa manera, també es considera un objectiu fonamental contextualitzar el hip-hop dins la música contemporània per conèixer els gèneres musicals que l'influencien i el context social del seu sorgiment, així com el l'aparició i característiques del micro-gènere lofi hip-hop.

2.2. Objectius secundaris

Un altre objectiu d'aquest projecte consisteix en analitzar productors i *beatmakers* de renom per conèixer les metodologies de treball professionals. En la mateixa línia, cal conèixer els fluxos de treball característics en la producció de hip-hop per saber si tenen cap fonament socio-cultural. És important, també, identificar diferents tipologies de *samples* per conèixer en profunditat la terminologia i la tècnica de l'objecte d'estudi. Així com investigar els aspectes legals que afecten a les produccions basades en el *sampling* per poder dur a terme la comercialització del producte sense saltar-se la llei.

2.3. Abast del projecte

L'abast d'aquest projecte es pot veure des de dos punts de vista. En un d'ells, el treball és purament acadèmic, i en l'altre va més enllà de l'entrega d'aquesta memòria, això és així pel fet que en aquest document es comprenen sis instrumentals, però es pretén ampliar el nombre d'instrumentals abans de la publicació de l'EP a les plataformes de música en *streaming* que es consideri oportú.

El *target* d'aquest projecte en la seva versió post-acadèmica serà tota aquella persona que estigui realitzant una tasca i que vulgui tenir música que generi un ambient confortable de fons, o que simplement desitgi relaxar-se amb música, i també tota aquella persona

que escolti hip-hop instrumental i que tingui certa nostàlgia per les produccions que van tenir lloc a la costa est d'Estats Units durant la dècada dels noranta, popularment conegudes com d'estil *Boom bap*, anomenades d'aquesta forma onomatopeica per la contundència i repetició del so dels bombos (*Boom*) i de la caixa (*bap*) i que en l'actualitat, més que estar exclusivament destinades a ser utilitzades per *rappers*, també és consumeixen de forma autònoma. També es faran requeriments per tal que totes les instrumentals possibles siguin afegides a llistes de reproducció de lofi hip-hop de plataformes de música en *streaming*.

3. Marc conceptual

3.1. Els 4 elements del hip-hop

El hip-hop és un moviment artístic i cultural fonamentat principalment per quatre elements: el *Deejaying*, dut a terme pels punxa discos i que consisteix en seleccionar cançons i fer mescles; el *emceeing*, que duen a terme els *Masters of Ceremonies (MC's)*, que consisteix en rapejar al ritme de la música; el *Breakdance*, que és el ball amb el qual s'expressen els *b-boys* i les *b-girls* a la pista de ball; i finalment, el *Graffiti*, que és la forma d'art urbà pictòric on s'utilitzen principalment retoladors i aerosols (Stovall, 2006).

La música hip-hop va començar a gestar-se gràcies a la figura dels *DJ's*, que van voler experimentar fent barreges de fragments de discos. El pioner al qual s'atribueix el títol d'artífex o pare de la música hip-hop és a Clive Campbell, un jove d'origen Jamaica fascinat pels *Sound Systems* i pel selectors de música que animaven les festes pels carrers de Jamaica. Campbell va adoptar el sobrenom de DJ Kool Herc, i era conegut per donar volts amb el seu cotxe pel Bronx, amb música a tot volum com si fos una festa itinerant, però no només muntava aquestes "festes" amb el cotxe, sinó que celebrava festes a diferents locals que van consolidar la seva popularitat. Per a aquestes celebracions, Herc se servia dels *breaks*, és a dir, amb dos tocadiscos i emprant dos discos iguals, reproduïa en bucle el fragment rítmic d'una cançó de funk o disco, just en el moment on no hi hagués cap veu cantant. D'aquesta manera podia allargar el fragment tanta estona com ell volgués, només calia que seguís manipulant els discos per tal de continuar creant el bucle. Mentre feia això, al seu voltant els joves ballaven al ritme de la música, i gestaven el que seria el *Breakdance*, amb moviments robòtics influïts pels balls de James Brown, o pels balls que es veien entre el públic de programes musicals de televisió com *Soul Train*.

La figura dels *Masters of Ceremonies* va aparèixer estretament lligada als punxa discos. Ells eren els encarregats de presentar als *DJ's* i a la vegada, d'engrescar el públic amb certs jocs de paraules o rimes. Mica en mica, però, van anar guanyant protagonisme, fins que va arribar un moment en què el subjecte més important sobre l'escenari, en comptes del DJ, va passar ser l'*MC*. A partir de la popularització de la figura dels *MC's*, el hip-hop va començar a fer-se lloc a la indústria musical, fins al punt que avui dia l'ha conquerit.

A més d'aquests quatre elements essencials del hip-hop, hi ha altres disciplines que també es consideren part d'aquest fenomen cultural, com el *beatboxing*, que és la capacitat d'una persona de reproduir sons amb la boca i el nas, per així crear una base rítmica en la qual un *rapper* pugui versar-hi a sobre, o el *beatmaking*, que és el procés de compondre una instrumental de hip-hop (Dawn, Fonseca, 2018).

Com succeeix en totes les arts i moviments culturals, l'evolució del hip-hop no ha estat immune al pas del temps, i es pot apreciar com les tècniques en totes les seves disciplines, ja sigui en *breakdance*, *graffiti*, *rap*, o *beatmaking* han anat mutant, perfeccionant-se o diferenciant-se d'allò establert per tal d'aportar quelcom distintiu, tot i mantenir certs elements essencials, com el que es tracta en aquest treball: el *sample based hip-hop*, que fa al·lusió a certa tradició en la forma i el fons del producte artístic resultant de la tasca del *beatmaker*.

3.2. Aparició i context històric del Hip-Hop

3.2.1. Les *blockparties*

El Hip-Hop va engendrar-se durant els inicis de la dècada dels anys setanta al barri del Bronx de Nova York, als Estats Units. En aquella època, el Bronx era un barri empobrit on la majoria d'habitants eren persones afroamericanes, o centreamericanes, procedents de països com Puerto Rico, Jamaica, o Costa Rica. La situació socio-econòmica de la zona era d'una pobresa important. Des dels anys cinquanta hi va haver una sèrie de mesures econòmiques que van resultar devastadores: retallades en educació i augment de preus dels lloguers; a més d'un índex d'atur que s'incrementava sense aturador aparent, a la vegada que ho feia la taxa de criminalitat. Aquest augment dels crims va fer que també creixés la quantitat de bandes o *gangs* i la rivalitat entre aquestes, la qual cosa va suposar que la rivalitat territorial arribés a afectar a locals d'oci nocturn, parcs o escoles. Segons Zuker i Toth (2008) va ser en aquest context on va tenir lloc les primeres *blockparties*: festes il·legals en les quals els punxa-discos feien servir un parell de tocadiscs i punxaven música *funk* i *soul*, tot això fent servir una connexió il·legal a la xarxa elèctrica:

El Funk, el Soul y el Rhythm and Blues fueron los géneros principalmente reproducidos en las blockparties, las cuales tenían como objetivo principal incentivar al baile. (...) La organización de

blockparties en el Bronx fue fuertemente influenciada por los soundsystems jamaicanos, una tradición que llegara al barrio neoyorquino de la mano de jóvenes inmigrantes de la isla(...). Trazamos esta relación para dar cuenta del intercambio musical continuo de estilos afroamericanos entre Jamaica y Estados Unidos, del cual el Hip-hop es parte. Los soundsystems eran camionetas cargadas con equipos de sonido (tocabiscos, altavoces y amplificadores) manejados por un DJ o selector, los cuales difundían de manera itinerante la música popular jamaicana. Su formación puede deberse en parte a la prohibición del gobierno de Jamaica de transmitir en las radios música popular nacional existente en la época. La actividad de los soundsystems se remonta hasta la década del 50, en los ghettos de Kingston, y desde ese momento fueron de vital importancia en la formación y expansión de estilos emergentes de música jamaicana como el Ska, el Rocksteady y el Reggae. Por otro lado, los soundsystems en sus comienzos utilizaban fuertemente discos de Rhythm & Blues de origen estadounidense, un género musical que tendría una influencia primordial (junto al Mento, género folklórico local) en la formación del Ska entre los años 1959 y 1965, el cual al mismo tiempo conllevó a los posteriores desarrollos del Rocksteady y el Reggae. Podemos empezar a ver aquí la relación importante de influencias entre las músicas afroamericanas de Jamaica y de Estados Unidos, siendo el Rhythm & Blues muy significativo para las primeras (p. 3).

Tenint en compte les reflexions de Zuker i Toth, el naixement del hip-hop, així com també va succeir en el cas de l'aparició de diversos estils de música Jamaicana, s'emmarca en un context social desfavorable, en barris en situacions de pobresa, on la música va tenir un paper determinant per tal de fer florir l'esperança d'aquestes comunitats tan castigades. Era gràcies a esdeveniments com les *blockparties* i els *soundsystems* jamaicans que la població trobava un refugi d'expressió artística experimental, que tot just començava a donar forma a un gènere que s'expandiria i mutaria per tot el món i que influenciaria de forma inqüestionable la música popular de finals del S.XX i principis del S.XXI.

3.2.3. El naixement del hip-hop: els *breaks*

L'onze d'agost de 1973 està considerat el dia en què va néixer el hip-hop. Tot i que és arriscat establir una data concreta per la gènesi d'un moviment cultural d'aquesta envergadura. Tot i que l'any 1968 va formar-se el grup *The Last Poets*, una de les primeres referències de la música hip-hop, on s'utilitzaven recursos com el *beatboxing* o el *rapping*, es considera com a fet primigeni l'esdeveniment que va tenir lloc a el 1530 de Sedgwick Avenue, al Bronx de Nova York: una festa clandestina on el protagonista era Clive Campbell, popularment conegut com DJ Kool Herc, i que va ser un dels pioners en l'ús dels *breaks*, tècnica que consisteix en reproduir dos discos idèntics i anar alternant la reproducció del mateix fragment (normalment quatre compassos protagonitzats per la

secció rítmica) creant d'aquesta manera un bucle sonor. Mentre Herc feia el seu espectacle, Coke La Rock va agafar el micròfon i va començar a recitar rimes sobre la música. Per ser el primer cop que això passava, es considera el naixement del hip-hop. Tal com mencionen Zucker i Toth (2008), tot i que Kool Herc està considerat el l'artífex de la popularització dels *breaks*, va ser rellevat Joseph Saddler (1 de gener de 1958, Bridgetown, Barbados), popularment conegut com Grandmaster Flash:

Grandmaster Flash sucedió a Herc en importancia, mediante su experimentación y mayor desarrollo de técnicas de turntable precursadas por el segundo. Flash es el creador de técnicas como el cutting (el uso de dos copias de el mismo disco en dos turntables, para una mayor extensión de los breakbeats), el phasing (alteración de las velocidades de reproducción), el scatching (obtención de un sonido distintivo mediante el movimiento de los vinilos para adelante y para atrás) y el backspinning (reproducción al revés) (p. 4).

A més, Grandmaster Flash va comptar amb la força dels *Furious Five* en els seus esdeveniments, un grup que amb les seves rimes va portar el rap a un nivell de qualitat superior a l'habitual en aquella època.

Sense aprofundir gaire en els *breakbeats* creats pels primers punxa discos, ja s'identifica una característica fonamental i essencial de la música hip-hop: fer servir material aliè per dur a terme una transformació sonora que esdevingui una nova creació, fet que també té lloc en les produccions de hip-hop basades en la tècnica del *sampling*. És per això que es pot afirmar que l'apropiació artística en la música hip-hop és present des de la seva gènesi i que forma part de la identitat musical del gènere.

3.2.4. La *Zulu Nation*, la competitivitat al hip-hop i el *blackout* del 77

En el context socio-polític dels anys setanta s'hi detecten diversos moviments de defensa dels drets dels ciutadans afroamericans, que a més promouen la seva cultura i la seva identitat a través de diverses organitzacions. Unit a aquests corrents, el reconeixement dels drets civils dels ciutadans afroamericans per part de les institucions fa que aquests puguin trobar un espai per manifestar la seva cultura a través de la indústria musical (Zucker i Toth, 2008, p. 2). Mentre el hip-hop creixia, però, també s'arrelava a bandes, fet que creava un clima de competitivitat ferotge i de divisió entre els habitants del gueto, la qual cosa desdibuixava la imatge del moviment cultural. Aquesta rivalitat tan present en el hip-hop d'aquella època va ser qüestionada per una figura que esdevingué molt important, Afrika Bambaataa i el seu grup Zulu Nation. Segons Zucker i Toth (2008):

(...) en el Bronx, Afrika Bambaataa, un joven líder de una de las gangs, influenciado por estos movimientos nacionalistas y tomando como referentes a luchadores negros como Malcom X y Martin Luther King, propone pensar no tanto en la rivalidad entre bandas sino en los aspectos comunes que hacen a la gente del Bronx. Él va a transformar a la banda de la cual es líder en un grupo activo de la cultura del hip-hop, viendo a ésta como un modo de educar a los jóvenes propagando mensajes de liberación y conciencia de una identidad negra, para salir así del circuito de violencia en el que habían entrado estas bandas y para identificarse más con el aspecto de unidad en torno al Hip-hop que con la pertenencia a tal o cual banda. Este grupo, la Zulu Nation, definió sus principales valores como: “Peace, Unity, Love, and Having Fun (p. 4 - 5).

A més de reforçar el sentiment d'identitat, un altre aspecte molt important del hip-hop en aquella època va ser la generació d'oportunitats laborals que va crear, esdevenint així una economia creixent per a la gent de color d'àrees des-industrialitzades. Molts integrants de les bandes de l'època van aprofitar-se de les polítiques econòmiques del hip-hop per entrar al món laboral, per exemple, proveint seguretat a *MC's* i *DJ's*, en un ambient en el qual sense seguretat probablement haguessin estat exposats múltiples robatoris amb violència (Birkhold, 2011, p. 305). Tal com diu David Toop en el seu llibre *Rap Attack 2*, a més d'ajudar a mitigar la violència i de ser un refugi de les drogues, el hip-hop va promoure la creativitat amb uns mitjans limitats. La música es creava a partir de tocadiscs, mescladors i discos. Qualsevol era capaç i vàlid per ser un creador i competir amb els seus iguals. Un esdeveniment important i que també té relació amb la tecnologia que s'emprava, va tenir lloc el 13 i el 14 de juliol de 1977: la ciutat de Nova York va patir una apagada elèctrica que va desencadenar episodis de caos i saquejos a comerços. A conseqüència d'aquests saquejos, concretament els que van tenir lloc a botigues de hi-fi, es va multiplicar de forma molt significativa la quantitat de grups de rap (Rosen, 2006).

3.3. La popularització del hip-hop

L'any 1979 va succeir un fet determinant que va fer que les companyies de discos comencessin a interessar-se en el rap: el grup *Sugarhill Gang* va publicar el tema *Rapper's Delight*, que va resultar ser un èxit aclaparant. A partir d'aquell moment, el hip-hop va començar a expandir-se per tots els Estats Units i fora del país (Zuker i Toth, 2008, p. 6). La dècada dels 80 va veure ecllosionar les primeres superestrelles de rap com Kurtis Blow, que va tenir un gran èxit amb la cançó *The Breaks*, o l'anteriorment esmentat Bambaataa, amb el llançament de *Planet Rock*, cançó on se *sampleja* als pioners de

l'electrònica *Kraftwerk*. També van aparèixer els primers videoclips, pel·lícules i documentals sobre hip-hop, que van fer que una important part del món conegués el moviment cultural que s'havia forjat al Bronx de Nova York durant l'última dècada.

3.4. La Golden Era

A partir de mitjans de la dècada dels 80 es considera que va començar la *Golden Era* del hip-hop. L'aparició de grups com *Gang Starr*, *A Tribe Called Quest*, *Eric B. & Rakim*, *Public Enemy*, *De La Soul*, *EMPD*, *Salt-N-Pepa*, *Geto Boys*, *Main Source*, *The Roots*, *Naughty By Nature*, *Brand Nubian*, i una extensa llista ho avalen. Tal com el seu nom indica, la *Golden Era* va ser una època especialment prolífica pel hip-hop. Una de les principals causes d'aquesta explosió de creativitat i de varietat d'estils va ser la consolidació del sampleig digital en les produccions de música hip-hop (Codrington, 2003). Schloss (2014) fa la següent reflexió:

As the 1980's wore on, the potencial of digital sampling to go beyond the mere replication of deejaying techniques led to an increasingly sophisticated aesthetic for hip-hop music. In particular, producers made use of samplers' ability to play numerous samples at the same time (a technique which would have required múltiple deejays and turntables), to take very shorts amples (which would have required very fast deejays) and to assemble these samples in any order, with or without repetition as desired (which could not be done by deejays at all). The creative exploitation of these new techniques, along with parallel advances in emceeing, has led to the late 1980's being called "golden era" of hip-hop (p. 39).

3.5. El sampling, els samples i els samplers

El *sampling* és el procés d'enregistrar un so i utilitzar-lo en un altre producte sonor. Cal delimitar tres conceptes clau envers aquesta tècnica: el *sampling*, que tal com s'acaba de definir és un procés d'enregistrament per la seva posterior utilització o manipulació, el *sample*, que és el segment sonor que s'ha enregistrat a partir del *sampling*, i el *sampler*, que és l'aparell que permet dur a terme aquesta tècnica d'enregistrament. Tal com diu Jonathan Patrick a la revista FACT Magazine, la tecnologia del *sampling* es remunta als anys 50, quan l'enginyer, compositor i musicòleg Pierre Shaeffer va crear la *Musique Concrète* a partir de *loops* prèviament enregistrats. Així com manifesta Amanda Sewell

a la seva tesi *A Typology of Sampling in hip hop* (2013), Dickie Goodman i Bill Buchanan van crear un *collage* sonor a *The Flying Saucer* l'any 1956. Per altra banda, com afirma Rodrigo Mendo a *LaCarne Magazine*, Brian Epstein va produir durant els anys seixanta cançons per als Beatles on els *samples* apareixien en forma de les pròpies veus dels integrants del grup, manipulades per tal de crear noves sonoritats, i fins i tot va incorporar un fragment de la marsellesa a la cançó de 1967 *All You Need Is Love*.

A principis de la dècada dels setanta van aparèixer al mercat els primers *samplers* capaços d'enregistrar sons procedents de vinils o cintes electromagnètiques i convertir-los en *loops*, o processar-los amb efectes. Aquests aparells van marcar la base de molts estils de música electrònica. Amb el pas del temps, els *samplers* van començar a incloure sintetitzadors i seqüenciadors, convertint-se en centres de producció musical (Mendo, 2016). A mitjans dels anys 80 va aparèixer una nova tecnologia que brindava als creadors de música hip-hop allò que realment necessitaven: el *sampling* digital (Schloss, 2014).

Durant els primers enregistraments de música hip-hop, els punxa discos tenien poca presència a l'estudi de gravació: primer van ser substituïts per músics, després, per caixes de ritmes i seguidament, els *samplers* digitals van començar a fer-se un lloc. Però el 1985 Marley Marl va descobrir un nou ús per al *sampler* digital. Les circumstàncies exactes no són clares, però aparentment, Marl, fent ús del *sampler* E-mu Emulator, va enregistrar el so d'un cop de caixa de bateria i després va crear un nou ritme fent servir el so d'aquella caixa (Katz, 2012).

El *sampling* al hip-hop va fonamentar-se en les tècniques dels *DJ's* de repetir *breaks* fins aconseguir formar un bucle sonor. Les bateries eren els elements més importants en els *breaks*, ja que els *loops* estaven protagonitzats principalment per seccions rítmiques, però amb l'arribada del *sampling* digital les possibilitats es van multiplicar: més d'un bucle sonor podia ser reproduït simultàniament i el ventall de combinacions possibles per crear instrumentals de hip-hop es va obrir de bat a bat (Schloss, 2014).

No hi ha un gènere específic com a font de *samples* per tal de crear instrumentals de hip-hop, però cal remarcar que durant la *Golden Era* es van fer servir principalment gèneres com el jazz, el funk o el soul i tal com argumenta Panagopoulos (2017) els *samplers* d' Akai van ser determinants:

The advent of the first AKAI MPC models, the AKAI MPC 60 (1989) and 3000 (1994) in particular, digitised beat-making, progressed the pastiche musical form, and turned hip hop into the versatile forum for social dialogue that it became by making music production available to the masses. In fact, the MPC60 might be the single most important piece of technology in the evolution of hip-hop.

Des de les produccions dels anys noranta de DJ Premier a les actuacions en directe de Kanye West al 2010, les Akai MPC han sigut l'estendard de la producció de la reivindicada per molts "autèntica" música hip-hop. Aquesta autenticitat remet a que les instrumentals es fonamentin en l'ús del *sampler* com a element central de la producció, i que la font principal de sons que confirmen la instrumental sigui procedent de vinils, definint d'aquesta manera les "regles" a seguir pels *beatmakers*.

Els *samplers* que avui en dia s'han convertit en relíquies per ser els més populars durant la *Golden Era* van ser els E-mu SP1200 (fig. 1), E-mu SP12 (fig. 2) i els Akai MPC60 (fig. 3) i MPC3000 (fig. 4).



Fig. 1 Imatge del SP 1200 de E-mu Systems. Font: Vintage Synth Explorer



Fig. 2 Imatge del Sp 12 de E-mu Systems. Font: Vitange Synth Explorer



Fig. 3 Imatge del Akai MPC 60 d'Akai Professional. Font: Vintage Synth Explorer



Fig. 4 Imatge del Akai MPC 3000 d'Akai Professional. Font: Vintage Synth Explorer

3.6. El *beatmaker*

La figura del *beatmaker* pot arribar a recordar a la dels grans compositors Europeus: individus aïllats treballant per a desenvolupar la seva pròpia música (Schloss, 2014, p.42). Un dels puntals de la feina del *beatmaker* consisteix en la recerca de material base, en aquest cas, la recerca de discos propicis per a ser utilitzats. D'aquesta manera, el *beatmaker* dedica un temps considerable en explorar i conèixer noves referències musicals, esdevenint un caçador de melodies i ritmes que li puguin fer servei per a les

seves produccions. Qualsevol peça pot contenir uns segons que siguin transformables per acabar convertint-se en part d'una instrumental de hip-hop, provingui del gènere musical que provingui. Així doncs, és imprescindible que el *beatmaker* estigui disposat a submergir-se en botigues de discos o en col·leccions de discos de familiars, i cal que sempre estigui alerta per tal de topiar amb una troballa musical que li cedeixi uns segons de música per convertir-la en música hip-hop. L'audició del material, el tall de les mostres sonores i tot el procés creatiu només requereix d'una persona disposada a fer aquesta feina, concentrada en la seva tasca i deixant-se endur per la creativitat, tot i que hi ha casos en els quals no es treballa de forma individual i es duen a terme *beats* en els quals col·laboren diverses persones que intervenen en el procés creatiu.

Les possibilitats per un/a *beatmaker* són molt variades i han augmentat amb el pas del temps gràcies a la democratització dels mitjans, sobretot a partir de la popularització dels ordinadors personals i posteriorment, dels programes d'edició de música. Avui dia n'hi ha prou amb un simple portàtil i un programa senzill. No cal que tenir un pressupost molt elevat ni adquirir els *samplers* i aparells més cars del mercat per fer instrumentals de hip-hop de qualitat. És més, generalment tecnologies més simples comporten, a part d'un cost econòmic inferior, un flux de treball més simple i senzill. Per tant, la figura del *beatmaker* no ha de correspondre necessàriament a la d'un productor musical amb grans mitjans, sinó que es pot assimilar en major mesura a la d'un individu apassionat en un petit estudi casolà.

3.7. L'ètica del *sampling*

L'ètica entre els *beatmakers* no té a veure amb termes legals, ni intenta justificar el sampleig com a tècnica lícita de creació, ja que entre la comunitat de *beatmakers* es dona per suposat que ho és. Aquesta ètica fa referència a l'originalitat, a no fer servir material que un altre *beatmaker* hagi emprat recentment, o en tot cas fer-lo servir d'una forma diferent a la transformació prèvia. Una altra norma no escrita pels *beatmakers* més puristes diu que l'única font legítima de sampleig són els discos de vinil i que *samplejar* de discos de recopilacions de *breaks* resulta el "camí fàcil", ja que aquests tipus de discos recopilen un seguit de seccions rítmiques d'uns pocs compassos de diferents cançons i fan que el procés de cerca de material es vegi adulterat, tenint en compte que originalment

els *beatmakers* dediquen temps i esforç a trobar un fragment específic de bateria que els hi pugui servir per a la seva instrumental. També es considera que no és creatiu *samplejar* més d'una part del mateix tema. També hi ha normes que cada *beatmaker* s'imposa, com no *samplejar* de discos que no suposin prou repte creatiu, o que el disc d'origen sigui d'algú molt venerat pel *beatmaker* i que personalment no es consideri legítimat per una qüestió de valors personals (Schloss, 2014).

3.8. El *crate digging*

Tal com s'ha esmentat prèviament, la principal font de recursos pels *beatmakers* de hip-hop són discos de vinil, d'on s'extreuen els *samples* per tal d'aconseguir una producció musical basada en la transformació d'una obra ja existent. El procés d'adquirir rareses i discos descatalogats amb el propòsit de *samplejar-los*, considerat una mena de ritual tradicional en la història del hip-hop, ha esdevingut una habilitat altament desenvolupada anomenada *digging in the crates*. La mentalitat de recerca física de discos per part dels *beatmakers* els diferencia dels participants d'altres disciplines de la cultura Hip-Hop, ja que els atorga una vessant col·leccionista. El terme *crates* fa referència a les caixes on s'acumulen els vinils utilitzats, ja sigui en botigues de discos, com en mercats de segona mà, etc. Els discos a priori oblidats pels consumidors de música acostumen a ser el material amb el qual els *beatmakers* treballen. Tal com s'ha mencionat anteriorment, per la majoria de *beatmakers* el procés comença amb l'exploració dels discos pertanyents a les col·leccions familiars, així com fixant-se en els temes que altres *beatmakers* han fet servir per a les seves produccions. Hi ha un component instintiu en la selecció de discos, fet que suposa que la sensibilitat estètica del *crate digger* hagi d'estar alerta d'aspectes com la portada del disc, l'any de producció, el productor, els músics que hi participen, o els títols de les cançons. Cal remarcar que els *samples* utilitzats per a les produccions de música hip-hop provenen principalment de discos relacionats amb la cultura afroamericana (Schloss, 2014). Per diversos motius, el format per antonomàsia és el vinil. A nivell filosòfic, es podria entendre la pràctica del *crate digging* com a representació d'un compromís amb la tradició del hip-hop. Per altra banda hi ha un component estètic important, com és la qualitat del so analògic que ofereix el vinil. A més, molt del material en el qual els *beatmakers* estan interessats només està disponible en vinil (Schloss, 2014). Aquests aspectes determinen que el *crate digger*, a banda d'esdevenir un col·leccionista

de discos, amb el pas del temps també adquireix unes preferències més específiques i unes inquietuds per la cultura musical particulars, com l'interès músics en concret, en conèixer el seu *background*, investigar les col·laboracions que van fer, cercar sons d'instruments determinats, etc. Una altra característica del *crate digger* experimentat és l'habilitat de trobar material útil en discos que no compleixen els requisits estètics típics de la cultura musical afroamericana. Aquesta és l'evolució natural del *beatmaker* arquetípic, que porta anys de dedicació a les espatlles i que fa aquesta tasca per pura passió i divertiment personal i acaba resultant en un important ventall d'influències que acompanyen a l'artista i que romanen en el seu cap en forma d'informació disponible per tal de compartir-la o ampliar-la quan conversa amb un altre *beatmaker*.

3.9. Tipologies de *samples*

Amanda Sewell cataloga a la seva tesi doctoral *A Typology of Sampling in Hip-Hop* (2013) els *samples* utilitzats a la música hip-hop en tres grans tipologies: els *samples* estructurals, els *samples* de superfícies i els *samples* lírics.

3.9.1. Els *samples* estructurals

En primer lloc, els *samples* estructurals fonamenten la base rítmica de la instrumental: el *groove*, així com Sewell clarifica a la seva tesi: “Molts acadèmics de gèneres musicals Afroamericans com el funk, el soul i el jazz coincideixen que el “groove” és la base rítmica sobre la qual els instruments melòdics i harmònics es construeixen”. Per altra banda Portia Maulsby defineix a *In African American Music* (2014) el groove com “el patró repetitiu, sincopat i polirrítmic sobre el qual altres ritmes independents s’hi adapten” i “el fonament polirrítmic construït en una línia de baix sincopada que coincideix amb el ritme de la bateria”. Aquesta sensació cíclica creada pel *groove*, (que pot tenir petites variacions però no prou significants com perquè deixi de generar la sensació cíclica) no defineix el *groove* que s’atribueix al hip-hop, principalment perquè les instrumentals de hip-hop provenen de gravacions de discos i no d'instruments directament enregistrats. Robert Walser al seu article *Rhythm, rhyme, and rhetoric in the music of Public Enemy* (1995) divideix una cançó de hip-hop entre “l’element líric” i “l’element no líric” i ubica al *groove* dins “l’element no líric”. Cal tenir en compte la durada dels *samples* que es fan servir, per exemple: el sampleig de quatre compassos d’un *groove* de funk no representa

el *groove* del tema de funk en qüestió, només ho fa dels quatre compassos *samplejats* i utilitzats en la instrumental (tot això tenint en compte que en la instrumental es faci servir el *sample* sense modificar). És per això que el *beatmaker* crea el *groove* a partir d'altres *grooves*.

En definitiva, un *groove* de hip-hop ha d'estar compostat per sons provinents d'instruments a part de la bateria, ha de tenir caràcter rítmic i constar d'interacció entre aquests sons, tot i que no està limitat a la secció rítmica; els *grooves* de hip-hop acostumen a estar compostats per sons rítmics de baix, teclat o guitarra, però això no exclou que també sons d'instruments melòdics com saxo, la trompeta o el trombó hi siguin presents. La repetició d'aquests elements sonors fa que passin a formar part del *groove*, quan al tema original la seva no repetició cíclica els exclou del *groove* (Sewell, 2013).

Els *samples* estructurals intactes són aquells que contenen tota la informació sonora de l'extracte original, és a dir, no s'ha aïllat cap freqüència que amagui cap instrument o veu. Aquest recurs és bastant recurrent i hi ha productors que es defineixen per fer servir *samples* intactes que contenen fragments de veus, com és el cas de 9th Wonder (Sewell, 2013).

Sewell també categoritza dins la categoria dels *samples* estructurals els *non-percussion samples*, que són aquells sons de bateria que no provenen de cap font identificable, també popularment coneguts com sons de llibreria. Aquest sons són programats a través del mateix *sampler*. En paraules de Metzger a *Quotation and cultural meaning in twentieth-century music* (2003) els sons de llibreria, editats i combinats junts creen un tot més espectacular que la suma de les seves parts.

3.9.2. Els *samples* superficials

Al contrari que els *samples* estructurals, els *samples* superficials no tenen la funció de proveir a la instrumental de ritme, tenen la funció de, en paraules de Amanda Sewell (2013), “donar caràcter sònic”. Aquests *samples* poden aparèixer una única vegada en tot el *beat*, o bé donant peu a la tornada.

Els *samples* superficials poden ser de múltiples procedències: poden ser sons d'instruments, porcions de so d'elements culturals, o sons vocals no semàntics.

Dins els *samples* superficials, Sewell els divideix en els *Momentary surface samples*, que apareixen un cop durant tot el tema, els *Emphatic surface samples*, que marquen l'inici o el final d'una secció en concret del tema (dins els quals es subdivideixen entre els *recurrent emphatic surface samples*, que apareixen diverses vegades, i els *introduction / conclusion surface samples*, que apareixen al principi i / o final de la instrumental).

3.9.3. Els *samples* lírics

Els *samples* lírics poden tenir diverses funcions, com ara protagonitzar la tornada de la cançó, tallar-se i fer servir les paraules tallades per aconseguir un nou significat, introduir frases en contextos oposats al seu origen, etc. Serveixen per dotar a la instrumental de contingut retòric, ja que l'oient escoltarà aquestes paraules (Sewell, 2013).

3.10. L'estètica del so hip-hop

Segons Joseph G. Schloss a *Making Beats: the art of sample-based hip-hop* (2004), hi ha uns pre-requisits perquè una persona creï un *beat* de hip-hop basat en el *sampling*: percepció i coneixement de les formes, tècniques i valors musicals del hip-hop, prendre la decisió de fer ús del *sampling* digital, trobar-se amb material i idees a partir de la "tradició" del *crate digging*, i tenir en compte els respectar els aspectes ètics dins de la comunitat de *beatmakers*.

A partir d'aquest punt els productors que es basen en la tècnica del *sampleig*, es manifesten creativament a quatre nivells: subratllant l'estructura de la instrumental, les característiques de *samples* individuals, les relacions entre *samples* juxtaposats i les pistes contextuals que impliquen qualsevol elecció amb importància (Schloss, 2014).

L'estructura cíclica i repetitiva de les produccions de música hip-hop deriva dels talls sonors de música funk i soul que empraven els punxa discos. Quan el *sampling* va aparèixer, va afegir complexitat al procés creatiu, però es va mantenir l'hegemonia del *loop*. L'element repetitiu es considera representatiu de la producció massiva, però en hip-hop és l'element artísticament distintiu: la creativitat del productor recau el mantenir aquesta repetició i fer-la atractiva (Schloss, 2014).

L'estètica que defineix al hip-hop de la *Golden Era* i de l'actual lofi hip-hop és un so cruixent, brut, on en ocasions es pot arribar a escoltar l'agulla fregant el disc, o el so d'algun instrument sona antic, o de baixa qualitat.

La sensació que provoca una mostra sonora a un *beatmaker* és el que realment importa perquè l'inspiri i es posi a treballar, el context cultural del qual ha sortit aquella mostra, no.

Un altre element estètic important es el *chopping*, que és el tall d'un fragment sonor en talls més petits per després reconfigurar-los en una nova seqüència. Aquests talls reconfigurats per tal que acabin formant un *loop* són un recurs habitual les produccions de hip-hop basades en el *sampling*.

3.11. El lofi hip-hop

Un dels nombrosos micro-gèneres que ha derivat del hip-hop, i el que es duu a terme en la part pràctica d'aquest treball, és el lofi hip-hop. Aquest micro-gènere es caracteritza per haver nascut en l'era digital, per ser principalment instrumental, i sobretot, tal com el seu nom indica, per estar compostat per sons de baixa qualitat sonora, és a dir, que no estiguin en la seva qualitat sonora més òptima. Una característica que diferencia el lofi hip-hop de la música hip-hop més primigènia, és que no acostuma a ser consumida en conjunt, exceptuant alguns casos on s'hi fan actuacions de *beatmakers* en directe. L'estètica introspectiva, reflexiva i nostàlgica del lofi hip-hop s'oposa en diversos aspectes a l'agressivitat, i intenció de millora de futur que s'observa en els inicis del Hip-Hop. L'estat d'ànim que transmeten els temes de lofi hip-hop conviden a escoltar-los en solitud, tot i que hi ha certa tendència en algunes ciutats com Los Angeles, on es programen esdeveniments protagonitzats per *beatmakers* que amb els seus aparells porten el ritme de la música a locals de ball.

El lofi hip-hop és de compàs 4/4 i oscil·la entre els 80 i 90 BPM's i els *samples* que s'hi empren acostumen a tenir unes melodies tranquil·les, que conviden a un estat mental relaxat i d'introspecció. A més, a nombroses cançons i llistes de reproducció de Youtube, la música va acompanyada d'edicions visuals en forma de GIF d'imatges que mostren situacions d'un caire plàcid i remarquen aquesta estètica nostàlgica. Un recurs habitual

que s'identifica en moltes obres de lofi hip-hop és l'addició de fragments curts de versos de cançons de rap, o bé fragments de discursos o de diàlegs de pel·lícules. Per tal d'aconseguir una baixa qualitat en els sons que componen les instrumentals, es fan servir recursos que “embruten” el so, ja sigui enregistrant els *samples* amb dispositius de baixa qualitat, o amb l'addició de so blanc o de so rosa a una de les pistes d'àudio. A més, si la producció ha incorporat algun enregistrament d'algun disc de vinil, també hi serà present el crepitat de l'agulla fregant el disc. Altres decisions com la no quantització dels elements rítmics afegits o aplicar una compressió *sidechain* molt emfatitzada que deixi pas als bombos a la vegada que atenuï el so del *sample* principal, són bastant comunes en el lofi hip-hop. D'aquesta manera, defineix els seus requisits a través de tècniques de producció que, un cop aplicades, generen un efecte deliberadament nostàlgic en l'oient. Segons Winston (2019) el lofi hip-hop té unes característiques molt ràpidament identificables:

Lofi hip hop, named for its producers deliberate introduction of “low fidelity”, analog-style sonic imperfections into their digitally produced tracks, is a musical gener traceable to the mid-2010s which has stylistic roots in 1990s instrumental or experimental hip hop, and whichs, to our knowdelege, currently remains unexamined in academic publications(...) is generally instrumental, and which he suggests is characterised in its production by rhythms which are unquantized (that is, not locked perfectly to the beat), heavy sidechain compression (in which the sounding of a particular instrument or frequency in the mix, often the kick drum, triggers another instrument, often a melodic line, to momentarily dip in volume) to give the track a “pumping” feel, and control of digital software with hardware peripherals. D'Errico attributes experimental hip hop's unquantized drums and sidechaining to the practices of J Dilla (p.40-41).

Paradoxalment, el lofi hip-hop, nascut a l'era digital, i per tant dins d'uns hàbits de consum de música diferents que abans de l'aparició d'Internet, emula els enregistraments analògics i ho fa a través de la tecnologia digital. Aquesta aparent contradicció és però el cor d'aquest gènere, i és el que el fa diferent a altres gèneres sorgits de la música hip-hop que van en una altra direcció, en el sentit que la seva estètica sonora no se centra en fer una referència explícita al passat. Pel fet de néixer en l'era digital, el lofi hip-hop s'ha donat a conèixer des dels seu inicis per Internet. Per quan i com ha aparegut se'l pot considerar actual, i per com és, se'l pot considerar antic. Aquests aspectes fan que la seva classificació i localització dins la línia temporal de la cultura popular, sigui complexa (Pessoa, Brandão, i Prata, 2019).

Tal com s'ha esmentat, un dels principals elements característics del lofi hip-hop és el sentiment de nostàlgia que transmet. La majoria de *beatmakers* de lofi hip-hop pertanyen al que s'anomena generació *Millennial* i viuen en països del primer món, és a dir, van néixer en un món analògic que ràpidament es va digitalitzar, i per tant, la majoria de la seva vida ha succeït dins l'era digital. Tot i això, els seus primers records, la infància idealitzada, gira entorn a elements analògics, tals com pel·lícules en format VHS, cintes de *cassette* i discos de vinil. Aquesta generació ha estat marcada pel pas a la vida adulta en un context de crisi econòmica mundial, fet que ha reforçat la idealització d'una infància senzilla, amb una tecnologia inferior, però en una època de creixement i abundància. Aquests records ara s'evoquen en els sons del lofi hip-hop, que remetent, a propòsit, a un passat analògic, de baixa resolució, com un record feliç mig esborrat que resulta tranquil·litzador, relaxant i que sovint s'empra com a música de fons, per a moments de concentració o relaxació, així com també molt sovint s'utilitza com a música no diegètica en vídeos, ja siguin publicitaris, divulgatius o en retransmissions en *streaming*. És per això que el lofi hip-hop es pot considerar la música de fons per excel·lència del S.XXI.

3.12. Consideracions legals

El *sampleig* fa servir una obra aliena, és per això que hi ha diverses consideracions legals a tenir en compte. Aquesta pràctica va aparèixer com a nova eina de creació artística i, especialment en els seus inicis, va servir d'altaveu per a un discurs que s'escapava de les normes. Quan s'utilitzen fragments d'obres ja existents es poden crear significats més enllà dels propis de l'obra original, obrint un ventall creatiu molt interessant en relació a la re-contextualització d'obres. A més, suposa l'empoderament ciutadà, arrel de la irrupció de noves tecnologies i a la introducció de noves narratives fonamentades en el sub-text i la intertextualitat. La legislació, però, sembla contradir-se entre protegir els artistes i les seves creacions i la voluntat d'afavorir-ne la creativitat. Tal com diu Martínez a *Sampling. Estudio sobre las limitaciones de los derechos de autor respecto de las funciones críticas de las obras remezcladas* (2013), sembla que el sistema legal actuï en contra de la *ratio legis* que l'anima a incentivar la creació d'obres.

(...)la legislación española, derivada de la normativa internacional, reconoce varios tipos de obras según las características propias de las diferentes creaciones. Pese a que la técnica jurídica del

Texto Refundido de la Ley de Propiedad Intelectual (TRLPI) puede ser deficiente, en la tipología que ofrece podríamos encontrarle acomodo en las categorías de Obra Derivada o de Obra Compuesta e Independiente. Sin entrar en la diferenciación, el núcleo de estas dos responde a un planteamiento similar, se aplican cuando para la elaboración de una pieza nueva se utilizan obras anteriores. (...) Los ejemplos clásicos podrían ser sobre todo las parodias, las adaptaciones, las traducciones, las versiones...etc. En el caso de una composición efectuada en base a la adición, y combinación, de diferentes fragmentos podríamos entender que consiste un uso intensivo de las categorías que venimos comentando (Martínez, 2013).

La sentència Europea dictada pel Tribunal de Justícia Europeu (TJUE) el 29 de juliol de 2019 contempla la utilització de fonogrames aliens, tal com es fa amb la tècnica del *sampling*, en tant que el fonograma s'empri modificat de tal forma que no es pugui reconèixer l'obra original, i cal tenir en compte que la legislació Europea està per sobre de la nacional. El litigi C-467/17 (Pelham GmbH, Moses Pelham, Martin Haas contra Ralf Hütter, Florian Schneider-Esleben) que acusava al grup *Kraftwerk* de utilització il·lícita de fonogrames aliens ha resultat ser un exemple molt clar en relació a quines són les línies vermelles pel que fa a l'ús de material sonor aliè amb total llibertat. La Carta dels Drets Fonamentals de la Unió Europea menciona al seu art.13 la llibertat de creació dins les arts, i ho fa de tal forma que exigeix que el *sampling* tingui una modificació substancial de l'obra original. És a dir, que no sigui reconeixible perquè sigui lícit (Benito, 2019).

Normalment, quan un creador musical se serveix de *samples* aliens per la seva obra, ho fa amb certa intenció de retre tribut. El més habitual és que els litigis legals tinguin lloc perquè una obra que ha estat creada a partir del *sampling* ha tingut cert èxit en la indústria musical. Ara per ara, les discogràfiques s'encarreguen dels aspectes legals, deixant als artistes crear amb llibertat i després gestionar les complicacions legals que puguin sorgir. Sovint les discogràfiques destinen recursos a buscar obres que hagin estat realitzades a partir del *sampleig* dels seus artistes, per així poder començar un litigi, i treure'n la part econòmica corresponent. Sembla ser, doncs, que les condicions legals davant aquestes creacions són més òptimes pel benefici econòmic de les companyies de discos que no pas per incentivar la creativitat, tot i que la tècnica del *sampleig* estigui totalment instaurada en la música actual.

4. Anàlisi de referents

Els referents d'aquest projecte són productors, *beatmakers* i àlbums instrumentals o *beat tapes*. En primer lloc els referents escollits són màxims exponents de la música hip-hop en diferents dècades, concretament dels anys noranta, els dos-mil, dos-mil deu i dos-mil vint. Alguns dels *beatmakers* que s'exposen han estat importants dins la música hip-hop, ja que són noms àmpliament reconeguts i a més, han estat capaços d'aconseguir una identitat sonora per la qual són fàcilment identificables.

Les tornades protagonitzades per versos que s'articulen a través de la peculiar forma de fer *scratch* de DJ Premier són un dels principals segells d'identitat que els aficionats al hip-hop més clàssic reconeixen amb facilitat, així com les equalitzacions amb filtres de passa baixa als bombos són un dels trets distintius de l'estil de J Dilla, o l'aparició del *samples* superficials de *soul* que 9th Wonder combina amb seccions rítmiques amb molta presència sonora. Cal dir que tot i les seves diferències estilístiques tots aquests referents coincideixen en representar la música hip-hop en la seva forma més clàssica, fonamentada en l'herència del *Boom bap* dels noranta, i compartint el mètode de treball que fa possible l'obra: el *sampling*.

Un altre nexa entre els artistes esmentats en aquest apartat és que independentment que treballin amb ordinador o no, tots duen a terme les seves produccions amb *samplers* o controladors de DAWs que funcionen igual que els *samplers* per tal d'enregistrar sons i distribuir-los sobre els *pads* de l'aparell. Els *beatmakers* fan d'aquests dispositius les seves eines creatives per a la producció musical, i premen aquests pads en l'ordre que creuen oportú per tal de crear seqüències o *loops* que tindran més o menys variacions, i on després, en altres pistes d'àudio, s'hi afegiran bombo, caixa, baix, efectes, *scratch* o qualsevol modificació a qualsevol so que vulguin que aparegui en la instrumental per aconseguir crear una peça instrumental de hip-hop.

4.1. DJ Premier

Christopher Martin (Houston, 21 de març de 1966), productor popularment conegut com DJ Premier, és una llegenda viva de la producció de hip-hop, fins al punt que està considerat un dels millors *beatmakers* de la història. La seva trajectòria musical va iniciar-se com a DJ sota el pseudònim de Wax-Master C. Sota aquest primer nom, a mitjans dels anys 80, va començar a produir instrumentals. Un dels primer *rappers* en plasmar els seus versos sobre un ritme de Premier va ser Keith Elam, també conegut com a Guru (Roxbury 17 de juliol de 1961 – New York, 19 d'abril de 2010). L'any 1987 Guru i Premier van formar el grup *Gang Starr*, que esdevindria un èxit des del seu primer llançament.

Paral·lelament al seu rol a *Gang Starr*, grup amb el qual va publicar vuit àlbums d'estudi, Premier ha sigut artífex d'una extensa quantitat de produccions de hip-hop que han esdevingut clàssics instantanis. Ha produït àlbums íntegres a diversos *rappers*, com és el cas del debut discogràfic Jeru The Damaja: *The Sun Rises in The East* (Payday Records, 1994), i ha col·laborat en una llarga llista d'àlbums icònics com *Illmatic* (Columbia Records, 1994) de Nas, *Body Of The Life Force* (KOCH Records, 200) d'Afu-Ra, *The Big Picture* (Rawkus Records, 2000) de Big L, *The Return of the Boom Bap* (Jive Records, 1993) de KRS-ONE. Newman (2018) així ho certifica:

For nearly 30 years, Premier has been on the Mount Rushmore of rap producers; a one-man musical through line connecting Nas (*N.Y. State of Mind*, *Represent*, *Memory Lane*), Jay-Z (*D'Evils*, *Friend or Foe*, *So Ghetto*) and Notorious B.I.G. (*Unbelievable*, *Kick in the Door*, *Ten Crack Commandments*) among hundreds of others.

Pocs productors tenen un segell d'identitat tan clar com en el cas de Premier: instrumentals amb grups rítmics contundents, *samples* que es converteixen en *leitmotifs* repetitius que acaben essent mantres per a l'oient i tornades protagonitzades per *scratches* que alternen frases de diversos *rappers* i donen dimensió temàtica a la cançó. Sigui com sigui, les instrumentals de Premier tenen un tret distintiu (probablement per la simplicitat tècnica amb la que aparentment estan realitzades), fan que l'oient associï el seu so amb el so "New York".

En la seva tradició, l'estil de producció característic de Premier ha consistit en agafar petits fragments de discos, i repetir-los en una seqüència on també sonen una línia de baix, bombo, caixa i hi-hat. En temes com *Soliloqui of Chaos*, (Daily Operation, 1992

Chrysalis) Premier se serveix d'un fragment d'un sol compàs de *Misdemeanor*, d'Ahmad Jamal, de l'àlbum *Jamalca*, (20th Century Fox Records, 1974) o a *The Code of Streets (Hard to Earn*, 1994 Chrysalis) utilitza també només un compàs del tema *Green Tree Apples* de Monk Higgins, de l'àlbum *Extra Soul Perception* (Solid State Records, 1968). En ambdós casos repeteix el *loop* durant tota la seva instrumental, i la tornada està protagonitzada pels seus *scratches*. En casos com aquest, Premier fa gala d'un recurs molt preuat entre els productors del popularment conegut *sample-based hip-hop*, que és trobar un fragment curtíssim però que un cop convertit en un ritme de hip-hop, no deixarà de fer moure el coll a qui l'escolti (i li agradi). Aquesta forma aparentment simple de crear instrumentals de hip-hop amaga una tasca densa d'audició de material, en la qual la intuïció de Premier hi juga un paper fonamental per tal de detectar fragments de curta durada, però que puguin ser repetits constantment una vegada processats i creïn un ritme consistent.

Una altra tècnica recurrent identificable en l'estil de producció de Premier, és l'alentiment de la reproducció del vinil a través del *pitch* del tocadiscs. Això ho fa per aconseguir que el fragment que li interessa es reproduïxi a una velocitat diferent i allò acabi convertint-se en un *beat* de hip-hop. Això s'identifica al tema *Mass Appeal (Hard to Earn*, 1994 Chrysalis), on *sampleja* *Horizon Drive*, de l'àlbum homònim de Vic Juris (Muse Records, 1980) per crear el *loop* que juntament amb bombo, caixa, hi-hat, i *scratches* formen un tema de hip-hop històric on Premier no va afegir ni tan sols línia de baix a la instrumental.

Una altra tècnica identificable i gairebé omnipresent en les instrumentals de Premier és l'ús del *chopping*. Premier talla els fragments amb el seu *sampler* i els programa en un ordre diferent a l'original sobre una nova seqüència, a un altre tempo, i d'una forma molt personal. Premier aconsegueix això transmetent hip-hop en la seva forma més crua, essencial, i minimalista, fent servir el seu enginy de doctor Frankenstein i d'entre una pila de discos localitzar petits fragments per alterar el seu ordre i donar-los-hi una nova vida totalment diferent a l'anterior. Això es pot escoltar a cançons com *You Know My Steez* de l'àlbum *Moment of Truth*, (Noo Trybe Records, 1998) on fa servir el fragment inicial de *Drowning in the Sea of Love* (Spring Records, 1972) de l'àlbum homònim de Joe Simon. Premier va enregistrar el fragment en qüestió a la seva Akai MPC i va tallar la mostra original en diversos fragments, que un cop distribuïts als *pads* van ser tocats pel DJ i productor per acabar convertir-se en un *loop* de dos compassos que es repeteix durant tot

el tema. El *chopping* és un recurs que Premier utilitza de forma recurrent a la majoria dels seus temes i ho fa servint-se de diferents fonts de *samples* per construir la instrumental, per exemple, a *Kick in the Door* de l'àlbum *Life After Death* (Bad Boy, 1997) de Notorius Big on *sampleja* el tema *I put a Spell on You Screamin'* del senzill *At Home With Screamin'* (Okeh, 1956) de Jay Hawkins. En aquest tema Premier talla fragments on sonen instruments de vent, piano i bateria i els barreja amb fragments de música electrònica extrets de *Robby, the Cook, and 60 Gallons of Booze* de la banda sonora de *Forbidden Planet* de Louise and Bebe Barron, i això ho complementa amb *samples* lírics extrets d'un monòleg de Martin Lawrence amb mostres del propi Notorius Big extretes del seu àlbum previ *Ready to Die* (Bad Boy, 1994). D'aquesta manera, la producció de Premier compta amb quantitat de detalls que aporten dimensió temàtica i auto-referencial al tema gràcies a l'ús dels *samples* seleccionats.

Tot i portar dècades produint a través de la tècnica del *sampling*, Premier continua trobant en discos aliens la inspiració i el material necessari per crear instrumentals contundents, un bon exemple és el tema *Family & Loyalty*, de l'àlbum *One Of The Best Yet* (Gang Starr Enterprises, 2019) on utilitza un fragment de la cançó *He Looked Beyond My Faults* del disc *More* (Word, 1977) de Larnelle Harris. En aquest cas, a diferència d'una de les seves habituals tècniques esmentada prèviament que consisteix en abaixar el *pitch* del tocadiscs a l'enregistrar el *sample*, Premier fa el contrari, i apuja lleugerament el *pitch*, per després tallar el *sample* i seqüenciar-lo a una velocitat més ràpida que la del tema original. Això també succeeix a la instrumental que va produir pel senzill *Headlines* on de nou fa servir una mostra de Ahmad Jamal, extreta del tema *Don't Ask My Neighbors*, de l'àlbum *Genetic Walk* (20th Century Fox, 1980).

Un altre recurs que Premier utilitza d'una forma excepcional és el silenci. Al single de Nas, *Nas Is Like* (Columbia, 1998) Premier selecciona un *sample* provinent d'un disc de paraula parlada que incorpora música ambiental de fons, en concret una versió del *What Child is This* de William C. Dix i Joel Raney de 1865 interpretada per John V. Rydgren i Bob R. Way al 1966. El fragment que enregistra té tres temps a cada compàs, i Premier, a banda d'abaixar el *pitch* fins a obtenir un so amb mig semitò menys, decideix deixar el segon temps del primer compàs de la seva seqüència en silenci per obtenir un *loop* de dos compassos que acaba tenint una pulsació més ràpida que al tema original. En aquest mateix tema, Premier, que en nombroses ocasions incorpora sons estranys a les seves

produccions, selecciona una mostra de Don Robertson, en concret del tema *Why?* del disc *Dawn* (Limelight. 1969), on la introducció del tema està protagonitzada per uns ocells piulant. Premier talla aquest fragment a través de la tècnica del *chopping* per tal de crear un *loop* rítmic d'un compàs on una de les piulades d'ocell arriba a repetir-se cinc cops per compàs i es manté durant tota la instrumental.

4.2. J Dilla

James Dewitt Yancey (Detroit, 7 de febrer de 1974 – Los Angeles, 10 de febrer de 2006), més conegut con J Dilla o Jay Dee, va ser un prolífic productor de hip-hop que va influir a tota una generació de *beatmakers*. En una entrevista de Robert Fitzpatrick (2011) a Atwood-Ferguson, el compositor afirma:

Everyone has genius within them, but not everyone, for whatever reason, manifests it. But Dilla did. He stood for taking a great risk on different levels, for continuous hard work and for courage. He is a modern genius because he captured and represented the spirit of a particular time. What he did was so deep that he has influenced a huge amount of modern music. In an age when many of his peers are still more interested in vanity, Dilla was more interested in exploration through music. And that is why he is a modern genius (Atwood-Ferguson, 2011).

Des de ben petit, els seus pares (el seu pare tocava el piano i el baix, i la seva mare era cantant) van fer que la música fos una part fonamental de la seva vida. Va aprendre a tocar instruments com el cello, el violí, els teclats o la bateria, i amb onze anys ja experimentava fent gravacions amb *cassettes* tot elaborant els seus primers beats (Fitzpatrick, 2011). A finals dels anys 80 va formar el grup *Slum Village* amb uns companys d'institut i poc després grups com *A Tribe Called Quest* o *De la Soul* van fer tots els possibles per tal de col·laborar amb ell. Va estar nominat als Grammys en diverses ocasions, però Dilla no hi estava gens interessat. Un fet important a la seva vida i que també va afectar la seva carrera va ser el diagnòstic d'una estranya derivació del lupus.

(...)Their music centres around love, passion, joy, fascination, imagination and lust. Dilla made very sensual music. What was important to me was to bring love and appreciation to Dilla's legacy, I hope it shows the profound humanity and depth of heart which he consistently operated with (Atwood-Ferguson, 2011).

Artistes no vinculats a l'escena del hip-hop reconeixen la tasca de Dilla, fins al punt que se li ha rendit tribut en forma d'esdeveniments on orquestres interpreten els seus beats. A Dilla el definia la seva humilitat, l'estricta disciplina de treball, l'experimentació constant i la manca d'interès per la indústria de la música.

Com a curiositat que encara mitifica més aquest productor, cal dir que Dilla va emmalaltir i va morir a principis de febrer de 2007, i que durant una de les seves llargues estades a l'hospital va produir gran part de l'àlbum *Donuts*. Aquesta actitud demostra la devoció i la passió amb la que Dilla treballava.

El "so Dilla" està caracteritzat per bombos equalitzats de forma que hi predominen freqüències sub-greus que donen un caire oníric al grup rítmic de la mescla. Dilla també va produir instrumentals on equalitzava la pista del *sample* principal de forma que només hi predominessin freqüències greus, i un cop arribava la part de la tornada de la instrumental, deixava passar tot l'espectre freqüencial de la mostra. Per altra banda, el fet de no fer ús de la quantització va esdevenir un dels segells d'identitat de Dilla. Aquesta acció repercutia en que el so de la producció duta a terme amb el *sampler* "s'humanitzava" (Caswell, 2017), ja que en ocasions, la col·locació del bombo, la caixa o el *hi-hat* era subtilment diferent al lloc on correspondria si es fes ús de la quantització, creant una sensació de ritme sincopat molt característica dels *beats* del productor de Detroit.

Una de les tècniques on la creativitat J Dilla brilla en el seu màxim esplendor és en el *chopping*. Una clar exemple d'això és el tema *Don't Cry* del seu àlbum d'instrumentals *Donuts* (Stones Throw Records, 2006), on *sampleja* a *The Escorts*, concretament al tema *I Can't Stand (to see you cry)* de l'àlbum *3 Down 4 to Go* (Alithia, 1973). En aquest cas el tema original va a 71 BPM's, i Dilla el de-construeix tallant les mostres a tempo obtenint *samples* que s'inicien amb el bombo, i d'altres amb la caixa per tal de convertir-lo en un *beat* que va a 88 BPM's. Com si d'una mena de puzle es tractés, Dilla forma un nou tot que durant la seva reproducció torna als 71 BPM's en alguns compassos, fent ús de *samples* més llargs del tema original.

The melodic and harmonic components that were originally present in the original song are now obscured through the process of the chopped version in the resolution section of "Don't Cry." Through this sections rearrangement, a new composite melody is featured, along with the harmonic components from the original simple (Díaz, 2018, p. 36).

Dilla també feia ús del *chopping* per obtenir *samples* de durada llarga de *samples* curts. Això ho aconseguia pulsant de forma reiterada el mateix *sample* en una pista d'àudio, tal com s'aprecia al tema $E=MC^2$ de l'àlbum *The Shining* (BBE Music, 2006), on *sampleja* un tema que s'anomena exactament igual de l'àlbum de Giorgio Moroder $E=MC^2$ (Casablanca, 1979). En aquesta producció, Dilla emprà el fragment amb el que Moroder tanca la cançó, on una veu filtrada per un *vocoder* entona les paraules “*energy equal MC²*”. Dilla va tallar aquesta frase per síl·labes, i va repetir la vocal -a de la paraula *equal*, fent que aquest mínuscul fonema es prolonguís en el temps d'una forma aclaparant si es compara amb la durada original del fonema.

Una altra instrumental on Dilla va fer ús de la tècnica del *chopping* sobre fragments d'àudio on la part cantada és la protagonista és al tema *Players* de l'àlbum *Fantastic Vol.2* (Goodvibe, 2000) del grup *Slum Village*. Per aquest *beat* Dilla va emprar un *sample* del grup *The Singers Unlimited*, concretament un fragment de la cançó *Clair* de l'àlbum *A Capella II* (MPS, 1974), on va abaixar considerablement el *pitch* de la mostra original i va fer servir fragments onomatopèics (*Duh-Duh*) per a què formessin la part principal del bucle que es repeteix durant tot el tema. Cal remarcar que les dues mostres que sonen al final del *loop*, encara tenen el *pitch* més abaixat, per tant, la tonalitat del so és més greu que el de la resta de *samples* que conformen el patró. Aquesta diferència de *pitch* aporta un matís melòdic que fa que l'originalitat del treball realitzat sobre la mostra de *Clair* sigui molt diferent a altres produccions del gènere. En aquesta instrumental Dilla també va *samplejar* el fragment de bateria de l'icònic tema *Rapper's Delight* (Sugar Hill, 1979) de la formació *Sugarhill Gang*. Per tal de modificar la velocitat del ritme de *Rapper's Delight* i aconseguir que anés al *tempo* que marcava el *loop* creat a partir del *sample* que va utilitzar, Dilla va fer servir la funció *Time Stretch*, que permet modificar la durada d'una mostra sense que això afecti al *pitch*.

Aquestes enginyoses tècniques de producció on les estructures són imprevisibles i contenen gran quantitat de detalls sonors en forma de *samples* que sonen amb efectes, són les que van fer de Dilla un *beatmaker* diferent, amb un so amb personalitat pròpia. El seu Akai MPC 3000 està exposat a l'African American Museum of History and Culture de Washington, entre altres motius perquè Dilla va canviar la forma d'entendre la producció de hip-hop amb les seves tècniques de que han sigut i són referència per les noves generacions de *beatmakers*.

4.2.1. *Donuts*

L'últim àlbum que J Dilla va produir es titula *Donuts* (Stones Throw Records, 2006). Està compostat per trenta-un beats i va ser publicat pocs dies abans de la seva mort. La seva importància i influència en el hip-hop instrumental és de tal envergadura que és dels pocs dels productors de hip-hop que ha estat estudiat de forma acadèmica i del que s'han publicat articles per musicòlegs que investiguen la seva obra.

Donuts, his last instrumental beat tape, is considered the culmination of J Dilla's production skills and highlights the virtuosic "chopping" skills that he became known for throughout his career. The thirtyone tracks on this album feature a sporadic and eclectic collection of samples from a multitude of periods and genres of popular music, from classic rock to R&B and everything in between. This work emphasizes that the instrumental "beat" has evolved into an art form in and of itself, and with the rise in popularity of the instrumental hip-hop subgenre, producers have become artists and composers in their own right. (Díaz, 2018, p. 7).

Aquest àlbum va suposar un abans i un després, ja que des de llavors, les *beat tapes* van començar a popularitzar-se, i moltes d'elles ho van fer abraçant l'estètica de so *Lo-fi*, a la que Dilla tant ha influït: instrumentals curtes, no quantitzades, que acaben de cop i volta d'una forma imprevista per donar pas a una altra que manté intacta tant la contundència rítmica, com el factor sorpresa. *Donuts* està plagada d'aparicions de petits *samples* lírics i efectes de so, amb equalitzacions agressives als bombos i amb un format en el qual el tema final (*Welcome to the Show*) donaria pas, si es reproduís el disc en forma de *loop*, al tema inicial anomenat *Donuts Outro*, fent de *Donuts* un *loop*, un dònut.

Donuts, d'alguna manera, posa sobre el panorama la figura del *beatmaker* com artista que projecta una emoció o un estat d'ànim a través d'un *beat* de hip-hop i que sense més que això s'exposa al públic, amb el seu estil i narrativa. No es pot deixar de tenir en compte que Dilla va produir gran part de *Donuts* a l'hospital, amb un equipament reduït i tot i això, va deixar de testament les seves últimes experiències durant aquell període de temps, amb beats com *Don't cry*, on pot semblar que Dilla, conscient de la seva mort imminent, insta als seus a no plorar.

Díaz assenyala a la seva tesi *Analysis of Sampling Techniques by J Dilla in Donuts* (2018) que l'artista va fer un ús estrany dels *samples*: va aplicar efectes com, per exemple, el *delay* amb els potenciòmetres del petit sampler SP-303 sobre altres *samples* de la instrumental, donant peu a que mostres de diferent procedència interactuessin entre elles,

fet que Adam Krims defineix com *hip-hop sublime* o *clashing timbrical qualities*. Això passa a temes com *Mash*, on Dilla barreja fragments de veu d'una actuació en directe de Frank Zappa, en concret del tema *Dance Contest* amb el tema *Golden Apples (Part II)* del pianista i compositor canadenc Galt Macdermot. El fet que es produeixi aquest "xoc" de *samples* a on alguns hi ha efectes i a d'altres no, fa que el contrast sonor sigui més fort que en els moments on *samples* estan essent combinats, però sense efectes que facin tant evidents la diferència de la seva procedència.

Dilla genera el que Díaz anomena *plunderphonic expectation*, aquest terme es refereix al que succeeix al tema *Don't Cry*, on després de disset temes on els *samples* han estat utilitzats de diferents formes, s'inicia un tema amb l'aparició d'un *sample* de *The Escorts*, on no s'aprecien modificacions aparents, tot i que el *chopping* hi és present d'una forma discreta, dut a terme amb mostres llargues del tema original. Després de quaranta segons de *plunderphonic expectation* té lloc el que Díaz anomena *plunderphonic fulfillment*, que és el moment en el qual una instrumental mostra el re-arranjament de la mostra que s'ha fet servir a la introducció a través de la manipulació de talls petits, fent canviar el tempo i mostrant l'habilitat de Dilla en la re-contextualització de música ja existent per obtenir un resultat nou en forma de música hip-hop.

4.3. 9th Wonder

Un jove Patrick Douthit, nascut el 15 de gener de 1975 a Winston, Salem, a Carolina del Nord, estava disposat a estalviar fins a poder adquirir una MPC, fins que un amic li va ensenyar que podia fer instrumentals fent servir tan sols un ordinador. Pels volts del 2002, juntament amb uns companys d'institut va formar *Little Brother* i l'any següent, Douthit va copar totes les oïdes pel llançament que va fer de la remescla del disc de Nas *God's Son* (Columbia, 2002) anomenant-lo *God's Stepson*. Per altra banda també va arribar al gran públic gràcies a l'aparició d'una de les seves instrumentals al disc de Jay-Z *The Black Album* (Rock-A-Fella Records, 2003).

Ja consolidat a l'escena, ha produït per artistes com Talib Kweli, Murs, Anderson, Paak, Destiny's Child, Rapsody, o Kendrick Lamar, a part de publicar diversos àlbums instrumentals on el sampleig de soul és protagonista, i on els grups rítmics són tan contundents, que fins i tot en ocasions el so del bombo es distorsiona, o la caixa està

mesclada de tal forma que sona a un volum molt per sobre del que l'oient està acostumat a escoltar.

Actualment, 9th Wonder està molt implicat en la divulgació i l'educació envers la cultura hip-hop. És professor de la universitat de Duke, a banda d'estar vinculat a grups de recerca de la universitat de Harvard.

Me quiero asegurar de que el hip-hop esté en un lugar institucional, en el buen sentido. Que esté en un lugar desde el que pueda generar conocimiento, y que la gente genere conocimiento sobre el hip-hop; asegurarnos de contar la historia con nuestra voz: es nuestra cultura. Y con nosotros me refiero a los que somos creadores de esta cultura, más allá del color de piel o del género. Si sabes de esta cultura y has aportado a ella y puedes hablar de ella de forma elocuente, haces parte. Y no es porque hayas leído un montón de libros, sino porque creciste escuchando hip-hop, amándolo, estudiándolo. Esa es mi misión, asegurarme de que la historia del hip-hop, y su conocimiento, sean contados de la manera correcta. Hacer beats es la parte fácil, hacer música es la parte fácil. Entrar a un espacio académico y abrirle un lugar al hip-hop para que crezca también en este aspecto, esa es la parte complicada. Ese es mi desafío y ese es mi rol en este momento de mi vida y mi carrera (Douthit, 2018).

Generalment, 9th Wonder fa servir uns bombos, caixes i *hi-hats* molt similars, i els *samples* que utilitza no amaguen la seva procedència, reivindicant-se com a música intertextual que rendeix homenatge a la música negra. Wonder es considera una baula en la cadena que transmet cultura musical afroamericana a través de la seva obra i d'aquesta forma retorna a la memòria col·lectiva artistes que en el passat van ser populars (o no). Per aconseguir-ho utilitza el *sampling* i el *chopping* com a tècniques fonamentals en les seves produccions, un clar exemple d'això és el tema *Lovin' It* que produeix per l'àlbum *The Minstrel Show* (Atlantic, 2005) de *Little Brother*, on a partir de fragments de *One Night Affair* de l'àlbum *Love Spell* (Mercury, 1979) de *The Stylistics* crea *loops* i patrons que varien en funció de la part de la instrumental en què l'oient es trobi. En el fragment del vers s'identifica l'ús de *samples* estructurals, en canvi, en el compàs previ a la tornada i a la pròpia tornada s'identifiquen *samples* estructurals, però que a la vegada contenen part lírica de la cançó original, que fan que la mescla sonora sigui molt més densa, amb un ventall de freqüències més ampli, principalment per l'aparició de la veu de la cançó original de *The Stylistics*.

A l'últim tema de l'àlbum de Kendrick Lamar *DAMN* (TDE, 2017) anomenat *Duckworth*, Wonder fa una trencadora tasca de producció basada en el *sampling*, ja que treballa amb

tres *samples* estructurals diferents, un per a cada part de la cançó, fent de la instrumental de *Duckworth* una fusió de tres instrumentals diferents en una. Per la primera part de la cançó emprà un *sample* del cantant de Soul i R&B Ted Taylor, en concret un fragment de la cançó *Be Ever Wonderful*, de l'àlbum *Keeping My Head Above Water* (MCA, 1978) on se serveix de diversos talls obtinguts a través de la tècnica del *chopping* per crear un *loop* que transmeti una emoció que s'associï amb el que ell mateix anomena *Classic West Coast Hip-Hop* (Cal tenir en compte que Lamar és originari de Los Angeles). Wonder és conscient que la mostra que treballa en aquesta primera part de la cançó ha estat *samplejada* prèviament, això fa que la seva ètica sobre el *sampling* l'obligui a buscar un resultat diferent a com s'ha emprat aquest *sample* en altres instrumentals. Per a la segona part de *Duckworth*, Wonder emprà un *sample* de l'àlbum *Zadnja Avantura* (PGP RTB, 1976), del grup iugoslau de rock progressiu *September*, en concret el sisè tall, anomenat *Ostavi Trag*. Wonder fa servir la introducció d'aquest tema, apareix un cor de veus, per realitzar una sèrie de talls i crear una seqüència que transmet una emoció totalment diferent a l'anterior part de *Duckworth*, i això succeeix principalment per la mostra triada. Per a la tercera part de *Duckworth*, Wonder va utilitzar, també a través de *sampleig* digital, i posterior *chopping*, una mostra de Hiatus Kaiyote, en concret la del tema *Atari*, de l'àlbum *Choose Your Weapon* (Flying Buddha, 2015). Amb aquesta producció, Wonder fa un repàs històric del propi *sampling* al hip-hop, *samplejant* un primer lloc d'una forma més primigènia, com és recurrent a una mostra d'un artista de soul com Ted Taylor, per seguidament *samplejar* rock progressiu europeu, fet que es comença a donar a finals dels noranta en produccions de J Dilla i Madlib, per finalment *samplejar* un disc actual d'un amic seu. Aquest viatge temporal de cultura musical que Wonder ofereix en la producció de *Duckworth* no és més que un tribut als seus referents i a la evolució de la música hip-hop.

4.4. SP-404 *beatmakers*

L'aparició d'internet ha creat l'ecosistema idoni perquè individus anònims publiquin les seves instrumentals o *beat tapes* a plataformes com Spotify, SoundCloud, Bandcamp, o Youtube. A més, xarxes socials com Instagram han esdevingut un factor clau per tal que aquests artistes creïn el seu públic objectiu i el fidelitzin amb el seu contingut, que es basa en publicacions on el focus està posat en el *sample-based beatmaking*, amb una estètica

sonora Lo-fi i incorporant de forma freqüent l'estil visual de les gravacions en cinta de vídeo dels anys 90.

A diferència dels productors citats prèviament, aquests artistes no han assolit la popularitat a partir de col·laborar amb *rappers* de renom posicionats dins la indústria, sinó que ho han fet de forma independent, realitzant projectes que s'acosten més a l'autoedició i difusió de l'obra que no pas als estàndards de la indústria musical.

Aquests artistes publiquen els seus *beats* a plataformes de música online, i vídeos a les xarxes socials on mostren el seu domini del *sampler* SP-404. Aquest aparell s'ha o s'està convertint en una icona de la producció de lofi hip-hop, fins al punt que tota una comunitat mundial virtualment connectada consumeix diàriament contingut que orbita al voltant d'aquesta màquina. Artistes com Mayaewk, Sadiva, Lightfoot, Bad Snacks, Kreaem o Stlndrms, han fet del SP-404 la pedra angular de les seves produccions, fet que influeix en el resultat de mateixes. Aquests *beats* adquireixen una estètica en particular, en part com a conseqüència de l'ús dels efectes que ofereix el *sampler*, tan característics del propi aparell i amb un ampli ventall de possibilitats creatives.

En conclusió, una nova fornada de *beatmakers* ha fet d'internet el seu aparador al món per mostrar les seves creacions musicals. Aquests tenen diversos denominadors comuns, com el *sampler* emprat, l'estètica sonora i unes actuacions en directe que, ara per ara, acostumen a tenir lloc en petits locals d'oci a grans ciutats d'arreu del món.

5. Metodologia

Per a dur a terme els objectius teòrics d'aquest treball s'ha fet una recerca sobre l'aparició del hip-hop com a fenomen cultural sorgit al barri del Bronx de Nova York a principis dels anys setanta. S'ha identificat les principals influències musicals que van ser determinants per l'aparició del gènere, així com la situació socioeconòmica de la zona, i l'aparició de noves tecnologies de creació musical per saber si van ser determinants en el sorgiment i evolució del gènere. Per tant s'ha fet una recerca bibliogràfica per tal de contextualitzar el hip-hop a la música contemporània, fent servir de base estudis acadèmics i llibres relacionats amb l'objecte d'estudi.

Amb referència a la part pràctica del treball, s'ha fet us de discos de vinil d'una col·lecció particular. Aquesta part ha suposat experimentar el *crate digging*, que consisteix en la pràctica tradicional del hip-hop relacionada amb la tria de discos. Una activitat que requereix temps, instint i afany de conèixer i nodrir-se de referències musicals, intèrprets, èpoques concretes, productors, segells discogràfics, etc.

Seguidament s'ha procedit a l'audició del material seleccionat a la fase del *crate digging*. Aquesta fase s'ha dut a terme en un estudi casolà (tal i com es veu a la figura 5) a través d'un equip d'àudio que consta d'un tocadiscs Reloop RP2000, un mesclador Numark X6, dos monitors KRK Rokit 4, un *sampler* Roland SP-404SX, un controlador de DAW Akai MPCStudio i un iMac.



Fig. 5 Estudi casolà on s'ha treballat. Imatge pròpia.

5.1. Flux de treball

Durant l'audició del material s'han triat els fragments a *samplejar* segons les sensacions que transmetia allò que s'estava escoltant, ja sigui per les emocions evocades en el *beatmaker*, o per la clara identificació de fragments potencialment transformables en instrumentals de lofi hip-hop. S'ha donat casos en els quals mentre s'estava reproduint algun disc, per pura intuïció, s'ha decidit començar a treballar per tal de crear una instrumental.

Després de seleccionar i identificar el fragment en els surcs del disc, s'ha iniciat el procés de *sampleig*. Això s'ha fet de dues formes: o bé enviant el senyal del tocadiscs al *sampler* Roland SP-404SX, o bé enviant el senyal a l'ordinador, en concret al DAW MPC Studio.

Cada instrumental té les seves peculiaritats, i també un seguit d'aspectes que es converteixen en comuns segons l'aparell que es faci servir per la seva creació. Es per això que en aquest apartat se separen els aspectes en comú de les instrumentals creades a partir del SP-404SX dels que ho són del MPC Studio.

5.1.1. *Sampling* amb SP-404SX

Començar de zero una instrumental directament a través de l'aparell SP-404SX (Fig.6) té unes particularitats que fan que el flux de treball es diferenciï molt de treballar amb una DAW, ja que el tall de les mostres comporta més temps que si es fa amb un software d'edició d'àudio no lineal, és a dir, que permeti a l'usuari moure's en la línia temporal de la seqüència o pista d'àudio. Cal tenir en compte que el SP-404SX no permet l'edició no lineal, fet que allarga la durada del procés creatiu, ja que si es vol fer una modificació a l'últim compàs de la peça creada al *sampler*, s'ha de reproduir tot el minutatge previ.

Per enregistrar els *samples* al *sampler* SP-404SX s'ha pitjat el botó EXT SOURCE (Fig. 6) i seguidament el botó REC (Fig. 6). L'aparell s'ha configurat de tal forma que comenci a enregistrar quan comenci a entrar-hi 1 dB. D'aquesta forma s'aconsegueix estalviar temps evitant buscar l'inici de la mostra després d'un fragment inservible de silenci. Quan s'ha enregistrat una mostra al SP-404SX, queda ubicada al *pad* que se li hagi assignat, és a dir al un dels botons numerats del 1 al 12 que surten a la imatge del SP-404SX (Fig.6). El procés de *chopping* a aquest aparell és molt més arcaic que en una DAW, en primer lloc perquè no es tenen referències visuals de l'àudio que s'està treballant, i segon perquè s'ha de fer a través de delimitar el final del fragment que es desitja aïllar pitjant el botó

MARK (Fig. 6). Per tal d'ajustar amb més detall els inicis i els finals es fa a través del botó **START/END/LEVEL** (Fig. 6) i fent girar els potenciòmetres per efectes i marques (Fig. 6) Per tal d'anar desconstruint el fragment en unitats sonores de menor durada, s'ha fet servir la tècnica del *re-sampleig*, que consisteix en *samplejar* allò ja *samplejat* però afegint modificacions cada cop que es *re-sampleja* (ja sigui en la durada de la mostra o en l'aplicació d'efectes de so). Això es fa a partir del botó **RESAMPLE** (Fig. 6). Amb aquesta tècnica, l'aparell no permet el control dels BPM's, i en conseqüència, tampoc ofereix la opció d'escoltar un metrònom. Això fa que la interpretació del *beatmaker* s'enregistri sense cap possibilitat de quantització i propiciï l'error humà, tan present en el lofi hip-hop.

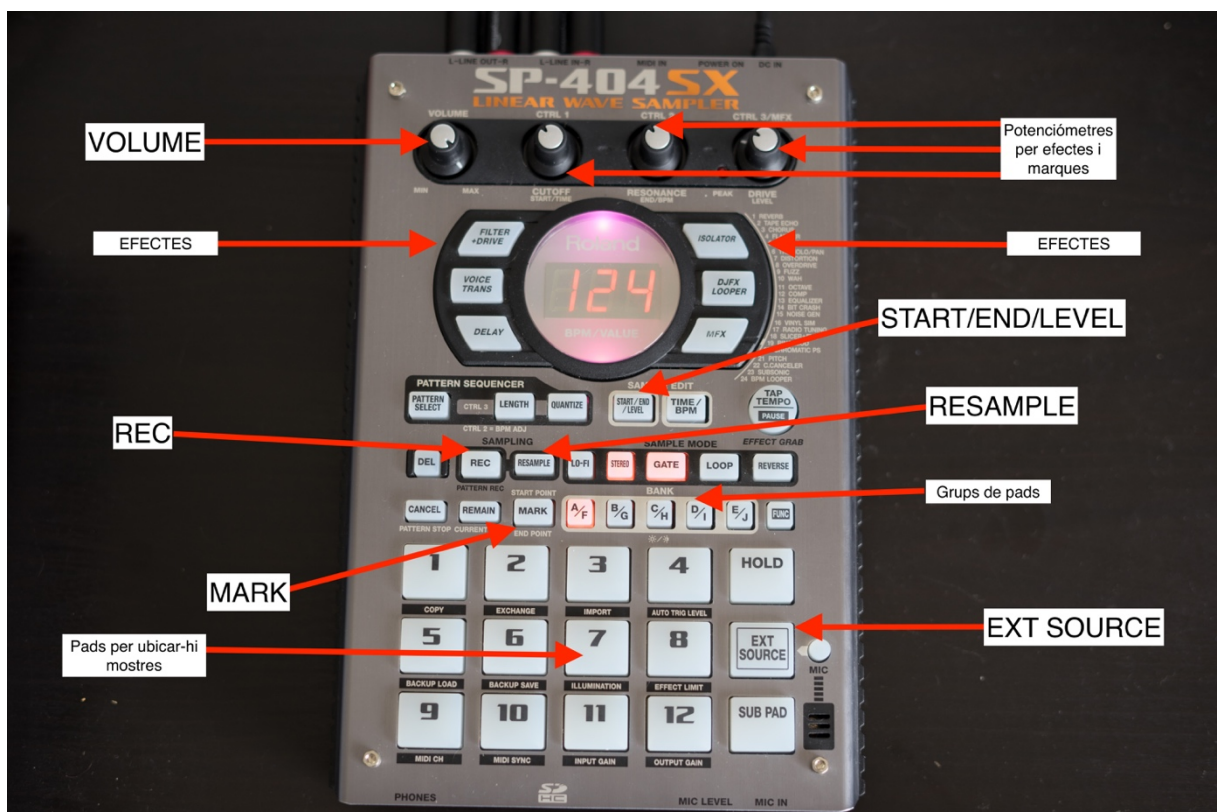


Fig. 6 Sampler Roland SP-404SX Font: Elaboració pròpia.

Quan s'ha aconseguit crear un *loop* a base de *re-samplejar* fragments petits que formen una nova estructura, s'han *samplejat* bombos, caixes, *hi-hats* o altres elements rítmics assignant-los de forma individual a diferents *pads* per tal d'unir-los posteriorment amb el *loop* creat. Això s'ha fet enviant el senyal de l'ordinador al SP-404SX, ja que aquests sons rítmics són procedents de *Drum Kits* de lliure descàrrega d'Internet. Cal destacar que a cada un d'aquests sons, se'ls hi ha aplicat de forma individual diferents

equalitzacions per aconseguir que hi hagués certa concordança sonora amb el *loop* al qual s'unien, i s'han enregistrat en mono, ja que l'SP-404SX té una capacitat de 12 veus de polifonia i si es *re-samplejen* a l'uníson diverses mostres en estèreo, l'aparell deixa d'enregistrar. En el cas dels bombos, normalment s'ha fet servir el mateix so a dos *pads*, l'un amb major intensitat sonora que a l'altre, per així aconseguir que els que sonen molt consecutius entre si tinguin diferent dinàmica, fent que el que sona just prèviament al que sona a tempo sigui el menys intens.

Un cop afegits tots els elements rítmics, s'ha seguit *re-samplejant*, però en aquest cas afegint els efectes que incorpora l'SP-404SX. El primer efecte que s'ha afegit a cadascun dels *beats* ha sigut el de compressió. Aquest genera una brutícia sonora sobre el conjunt que forma el *loop* amb els elements rítmics incorporats, que estèticament interessa de cara al resultat final. També genera que els bombos i els *samples* facin una mena d'efecte *side-chain* molt adient per al lofi hip-hop. Altres dels efectes que més s'han fet servir són els de reverberació, *delay*, *djfx looper*, *vinyl sim*, *chorus*, *phaser* i *isolator*.

Finalment, s'ha obtingut un arxiu .wav que s'ha guardat a l'ordinador per tal de poder compartir-ho.

En definitiva, la tècnica del re-sampleig permet desconstruir un fragment original per recomposar-lo de forma diferent i anar fent créixer una instrumental de mica en mica, cada vegada que el *beatmaker* fa un *re-sampleig* amb èxit, no sense abans haver errat diverses vegades fins arribar a aconseguir el resultat desitjat, fent del procés un constant assaig-error.

5.1.2. *Sampling* amb MPC Studio

El procés de crear una instrumental amb el software MPC Studio (Fig. 7) s'ha iniciat seleccionant un fragment i enregistrant-lo a través de la funció *SAMPLE REC* (Fig. 7) que permet visualitzar el nivell de senyal d'entrada i registrar pitjant el botó REC (Fig. 7). Seguidament, s'ha fet servir l'opció *Chop* a través dels botons de funció (Fig. 7), que permet tallar en petits fragments la mostra enregistrada. Aquests talls es realitzen a temps real pitjant els *pads* (Fig. 7) del controlador MPC Studio, i es poden ajustar mitjançant els 4 *Q-Links* (Fig. 7) giratoris del controlador, que permeten establir l'inici i final de cada mostra, movent-se cada *Q-Link* en la línia de temps en major o menor mesura. En cas de voler modificar el paràmetre *Tone* de la mostra, s'ha fet servir l'opció *Trim*, ja que l'opció

Chop no ho permet, i hi ha casos en els quals modificar el paràmetre *Tone* esdevenia crucial per obtenir el resultat desitjat.



Fig. 7 Akai MPC Studio. Font: Elaboració pròpia

Després d'efectuar els talls amb l'opció *Chop*, havent modificat el paràmetre *Tone*, o no, s'ha practicat pitjant els *pads* per tal d'esbrinar si es podien crear *loops* amb els talls establerts. Seguidament s'ha creat un programa. Aquest acte implica que a cada un dels *pads* hi haurà una mostra diferent de les que s'ha triat, en l'ordre en el qual s'han tallat.

El següent pas ha consistit en establir els BPM's de la seqüència. Això s'ha fet pitjant els *pads* fent reproduir els talls tal com es volen enregistrar a la vegada que s'ha anat prement el botó *tap tempo* (Fig. 7) marcant la pulsació que es vol obtenir en la instrumental que s'està començant.

A continuació, s'ha enregistrat un *loop* en una pista d'àudio i s'ha prosseguit amb la tria d'elements rítmics. Aquests elements rítmics s'han distribuït en un nou programa. Els programes a MPC Studio permeten tenir conjunts de *samples* agrupats en bancs de *pads*. A cada instrumental produïda amb MPC Studio, s'ha creat un programa el qual s'ha anomenat *sample*, on s'han disposat els diferents talls de la mostra estreta del vinil sobre

els *pads*. També s'ha creat el programa *drums*, on s'han disposat els elements rítmics que s'han enregistrat posteriorment en pistes d'àudio diferents, i el programa *bass*, caracteritzat per ser una còpia del programa *sample* on s'hi han aïllat les freqüències greus.

A cada element sonor, de forma individual, i si s'esqueia, s'hi ha aplicat compressions de dinàmica, panoramitzacions de so, equalitzacions, automatitzacions de volum, etc. Això s'ha aconseguit gràcies a que MPC Studio permet assignar a cada element sonor, programa o pista, els *plug-ins* VST que es desitgi.

Una vegada enregistrats a diferents pistes d'àudio seqüències creades a partir dels programes *sample*, *bass*, i *drums* s'ha fet un enregistrament fent ús de la funció *Track Mute*, que consisteix en la possibilitat de silenciar pistes en concret en moments determinats. Aquest procés també es fa mitjançant els *pads* del MPC Studio, on cada *pad* activa o desactiva el so d'una pista en concret.

Finalment s'ha enregistrat la instrumental directament del MPC Studio al SP-404SX. Això s'ha fet per seguidament aplicar el compressor integrat al SP-404SX.

5.2. Desenvolupament

En aquest apartat es fa un anàlisi detallat del procés de creació de cada un dels 6 talls que conformen aquest treball. L'anàlisi de les instrumentals es fa en ordre de reproducció de l'EP i consta d'informació sobre què s'ha *samplejat*, com s'ha *samplejat* i perquè s'ha *samplejat*. Cal dir que tots les mostres sonores, a excepció de les seccions rítmiques afegides com bombos, caixes o *hi hats*, procedeixen de discos d'una col·lecció personal, és a dir, el punt de partida de creació de les instrumentals que es duen a terme en aquest treball és el *sampleig* de discos.

5.2.1. Vibrafoneja

La instrumental que obre l'EP s'anomena *Vibrafoneja*, i té una durada de 02:26 minuts, que equivalen a 56 compassos 4/4 a una velocitat de 90 BPM's.

Aquest ritme s'ha creat a partir de dos fragments de dos discos. El *sample* principal pertany al tercer tema del disc *MSFB: El Sonido de Filadelfia*, del segell Philadelphia

International Records, publicat l'any 1974, en concret, el tema anomenat *My one and only Love* (R.Mellin / G.Wood). D'aquest tema, s'ha enregistrat el fragment sonor entre el minut 02:10 i el 02:25.

El procés de transformar la mostra original en una instrumental de lofi hip hop s'ha dut a terme amb el *software* de MPC Studio i, en primer terme, durant l'audició prèvia a l'enregistrament, s'ha decidit alentir la velocitat de reproducció del tocadiscs al mínim, ja que el tempo de la cançó original ronda els 120 BPM's i s'ha buscat treballar en un tempo entre els 85 i els 95 BPM's. Un cop enregistrat el fragment, s'ha experimentat amb el paràmetre *Tune* que modifica el to del so, així com la seva durada de reproducció. En aquest cas, s'ha decidit posar el valor de *Tune* a -3.00. D'aquesta forma s'ha aconseguit que el tempo del fragment *samplejat* rondés els 90 BPM's.

Seguidament s'ha tallat la mostra en 16 parts, tot i que finalment només s'han fet servir set d'aquests talls. A continuació, després d'experimentar i practicar amb els talls (prèviament disposats als *pads* del controlador del *software*) reproduint-los i combinant-los, s'han enregistrat els fragments tallats en una pista d'àudio combinant fragments de quatre temps i de dos temps.

El següent pas ha consistit en copiar el so en una altra pista, per així poder aïllar les freqüències greus inferiors a 121 Hz, comprimir-les i mesclar-les, de la mateixa forma que a la pista amb tot l'espectre freqüencial, s'han eliminat les freqüències inferiors a 121 Hz.

En referència a la base rítmica, s'ha triat un bombo de l'àmplia llibreria del propi *software*, i se li ha aplicat un filtre de passa baixa a 139Hz i una compressió on s'ha reduït l'*attack* per tal que el cop no saturi la mescla. A més, s'ha disposat el bombo a dos *pads* diferents, assignant un diferent volum a cada *pad* per aconseguir diferents intensitats en els cops, en un cas s'ha reduït el volum a -24,1 dB'd i en l'altre a -15,2 dB's.

La caixa feta servir en aquesta instrumental ha estat comprimida fins al punt que s'ha enregistrat a -20,5 dB's, i s'ha fet servir tres *hi-hats* subtilment diferents, que s'han enregistrat a diferents intensitats amb la intenció que puguin transmetre cert humanisme en la seva reproducció, però que a la vegada evoquin al so característic de les caixes de ritme clàssiques en la producció de música hip-hop. Per emfatitzar aquest aspecte estètic

del so del grup rítmic, s'hi ha aplicat un emulador de so del *sampler* MPC 3000 (Fig. 4) a les pistes del bombo, de la caixa, i del *hi hat* respectivament.

La tornada d'aquesta instrumental apareix al compàs 18, té una duració de 8 compassos i es repeteix al compàs 43. En aquests compassos s'ha fet servir el fragment inicial del tema *Last Dance*, de l'àlbum *Feel So Good*, de Chuck Mangione. S'ha enregistrat la mostra amb el *pitch* del tocadiscs al mínim i posteriorment s'ha tallat una mostra de so on només hi apareix la trompeta, s'ha aplicat un filtre de passa alta i un *delay*, i s'ha emprat aquest so per tal d'afegir un capa sonora més, amb menys intensitat que la mostra principal de forma que passa totalment desaparebuda, però alhora omple banda freqüencial emfatitzant la sensació de que s'està reproduint la tornada de la instrumental, afegint densitat a la mescla.

Després de la primera tornada hi ha un *bridge* de quatre compassos on s'ha fet un tall freqüencial al *sample* principal per tal d'obtenir només freqüències mitges i donar peu a la re-entrada de la part A del tema.

Vibrafoneja finalitza amb la repetició d'un *sample* que encara no havia ha aparegut mentre un *fade out* va anunciant que la cançó està finalitzant.

5.2.2. Pals trencats per rodes

El segon tall del treball té una durada de 1:17 minuts, i es compona essencialment pel *sample* extret d'una cançó de Nino Bravo, en concret, *Elisabeth*, de l'àlbum *Puerta De Amor*, publicat l'any 1971 per Universal Music Spain. Aquest *sample* conté quantitat de sons d'orquestra, fent que se'n pugui extreure una mostra molt densa a nivell sonor.

Aquest *sample* té la peculiaritat que durant l'audició de la mostra, pas previ a l'enregistrament, ja hi havia una convicció que d'aquell fragment es podia extreure un ritme que transmetés motivació, es podia visualitzar mentalment com s'anava a procedir en el procés de *chopping*, tallant mostres curtes per després endreçar-les als *pads* i enregistrar-les a una velocitat diferent a la que sonen al tema original.

S'ha treballat amb MPC *software*, on s'ha modificat el paràmetre *tune* als talls quan ja estaven preparats per enregistrar-se en una nova seqüència. El fet de modificar *tune* fins al valor 1.88 va esdevenir una decisió inesperada, però al veure el resultat sonor no es va

dubtar en fer-ho servir, ja que d'aquesta manera encara s'emfatitzava més el caràcter èpic que es volia aconseguir en la nova disposició de les mostres.

La instrumental comença amb tres *samples* que conformen un compàs, i durant el segon i el tercer temps d'aquest compàs s'ha enregistrat el redoble de la caixa de la secció rítmica aplicada per formar el tema. Això s'ha fet amb la intenció de generar expectativa en l'oient. Seguidament té inici un bloc de 4 compassos conformat per 13 talls del fragment inicial del tema *Elisabeth*, on dos es repeteixen dos temps i mig després d'haver sonat per primer cop.

A l'inici de l'últim temps del cinquè compàs, sona la caixa marcant el ritme i comença a sonar la instrumental amb tots els elements que hi tindran lloc: bombo, caixa, *hi hat*, *sample* principal, i la pista equalitzada amb el baix del *sample* principal. Després de quatre compassos, el patró melòdic del *sample* té una variació, on bàsicament nou dels mateixos *samples* que han sonat prèviament es reproduïen en un ordre alterat.

Des del compàs divuit fins a la meitat del vint-i-u té lloc una mena de *bridge*, on deixa de sonar la pista del *sample* principal, mentre sonen les altres, i a continuació, torna el *sample* principal durant quatre compassos més per finalment deixar sonar el *sample* que ja ha sonat prèviament al tercer temps del primer, cinquè, novè, i dissetè compàs, amb la diferència que deixen de sonar més *samples* i la mostra es deixa sentir mentre un *fade out* l'amaga de nou.

Al *sample* principal se l'hi ha aplicat un filtre de passa alta, un compressor i un emulador de so de la Emu SP 1200 (Veure fig. 1), mentre que per extreure certa intensitat en el so de les freqüències baixes també s'ha fet servir compressió, a part de la pertinent equalització. La caixa també ha estat comprimida, i s'ha fet servir el mateix bombo amb dos intensitats sonores diferents, però mantenint la equalització i la dinàmica mentre que el *hi hat* ha estat passat per un *high pass filter* per aconseguir una mescla més neta.

5.2.3. *Apa, tia!*

El ritme *Apa, tia!* és un 4/4 que va a 85 pulsacions per minut i té una durada de 1:15 minuts o 26 compassos.

El *sample* principal està extret de la cançó *My Way* del disc *El Sonido de Ray Coniff*, editat a Espanya per Dial Discos S.A. el 1977. En aquest *sample* conté sons d'instruments de vent, *hi hats*, baix i guitarra elèctrica.

Aquest *sample* ha estat treballat amb el paràmetre *Tune* modificat amb el valor a -3.00, fet que provoca que la seva reproducció sigui més lenta.

Durant la introducció el *sample* es reproduïx únicament amb el paràmetre *tune* modificat, però a partir del vuitè compàs els *samples* comencen a formar *loops* d'un compàs amb petites variacions, aquesta estructura es manté durant vuit compassos, fins que tenen lloc vuit compassos més on els dos primers compassos són iguals que en els vuit anteriors, però els dos darrers fan que l'estructura sigui subtilment diferent.

Aquesta tècnica de repetir certs *samples* però al final de certs compassos anar fent servir *samples* diferents és una forma de trencar per uns instants la monotonia sonora creada i a aportar nous sons a mesura que avança la reproducció del tema.

Per l'enregistrament de les parts A i B de la cançó s'han disposat els *samples* tallats en l'inici de cada temps, formant *loops*, i la finalització de la cançó es caracteritza per ser l'enregistrament emès pel tocadiscs quan s'apaga, alentint-se progressivament la velocitat de reproducció fins a arribar a aturar-se.

En el *sample* principal s'han eliminat les freqüències greus, i s'ha fet servir el *plug in* de l'emulador del *sample* Emu SP1200, així com un compressor.

Per aïllar les freqüències greus, s'ha fet servir un *low pass filter* sobre una còpia del programa *sample*, a la que s'ha anomenat *bass*.

Pel que fa a la secció rítmica, s'ha fet servir un *hi hat*, el qual s'ha comprimit, i se li ha aplicat un *high pass filter*, la caixa ha sigut comprimida i equalitzada emfatitzant lleugerament les freqüències mitges, i en aquest cas només s'ha fet servir un bombo, al qual se li ha aplicat un *low pass filter* i una compressió de dinàmica.

5.2.4. *Vivre*

El ritme *Vivre* ha estat produït íntegrament amb el *sampler* SP-404 SX, i això comporta poder crear una peça musical a través del seqüenciador de la màquina o a fent servir el mètode del *resampling*.

Aquest tema s'ha creat amb la tècnica del *resampling*, que consisteix en anar afegint capes sonores formant *loops* i anar afegint-hi qualsevol so, o efecte sense opció a quantització ni a metrònom.

En aquest cas s'ha afegit una caixa, *hi hat*, bombo i finalment un *sample* líric, concretament un diàleg de la pel·lícula *Vivre sa vie*, de Jean-Luc Godard. Aquest diàleg en es basa en una conversa sobre filosofia entre una dona jove i un home vell. De la dona jove s'han extret les frases que en català vindrien a dir: “A la vida s'ha de ser de bona fe” , “Una vegada algú em va dir: la veritat està en tot, fins i tot en l'error”, “Llavors, pensar i parlar és el mateix?”, “I vostè, què pensa de l'amor?”, i “No hauria de ser l'amor l'únic vertader?”. De les intervencions de l'home només s'ha fet servir la frase “Jo ho crec”.

Aquestes frases han servit per estructurar la cançó, utilitzant-les al principi, a la meitat i al final, i s'han posicionat de forma intencionada de manera que la cadència de les paraules conjuntament amb la música creïn una atmosfera relaxada i reflexiva, on els *samples* lírics finalitzen just abans que acabi el compàs perquè seguidament s'incorpori la secció rítmica, o bé finalitzi el tema.

El *sample* principal es basa en el fragment de piano que inicia el tema *Georgia On My Mind*, del disc *I Remember... N°2 Fausto Papetti sax alto* , i l'enregistrament s'ha efectuat amb el *pitch* del tocadiscs al mínim. S'han tallat quatre mostres per tal de formar un *loop* de quatre compassos: un compàs per mostra.

El procés de creació de la base rítmica s'ha basat en anar comprovant diferents cops de bombo, de caixa i de *hi hat*, fins a trobar els que s'han considerat més adients per acabar formant part del tema, aplicant-los-hi les equalitzacions i/o compressions i/o efectes corresponents a cada un abans de ser enregistrats sobre les altres capes de so.

Un vegada establerta l'estructura del tema, s'han afegit efectes i s'ha aplicat una compressió final.

5.2.5. Gec d'hòsties

Aquest tema es basa en el *sample* del fragment inicial del tema *Ain't No Way* interpretat per Aretha Franklin i extret del disc *Formidable Rhythm n Blues Vol.5* d'Atlantic Records.

S'ha creat un *loop* de quatre compassos on apareixen piano, saxo, plats, *hi hats* i bombos subtils. Aquest enregistrament s'ha efectuat amb el *pitch* del tocadiscs al mínim.

La combinació de notes i instruments que conté aquest *sample* el converteixen en un petit fragment amb l'essència de la música *soul*, i el seu caràcter nostàlgic i diví el fan idoni per a la producció d'un ritme de lofi hip hop, fet que durant l'audició del disc va determinar la decisió de fer-lo servir, no sense abans dubtar de fer-ho pel vertigen que provoca transformar una obra d'una artista de la mida d'Aretha Franklin.

Sobre el *loop* de quatre compassos s'ha afegit un mateix bombo a dues intensitats sonores diferents, una caixa i un *hi-hat*. Aquests *samples* superficials s'han equalitzat per separat abans de dur a terme l'enregistrament sobre el *sample* estructural, que s'ha dut a terme en dues úniques gravacions, la que s'ha enregistrat el bombo i la caixa, i la que s'ha enregistrat el *hi-hat*.

Durant tot el tema van apareixent efectes com *chorus*, *delays*, equalitzacions, reverberacions o *phasers* que afecten tant al *sample* estructural com als *samples* superficials. Aquests efectes s'han incorporat *resamplejant* de nou tot el tema, practicant i errant fins obtenir el resultat desitjat.

La instrumental s'inicia amb un *fade in* del so del *sample* estructural i al final del primer compàs s'incorpora la secció rítmica, que no desapareix fins catorze compassos després, on el *sample* estructural s'esvaeix amb *delay* amb *fade out*.

5.2.6. *A reveure*

L'últim tema de l'EP titulat *A reveure*, està format a partir del fragment inicial del tema *Tone Poem* de Charles Lloyd, del disc *One Night With Blue Note* del segell Capitol Records.

La instrumental té una durada de 20 compassos més la cua del *delay* final.

Durant l'inici del tema se senten aplaudiments i un piano, seguidament fan aparició dels *toms* de la bateria i s'inicia un *loop* de vuit compassos que es repeteix dues vegades al llarg de la instrumental en el que sonen bateria, piano, trompeta, i contrabaix.

Aquest tema s'ha compost íntegrament amb el *sampler* SP-404 SX, enregistrant la mostra a partir de reproduir el tema al tocadiscs amb la velocitat de reproducció al mínim.

Després de crear el *loop* únicament s'ha incorporat bombo i caixa, ja que la mostra conté una important quantitat de *rides* i *hi hats*, i s'ha considerat innecessari afegir-ne.

Com en els casos anteriors, s'ha aplicat equalització i compressió al bombo i a la caixa de forma específica abans de fer l'enregistrament, obtenint una presència important d'aquests dos *samples* superficials.

També s'han afegit efectes, com la compressió present a tots els altres temes, reverberació, *delay*, o *djfx looper*, un efecte bastant identificatiu del SP-404SX i que bé permet generar repeticions en el so amb una constància variable, com alterar-lo amb un resultat similar al de manipular amb la mà la velocitat de reproducció d'un vinil al tocadiscs.

6. Anàlisi de resultats

Per tal d'analitzar els resultats obtinguts, en aquest apartat es detalla la relació entre els objectius, el marc conceptual, els conceptes analitzats del hip-hop i els elements presents en la producció de les instrumentals. Així, la creació de sis instrumentals englobades dins el micro-gènere del lofi hip-hop i creades a partir de la tècnica del *sampling*, és el resultat de la confluència de la anàlisi minuciosa de les tècniques emprades pels referents, dels principals elements del hip hop i del lofi hip-hop detallats en el marc conceptual, i de l'experiència pràctica en el *sampling*, principalment basada en l'assaig i error i en l'agudesesa o intuïció auditiva.

En la contextualització històrica d'aquest projecte s'ha fet referència a la tecnologia emprada en l'aparició i popularització del hip-hop, que sovint era senzilla, amb capacitats de memòria molt limitades, i que constava només d'un tocadiscs i d'un *sampler* digital. Per a la realització de les instrumentals, s'ha fet servir una tecnologia que, tot i ser més actual i amb més capacitat d'emmagatzematge de dades digitals, és similar a la que s'utilitzava a la *Golden Era* del hip-hop i resulta idònia per aconseguir els matisos del hip-hop més clàssic i que ara també són un dels elements característics del micro-gènere lofi hip-hop.

A més, s'ha complert la tradició del *crate digging*, ja que s'han visitat nombroses fires i botigues de discos, així com mercats de segona mà per tal de trobar discos aparentment inservibles, però que poden arribar a ser una joia per a un *beatmaker*. I així ha estat, després de diverses audicions i de repàs de la col·lecció personal, s'han seleccionat diversos fragments que semblaven susceptibles de ser utilitzats. Alguns d'ells han estat finalment descartats, mentre que d'altres han estat el punt de partida de les instrumentals creades. Tal com es menciona al Marc Conceptual d'aquest treball, el *sampling* al hip-hop no entén de gèneres, i qualsevol estil musical sumat a la creativitat del *beatmaker* pot resultar propici per transformar-se en hip-hop. En aquest treball s'ha *samplejat* gèneres tals com *jazz*, *soul* o balada espanyola, per tant, una vegada més, aquestes instrumentals segueixen les línies habituals de producció de música hip-hop, és per això que es considera que el resultat en aquest àmbit és satisfactori.

Pel que fa a la norma no escrita de l'ètica del *beatmaking*, s'ha procurat treballar amb fonts primàries, és a dir, mostres sonores que no s'hagin fet servir prèviament per altres

beatmakers. En el cas de *Pals trencats per rodes* el *sample* principal ha estat utilitzat per un altre productor en el passat, concretament al tema *How Bad Do You Want It*, pertanyent a l'àlbum *Kristyles* (Koch, 2003) de *KRS-One*, amb la diferència que al tema de *KRS-One* la pulsació de la instrumental és considerablement més lenta, a més, no hi apareixen els talls obtinguts a partir de la tècnica del *chopping* que sí que són presents a *Pals trencats per rodes*. Per tant, es considera que s'ha seguit aquestes normes no escrites i s'ha utilitzat la mostra sonora d'una forma substancialment diferent. Un altre motiu que reforça la idea que s'ha seguit l'ètica del *sampling*, és que s'ha fet servir discos de vinil per trobar les mostres sonores adients i no s'ha recorregut al mateix contingut en format digital, que es podria trobar penjat a Internet.

L'aprenentatge assolit gràcies a la investigació realitzada ha servit per a diferenciar les tipologies de *samples* emprades en la creació de les instrumentals que formen la part pràctica d'aquest projecte, i les condicions legals seran la referència de cara a la futura publicació de l'EP per tal de sortejar qualsevol tipus d'obstacle legal, ja sigui demanant els permisos corresponents, assumint el risc a infringir el *copyright* o emparant-se en el buit legal que copa aquest tipus de creacions musicals.

Pel que fa al primer tema, *Vibrafoneja*, aquest conté diversos elements característics del prèviament mencionat *Boom bap* de la *Golden Era*. En primer lloc el ritme de la cançó (90 BPM's) s'acosta als límits de velocitat del lofi hip-hop. En segon lloc, el *sample* utilitzat té unes connotacions jazzístiques importants, tant pels instruments que hi sonen com per la sensació que transmet. *Vibrafoneja* pretén instar a l'oient a vibrar tal i com ho fa el vibràfon que porta les regnes de la instrumental i evocar-li emocions positives. Si *Vibrafoneja* fos una expressió facial voldria ser un somriure. La secció rítmica de *Vibrafoneja* s'emmiralla principalment en les produccions de DJ Premier o Pete Rock, on la contundència defineix els cops de cada un dels elements rítmics quan sonen, i on aquests elements desapareixen ocasionalment gràcies a l'ús de la funció *Track Mute*. Diverses tècniques identificades en els referents d'aquest treball tenen lloc a *Vibrafoneja*: la reducció de la velocitat de reproducció del disc de vinil ha estat la primera decisió que s'ha pres, això, sumat a la modificació del paràmetre *Tune*, ha estat fet amb la intenció que la mostra tingués una pulsació potencialment útil per a una producció de hip-hop, ja que en la seva forma original és molt més ràpida del que interessa. El mateix succeeix amb l'aplicació de la tècnica del *chopping*, que és present a la producció amb la intenció de donar als *samples* la durada desitjada, i poder combinar-los de forma que hi vagin

havent variacions als finals de compàs. L'estructura de *Vibrafoneja* s'assimila a les cançons de rap clàssic, ja que la primera i la segona part són iguals, i tenen una durada ideal per tal que un *rapper* hi afegixi els seus versos, i al mig s'hi troba una tornada que bé podria contenir també una tornada en forma de rap. És per això que *Vibrafoneja* és el tema que més s'acosta a les instrumentals que van sorgir durant la Golden Era, ja que compleix una estructura i una estètica similar a la de grups com *A Tribe Called Quest* o *Guru Jazzmatazz*.

A la instrumental titulada *Pals trencats per rodes*, s'ha procurat transmetre una emoció èpica, que generés confiança en l'oient i que propagués la sensació que es pot aconseguir qualsevol repte amb l'actitud i perseverança adients. Que el *sample* principal estigui compost pels sons d'una orquestra ha sigut un gran punt per poder-ho aconseguir. L'augment del valor del paràmetre *Tune* ha permès que aquesta creació es diferenciés del *beat* en el qual *rapeja* *KRS-One* i on s'ha fet servir el mateix *sample*. La tècnica del *chopping* s'ha portat a un nivell extrem, ja que els talls són molt petits, i d'aquesta manera s'ha aconseguit fer una modificació important de la seqüència de *Elisabeth*, el tema original de *Nino Bravo* d'on s'ha extret la mostra. *Pals trencats per rodes*, tal com passa al tema *Vibrafoneja*, té una velocitat bastant alta per considerar-se lofi hip-hop, i a més té una estètica bastant allunyada a la d'un estat de relaxació i evocador de nostàlgia, més aviat al contrari, és un *beat* que vol instar a l'oient a que visualitzi el seu futur i a que es centri per aconseguir allò que vol, per tant aquesta instrumental estaria més a prop del *Boom bap* hip-hop, on molt sovint el discurs del vers que es *rapeja* orbita al voltant de mantenir una actitud ferma davant l'adversitat. Tot i que *Pals trencats per rodes* també conté elements estètics típics de les produccions de lofi hip-hop, com el so rosa i una compressió on s'emascaren els bombos. La funció *Track Mute* ha estat ideal per silenciar el *sample* principal i permetre que durant uns compassos la secció rítmica i la pista del *sample* principal on s'hi ha aplicat un *low pass filter* passessin a ser les protagonistes. Aquesta tècnica s'identifica en produccions d'un referent d'aquest projecte, com bé succeeix a instrumentals de *J Dilla*. Al final de la instrumental es mostra el fragment més llarg del *sample* utilitzat amb un *fade out*, aquesta decisió s'ha pres per tal de trencar el ritme que porta la instrumental de la forma més orgànica possible, procurant que el tall de les mostres passi desapercebut, al contrari que durant el gruix de la instrumental.

El tema *Apa, tia!* remet al concepte de passivitat, de tranquil·litat, amb un punt de foscor i nostàlgia. La introducció de la instrumental, on el fragment *samplejat* de Ray Conniff es reproduceix en la seva forma original amb l'excepció que hi ha una modificació al paràmetre *Tune* que afecta a la tonalitat i a la velocitat de reproducció, es genera el que Díaz anomena a la seva tesi *Analysis of Sampling Techniques By J Dilla in Donuts* (2018), una *plunderphonic expectation*, que consisteix en que el *sample* es faci evident per generar una expectació en l'oient en relació a com canviarà el la seva disposició en els següents compassos, en el moment que entra la secció rítmica. Quan aquest canvi ha tingut lloc és quan l'aplicació de la tècnica del *chopping* en la seqüència esdevé l'executora del *plunderphonic fulfillment*, ja que el *sample* original es veu modificat substancialment donant lloc a un canvi de tempo i d'emoció en la instrumental, que transmet quelcom diferent des d'aquell precís moment. L'ús del *chopping* ha servit per crear *loops* amb petites variacions al final d'alguns dels compassos per tal de dinamitzar la monotonia de la instrumental. A més, recursos com el final sobtat protagonitzat per l'efecte de so que genera l'aturada del tocadiscs en plena reproducció, afegeix un element de sorpresa. El so de baixa qualitat sumat al crepitar de l'agulla fregant el disc és molt present a *Apa, tia!* que esdevé el primer dels tres *beats* que té una pulsació més adient per tal de catalogar-lo plenament dins el micro-gènere lofi hip-hop, ja que va a 85 BPM's i transmet les sensacions de nostàlgia, lentitud i reflexió característiques del micro-gènere.

La instrumental *Vivre* és la primera que ha estat produïda a través del *sampler* SP-404SX, i això comporta que el control dels paràmetres sigui molt diferent als disponibles amb el *software* MPC Studio, amb el que s'ha produït *Vibrafoneja*, *Pals trencats per rodes* i *Apa, tia!*. Les principals sensacions que s'intenten plasmar en aquesta instrumental són la nostàlgia i la reflexió i la positivitat. El diàleg de la pel·lícula *Vivre sa vie* s'ha afegit per les connotacions filosòfiques que implica i s'ha disposat en diversos moments de la seqüència de tal forma que l'última síl·laba que s'escolta en cada intervenció del diàleg acabi en el penúltim temps del compàs on es troba. Això genera una satisfactòria sensació orgànica en la combinació del diàleg amb la instrumental. El *sample* emprat, on el protagonista és un piano, forma un *loop* de quatre compassos que es repeteix constantment des del seu inici amb un *fade in*. Aquesta introducció s'ha estructurat d'aquesta forma per tal que l'inici verbalitzat capti l'atenció de l'oient, i a mesura que el *sample* estructural va agafant presència, la combinació d'ambdós elements creï l'emoció que es pretén plasmar fins a arribar el moment on apareix la secció rítmica, que crea un

instant de revelació, a l'entrar a la part de la instrumental on conflueixen el *sample* i la secció rítmica. En els fragments de diàleg s'hi ha aplicat una equalització emfatitzant les freqüències mitges per tal que el so tingués pitjor qualitat, i a la vegada destacar les freqüències que ocupen les veus humanes, ja que el diàleg conté bastant so d'ambient que encaixa a la perfecció amb l'estètica lofi que es vol generar. Una peculiaritat del sampler SP-404SX és la possibilitat de crear música a partir de l'opció *Resampling*, que priva de metrònom i de quantització. Això és idoni per la producció de lofi hip-hop, i és com s'han enregistrat els *samples*, tots els elements que componen la secció rítmica, els fragments de diàleg, i fins i tot els efectes, que s'han enregistrat després d'enregistrar tots els altres elements, també a partir del *Resampling* de forma que afecten a tots els elements disposats a la seqüència. Aquests efectes han estat enregistrats després de practicar nombroses vegades i d'establir un ordre coherent entre ells, a vegades aplicant reverberació just quan sona la caixa, un *flanger* a un parell de tempos quan es sonen el *sample* i a la secció rítmica, o un *delay* al final del *beat*. Tots els elements mencionats fan de *Vivre un beat* de lofi hip-hop arquetípic.

La instrumental *Gec d'hòsties* rep aquest nom per la contundència que s'ha aconseguit en el so de la secció rítmica. Per aquest *beat* s'ha volgut transmetre una barreja de sensacions, on es troba la nostàlgia, la motivació i l'assossec. El *sample* escollit aporta un caire èpic al conjunt, i s'ha aplicat un *hi-hat* que avança a batzegades per tal de generar sensació de síncope o d'imperfecció. El so de la caixa és relativament agut, el bombo té dues intensitats diferents i plegats adquireixen molta presència en la mescla. Aquesta decisió s'ha pres per tal que a cada cop de bombo o de caixa, la força i empenta de la instrumental no decaigués. Aquest *beat* s'ha creat íntegrament a través de l'opció *Resampling* del sampler SP404-SX. En primer lloc s'ha tallat el *sample* i s'ha enregistrat el *loop* de quatre compassos i seguidament s'ha escollit un bombo, una caixa i un *hi-hat* que hi encaixessin bé. A continuació s'ha enregistrat el bombo i la caixa a la plegada, errant i tornant a reprendre l'enregistrament fins que s'ha obtingut un resultat satisfactori. El següent pas ha consistit en enregistrar el *hi-hat*, i finalment afegir els diferents efectes, inclosos el *fade in* inicial i el *delay* amb *fade out* final. Aquest procediment s'ha dut a terme d'aquesta forma i en aquest ordre per pura intuïció en totes les instrumentals. Primer triar el *sample*, tallar-lo, enregistrar-lo, afegir secció rítmica, i finalment efectes. El fet de crear un *loop* amb el *sample* estructural que es repeteix de forma idèntica durant un minut suposa una decisió arriscada degut a la monotonia que pot arribar a crear en

l'oient, però gràcies a la dinàmica i constant aplicació de diferents efectes aquesta monotonia es veu alterada i la reproducció no es fa avorrida ni feixuga. Aquesta instrumental conté elements típics del lofi hip-hop, com ara bé el so de l'agulla fregant el vinil, la curta durada de la pròpia instrumental, la sensació de nostàlgia i assossec, i els efectes del *sampler* SP-404SX que han esdevingut elements característics d'aquest micro-gènere.

La instrumental *A reveure* pretén transmetre una sensació de festivitat i celebració tot i el seu ritme. El *sample* emprat ha estat tallat en fragments molt llargs en comparació amb les altres instrumentals que es presenten en aquest projecte, i a l'experimentar amb el *sampling* i trobar una mostra que pot funcionar com a *beat* de hip-hop simplement reduint el *pitch* del tocadiscs al mínim sense que sigui necessari re configurar-la, ha resultat prou interessant com per dur-ho a terme. Aquesta simplicitat en la producció evoca a les produccions més clàssiques de la música hip-hop, on la troballa d'un bon *sample* que no requeria de gaire modificació i l'addició d'algun element rítmic esdevenien suficient per tal d'obtenir una obra transformada, i no exempta de polèmica. Un exemple similar en relació a la dificultat tècnica de la producció d'una instrumental podria ser el del tema *It Was A Good Day* de l'àlbum *The Predator* (Priority, 1992) d'Ice Cube, on se *sampleja* d'una forma totalment descarada el tema *Footsteps In The Dark* de l'àlbum *Go for Your Guns* (T-Neck, 1977) de *The Isley Brothers*. El fet que el *sample* provingui d'una actuació de *jazz* en directe on hi apareixen aplaudiments s'ha aprofitat per tal que l'inici de la instrumental contingui aquests aplaudiments, i pel *loop* que es repeteix durant la cançó s'ha fet servir un fragment on no hi apareixen aquests aplaudiments. Cal remarcar que aquesta instrumental també s'ha produït íntegrament amb el *sampler* SP-404SX i que s'ha enregistrat *sample*, bombo i caixa i efectes a partir de l'opció *Resampling* de l'aparell per tal d'obtenir matisos de lofi hip hop.

En conclusió, el resultat de les produccions realitzades és satisfactori, ja que contenen elements sonors característics del lofi hip-hop i transmeten les principals emocions que s'associen a aquest micro-gènere –un so nostàlgic, brut, relaxant–, estan realitzades a partir de les tradicions típiques de la música hip-hop i s'han dut a terme a partir de la tècnica del *sampling*, premissa principal d'aquest projecte.

7. Conclusions

Per concloure aquest projecte, cal analitzar i valorar l'assoliment dels objectius principals i secundaris, així com els resultats obtinguts en la creació i el procés de producció de les sis instrumentals.

Pel que fa a l'objectiu principal, que ha consistit en crear sis peces instrumentals a través de la tècnica del *sampling*, es considera que s'ha assolit satisfactòriament. Aquesta afirmació es basa en el fet que s'ha pogut experimentar amb la tècnica del *sampling*, s'han creat instrumentals amb diferents tipus i tipologies de *samples*, que s'han cercat, trobat i posat en comú diferents elements sonors per tal de ser transformats en *beats* de hip-hop. *Vibrafoneja, Pals trencats per rodes, Apa, tia!, Vivre, Gec d'hòsties i A reveure* remetent a un conglomerat de referències musicals i formen un conjunt de sis peces que es pot englobar dins el micro-gènere del lofi hip-hop.

El segon objectiu, que s'ha centrat en experimentar i conèixer les diferències entre els fluxos de treball depenent de si es fa servir un *software* DAW o no, també es considera assolit satisfactòriament. Això ha estat així perquè en primer lloc s'han realitzat les instrumentals amb la DAW, coneixent les facilitats que comporta el fet de tenir informació sobre el treball d'àudio que s'està efectuant en la pantalla del controlador i en la de l'ordinador, ja sigui per tallar les mostres o per assignar-les a botons amb un senzill gest de ratolí. La permissibilitat de moure's en qualsevol moment per la línia temporal accelera molt el procés de creació, tot i que l'aplicació d'efectes i el so *lofi* no sorgeix d'una forma tan natural com passa als temes produïts amb el *sampler* autònom, on l'oïda és l'única referència durant tot el procés, des del tall de les mostres, fins a l'assaig-error constant mitjançant el *resampling* per aconseguir un enregistrament satisfactori.

El tercer objectiu s'ha centrat en contextualitzar el sorgiment de la cultura Hip-Hop, agafant de base el seu context socio-econòmic i relacionant-lo amb l'aparició de noves tecnologies i mètodes de creació musical que van donar peu al naixement de nous gèneres. Aquest objectiu es considera assolit satisfactòriament, ja que gràcies a la recerca bibliogràfica efectuada es detecta com a zones amb problemes socials importants, amb índexs d'atur elevats, criminalitat, pobresa o segregació racial, han sorgit formes d'expressió musical que se serveixen de l'aparició de noves tecnologies per tal d'aportar nous elements estètics, tal com va succeir amb els *SoundSystems* originaris de Jamaica,

amb el descobriment i l'ús dels *breaks*, o la instauració dels *samplers* com a eines per antonomàsia de la creació de música hip-hop. Per altra banda, l'aparició del micro-gènere lofi hip-hop s'estableix dècades després d'evolució en la música hip-hop, en un context totalment diferent, molt més acomodat, sense vessant reivindicatiu, i considerablement alienat de la interacció social, sota la total influència dels hàbits de consum de música que ha portat Internet.

Analitzar instrumentals de *beatmakers* de referència a través de nombroses audicions ha estat determinant per tal d'identificar els aspectes tècnics que les caracteritzen, ja sigui a nivell de treball d'equalització sobre algun element en concret, relacionat amb els tipus de *samples* emprats, o per l'ús de tècniques com el *chopping* per transformar l'obra original en quelcom diferent. S'ha pogut conèixer les diferents tipologies de *samples* gràcies a l'existència de treballs acadèmics on es defineixen i diferencien els tipus de *samples* que s'empren per la producció de música hip-hop.

A més, s'ha pogut conèixer l'estat legal en referència a casos on s'ha fet servir la tècnica del *sampling* per a la creació d'una obra que posteriorment ha estat demandada, fet que serveix de referència per la publicació de l'EP que tindrà lloc després de l'entrega d'aquest treball.

En general, el resultat del treball és satisfactori, tant en l'àmbit teòric com en el pràctic, ja que s'han arribat a assolir els objectius plantejats a la fase de l'avantprojecte, i a més, les instrumentals creades formaran part d'una extensa *beat tape* de *beats* de lofi hip-hop extern a aquest projecte i que es publicarà a plataformes de música sota demanda.

8. Estudi de viabilitat

8.1. Planificació i cronograma

El primer pas d'aquest treball ha consistit en la recerca bibliogràfica per tal d'entendre el context de l'objecte d'estudi. Això s'ha fet a través de consultar estudis, llibres, articles i altres publicacions que han servit per establir els fonaments de la part teòrica d'aquest treball, que s'ha realitzat des de novembre de 2019 fins a maig de 2020, de forma paral·lela a la part pràctica. Internet ha sigut l'eina principal per accedir a tota la informació, ja siguin llibres, estudis, articles o publicacions que sostenen el marc conceptual, a excepció d'un llibre en format físic que s'ha adquirit expressament per enriquir la part teòrica d'aquest treball. L'estructura de la part teòrica d'aquest treball es caracteritza per abordar l'objecte d'estudi des d'una perspectiva àmplia, la història, aparició i context en l'origen del Hip-Hop, fins a arribar a focalitzar aquest projecte en una les tendències més recents que ha derivat de la evolució de la música hip-hop. De la mateixa manera, s'han analitzat les tècniques emprades pels *beatmakers* de referència. Això s'ha fet a través d'audicions d'aquests referents. Per tal de fer-ho s'ha investigat la procedència de les mostres emprades pels referents i el flux de treball que van fer servir per tal d'obtenir la instrumental. Per tant, la anàlisi d'aquestes tècniques emprades pels *beatmakers* de referència s'ha fet a través d'audicions exhaustives d'algunes de les seves obres, que s'ha complementat amb la recerca bibliogràfica. Una vegada establerta la base teòrica, s'ha realitzat la part pràctica, que ha consistit en la producció d'un EP de sis instrumentals de lofi hip-hop a partir de la tècnica del *sampling*. Per aconseguir-ho, s'han seguit els mateixos passos per a cada instrumental. En primer lloc s'ha seleccionat el disc d'on s'ha extret la mostra principal, i en segon lloc s'ha dut a terme el procés de producció.

Tasca	Gener	Febrer	Març	Abril	Maig
Recerca teòrica					
Selecció de discos					
Producció					
Mescla					

8.2. Viabilitat tècnica i econòmica i estudi de mercat

8.2.1. Viabilitat tècnica

Per dur a terme la part pràctica d'aquest treball s'ha utilitzat un equip d'àudio particular d'un estudi casolà que està configurat de forma idònia per la producció de música hip-hop basada en el *sampling*. La disponibilitat d'aquests aparells ha estat total. Els diferents elements van ser adquirits mesos abans de l'inici d'aquest treball, i s'ha tingut l'oportunitat de conèixer amb profunditat les possibilitats que brinda cada element, així com les diferents combinacions entre ells. Els components d'aquest estudi casolà consisteixen en un tocadiscs Reloop 2000, una taula de mescles Numark X6, i dos monitors Rokit RP5 G3 adquirits el 2014. També, un *sampler* Roland SP-404SX del 2019, un controlador Akai MPC Studio i un iMac adquirits el 2012. Per tant, aquest projecte es considera viable a nivell tècnic.

8.2.2. Viabilitat econòmica

El cost de l'equipament que s'ha utilitzat per aquest projecte ha estat finançat amb fons propis, ja que l'activitat que es duu a terme a la part pràctica d'aquest treball forma part d'un estudi d'àudio casolà. Per tant s'ha anat incorporant l'equipament a aquest estudi de forma gradual i prèvia a la realització d'aquest projecte. Una altra despesa que ha tingut lloc tant de forma prèvia com durant la realització d'aquest projecte és l'adquisició de discos de vinil. Les hores dedicades a la producció de les instrumentals, així com les hores dedicades a la cerca de discos, no es contemplen al pressupost, ja que no hi ha tercers

implicats. Per tant, aquest projecte és viable econòmicament ja que no s'han hagut d'adquirir nous elements tècnics ni s'ha hagut de contractar personal extern.

PRESSUPOST	
Equipament	Preu (€)
Roland SP-404SX	400€
Akai MPC Studio	300€
Turntable Reloop 2000	239€
Mixer Numark X6	150€
Monitors Rokit RP5 G3	300€
iMac	1000€
Col·lecció de discos personal	500€
TOTAL	2889€

8.2.3. Estudi de mercat

El producte final d'aquest projecte pot tenir diversos clients potencials. En primer lloc i tenint en compte l'estètica sonora de molts vídeos publicitaris actuals, agències de publicitat o petites productores de vídeos publicitaris poden estar interessades en instrumentals com les d'aquest projecte per complementar el seu producte audiovisual. En aquest sentit, aquest tipus de música també és idoni per a vídeos tutorials o vídeos en els quals pugui ser necessària una música de fons poc intrusiva. Per altra banda, els compradors també poden ser *rappers* que busquin instrumentals exclusives. Uns altres clients potencials són els oients que gaudeixin consumint el tipus de música que es projecta en aquest treball.

Existeixen diversos canals per tal d'arribar a aquests clients potencials. El canal tradicional i que a priori actua de forma més local és el boca orella. Aquest canal pot resultar efectiu a nivell d'aconseguir contractes per a actuacions en directe, que és un dels propòsits de projecció principals del producte. Pel que fa al gènere musical del lofi hip-hop, el perfil de les actuacions en directe són aquells esdeveniments on es busca un ambient proper amb el públic o ja bé tot el contrari. Tant pot ser una actuació on

s'incentivi el ball, com les que són ara mateix bastant populars a la *Beat Scene* que té lloc a Los Angeles, on el *beatmaker* és el centre d'atenció com ho seria un punxa discos en una sessió de discoteca, com actuacions on el públic està més alienat, com podria ser una cafeteria on fan actuacions musicals però que no incentiven el ball i es limiten a oferir un fons musical agradable a través d'actuacions discretes. Els concerts a l'aire lliure també es comprenen dins d'aquest ventall d'actuacions, ja sigui telonejant a un grup o formació que ofereixi un estil més dinàmic, o bé en esdeveniments on actuïn un seguit d'artistes relacionats amb el micro-gènere lofi hip-hop.

Les plataformes de venda d'instrumentals com BeatStars, Bandcamp o SoundClick són un dels canals més importants de distribució d'aquest tipus de música. En aquestes plataformes, els *beatmakers* poden fer-se un perfil d'usuari, penjar les seves produccions i posar-los-hi un preu per tal d'obtenir un lucre econòmic. El preu pot variar en funció de la llicència que s'atorgui, i els termes d'aquesta llicència els fixa qui penja la cançó. També es dona l'oportunitat al comprador de negociar el preu directament amb el *beatmaker* o músic en qüestió. Aquestes plataformes permeten als *beatmakers*, i als músics en general, tenir un aparador a Internet, és a dir, l'abast geogràfic queda molt diluït, la qual cosa resulta beneficiosa ja que elimina limitacions. Pel que fa a la competència, aquesta és alta, ja que hi ha moltíssima oferta, i per tant resulta difícil obtenir uns ingressos fixos si no s'acumula cert recorregut dins la plataforma. Això es tradueix en tenir nombroses reproduccions i vendes, fet que afavoreix el posicionament dins el web. Un exemple de perfil d'artista present a la plataforma de venda de llicències de música BeatStars podria ser el de *NasteeLuvzYou*, que té 6.800 seguidors, 108.200 reproduccions i 106 temes disponibles al seu perfil. Els preus oscil·len entre els 40 i els 150 dòlars, en funció de la llicència que s'adquireixi, per exemple, una llicència bàsica consta de la pista d'àudio en format .mp3, i una llicència il·limitada consta de la pista en format .mp3, .wav, i per les pistes d'àudio que formen la cançó en format .wav.

Finalment, un dels canals de distribució, o millor dit, de reproducció d'aquest projecte són les plataformes *streaming*, tals com Spotify, Soundcloud, o fins i tot es podria considerar Youtube. En aquestes plataformes el producte estaria a disposició del públic però en comptes d'estar a la venda per particulars, la plataforma efectuarià un pagament en funció de les reproduccions dels temes penjats. Cal destacar que mitjançant peticions als administradors dels comptes d'Instagram corresponents, és possible ser afegit a les diverses llistes de reproducció de lofi hip-hop existents a Spotify. L'exemple per

antonomàsia és la llista de reproducció de lofi hip-hop amb més seguidors a Spotify, (un total de 3.371.668 al juny de 2019) anomenada *lofi hip-hop music – beats to relax/study to*, creada per *ChillCow*, s'actualitza a diari, i es retransmet en *streaming* per Youtube durant les 24 hores del dia. En termes econòmics cal tenir en compte que una reproducció a Spotify es retribueix amb 0,017€, pensar en treure benefici econòmic resulta si més no complicat.

No es pot obviar l'actual importància de ser visible a les xarxes socials, tot i no ser l'emplaçament idoni per al consum de música, resulten un aparador important per interpel·lar a l'audiència i a clients potencials que podrien estar interessats en consumir el producte en els canals mencionats, així com per demanar l'addició a llistes de reproducció que ampliiïn l'abast del producte.

El micro-gènere de lofi hip-hop està en auge, per tant la tendència de futur és positiva. Això ho fonamenta la quantitat de contingut que es penja a diari en diferents plataformes, i el gruix de seguidors que reproduïen aquest contingut.

8.2.4. Aspectes legals

Aquest treball s'acull a la llicència CC (*Creative Commons*) de Reconeixement- - No comercial – Sense obra derivada (by-nc-sa).

9. Bibliografía

Ankeny, J. *Pete Rock Artist Biography*. Recuperat de: <https://www.allmusic.com/artist/pete-rock-mn0000266002/biography>

Benito Cerezo, L.M. (1 d'agost de 2019) *El TJUE falla sobre la aplicación de los límites a los derechos de autor y la libertad de expresión e información por la puesta a disposición no autorizada de un artículo*. Recuperat de: <http://www.institutoautor.org/es-ES/SitePages/EstaPasandoDetalleActualidad.aspx?i=2426&s=1>

Birkhold, M. (2011). *If You Don't Move Your Feet Then I Don't Eat: Hip-hop and the Demand for Black Labor*. *Race/Ethnicity: Multidisciplinary Global Contexts*, 4(2), 303-321. Recuperat de: https://www.jstor.org/stable/10.2979/racethmulglocon.4.2.303?seq=1#metadata_info_tab_contents

Brown, M. *9th Wonder Artist Biography*. Recuperat de: <https://www.allmusic.com/artist/9th-wonder-mn0000388835/biography>

Blanco, A. (2011). *The Wu-Tang Clan and RZA: A trip through hip-hop's 36 chambers*. ABC-CLIO.

Cembrano, S. (13 de novembre de 2018) *No confundas los fundamentos del rap con la vieja escuela*. Recuperat de: https://www.vice.com/es_latam/article/7xyve4/fundamentos-rap-vieja-escuela-9th-wonder

Codrington, R. (2003). *Hip-Hop: The Culture, the Sound, the Science*. Recuperat de: https://www.jstor.org/stable/3567327?read-now=1&refreqid=excelsior%3A9c750694af1762bd0a66bee96f777c76&seq=2#page_scan_tab_contents

Dawn Goldsmith, M.U. i Fonseca, A.J. (2018) *Hip-hop Around The World: An Encyclopedia*. Greenwood.

D'Errico, Michael A. (Maig de 2011) "*Behind the Beat: Technical and Practical Aspects of Instrumental Hip-Hop Composition.*" (Tesi Doctoral, Tufts University, Massachussets, EEUU) Recuperat de: <https://dl.tufts.edu/concern/pdfs/bk128p23q>

Díaz, Z. (2018). *Analysis of Sampling Techniques by J Dilla in Donuts* (Doctoral dissertation, STEPHEN F. AUSTIN STATE UNIVERSITY). Recuperat de https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/57086252/Zachary_Diaz_Thesis_Final.pdf?1532720856=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DAnalysis_of_Sampling_Techniques_by_J_Dil.pdf&Expires=1592493217&Signature=VMWefdN9G01EXXyirEkU-WRz7BpUsI9BSOqRPh-xQH3JazNkoOi1slQ40AEqdx4BC5wm-B9rf7V2Qx9hS9YcaFSnokTPpSOBT7aIibhSOYN9gaapWls40nPigEgvmUCZ3q1H~-z3rfYIBv~i-8HWZZbEq-lzZ2oQWtYnjc9FEwDh8AjLudqoNTmsD6vaW8x66fT-3azQCwwyYFk-3v9QaA0R0WGWzWltoS2~Rw6BLtIfrG4hUwtIAHe~TMg~OzP7oprIIVc6XTHQQUZwryOcCnkaF36bBIB6w2efXxnS67h7GKII0KNNbmIO1atGjyu5PC69ox1yA~j4cEd5P2sDPVw__&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA

Exarchos, M. (2019). *Boom bap ex machina: hip-hop aesthetics and the Akai MPC*. Recuperat de <https://repository.uwl.ac.uk/id/eprint/5150/>

Ferguson, J. (2014). *J Dilla's Donuts*. Bloomsbury Publishing USA.

Fitzpatrick, R (27 de gener de 2011) *J Dilla: the Mozart of hip-hop*. The Guardian. Recuperat de: <https://www.theguardian.com/music/2011/jan/27/j-dilla-suite-ma-dukes>

Grant, A i Garret, U. (7 de setembre de 2016) "*Who Is Pete Rock? 14 Of His Best Productions*" Recuperat de: <https://hiphopdx.com/editorials/id.2896/title.reminisce-14-of-pete-rocks-best-productions>

Greenwood, J. (2018). *When the Beat Was Born: DJ Kool Herc and the Creation of Hip Hop*. *Children's Book and Media Review*, 39 (5), 105.

Isenberg, D. (23 de maig de 2012) *Large Professor Tells All: The Stories Behind His Classic Records (Part 1)* Recuperat de: <https://www.complex.com/music/2012/05/large-professor-tells-all-the-stories-behind-his-classic-records-part-i/>

Katz, M. (2012). *Groove music: The art and culture of the hip-hop DJ*. Oxford University Press on Demand.

Kellman, A. *J Dilla Artist Biography* Recuperat de: <https://www.allmusic.com/artist/j-dilla-mn0000428126/biography>

López, A. (12 d'agost de 2017) El Hip-hop empezó tres una fiesta en Nueva York. Un evento juvenil en una casa del Bronx fue el comienzo de un género musical que se extendió por todo el mundo y que triunfa en la actualidad. *El País*. Recuperat de: https://elpais.com/cultura/2017/08/11/actualidad/1502442803_063516.html

Newman, J (1 de maig de 2018) DJ Premier: My Life in 15 Songs. *Rolling Stone*. Recuperat de <https://www.rollingstone.com/music/music-lists/dj-premier-my-life-in-15-songs-630261/gang-starr-just-to-get-a-rep-1990-629157/>

Martínez, F. (2013). *Sampling. Estudio sobre las limitaciones de los derechos de autor respecto de las funciones críticas de las obras remezcladas*. *Revista Internacional de Pensamiento Político*, 8, 139-159.

Martínez, L. i Delgado, D. *¿Que es el Hip-hop?* Recuperat de: <https://www.muyinteresante.es/cultura/arte-cultura/articulo/que-es-el-hip-hop-871377255918>

Maultsby, P. K. (2014). Funk. In *African American Music* (pp. 317-335). Routledge.

Mendo, R. (26 de gener de 2016) Introducción al Sampling. *LaCarne Magazine* (91) Recuperat de: <https://lacarnemagazine.com/introduccion-al-sampling/>

Metzer, D., & David, M. (2003). *Quotation and cultural meaning in twentieth-century music (Vol. 12)*. Cambridge University Press.

Panagopoulos, J (8 de desembre 2017) In Praise of the Akai MPC: A hip-hop time Machine *Happymag*. Recuperat de: <https://happymag.tv/in-praise-of-the-akai-mpc-a-hip-hop-time-machine/>

Patrick, J. (23 de febrer de 2016) A guide to Pierre Schaeffer, the godfather of sampling. *FACT Magazine: Transmissions from the underground*. Recuperat de: <https://www.factmag.com/2016/02/23/pierre-schaeffer-guide/>

Pessoa, S. C., Brandão, V. C., & Prata, N. (2019). Desigualdades, gêneros e comunicação. *São Paulo: Intercom*. Recuperat de : https://d1wqtxtslxzle7.cloudfront.net/61186400/desigualdades_generos_e_comunicacao_27082019-120191111-36891-plhr7j.pdf?1573504876=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DFormar_pesquisadores_comunicadores_e_cid.pdf&Expires=1592492613&Signature=RHKARlJzuiOPCyAB1-S2r5eqnmlxmZXg8lbKiYGifloWH9qq9KEy70UYMXPhXMgTZ5SxDic-SrDOiHWuB4yE3a2TtnMJC3IC497FJvKST51cwpcUlkCzKdpgDeVXf89BO7e32IBXJm9ssl4XZ5xBTXyUEkYoONZzLqKLIPA5TP1sXkN~9V~MtYIdJeFv00m56swCT2zjkJRJJqJTndXWPKWxOjXOYl~Ogbq3MT0VF0AJFqvCybHxYrYsOBfnW2KtAXB8gu6coVPfkATmzq0KsaeACgBkSiZ8uAIIc1NSAqPoK3RQgGrngiJc0XGT7INAUYj1J-1SbNSvJxZxUbg_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA

Rosen, J. (12 de febrer de 2006) A Rolling Shout Out to Hip-Hop History. *The New York Times*. Recuperat de: <https://www.nytimes.com/2006/02/12/arts/music/a-rolling-shoutout-to-hiphop-history.html>

Rubin, S (1 de novembre de 2005) *Marley Marl*. Recuperat de: <https://www.emusician.com/gear/marley-marl>

Sabe, J (15 de març de 2018) “Pete Rock, el autèntico maestro” Recuperat de: <https://phatdiggaz.com/pete-rock-el-autentico-maestro/>

Schloss, J. G. (2014). *Making beats: The art of sample-based hip-hop*. Wesleyan University Press.

Serwer, J. (29 de maig de 2008) *In The Studio: 9th Wonder* Recuperat de: <https://xlr8r.com/features/in-the-studio-9th-wonder/>

Sewell, A. (2013). *A typology of sampling in hip-hop* (Doctoral dissertation, I).

Smithsonian. *J Dilla's Distinctive Sound*. Recuperat de: <https://nmaahc.si.edu/explore/stories/collection/j-dillas-distinctive-sound>

Sorcinelli, G (11 de desembre de 2016) *RZA Started Making Beats with Ol' Dirty Bastard at Age 11*. Recuperat de: <https://medium.com/micro-chop/rza-started-making-beats-with-ol-dirty-bastard-at-age-11-43d45b503c10>

Stovall, D. (2006). We can relate: Hip-hop culture, critical pedagogy, and the secondary classroom. *Urban Education*, 41(6), 585-602. Recuperat de: <https://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/0042085906292513>

Toop, D (1991) *Rap Attack 2*. New York: Serpent's Tail.

Tully, T. (1986). Choosing the right sampler. *Electronic Musician*, 27-34.

Walser, R. (1995). Rhythm, rhyme, and rhetoric in the music of Public Enemy. *Ethnomusicology*, 39(2), 193-217.

Wang, O (29 de maig de 2019) *Beat Breakdown: Main Source – “Looking At The Front Door”* Recuperat de: <https://theartofsampling.com/2019/05/29/beat-breakdown-main-source-looking-at-the-front-door/>

Winston, E., & Saywood, L. (2019). Beats to Relax/Study To: Contradiction and Paradox in Lofi Hip Hop. *IASPM Journal*, 9(2), 40-54. Recuperat de: https://iaspmjournal.net/index.php/IASPM_Journal/article/view/949

Zuker, LF i Toth, F. (2008) *La génesis del Hip-hop: Raíces culturales y contexto sociohistórico*. (IX Congreso Argentino de Antropología Social. Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales - Universidad Nacional de Misiones) Recuperat de: <http://cdsa.aacademica.org/000-080/454.pdf>

10. Videografia

Caswell, E. (6 de desembre de 2017) *How J Dilla humanized his MPC3000* Recuperat de: <https://www.youtube.com/watch?v=SENzTt3ftiU&t=477s>

NPR Music (18 d'abril de 2020) *9th Wonder On Sampling For Kendrick Lamar | The Formula* | NPR Music Recuperat de: <https://www.youtube.com/watch?v=23vumiogTQk>

NPR Music (2 de maig de 2020) *DJ Premier's Sonic Inspiration in 3 Samples | The Formula* | NPR Music Recuperat de: <https://www.youtube.com/watch?v=O9-gjKPjGKg>

Rican, V. (21 de març de 2016) *Celebrating DJ Premier And The Classic Samples Used On Iconic Gang Starr Albums!*. Recuperat de: <https://www.youtube.com/watch?v=F9PYfiRsG4w>