

**Fenómeno beatmaking:  
producción musical de rap y enseñanza a través de las TIC.**

**Andrés Felipe Guio Aragón**

**Universidad Pedagógica Nacional  
Facultad de Bellas Artes  
Departamento de Educación Musical**

**2022**

***Dedicatoria***

*A mis padres y mi novia por creer y soportarme en este viaje. Toda una vida de gratitud, amor, fe y perdón. A Dios y al Universo por guiarme en el camino.*

**Agradecimientos:**

Universidad Pedagógica Nacional

Escuela de Música y Audio Fernando Sor

True Feel Music Estudio

Angélica Vanegas Caballero

Daniel Nieto Sotomayor

Fabio Ernesto Martínez

Rogelio Alberto García

Jorge Betancourt “J Beat”

## Resumen

La música rap desde su perspectiva de composición, es generalmente un tipo de música que se puede crear de forma autodidacta y no requiere un amplio conocimiento ni formación musical. Su principal forma de composición es el *sampling*, o muestreo de audio en español, cuyo significado básicamente consiste en tomar fragmentos de audio de diferentes fuentes o canciones para crear una nueva composición, lo cual se realiza mediante un ordenador o dispositivo digital que contiene la programación correspondiente para ello. Para comprender mejor esto y todo lo que esto implica, en este trabajo pedagógico, se ha hecho inicialmente un breve repaso histórico sobre los aspectos más relevantes en la evolución de la producción musical y la grabación sonora hasta llegar a la era digital; se han identificado algunos de los problemas que posee el alumno para la comprensión de estos temas en la ciudad de Bogotá; se ha estudiado su impacto en la música y la sociedad actual como un fenómeno cultural, y finalmente, se ha diseñado un curso virtual que aplica y recopila todo el proceso de investigación en este documento. El objetivo general de este trabajo pretende proporcionar una herramienta didáctica que defina qué es el *beat-making*, cómo funciona, para qué se usa y cuál es su aplicación en la música rap. De tal manera que se entregue un conocimiento a través de las tecnologías de la información y comunicación sustentado bajo una metodología que va de acuerdo con el tema de estudio y al contexto de aprendizaje.

## Abstract

Rap music from its perspective of composition, is generally a type of music that can be created in a self-taught form and does not require a huge knowledge or musical formation. The main form of composition is the *sampling*, which basically consists of taking audio fragments from different sources or songs to create a new composition, which is done by

means of a computer or digital device that contains the corresponding programming for it. In order to better understand this and all that it implies, in this pedagogical work, initially, It has been made a brief historical review of the most relevant aspects in the evolution of musical production and sound recording until reaching the digital era in which we are; It has been identified some of the problems that the student has for understanding these topics in the city of Bogota; It has been studied its impact on music and current society as a cultural phenomenon, and finally, a virtual course has been designed that applies and compiles the entire research process in this document. The general objective of this work is to provide a didactic tool that defines what beatmaking is, how it works, what it is used for and what is its application in rap music. In such a way that it delivers knowledge through information and communication technologies supported by a methodology that goes according to the subject of study and the learning context.

### **Palabras clave**

*Beatmaking, didáctica, producción musical, rap-hip hop, tecnología, sampling.*

## Tabla de contenido

<b>1. INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>11</b>
<b>2. CAPÍTULO I.....</b>	<b>13</b>
<b>INVESTIGACIÓN DEL CASO.....</b>	<b>13</b>
<b>3. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....</b>	<b>13</b>
<b>4. PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN.....</b>	<b>17</b>
<b>5. JUSTIFICACIÓN.....</b>	<b>17</b>
<b>6. OBJETIVOS.....</b>	<b>19</b>
<b>6.1 Objetivo general.....</b>	<b>19</b>
<b>6.2 Objetivos específicos.....</b>	<b>19</b>
<b>7. ANTECEDENTES.....</b>	<b>20</b>
<b>7.1 Psicología de la educación virtual.....</b>	<b>20</b>
<b>7.2 Análisis de la propuesta creativo musical del DJ dentro del género Hip Hop</b> .....	<b>21</b>
<b>7.3 Tips para hacer beats.....</b>	<b>22</b>
<b>7.4 Education Hip Hop.....</b>	<b>23</b>
<b>7.5 The Manual BeatTips: el arte de crear ritmos, la tradición de la música hip</b> <b>hop/rap y el compositor común.....</b>	<b>23</b>
<b>8. MARCO CONCEPTUAL.....</b>	<b>24</b>
<b>8.1 Introducción al Marco Conceptual.....</b>	<b>24</b>
<b>8.1.1 Beatmaking.....</b>	<b>24</b>
<b>8.1.2 DAW (Digital Audio Workstation).....</b>	<b>24</b>
<b>8.1.3 Drum kit o sample pack.....</b>	<b>24</b>
<b>8.1.4 DJ (Disk Jockey).....</b>	<b>24</b>

8.1.5 Plugin o VST y VSTI .....	24
8.1.6 Loop.....	24
8.1.7 Mezcla .....	28
<b>9. DISEÑO METODOLÓGICO .....</b>	<b>29</b>
9.1 Planeación general del curso .....	29
9.2 Perspectiva metodológica: .....	32
9.3 Etapas metodológicas .....	32
9.3.1 Etapa de Indagación e identificación .....	36
9.3.2 Etapa de Diseño y Aplicación .....	36
9.3.3 Etapa de Evaluación .....	38
9.4 Ruta metodológica.....	39
9.4.1 Cronograma .....	39
<b>10. CAPÍTULO II.....</b>	<b>42</b>
<b>BREVE HISTORIA DE LA GRABACIÓN Y REPRODUCCIÓN DE AUDIO Y</b>	
<b>EVOLUCIÓN DE LA PRODUCCIÓN MUSICAL.....</b>	<b>42</b>
10.1 La era acústica y mecánica .....	42
10.2 La era eléctrica-magnética.....	45
10.3 La era digital.....	49
10.4 Convergencia de lo análogo a lo digital .....	50
10.5 Aportes de la era digital en el audio, el software, el internet y el mp3 .....	51
10.6 La era digital de nuestros tiempos .....	54
<b>11. CAPÍTULO III .....</b>	<b>56</b>
<b>EL HIP HOP Y EL RAP .....</b>	<b>56</b>
11.1 ¿Son el hip hop y el rap lo mismo? .....	56
11.2 Orígenes del hip hop.....	57

11.3 La era dorada del rap.....	60
11.4 El beatmaking en el rap .....	61
11.5 The drum machine o caja de ritmos .....	64
11.6 Influencias del sampling en el rap.....	66
12. CAPÍTULO IV .....	70
CONSIDERACIONES DEL APRENDIZAJE MUSICAL ACTUAL .....	70
12.1 Los video tutoriales y el apoyo audiovisual en la educación.....	71
12.2 El lenguaje en la música.....	72
12.3 El empirismo y la formación académica .....	76
12.4 Argumentos de colegas y personas relacionadas con la materia.....	78
13. CAPÍTULO V .....	82
FENÓMENO BEATMAKING .....	82
13.1 Temas relevantes para la producción musical y el beatmaking.....	82
13.1.1 El ritmo .....	82
13.1.2 La armonía .....	83
13.1.3 La melodía .....	84
13.1.4 El sampling .....	85
13.1.5 Instrumentación .....	87
13.1.6 Forma musical.....	88
13.1.6 La originalidad.....	88
13.2 Planeación de clases.....	90
13.2.1 Esquema de planeacion de clases .....	91
13.3 Evaluación de resultados .....	99
14. RECOMENDACIONES.....	101
15. CONCLUSIONES.....	104

15.1 Sobre el aspecto académico en general y su potencial.....	104
15.2 Sobre el significado del hip hop y el mensaje a su comunidad.....	105
15.3 Sobre la proyección a futuro del curso.....	106
15.4 Sobre el resultado para el autor y su reflexión personal .....	108
16. ANEXOS .....	110
17. BIBLIOGRAFÍA.....	115
18. WEBGRAFIA.....	118

### Índice de ilustraciones

Ilustración 1. El Fonógrafo de Edison .....	45
Ilustración 2. El Gramófono de Berliner .....	45
Ilustración 3. Tocadiscos Technics SL-1200 .....	49
Ilustración 4. Un casete y el popular Sony Walkman .....	49
Ilustración 5. Un CD-ROM .....	55
Ilustración 6. Un iPod (reproductor mp3 de la marca Apple.....)	55
Ilustración 7. Mapa del desarrollo de la tradición de la música negra afroamericana y de la música popular del siglo XXI.....	57
Ilustración 8. Mapa de el desarrollo del hip hop/rap.....	63
Ilustración 9. Drum machine Roland TR-808 de 1980 .....	64
Ilustración 10. Drum machine MPC 60 de 1988 .....	64
Ilustración 11. Sp-1200 de 1987 .....	69
Ilustración 12. Machine+ de 2020 .....	69
Ilustración 13. Partitura para un set de batería tradicional con notación real.....	74
Ilustración 14. Escritura de una batería virtual con información MIDI. ....	75

<b>Ilustración 15. Tercera pregunta del cuestionario de evaluación .....</b>	<b>100</b>
<b>Ilustración 16. Segunda pregunta del cuestionario de evaluación .....</b>	<b>100</b>
<b>Ilustración 17. Primera pregunta del cuestionario de evaluación .....</b>	<b>101</b>

### **Índice de Tablas**

<b>Tabla 1. Programa completo del curso.....</b>	<b>30</b>
<b>Tabla 2. Cronograma inicial de actividades y etapas del curso .....</b>	<b>41</b>
<b>Tabla 3. Planeación de la primera clase .....</b>	<b>91</b>
<b>Tabla 4. Planeación de la segunda clase.....</b>	<b>93</b>
<b>Tabla 5. Planeación de la tercera clase.....</b>	<b>94</b>
<b>Tabla 6. Planeación de la cuarta clase.....</b>	<b>96</b>
<b>Tabla 7. Planeación de la quinta clase.....</b>	<b>98</b>

### **Índice de Anexos**

<b>Anexo 1. Portada del diccionario .....</b>	<b>110</b>
<b>Anexo 2. Imagen mía en mi estudio .....</b>	<b>111</b>
<b>Anexo 3. Breve línea cronológica del sonido y la grabación musical .....</b>	<b>111</b>
<b>Anexo 4. Link de descarga del diccionario .....</b>	<b>112</b>
<b>Anexo 5. Lista de reproducción de YouTube .....</b>	<b>112</b>
<b>Anexo 6. Pagina web .....</b>	<b>112</b>
<b>Anexo 7. Imagen de la pestaña de Inicio .....</b>	<b>112</b>
<b>Anexo 8. Imagen de la pestaña de Beats.....</b>	<b>113</b>
<b>Anexo 9. Imagen de la pestaña de Blog .....</b>	<b>113</b>

**Anexo 10. Imagen de la reunión de la primera clase .....114**

**Anexo 11. Imagen de la reunión de la segunda clase .....114**

## 1. INTRODUCCIÓN

Este trabajo pretende orientar a todo aquel estudiante de música desde un nivel básico, intermedio e incluso avanzado a brindarle las herramientas y conceptos necesarios sobre la producción musical, y sobre la práctica del *beatmaking*<sup>1</sup>.

Partiendo de una investigación rigurosa, sustentada desde mi experiencia y conocimiento, pero también contando con la ayuda de numerosas fuentes bibliográficas, entrevistas, encuestas y con la colaboración de productores musicales, trabajadores del medio de la música rap y educadores en la ciudad de Bogotá. Aquí se reúne todo un proyecto de investigación dividido en cinco capítulos que pretende explicar de una manera concreta temas como: principios históricos, referentes musicales, ejemplos del repertorio, herramientas tecnológicas, conceptos básicos y avanzados sobre la labor de un productor musical independiente del siglo XXI, enfocado en la música rap.

El especial énfasis de esta monografía se sintetiza como una guía didáctica apoyándose en las TIC<sup>2</sup>, describiendo en su interior, la necesidad de aportar a los procesos formativos de jóvenes que incursionan en el mundo de la producción musical o se identifican como creadores musicales. Un método de enseñanza acorde a las tendencias digitales que sugiere la composición e interpretación musical, practicado por una corriente de músicos alrededor de todo el mundo.

A través de este material, se puede facilitar la comprensión de un enfoque específico relacionado con el estudio musical, que en algún momento, el estudiante de música, desea aprender pero que siente esto como un tema aislado, arduo o complicado, sin imaginarse que en realidad, este, no difiere de otro tipo de enfoque referente a la educación

---

<sup>1</sup> Beatmaking o Beat making: En español: creación de ritmos. Definición personal: consiste en el grupo de acciones que se realizan con el fin de producir una obra musical que se representa en un archivo de audio, involucrando principalmente el uso de herramientas tecnológicas para ello. (ver marco conceptual pág. 25).

<sup>2</sup> Siglas para Tecnologías de la Información y Comunicación.

musical, puesto que se requiere prácticamente de los mismos parámetros que se tienen en cuenta a la hora de dominar un tema como el solfeo. Entre estos parámetros se pueden encontrar: el conocimiento del lenguaje, el conocimiento de la semiología o semiótica musical y los aportes de un modelo teórico muy bien definido. Claro esta, teniendo en cuenta que para poder dominar esa como cualquier otra materia musical requerirá de muchas horas de practica.

Como parte de los lineamientos que siguen este trabajo es prudente mencionar que estos buscan articular la perspectiva de aprendizaje empirista junto con la perspectiva académica. Logrando mantener esa condición de explorar el conocimiento y reuniendo los conceptos esenciales, ya determinados, de tal manera que se organicen y se segmenten en un esquema completo de contenidos para entender el *beatmaking* desde sus inicios hasta sus aspectos más profundos.

Durante las clases se comprenderá cómo ha sido la evolución de la producción musical, sus primeros indicios, algunas de sus etapas y se evidenciara cómo esta labor se ha ido simplificando a solamente el uso de un computador y unos audífonos o parlantes. Algo que se puede hacer hoy en día de forma independiente. Veremos también, como toda esta revolución de creación musical se puede encontrar no solamente en la música rap sino en infinidad de canciones de varios géneros alrededor del mundo. Al igual, cómo se puede encontrar en muchas otras aplicaciones en la actualidad. Todo un fenómeno de ruptura musical que llevo para quedarse, ¡un fenómeno llamado *beatmaking*!

## 2. CAPÍTULO I

### INVESTIGACIÓN DEL CASO

#### 3. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Los cambios por los cuales atraviesa la educación actual, donde cada vez más las metodologías aplicadas se apoyan del uso de la tecnología y la comunicación virtual, son prueba fehaciente de que dichas metodologías están llamadas a mantenerse y seguirse implementando.

Las formas de enseñanza como también la búsqueda del aprendizaje del estudiante de música evolucionan al mismo tiempo que la música misma evoluciona. Éste es el caso del *beatmaking*, acerca del cual no se encuentran suficientes referencias académicas en cuanto a su conceptualización, investigación, historia, fundamentos teóricos e implementación. Esto teniendo en cuenta que su principal forma de transmitir el conocimiento es a través de las redes sociales.

Para entender el contexto y las posibilidades de aprendizaje que existen sobre esta materia, fue necesario desarrollar una investigación en la Secretaria de Educación de Bogotá, entes de control e instituciones privadas de la ciudad sobre este tipo de formación musical. Allí se pudo constatar, entre otras cosas, que el campo de la producción musical y el manejo digital del sonido son temas claves a tener en cuenta dentro de un ámbito de enseñanza musical que merecen ser explorados y estudiados. Estos, son programas educativos cuya formación generalmente se certifica en “conocimientos académicos”. Es decir, dicha educación (exceptuando algunos programas) no cuenta con la aprobación de la S.E.D.<sup>3</sup> como una carrera profesional. Mientras que otros programas más enfocados en el

---

<sup>3</sup> Siglas para la Secretaria de Educación Distrital de Bogotá.

manejo de audio y el video, cuentan con un título técnico laboral que se orienta sobre una educación para el trabajo y el desarrollo humano<sup>4</sup>. SIET Sistema de información para el trabajo y desarrollo humano.

En Colombia, dentro del Ministerio de Educación Nacional, hay registrados 64 programas que ofrecen estudios de música. 49 de estos son pregrados, 6 son tecnológicos o técnicos, 6 son maestrías y 3 son especializaciones<sup>5</sup>.

Algunas escuelas de música ofrecen el programa de producción musical, dentro del cual el *beatmaking* es visto como una materia dentro de este. En otros casos, el *beatmaking* se ve solo como un curso independiente de aproximadamente 40 horas. Sin embargo, en ambos casos, el *beatmaking* es visto como un método de creación musical donde se enseñan principalmente habilidades para manejar un software instalado en un computador. Aunque la profundización de sus contenidos teóricos y su relación con la música rap es superficial.

No obstante, no existe un número específico de estudiantes interesados en aprender sobre el *beatmaking*, producción musical, y *dj* (*Disc jockey*), pero para tener una referencia, según el DANE para el total nacional en el trimestre abril - junio 2021, el número porcentual en Bogotá que asistió a cursos de formación para el trabajo en el área de humanidades y artes fue de un 2,4% sobre 100. Es decir que, por cada 1100 hogares en

---

<sup>4</sup> Siglas para el Sistema de Información para el Trabajo y Desarrollo Humano.

<sup>5</sup> Zuluaga, Natalia. "Bacanika.", Noviembre 2014. ¿Vale la pena estudiar música en Colombia?, <https://www.bacanika.com/seccion-cultura/estudiar-musica-en-colombia.html>. (consultado el 20 de marzo del 2022).

Bogotá, 26 personas asistieron a un curso. Dentro del cual se puede ubicar cierto porcentaje de ese número de personas en actividades relacionadas con la música<sup>6</sup>.

Entonces, en estos casos vemos que el estudiante interesado en aprender sobre estos temas prácticamente tiene dos opciones: o bien desarrolla su aprendizaje de manera empírica (como muchos lo hacen) o quizás tiene la posibilidad de ingresar a alguna academia o a alguna universidad que contenga la materia de producción musical. Algo a tener en cuenta es que hacer una carrera en estas áreas puede equivaler a una inversión que oscila entre los 10 hasta los 30 millones de pesos o más. Tanto en modalidad virtual como en presencial.

Por otro lado, según lo demuestran las opiniones mencionadas durante y a través del curso, como también en las encuestas realizadas previas a su iniciación, la mayoría de los 18 estudiantes inscritos afirmaron que, evidentemente, si existe información sobre producción musical en Internet, sin embargo, ellos revelan un problema y es que dicha información, primero se encuentra por lo general en inglés al ser una práctica proveniente de los Estados Unidos y segundo no se encuentra con un orden claro que permita comprender y sintetizar los contenidos sobre el *beatmaking* o producción musical independiente.

De hecho, algo que he podido evidenciar con claridad durante mi proceso de aprendizaje y el de otros compañeros productores es que cuando se inicia por sí mismo el estudio de esta materia, eventualmente, y más adelante, se requerirán unas bases sólidas de conocimiento que se desconocen o son omitidas. Y ahí es donde encontramos que los

---

<sup>6</sup> DANE (Departamento Administrativo Nacional de Estadísticas). “Boletín técnico Gran encuesta integrada de hogares, modulo para el trabajo”. Abril – Junio 2021.  
[https://www.dane.gov.co/files/investigaciones/boletines/ech/formacion/GEIH\\_FormacionTrabajo\\_abr\\_jun21.pdf](https://www.dane.gov.co/files/investigaciones/boletines/ech/formacion/GEIH_FormacionTrabajo_abr_jun21.pdf). (consultado el 10 de Febrero del 2022).

estudiantes nuevos del *beatmaking* no saben seguir una dirección en los temas por aprender. Es decir, no saben por dónde empezar ni continuar el proceso aprendizaje para que finalmente lo puedan aplicar por ellos mismos.

Esto nos hace pensar que el hecho de tener a la mano un amplio catálogo de información gratuita en Internet como por ejemplo los videos de YouTube, no es razón suficiente para la comprensión de un tema, ya que muchas de las fuentes consultadas pueden resultar dudosas, poco comprensibles para niveles básicos y sobre todo, suelen aparecer en otros idiomas como pasa en este caso.

A esta hipótesis se le suma el hecho de que estas formas de composición musical rompen los paradigmas de la educación musical tradicional, donde géneros musicales relativamente nuevos como el pop, el rap, la música electrónica, entre otros, ciertas veces son considerados como ajenos a la música o sin significado académico para esta exigente disciplina. Disciplina que aunque ha sido fundamental para el desarrollo y aprendizaje de nuestro sistema de música occidental, a veces se limita a los espacios y metodologías tradicionales que este sistema sugiere. Reduciendo su aprendizaje a un enfoque y repertorio de música clásica o antigua.

Ahora, si prestamos atención a los géneros musicales mencionados con anterioridad, estos han surgido gracias a la influencia y al avance tecnológico que ha incido a la hora de crear música. Y ni hablar de cómo dichos avances se han convertido en algo cotidiano de nuestros días.

Así pues, son innegables los aportes de la tecnología en varios aspectos de nuestra sociedad. Como por ejemplo lo ha sido para nuestro sistema educativo actual, que ha venido moldeándose a ello. Por esto, es de gran importancia el reconocer y estudiar el uso de las tecnologías en espacios académicos formalizados. Así mismo y para ser más espe-

cífico, en su aplicación a la creación musical, puesto que en la actualidad existe una creciente demanda de estudiantes con diversos enfoques y perspectivas musicales. Sugiriendo que la formación en producción musical se centre en quienes puedan acceder a ella en instituciones privadas y por ende, haciendo que su conocimiento no goce de la suficiente visibilidad por fuera de este sistema, pues la transmisión de su conocimiento se limita a otros espacios como las redes sociales, la tradición oral y a uno que otro evento dedicado para ello.

#### **4. PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN**

¿Cómo diseñar e implementar una herramienta didáctica a través de las TIC, como apoyo en la sistematización del conocimiento y la formación de productores musicales interesados en el *beatmaking*?

#### **5. JUSTIFICACIÓN**

En la actualidad, la perspectiva de la educación musical que se brinda en escuelas, academias y universidades en Colombia se centra principalmente en el enfoque del músico instrumentista. Es decir, el tipo de músico que desarrolla cualidades para poder interpretar un instrumento. Algo de gran valor si se quiere comprender el lenguaje musical, desarrollar capacidades motrices, capacidades de coordinación, mejorar el entrenamiento auditivo y la afinación. Sin embargo, estas competencias no son del todo imprescindibles para jóvenes que desean desempeñarse como productores musicales. Y que a su vez encuentran aún más importante aprender el componente tecnológico y práctico que otras cosas para su formación.

Para el estudiante de producción musical, tener la capacidad de componer y crear música logrando finalizar una canción como si fuera un producto, es el mayor objetivo a

alcanzar. Y para que esto suceda debe procurar estudiar ciertos aspectos musicales que suelen diferenciarse de otros tipos de enfoque que se enseñan normalmente. Para ello, en mi papel como profesor, es fundamental ampliar las bases del conocimiento de estas formas no tradicionales de creación musical. Lo cual aplica no solamente para la música rap, sino también para otros estilos de música contemporánea.

En efecto, la experiencia propia de aproximadamente 9 años en el campo de la música y el audio es un factor que posibilita aportar a estudiantes y aficionados interesados en el *beatmaking*. Quienes motivados por construir una carrera musical en el rap, buscan alternativas que les permita explotar su creatividad, adquirir el conocimiento y lograr hacer sus propias producciones musicales.

Personalmente, yo que he hecho parte de estos mismos procesos de encuentro, exploración e inmersión en el mundo del *hip hop* y la música rap por más de 16 años, puedo afirmar que la música realmente sirve como fuente de inspiración y reparación de historias de vida. Ya que puedo dar testimonio de pasar por casi las mismas dificultades tanto personales como conceptuales, que otros jóvenes enfrentan al ingresar en esta cultura y este tipo de aprendizaje. Pero con la diferencia que a través de los años, he logrado identificar y en cierta manera aprender de los errores para poderlos superar. Algo que sencillamente se obtiene con la experiencia y madurez adecuada.

## 6. OBJETIVOS

### 6.1 Objetivo general

Diseñar e implementar una propuesta didáctica que reúna los contenidos teóricos y prácticos sobre el *beatmaking*, que permitan la organización y sistematización del conocimiento dirigido a jóvenes productores musicales.

### 6.2 Objetivos específicos

- ❖ Registrar los antecedentes históricos sobre el repertorio, referentes musicales, equipos y herramientas tecnológicas del *beatmaking* que ayuden a entender su contexto e historia.
  
- ❖ Demostrar los conceptos esenciales que constituyen el *beatmaking*, utilizando los softwares de edición, grabación y producción de audio como Ableton Live 10 y Logic Pro X.
  
- ❖ Guiar a los estudiantes del curso en la entrega de una creación musical que reúna lo aprendido y sirva de evidencia final.

## 7. ANTECEDENTES

### 7.1 Psicología de la educación virtual, César Coll y Carles Monereo<sup>7</sup>.

En este libro se comenta la acelerada incursión de las TIC en la educación, las demandas de los estudiantes sobre el sistema educativo y los factores psicológicos que interceden en él. Los autores plantean un repensar en los modelos de enseñanza en la medida que estos van evolucionando. En donde campos de la educación y de los procesos psicosociales, realizan estudios para el mejoramiento de la comprensión a través de la formación virtual. Adicionalmente, se pretende contribuir a la necesidad de fomentar una tarea multidisciplinar que deje ver como coexisten actores y aspectos tecnológicos. Igualmente, se conocerá por teóricos e investigadores del tema su pronunciamiento a favor de una perspectiva socioconstructivista del psiquismo humano. Aportando a la idea que las TIC no aparecen y cambian de por sí el sistema educativo e inmediatamente se convierten en un elemento potencial, sino que su potencial recae en el uso de las TIC con un fin educativo, transformador e inédito en la construcción del conocimiento. Sustentándose así, en este libro, una serie de ejemplos, ilustraciones y experiencias reales.

En conclusión, sobre los autores, Coll catedrático de psicología en la Universidad de Barcelona y Monereo profesor titular de psicología de la educación en la Universidad Autónoma de Barcelona, apuestan por su gran potencial, por unos usos transformadores de dichas tecnologías en un marco que de apertura a nuevos escenarios y prácticas socio-culturales inéditas.

---

<sup>7</sup> Coll César y Monereo Carles, “Psicología de la educación virtual”, Ediciones Morata, Barcelona 2008.

## **7.2 Análisis de la propuesta creativo musical del DJ dentro del género Hip Hop. Fabio Chaparro Licenciatura en Música Universidad Pedagógica Nacional<sup>8</sup>.**

Este es un trabajo de grado de la Licenciatura de Música de la Universidad Pedagógica Nacional que indaga sobre la parte técnica musical de rap y la figura del dj dentro de este género. Esto teniendo en cuenta que la figura del *dj*, *dj* productor e incluso el productor musical se puede asemejar a la actividad que realiza un *beatmaker* o *beat maker*<sup>9</sup>. Sus influencias musicales, su discurso musical, su herramienta de trabajo la tornamesa<sup>10</sup> que cumple el papel de un instrumento musical. Allí se hace un recuento de la llegada del *hip hop* a Bogotá que se encuentra a finales de los años 80. Teóricamente hablando, el análisis que hace el autor forma uno de los referentes cuyo contenido puede tener mayor similitud a este. Además, también se puede encontrar en el repositorio de la universidad.

El autor hace primero un recuento histórico del *hip hop* en Bogotá, luego de eso, como parte de su metodología, hace un estudio de la música rap y de sus subgéneros. También, el autor hace hincapié en las características sonoras e históricas de cada subgénero, entregando ejemplos para ello.

---

8 Chaparro Fabio, “Análisis de la propuesta creativo musical del DJ dentro del género Hip Hop”, trabajo de grado, Licenciatura en Música Universidad Pedagógica Nacional. 2012.

9 Persona que practica el beatmaking.

10 Conocido también como tornamesa o tocadiscos.

### 7.3 100 Tips to make beats, Cymatics Group (100 consejos para hacer pistas)<sup>11</sup>.

Este es un trabajo escrito, que se encuentra en internet de forma gratuita y libre. Realizado por productores musicales de música electrónica, se pueden encontrar allí consejos puntuales acerca de la construcción de instrumentales profesionales. Basados en la experiencia de los creadores, se reúne una guía didáctica con opiniones acerca de aspectos técnicos, motivacionales y de la industria musical actual. Esta guía es uno de los aportes bibliográficos más prácticos sobre la formación de producciones musicales a través de un computador que puede haber. A modo de consejos, en donde prevalece la experiencia, se relaciona con la realización de este trabajo, encontrando en ella, contenido valioso y específico de valor técnico que puede ayudar a consolidar ideas en la etapa de diseño y ejecución del curso. Aquí se detalla la idea de la disposición mental como una de las habilidades más importantes que un productor musical debe tener para lograr finalizar una producción y establecerse en el medio.

Una de las características de esta guía es que sirve de aprendizaje de una manera más informal, ya que es elaborado por personas en su mayoría empíricas en su labor y que lo realizan sin fines lucrativos. Pudiéndose encontrar a modo de descarga libre, esta guía cuenta principalmente con la intención de ayudar y aconsejar otros *beatmakers* en su labor.

---

11 Cymatics Group, 100 Tips for making beats, grupo de productores musicales de Atlanta Georgia EU. Promueven talleres y cursos para otros productores. Además, de contenido sonoro, blogs y concursos para creadores musicales. <https://cymatics.fm/products/101-tips-for-making-beats> (consultado en mayo del 2020).

#### **7.4 Education Hip Hop, Emily Baillin Wells, Universidad de Columbia<sup>12</sup>.**

Se trata de un breve repaso histórico del *hip hop* y sus alcances en temas pedagógicos. Se describe en el documento sus alcances como fenómeno cultural que trascendió barreras geográficas, culturales y raizales. Hay un potencial educativo con respecto al número de seguidores que conforman esta cultura que como bien describe la autora, más que una moda cultural es un estilo de vida.

Según la autora, hay un 5to elemento del *hip hop* que es menos discutido, pero podría decirse que es el más importante: "conocimiento de sí mismo", cómo las personas piensan y construyen quiénes son. El conocimiento de sí mismo es menos tangible que los otros elementos pero es el que está más conectado con la psicología y la historia detrás del *hip hop*. También es el elemento que más falta en la cultura y literatura contemporánea. El conocimiento de sí mismo, según la autora, plantea la idea de que la persona hace parte de un colectivo dentro de la comunidad *hip hop*.

#### **7.5 The Manual BeatTips: el arte de crear ritmos, la tradición de la música hip hop/rap y el compositor común, Amir Ali Said<sup>13</sup>.**

Probablemente uno de los libros más ricos en información sobre la música rap y la cultura *hip hop*, y su trasfondo musical. Una investigación académica digna de estudiarse en universidades y trabajos de maestría. Con la colaboración de distinguidos productores de distintas generaciones como: Marley Marl, Dj Toomp, DR Period, 9th Wonder, Buckwild y Dj Premier que fueron entrevistados, este libro ha sido una enorme fuente

---

12 University of Columbia, Emily Baillin Wells, 2019. International Encyclopedia of Media Literacy Education, The intellectual and sociohistorical context of hip-hop education. [https://www.academia.edu/39340421/Hip-Hop\\_Education](https://www.academia.edu/39340421/Hip-Hop_Education)

13 Said Amir "The Beat Tips Manual, The Art of Beatmaking, the Hip Hop/Rap Music Tradition, and The Common Composer", Superchamp Books, sixth edition 2013.

de inspiración e información para la construcción de este trabajo, cubriendo casi todos los contenidos que se anexaron en este proyecto.

Dividido en un total de cinco partes, este libro cuenta con 13 capítulos en las primeras cuatro partes y una quinta parte que se compone de 9 capítulos con entrevistas, conclusiones, outro y un glosario. Convirtiéndolo así en un texto indispensable y recomendado para todo aquel interesado en estudiar el estado del arte del rap y el *hip hop*.

En él se añaden temas como: historia, tecnicismos rítmicos, equipo tecnológico, su tradición cultural, musical y teórica y un apartado sobre el negocio de los *beats*. Describe en sus 577 páginas de forma muy completa, lo que es el *beatmaking*.

## **8. MARCO CONCEPTUAL**

### **8.1 Introducción al Marco Conceptual**

La descripción de los referentes conceptuales en este proyecto de investigación se enmarca dentro un sub proyecto complementario del curso el cual se define “diccionario del mundo del audio y la producción musical”. Este ha sido un trabajo literario también del autor de este proyecto en el que se ha publicado previamente a la finalización del mismo en forma de PDF (formato portátil de documento) y que está disponible para descarga gratuita en internet, tanto para los estudiantes del curso como para personas externas a él.

El objetivo de este trabajo consiste en orientar y acercar al estudiante o trabajador de la producción musical y el audio, hacia algunos de los principales conceptos que se utilizan en el medio. Desde luego, pueden existir muchos otros términos que se pueden escapar y que no estén anexados aquí, puesto que es una materia extensa que además

suele estar en constante evolución. Sin embargo, en esta lista de 100 términos más importantes, encontrará una buena guía de consulta, la cual cubre tanto conceptos básicos como avanzados del tema.

Estos conceptos se han descrito y seleccionado con base a la experiencia que he adquirido durante más de 9 años estudiando la música y el audio. Además, por supuesto, luego de haber consultado múltiples fuentes bibliográficas. No obstante, las definiciones que aquí allí se encuentran, se han expuesto según el propio conocimiento y entendimiento del autor. Por lo cual se formulan de una manera única, breve pero concisa, que seguramente no se encontrara en otro lugar. Siempre con el interés de brindarle al lector una definición amigable, sencilla y efectiva de su significado. (ver anexos en la parte final, pág. 110).

A continuación se describirán algunos de los conceptos más utilizados que se encontrarán en el *beatmaking*:

### **8.1.1 Beat making o beatmaking (creación de ritmos)**

Consiste en el grupo de acciones que se realizan con el fin de producir una obra musical tangible, involucrando principalmente el uso de herramientas tecnológicas para ello. Dichas acciones se articulan junto con los fundamentos de la teoría musical y la manipulación de fragmentos de audio (lo que se conoce como “*samples*” en inglés). Su resultado será una base rítmica y melódica, que servirá de interpretación por uno o varios artistas, generalmente de música rap y/o afines.

En contraste, el resultado tangible de una creación musical que deriva del *beat-making* se conoce como *beat*<sup>14</sup>, pista o instrumental. Sin olvidar que la palabra “*beat*” también es aceptada como un anglicismo en Latinoamérica.

### 8.1.2 DAW (Digital Audio Workstation)

Termino en inglés con el cual se le conoce al programa o software de un computador que permite la grabación, edición y producción de sonido. Se puede decir que el *daw* es el elemento que intercede entre la creatividad de un productor musical y su creación final, en donde se pueden plasmar las ideas musicales que luego pasaran a formar una canción.

Existen bastantes referencias de softwares musicales en los que trabajar, algunos de ellos son gratuitos y otros de pago, pero todos cuentan básicamente con las mismas opciones. Los programas que comúnmente son utilizados para la creación de *beats* actualmente son: Fl Studio, Ableton Live 11, Logic X, Reason, Cubase. Mientras que el programa de grabación y edición por excelencia en todo el mundo y comunidad de audio que también permite creación de *beats* se llama Pro Tools.

A este elemento se le añade algo de vital importancia por el cual el software puede funcionar y es por supuesto el computador, debido a que sin éste no sería posible abrir ningún tipo de programa o software. Aunque gracias al avance tecnológico, hoy en día se pueden crear *beats* en celulares, tabletas y otros dispositivos que cuentan con un sistema integrado de producción musical similar al *daw*.

---

14 Beat, que traducido significa: golpe o pulsación. Es el término que recibe la pista, instrumental o audio de rap que crea un beat maker. Como curiosidad, al parecer, de ahí mismo proviene la palabra utilizada popularmente en Colombia para identificar la música rap como música “golpe”.

### **8.1.3 Drum kit o sample pack (kit de batería o paquete de muestras de audio)**

Consiste en una librería de sonidos pre grabados que se utilizan para componer música. Esto tiene como función servir de herramienta de creación, inspiración y sello personal del *beatmaker*. Suelen contener muestras de todo tipo como: baterías, percusiones, instrumentos musicales, voces, efectos, etc., por lo general estos paquetes de sonido son elaborados con base a un género musical específico y se pueden comprar o descargar en internet. Generalmente, no contienen restricción de uso y pueden emplearse libremente.

### **8.1.4 DJ (Disc Jockey)**

Persona encargada de mezclar, programar y en algunos casos producir la música durante una reunión o presentación musical. Es quien utiliza las tornamesas o controladores eléctricos como instrumentos principales para su labor.

### **8.1.5 Plugin o VST y VSTI/Virtual Studio Technology and Instrument (Tecnología de Estudio Virtual)**

Es un sistema de comunicación digital que se comunica entre dispositivos virtuales de audio y sistemas operativos de un computador. Permite simular virtualmente efectos de audio, componentes hardware e instrumentos musicales por medio de complementos ya instalados dentro del computador. Existe una infinidad de *plugins* en el mercado de diferentes desarrolladores y compañías con diferentes capacidades y funciones para transformar el audio, sin embargo, algo que vale la pena tener en cuenta es que al igual que las librerías de sonidos, la utilización de los plugins hace parte del arsenal de trabajo y el carácter personal que cada *beatmaker* entrega en una producción, de la misma manera que sirven para darle una identidad a la mezcla.

### 8.1.6 Loop (Bucle)

Secuencia musical que se repite una y otra vez. Suele tener una estructura de frase musical que generalmente consta de cuatro barras o compases<sup>15</sup>. Esta secuencia se caracteriza por tener un tipo de composición binaria, es decir, se puede componer de dos compases u ocho compases. No obstante, También se pueden encontrar casos en donde el *loop* consta de solamente un compás.

### 8.1.7 Mezcla

Es el proceso y etapa de una producción musical cuando se hacen ajustes de volumen, control de efectos de tiempo, de dinámica y de modulación del audio; como también, donde se ubican los sonidos en el campo estéreo<sup>16</sup>. Estas acciones pueden ser aplicadas a todos o cada uno de los canales de audio de una sesión del *daw*. En algunas ocasiones, la etapa de mezcla suele hacerse durante todo el proceso de creación de una canción y en otros casos, al finalizar su composición y estructura.

Para tener en cuenta, estos conceptos constituyen sencillamente algunos de los aspectos más importantes que se quieren compartir en este trabajo y que pueden resultar más recurrentes en la producción musical a la hora de hablar de referentes teóricos. Es prudente mencionar, que si se desea extender y conocer sobre otros conceptos de la materia, se puede consultar el material referenciado en los anexos finales de este documento. No obstante, cabe anotar y reiterar que el estudio de la terminología y conceptualización del mundo del audio digital y la producción pueden resultar bastante extensos y puede

---

<sup>15</sup> Barra o compas: unidad de tiempo de una composición musical o de una parte de ella. Cada uno de los espacios de tiempo regulares en que se divide una composición musical de acuerdo con el valor de este signo. Fuente: [www.lexico.com](http://www.lexico.com).

<sup>16</sup> Se entiende como campo o imagen estéreo de una mezcla al resultado sonoro donde se ubican todos los instrumentos y sonidos de una canción en un espacio imaginario. El sonido estéreo es la facultad con que cuenta un sistema de reproducción cuando su sonido es emitido por dos parlantes, lado izquierdo y lado derecho. (Definición propia).

que no se hallen aquí por completo. Por lo cual se recomienda al estudiante que gracias al tiempo de estudio, al empeño y a la practica que se le dedique a esta labor, en esa misma medida, se irán comprendiendo poco a poco aquellos conceptos.

## **9. DISEÑO METODOLÓGICO**

### **9.1 Planeación general del curso**

En este cuadro se muestra como fue la planeación de los contenidos, objetivos, actividades y los módulos en que se divide el curso. De igual manera, también, se explica el orden sugerido de las clases y los cuatro módulos que lo componen: fundamentos e historia, programa o DAW (se utilizara Ableton Live), composición y producción y por último, las conclusiones y la evaluación de resultados.

**Tabla 1. Programa completo del curso.**

Sesión	Modulo	Tema	Que se hará?	Objetivo
1	Fundamentos e Historia	Definición de Beat Making	Se dará la definición del Beat Making. Preguntar que dificultades enfrentan las personas que desean aprender a hacer Beat Making	Entender que significa y en que consiste el Beat Making. Comprender las dificultades que tienen los estudiantes a la hora de aprender producción musical.
2	Fundamentos e Historia	Historia y contexto	Se dará la definición de Beat Making. Breve historia cronológica de la evolución de la producción musical. Se estudiara dentro del contexto cultural y geográfico. Ejemplos, de referentes, drum machines, y artistas.	Conocer sus inicios y mostrar el antes y ahora de esta practica
2	Programa o DAW	Introducción a Ableton y al DAW o software.	Como descargar programa. Que es un DAW y para que sirve.	Explicar como podemos obtener el programa de forma rápida y gratuita.
2	Programa o DAW	Ableton I	Conocer la interfaz visual. Configuración del programa. Funciones Básicas de Ableton y sus partes.	Aprender y configurar Ableton para trabajar en el. Ver sus funciones básicas
2	Programa o DAW	Ableton II	Creando la primera sesión. Como grabar MIDI y Audio.	Saber las cualidades básicas de una sesión creada en el software. Aprender a grabar audio y MIDI en Ableton live.
3	Composición y producción	Ritmo	Veremos como podemos crear ritmos en Ableton. Como funciona el metrónomo, el tempo, secuencia y loop. En la segunda parte veremos como grabar la idea rítmica y la función de cuantización.	Manejar el Drum Rack, cargar sonidos y crear patrones rítmicos en el. Inculcar al estudiante la idea de que el ritmo es un elemento fundamental para el Beat Making.
3	Composición y producción	Melodía y Armonía	Aquí se utilizara la idea del motivo o lead motif haciendo melodías y alternándolas con el uso diferentes escalas. En la armonía se vera el concepto de progresión armónica, los acordes y sus colores.	Entender la función de la melodía y la armonía en la composición musical aplicada en un Beat moderno. Entender que la melodía genera un discurso que puede tener muchas formas y ver la armonía como la columna vertebral del conjunto de sonidos disponibles para componer
4	Composición y producción	Instrumentación y forma musical	Se acompañara la base rítmica de la canción con diferentes opciones de acompañamiento, es decir con diferentes conjuntos de instrumentos. Ver instrumentos mas populares. Crearemos una forma básica de una canción popular en la actualidad.	Notar la importancia del arreglo musical y su estructura. Conocer algunos de los conjuntos de instrumentos mas populares para crear Rap. Reconocer y diferenciar las distintas partes de una canción.
4	Composición y producción	Sampling	Se manipulara una muestra de audio, viendo las características de samplear y como se puede hacer en Ableton Live. Ver como Samplear sirve para crear texturas y ambientes. Samplear desde un vinilo.	Analizar las opciones de como seleccionar samples. Reconocer la importancia de samplear en el Beat Making.
4	Composición y producción	Mezcla	Ver los diferentes tipos de efectos musicales. Efectos de dinámica Efectos de Modulación Efectos de Tiempo Efectos espectrales y Automatización.	Aprender para que sirven y como usar los diferentes efectos disponibles a la hora de mezclar el beat. Ver las opciones que ofrece un software con sus dispositivos nativos. Conocer en que situaciones usar la automatización.
5	Conclusiones y Evaluación	Conclusiones finales y factores posteriores a la producción musical. Veremos las creaciones de los alumnos del Curso	Charlar un poco sobre el proceso de aprendizaje, discutir las etapas finales de la producción. Sacar conclusiones finales a la producción musical.	Ver los resultados del proceso del curso. Entender que no existen reglas para hacer Beats. Evaluar el resultado de los Beats entregados.

Como complemento al diseño del programa del curso, fue necesario consultar algunos de los programas académicos que ofrecían las principales escuelas en Bogotá que enseñan producción musical. Esta indagación sirvió para constituir el programa con el fin de tener una noción aparte de la que ofrece el lector. Se constituyo como parte

fundamental en la división de los cuatro módulos, temas y contenidos que se resumen en este curso.

Reconociendo que en el proceso de una producción musical aparecen distintas fases, las cuales, para este curso, se enseñaron de una forma breve y concisa, es posible que existan otros procesos y temas que no se han mencionado ni aparecerán aquí. Para el autor, no le es oportuno extenderse demasiado en otras etapas y conceptos, porque no son del tipo de enfoque al que quiere llegar en este curso. Habiendo cuenta que para este programa, en el módulo de composición y producción fueron añadidas temas que posiblemente, para las demás personas involucradas en el audio, pueden ser descritas en tres etapas separadas como: la preproducción, producción y postproducción. Cuyos conceptos, para resumir, se clasifican así: la preproducción, se encarga de crear una maqueta sencilla de la canción, lo más parecida a como se busca producir; la producción, la cual pretende grabar y lograr ese sonido que se busca en la preproducción de una forma más profesional y detallada; y la postproducción, en donde se realizan labores de mezcla, masterización y de aspectos que integran los medios audiovisuales.

En consecuencia, es importante aclarar que para el autor, el diseño de este programa, tuvo que delimitarse lo máximo posible en concordancia al enfoque y la dirección que en un principio se le quería dar al curso. Por consiguiente, en la tabla anterior, se pueden encontrar en los temas del módulo 4 (composición y producción), algunos conceptos y pasos que pueden ubicarse en otras etapas; esto teniendo en cuenta que muchas personas realizan la mezcla durante el proceso de postproducción, mientras que para este programa no es así, pues no se incluye allí. En este caso, para el autor, el proceso de mezcla forma parte de la etapa de producción, pues así lo lleva a cabo en su modo de trabajo habitual sin que esto constituya un error para él.

## 9.2 Perspectiva metodológica:

Este proyecto se estructuró desde un paradigma de investigación empirista. El cual indica que en principio se sustenta de un marco referencial suficientemente amplio y consolidado en lo que respecta a la producción musical y el audio. Para ello, se ha sustentado en diferentes fuentes de información de carácter académico y no académico, con el interés de entregar una visión propia de este fenómeno, incluyéndose dentro de un contexto académico formal.

La investigación es de tipo cualitativo y cuenta con un enfoque de investigación explicativa aplicada a la educación.

Esto determina que la investigación se ubica en un tipo de población definida como: productores musicales principiantes o en desarrollo, con un tipo de música definida: el rap y dentro de un espacio académico asistido por la virtualidad. Por supuesto, espacio contemplado para personas que cuenten con acceso a internet y mínimamente un computador o un dispositivo donde tomar las clases. Sin embargo, puede y pretende trasladarse a la presencialidad en otros escenarios más adelante. Pues tal como así lo señala el objetivo general, se pretende sistematizar el conocimiento, organizándolo y clasificándolo de tal manera que el contenido vaya de lo más básico a lo más avanzado.

Dentro de los lineamientos metodológicos que se encuentran en este proyecto, fruto del diseño e implementación del autor, se encuentra una corriente constructivista. Puesto que esta perspectiva metodológica conduce a ver al estudiante como un individuo que piensa, siente y crea. Características que se enmarcan en el curso y que se pueden encontrar en las personas que hacen música. De allí proviene el especial énfasis en potenciar el aspecto creador del estudiante que algunos ya poseen, pero que necesitan encastrarlo y concluirlo.

Como lo dice Jhon Dewey psicólogo, filósofo y pedagogo estadounidense del siglo XIX, precursor de la escuela activa o nueva, cuya máxima fue “aprender haciendo”. Optaba por una educación basada en la actividad práctica; así pues, decía «“Al estudiante debe dársele la oportunidad de realizar observaciones e investigaciones directas y debe tener a su disposición materiales de consulta. Se le debe estimular a aprender actuando”. Esta premisa, aunque parece sencilla, no debe tomarse a la ligera. Ya que puede tener interpretaciones erróneas y superfluas que pueden conducir a un puro hacer por hacer. Así lo afirma el Coro Molinos de la Ciudad de Navarra en España, lo que Dewey en realidad propugna es un aprendizaje activo, entendiendo como formulación de hipótesis de significado por parte del alumno”»<sup>17</sup>.

Pero recordando a Dewey, quien también escribió tratados e investigaciones sobre arte, como: el arte como “Experiencia” 1934, “Libertad y Cultura” en 1939, que considerando sus planteamientos pragmáticos, bien se pueden trasladar a nuestra época actual y se pueden aplicar perfectamente. Pudiéndose encontrar factible la premisa de aprender haciendo en casi todas las disciplinas. Es decir, aplicarlo a las artes, los deportes, las ciencias formales. Sugiriendo que, se aprende desde el primer acercamiento y así sucesivamente, continua estableciéndose el conocimiento. Esta es una fórmula que en términos de educación invita al alumno a atreverse a intentarlo, a explorar.

En contraposición, el profesor visto bajo esta perspectiva debe diseñar actividades que fomenten la experimentación, facilitando la praxis. Algo que se reafirma evidentemente dentro del objetivo de este trabajo con el conocimiento del aspecto teórico pero siempre resaltando la importancia de ponerlo en práctica.

---

17 Schmid Sandra, INACAP Corporación, “Aprender haciendo”, 2016. [https://www.minam.gob.pe/proyecolegios/Curso/curso-virtual/Modulos/modulo2/3Secundaria/m2\\_secundaria/Aprender\\_haciendo-John\\_Dewey.pdf](https://www.minam.gob.pe/proyecolegios/Curso/curso-virtual/Modulos/modulo2/3Secundaria/m2_secundaria/Aprender_haciendo-John_Dewey.pdf) (consultado el 17 de marzo del 2022).

Otra mirada que favorece la intención metodológica de este trabajo es la del psicólogo y pedagogo David Ausubel, cuyos aportes brindaban una perspectiva constructivista. Esta perspectiva tiene la particularidad de prestar vital atención a los conocimientos previos del estudiante y en como se relacionan con sus conocimientos adquiridos. En su teoría del aprendizaje significativo, se menciona que para el estudiante el aprendizaje inicialmente implica un cambio en la conducta, el cual este a su vez se dirige a un cambio en el significado de la experiencia humana.

Ausubel nos habla también, de lo que según él son los dos pilares importantes para que se entienda como un aprendizaje significativo: la predisposición y la interacción<sup>18</sup>. Por un lado, la predisposición nos habla de la actitud e interés del estudiante en recibir el conocimiento previamente a empezar a estudiarlo. En donde precisamente, aquí se puede observar un interés ya marcado. En esta etapa es fundamental que el profesor conozca el nivel de conocimientos que el estudiante posee para así conectarlos con unos nuevos conocimientos.

Por su parte, la interacción, nos habla de la manera en que se presenta el objeto de estudio. Es decir, en las herramientas que se utilizan, cuan comprensible es y la coherencia que tiene cuando se le entrega al estudiante. En otras palabras, el estudiante construirá el conocimiento basado en su percepción y en la manera que interactúa con este.

Estos principios básicos del constructivismo ayudan a darle un sentido y un valor de unicidad a un todo, pues consta en la edificación de un sistema de conocimientos. Por ejemplo, podemos llevar estos principios a un ejemplo práctico de un estudiante de música que se dispone por primera vez ir a una academia. Lo más probable es que esta persona se ha acercado allí primero porque hay un interés o algo que despierta su atención y

---

18 Layme Fabiola (Canal de YouTube), "Teoría del Aprendizaje Significativo de David P. Ausubel". 7 de Octubre del 2018, <https://www.youtube.com/watch?v=SWMbftUA6Gk>. (consultado el 6 de marzo del 2022).

eso lo motiva a hacerlo. Segundo, porque ya viene con una percepción de lo que este espera estudiar. Lo que indica que aparte de su interés, ya posee un conocimiento así sea mínimo de la materia. Y por el último, en un tercer punto, porque esta persona seguramente tiene un vínculo afectivo con el objeto de estudio, ósea con la música, y desde luego, hace que esto influya en su decisión de estudiarla.

En los fundamentos de la escuela nueva, se encuentra como finalidad la autodirección<sup>19</sup>. Por supuesto que ésta autodirección está determinada por la experiencia individual. En tal sentido, en esta metodología, se ha propuesto promover una herramienta didáctica que complemente y sirva de guía para tener un amplio espectro de lo que es el *beatmaking*, para sentar unas bases de conocimiento en función de llevarlo a la práctica. Contemplando la prueba y el error no solamente por el valor que entrega a la experiencia sino también por el aprendizaje interno que conlleva.

En términos de aprender a hacer y ahora siendo más precisos, a la hora de crear música, no podemos olvidar las palabras de uno de los más grandes pedagogos musicales de la historia, Edgar Willems. Cuando nos dice “la naturaleza del aprendizaje musical no se encuentra en la enseñanza académica del sonido, la armonía, la melodía, la improvisación y la composición sino en la naturaleza humana y su característica dinámica, sensorial, afectiva, mental e ideal”.

Efectivamente, la referencia habla de la formación inicial de Willems como autodidacta, y que permitió descubrir un poderoso mensaje, “la verdadera música puede venir de la necesidad de expresarse y que ella se crea desde adentro y no de afuera”<sup>20</sup>.

---

19 Figueroa Claudia y Ayala Soto Diana Yaneth, Revista Espacios, “La escuela activa y sus aportes a la formación de educadores en Colombia”, 28/12/2018. Vol. 39 (Nº 52). <http://www.revistaespacios.com/a18v39n52/a18v39n52p06.pdf>. (Consultado marzo del 2022).

20 «Chapuis y Westphal, Willems en “Sur les Pas d'Edgar Willems 1980”, citado en “Fundamentos de la educación musical: cinco propuestas en clave de pedagogía” de Valencia Gloria, Londoño Ruth, Martínez María Teresa y Ramón Héctor, 2018 primera edición.

### **9.3 Etapas metodológicas**

Dentro de la ruta metodológica de este proyecto se encuentran tres fases o etapas principales que se describirán de la siguiente manera:

#### **9.3.1 Etapa de Indagación e identificación**

En esta etapa se reunieron y consultaron varias fuentes bibliográficas relacionadas al *beatmaking*, la historia de la grabación y reproducción del audio, los referentes artísticos y el repertorio. Sirviendo así de estructura a esta monografía. Se recopiló aquella información para aportar al módulo de “fundamentos e historia” en la primera clase y también se utilizó la entrevista como herramienta de recolección de datos para ayudar a identificar problemáticas y puntos de vista diferentes al mío. Entre las personas entrevistadas se encuentran el maestro Fabio Ernesto Martínez, maestro de La Universidad Pedagógica Nacional, Laurenth Barbosa, directora cultural de la fundación Familia Ayara y J Beat, dj productor de las actuales competencias de freestyle Red Bull y God Level.

#### **9.3.2 Etapa de Diseño y Aplicación**

Durante esta etapa se organizó el programa de estudio, se hizo la planeación de las clases desde una visión general, es decir, partiendo de todos los contenidos y temas, hasta planear separadamente cada clase. También se convocó a los estudiantes interesados por en tomar el curso por redes sociales y se creó un grupo de WhatsApp como medio de comunicación y discusión para los inscritos.

Durante esta etapa también es importante mencionar que se diseñó e implemento una página web con el ánimo de tener una fuente de información y seguimiento al curso. Allí se puede encontrar información a modo de blog. En donde el autor compartió algunos

temas relacionados al *beatmaking*, cuyos temas fueron vistos en algunas de las clases como por ejemplo:

- Consideraciones y recomendaciones para elegir un computador para producir música.
- Formas de crear baterías para nuestros *beats*.
- Comandos rápidos para Ableton Live.

Estos artículos fueron publicados y compartidos en el apartado de blog de la página web pensada como soporte de este curso<sup>21</sup>. Lo que permitió que sirviera como recurso complementario para los estudiantes tanto del curso como para personas externas a él. Para acceder al blog simplemente se ingresaba en la red y se podía consultar de forma libre.

Las clases fueron realizadas por medio de las plataformas digitales Zoom y Teams. Dos de los programas principales para organizar clases, conferencias y reuniones en línea. El lugar preparado para esto fue efectuado en mi home estudio o estudio musical casero, y allí se produjeron 5 sesiones de clase de manera sincrónica, en las cuales contaron con la participación de 18 estudiantes que tomaban la clase desde otro lugar, desde luego, en donde ellos contaban con un dispositivo electrónico y una conexión a internet para tomar las clases. Cabe aclarar que en algunas clases no hubo siempre el mismo número de asistentes, pero sí en cada clase hubo asistencia.

En las clases se interactúa en vivo con los estudiantes, por vía chat o sencillamente abriendo el micrófono y/o su cámara para participar. El único profesor, en este caso yo, siempre dispuso de cámara y micrófono para dar la clase y compartiendo mi pantalla

---

21 La página web ha sido creada por el autor de este proyecto y allí se pueden encontrar las referencias mencionadas y más información adicional. La información se encuentra en la siguiente dirección: <https://www.truefeelmusic.com> en el apartado “Blog”.

según lo ameritaba el caso. En ciertas ocasiones, según la necesidad de la clase, se utilizaba una cámara adicional que dejara ver la manipulación de los equipos y los movimientos que realizaba en vivo con mis manos.

Para el desarrollo de las clases se procuraba seguir con el programa que se había planificado para todas y cada una de ellas. Al finalizar la clase, siempre se abría el espacio para hacer preguntas y revisar la comprensión de los contenidos, siguiendo también los recursos y objetivos enmarcados en la misma planeación.

### **9.3.3 Etapa de Evaluación**

Luego del diseño del curso, una vez aplicado y por ende culminado el proceso de aprendizaje, el siguiente paso fue tener una sesión final con los estudiantes para hablar sobre lo aprendido, describiendo así como se sintieron, que les pareció el curso y como les fue en su proceso. En esa última sesión se respondieron algunas inquietudes finales y se abordaron algunos temas posteriores a la producción musical. Parte clave de la evaluación fue el poder compartir algunas de las creaciones musicales o *beats* por parte de los estudiantes, en donde la intención era aplicar algunos conocimientos adquiridos durante el curso y brindar la retroalimentación del profesor. Como parte final del curso se discutió sobre el proceso de creación musical en general de una forma más libre. Hubo además, un espacio para escuchar algunas producciones y colaboraciones del profesor en las que ha tenido la oportunidad de trabajar, mencionando y cerrando con parte de las conclusiones que se anexan en este documento. De igual manera, el profesor brindó algunas recomendaciones finales en su labor como *beatmaker* y agradeció la participación de los estudiantes. También, al culminar, se les fue entregado al grupo de WhatsApp un formulario con ocho preguntas tanto abiertas y cerradas sobre la calificación que ellos le daban al curso y su experiencia en general en él. Allí se podían escribir comentarios quejas

y sugerencias a cada pregunta. La idea principal de esta etapa fue conocer los comentarios de los estudiantes. En aprender a mejorar los aspectos débiles y en mantener los comentarios positivos del curso según ello. Porque cabe mencionar que este proyecto guarda una intención adicional posterior a su finalización, y es el de poder ser aplicado nuevamente, tanto de forma virtual como presencial en otros contextos académicos. El link del formulario de evaluación se puede encontrar en la parte de los anexos de este trabajo.

## **9.4 Ruta metodológica**

### **9.4.1 Cronograma**

En la siguiente tabla se muestra como se fue elaborando el plan de actividades que conformarían este proyecto desde sus inicios. La finalidad era ordenar y tener un seguimiento mes a mes y por semanas que permitiría atravesar los cuatro módulos establecidos para el curso y culminar el proyecto. De esta manera se facilitaría guardar una coherencia entre las diferentes etapas y avanzar al mismo tiempo en las actividades. Para ello se utilizó el diagrama de Gantt.

Un profesor siempre deberá tener muy bien preparada su planeación de clases con tiempo si se desea entregar el conocimiento con efectividad. “Educar sin planificar, es como construir una casa sin plano o escribir una novela sin borrador. El arte de educar requiere esfuerzo, análisis racional, pensamiento crítico y creatividad. La planificación en la Educación es una clave para asegurar el éxito y la calidad de las acciones”<sup>22</sup>. De esta misma manera funciona el realizar una tarea que implica construir algo de la nada. Muchas veces cuando tenemos que enfrentar una tarea desde cero es razonable plantearse

---

22 Carriazo Cindy, Maura Perez, Gaviria Cathelyn, Universidad del Zulia, “Planificación educativa como herramienta fundamental para una educación con calidad”, Junio 2020.

primero cuáles son las acciones a tomar, hacia donde vamos a dirigir nuestro esfuerzo y con que objetivo.

Relacionando lo anterior, hay algo similar que le sucede al productor musical principiante, pues aparte de la labor creativa que implica su trabajo, eso, solo constituye el inicio de una serie de procesos empleados para poder finalizar una producción musical. Porque eventualmente, el productor musical necesitara conocer de otros factores que emergen si lo que quiere es posicionar su trabajo y darle visibilidad, logrando llegar a oídos de raperos o personas que interpretaran sobre su beat. Descubrir o conocer todos esos procesos que conlleva publicar su trabajo es un paso indispensable que señalo enfáticamente debe hacerse. Esto permitirá que el productor vaya consolidando su nombre dentro del público en el cual se mueve, construyendo una trayectoria y también aporte a su experiencia en general, algo clave para la construcción de una carrera musical duradera en una industria musical muy prolífica y altamente competente. Por ahora, este tema, se hablará más adelante a forma de reflexiones personales en la parte de las conclusiones y recomendaciones.

Tabla 2. Cronograma inicial de actividades y etapas del curso. Elaborado bajo el diagrama de Gantt.

Cronograma	Meses/ Semana	Noviembre		Diciembre		Enero		Febrero	
	Actividades	Semana 1 y 2	Semana 3 y 4	Semana 1 y 2	Semana 3 y 4	Semana 1 y 2	Semana 3 y 4	Semana 1 y 2	Semana 3 y 4
Etapa de Indagación e Identificación	Establecer objetivos y entregar documento previo a sustentación.								
Etapa de Indagación e Identificación	Explorar conceptos principales de antecedentes seleccionados								
Etapa de Indagación e Identificación	Enviar carta de intenciones a posible asesor de trabajo								
Etapa de Indagación e Identificación	Terminar entrevistas agendadas a colegas.								
Etapa Diseño y aplicación	Empezar a consolidar el documento o guía teórico base de los videos.								
Etapa Diseño y aplicación	Empezar a grabar video tutoriales								
Etapa Diseño y aplicación	Empezar a utilizar el software Logic Pro X								
Etapa de Evaluación	Evaluar hasta el momento como se esta constituyendo el proyecto. Luego de la revisión de los Profesores.								

 Finalizada

 Agendada

## 10. CAPÍTULO II

### BREVE HISTORIA DE LA GRABACIÓN Y REPRODUCCIÓN DE AUDIO Y EVOLUCIÓN DE LA PRODUCCIÓN MUSICAL.

#### 10.1 La era acústica y mecánica

Para empezar, si alguien se encuentra interesado en aprender algo nuevo o desconocido, lo más prudente que debería plantearse es remitirse a su historia.

Cuando hablamos de producción musical, una de las primeras cosas en las que podemos imaginar es en un tipo o un grupo de personas dentro de un estudio de grabación, acompañados de algunos músicos, instrumentos, equipos y cables por todo lado. Pues bien, en realidad esta imagen no es ajena a lo que en un principio se concebía como producción musical. Si bien no existe una referencia exacta de como y cuando se empezó a denominar de esta manera, el término solía asociarse a la labor desempeñada por un ingeniero de sonido durante la primera mitad del siglo XIX.

Gracias a la invención de dispositivos para la grabación y reproducción de sonido como lo fueron: el Fonógrafo de Edison en 1877 y posteriormente uno de los referentes por excelencia, el Gramófono de Berliner en 1887, permitirían que por primera vez la música fuese distribuida y comercializada. Ya que antes de estos inventos la única manera de consumir la música era asistiendo a conciertos y presentaciones de grupos musicales que interpretaban las obras de compositores clásicos.

Se puede decir que gracias a este gran avance tecnológico, la forma en cómo se generaba la música tuvo un cambio abrupto. Desde entonces, la música no solamente se limitaba a estar en un teatro o escenario, sino que también podía estar en la sala del hogar de quien podía hacerse a alguno de estos aparatos. Permitiendo así al poseedor de los discos que se reproducían allí, pudiese escuchar una y otra vez su música favorita.

Al mismo tiempo, y de igual manera, la industria discográfica sería uno de los sectores más beneficiados con dichos avances, pues lograron formar todo un negocio alrededor de la música y esto permitió la aparición de cientos de empresas emergentes para también sacar provecho de ello.

A finales del siglo XIX y comienzos del siglo XX, cuando la mirada y la atención musical y artística se centraba en Europa en aquel momento, esta, se empezaría a trasladar de a poco a los Estados Unidos. Esto en gran parte debido a la industrialización y repercusión económica que iba adquiriendo dicho país. En dicha era artistas, músicos, bailarines, ingenieros, empresarios y muchos más oficios se juntaban y empezarían a construir todo un boom del entretenimiento y espectáculo. Por nombrar algunos ejemplos de empresas que se fundaron en Estados Unidos durante esa época fueron: Columbia Records, Universal Music Group, Metro-Goldwyn-Mayer, Warner Brothers Pictures Inc, entre otras.

Para ese entonces la música que se escuchaba en Estados Unidos tenía dos facetas, una sobre la tradición de música traída desde Europa y otra por el tipo de música conocida como “Negros Espiritual” (posteriormente blues) proveniente de los esclavos africanos traídos a toda la región de Norte América.

Se puede decir que las primeras grabaciones fueron hechas gracias al apoyo económico de algunas de estas empresas americanas en colaboración con otras empresas británicas como EMI. Quienes eran los que financiaban la fabricación y distribución del Gramófono de Berliner y sus discos<sup>23</sup>.

Los principales artistas quienes gozaron del privilegio de grabar fueron cantantes líricos de la época que interpretaban arias y óperas clásicas famosas. Quienes eran acompañados por un grupo de músicos con formato de tipo cámara. Algunos de esos cantantes

---

23 El Vinilo se viste de, Blog. 2012. <https://elvinilosevistede.wordpress.com> (consultado el 23 de Junio del 2020).

fueron Enrico Caruso (tenor con gran fama mundial), Nellie Melba (Soprano) y Alessandro Moreschi (el último castrati).

Aunque no existe mucha evidencia en cómo se generaban estas grabaciones, lo que se puede intuir es que la manera común era ubicar la banda, cantante o total de músicos en un salón o estudio y allí mismo se ubicaba el Gramófono. Esto se realizaba a través de un sistema de grabación analógica que registraba el sonido en ese espacio ingresando por la bocina del Gramófono y luego convirtiéndolo en ondas sonoras de energía mecánica, haciendo que la aguja que poseía el Gramófono hiciera surcos en el disco. El proceso era asistido por un técnico de sonido empírico y el mínimo error sería causante de volver a empezar la grabación y desperdiciar el disco. De cualquier manera, estas sesiones de grabación para ese entonces suponían grandes costos.

El proceso de grabación se llevaba a cabo en una sola toma sobre un disco maestro que luego se podía reproducir en un número limitado de copias para ser vendidas posteriormente. El tiempo que poseía en principio cada disco era entre dos a cinco minutos aproximadamente.

Con el pasar de los años y la aceptación de este fenómeno cultural, la grabación fue evolucionando, así mismo como fue mejorando su calidad musical y sonora. Los procesos de fabricación de discos se hacían en masa, los materiales y dispositivos fueron sustituyéndose y escuchar música en el gramófono se convertiría en una práctica a nivel mundial.



*Ilustración 1. Fonógrafo de Edison.*

*Ilustración 2. Gramófono de Berliner*

*fuente: [www.antiguedades.es](http://www.antiguedades.es)*

## 10.2 La era eléctrica-magnética

En la década de los 20, con la aparición de las primeras emisoras de radiodifusión, el número de artistas musicales y oyentes subió exponencialmente, permitiendo que a partir de esa década se transmitieran las primeras grabaciones y locuciones. Las primeras transmisiones para entretenimiento, se le atribuyen en 1920 a la Argentina gracias a un grupo de locutores denominados “los locos de la azotea”<sup>24</sup>.

En el año 1925, gracias a la introducción de la electricidad en el campo de la tecnología, emergió el tocadiscos. Inicialmente, servía únicamente para reproducir los discos, más no para grabar. Su funcionamiento consistía en captar las vibraciones producidas por la aguja al surcar el disco y convertirlas en energía eléctrica, a diferencia del Gramófono que utilizaba principios mecánicos. Después dicha energía era emitida hacia unos altavoces que traía incorporados o conectados externamente<sup>25</sup>.

---

<sup>24</sup> Stiletano Marcelo, La Nación, “Diez grandes momentos de la historia de la radio en la Argentina”. [www.lanacion.com.ar](http://www.lanacion.com.ar) (consultado el 22 de noviembre del 2020).

<sup>25</sup> La Gran VVII, canal YouTube: Del fonógrafo a spotify – Historia de los dispositivos de audio. <https://www.youtube.com/watch?v=317zTd6Qqal>. (consultado el 22 de noviembre del 2020).

El escuchar música de esta forma se ha considerado como casi un ritual cultural que permanece hasta el día de hoy, pues se sigue practicando. Más adelante veremos como éste hecho ha incurrido en la manera de reproducción, en las tendencias musicales de las últimas décadas con la cultura del *hip hop*.

El micrófono eléctrico aparecería casi a la par con el tocadiscos y este permitiría mejorar las grabaciones que hasta entonces solo podían hacerse con el cono del gramófono. El micrófono permitiría mejorar la interpretación de la voz y la calidad de escucha de todos los instrumentos. Conciertos, sinfonías, operas y grandes formatos musicales eran posibles gracias a los aportes del micrófono.

Desde finales de los años 30 y comienzos de los 40, gracias a los aportes de la electricidad, la grabación se produjo en cinta magnética. Nace la era magnética y con ella nuevas posibilidades. La grabación ahora se realizaría a través del magnetófono. Un aparato que tenía la posibilidad de grabar las señales de audio en la cinta magnética y que brindaba la posibilidad de cortar y unir manualmente la cinta en los fragmentos deseados, sustituyendo y añadiendo, ralentizando y acelerando a voluntad para poder manipular una obra musical; conceptos claves para el *sampling* que jugaría un papel muy importante en la composición musical actual. Época de Grandes artistas como Frank Sinatra, Edith Piaf, Bing Crosby, Carlos Gardel y el auge de las *big bands*<sup>26</sup> de jazz fueron algunos de los artistas quienes lograron grabar su música en esta época.

En 1948 la empresa Columbia empezaría a utilizar el material de vinilo para fabricar los discos. Acá se pueden diferenciar los materiales de fabricación en función de su durabilidad y almacenamiento, puesto que el tocadiscos inicial utilizaba un material de pasta, pero esto haría que desde allí el vinilo resultaba más resistente y con más fidelidad

---

<sup>26</sup> Un gran grupo de músicos tocando jazz. Fuente: [www.Lexico.com](http://www.Lexico.com).

de escucha. Este podía reproducir ambas caras, lo que correspondería cerca a unos 50 minutos en total, es decir, aproximadamente entre unos 17 a 22 minutos por cada cara<sup>27</sup>.

A partir de la década de los 50, con la introducción del Magnetófono a los estudios de grabación, la forma como se registra la música cambia radicalmente. Ahora se podía grabar directamente a una cinta electromagnética con información estereofónica que posteriormente podía imprimirse en un disco maestro y luego ser distribuido en varias copias a partir de este. Lo que suponía un gran avance en la calidad del sonido, puesto que antes de ello se grababa y se imprimía el registro sonoro a partir del mismo disco maestro.

Entonces se empieza a concebir una nueva percepción en la estética musical, fortaleciendo la idea de que el sonido también es arte y que puede provenir no solamente de instrumentos musicales sino también de sonidos de nuestro alrededor. Haciendo que agrupaciones y músicos experimenten en la búsqueda de romper los tradicionalismos musicales, búsquedas que facilitaron la aparición de la música concreta con el gran aporte de Pierre Schaeffer.

La popularización y el uso de instrumentos no convencionales inventados décadas atrás se retomó desde entonces. Algunos de ellos como el Teremi y el Ondes Martenot. Compositores como Pierre Boulez y Karl-Heinz Stockhausen experimentaban con el sonido sintético para la creación musical<sup>28</sup>. En aquella década también sobresalieron notables cantantes como Elvis Presley, Chuck Berry, Aretha Franklin, Ray Charles, entre otros.

---

27 Miller Brandon, "Todo lo que deberías saber para editar música en vinilo". 26 de mayo del 2016. <https://imusician.pro/es/recursos-practicos/blog/todo-lo-que-debes-saber-para-editar-musica-en-vinilo>. (consultado el 23 de junio del 2020).

28 Future Music y Computer music, Blog. "El primer Estudio para Música Electrónica de la historia, su apasionante fundación", junio del 2018. <http://www.futuremusic-es.com/estudio-para-musica-electronica-colonia-revolucion-sonora>. (consultado el 23 de junio del 2020).

Ya en el año 1963 la empresa neerlandesa Phillips creó el casete. Lo que resultó en un dispositivo más resistente, más reducido. El casete funcionaba por medio de un sistema analógico, el cual grababa la onda de audio en una cinta electro magnética por medio de unos químicos especiales.

El desarrollo del sonido estereofónico durante los años 60 implicó que los aparatos reproductores de sonido fueran remplazados sugiriendo una forma de escucha portátil, un ejemplo de ello fue el surgimiento de la radio casetera o grabadora también conocida como *Boombbox*, que permitía llevarla consigo y escuchar en varios lados. El casete obtuvo una buena acogida y fue uno de los dispositivos que se logró mantener vigente durante varios años. Pero su popularidad sería incluso mayor cuando en la década de los años 80 la empresa japonesa Sony inventó el reproductor “*walkman*”, el primer dispositivo personal que permitía escuchar música de manera portable y con audífonos.

La década de los años 60 y 70 y en adelante tendría un impacto mundial en la música y la grabación en general. El número de artistas musicales alrededor del mundo de diversos géneros crecería exponencialmente. La música hispanohablante emprendería con fuerza la industria y el mundo del audio aparece en grandes escenarios con multitudinarios conciertos y eventos.

El Sintetizador, que en ese entonces se empezó a comercializar con mayor frecuencia a finales de los años 70, permitió crear nuevas sonoridades y artistas de jazz, rock, funk, y disco empezaban a adoptarlo en sus producciones. Uno de los sintetizadores más referenciados fue el famoso “*moog*” desarrollado por Robert Moog. Su capacidad de combinar la variedad de mecanismos que tenía para emular sonidos de instrumentos junto con otras sonoridades artificiales sirvió a artistas para dar el gran salto de la era eléctrica a la era digital y la comunicación entre dispositivos.

En aquella era común la producción de mesas de mezclas o consolas de audio cada vez más sofisticadas, buscando aumentar los beneficios y flexibilidad para grabar. Mejor sonido, más canales, más efectos y más capacidad de almacenamiento. Esto finalmente derivaba en una calidad de audio inmejorable. EMI, RCA, API, Solid State Logic y Neve empresas dedicadas al audio disputaban un duelo entre empresas americanas y británicas por el dominio del mercado. Además, los espacios de las salas de grabación en estudios pasaban a ser unos santuarios para el registro sonoro con inmensas proporciones. Manejado unos costos muy elevados. Todo un conjunto de personas trabajaban allí y la ingeniería de sonido se veía como un trabajo profesional con grandes márgenes de utilidad para las compañías disqueras.



*Ilustración 3. Tocardiscos marca  
Technics SL-1200*



*Ilustración 4. Un casete y el popular  
Sony Walkman.*

*Fuente: [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com), [www.clipset.com](http://www.clipset.com)*

### **10.3 La era digital**

Nuestra era actual. Para entender la era digital, al igual que las eras anteriores, hay que aclarar que estas no tienen una fecha de comienzo estipulada. Es más bien un proceso

que ha tomado varios años para consolidarse, que a través de ciertos sucesos alrededor del audio, ha logrado establecer nuevas tendencias. En estos sucesos intervienen factores como: los avances tecnológicos de la época, sus inventores o precursores y las necesidades de la población que compone y escucha música.

#### **10.4 Convergencia de lo análogo a lo digital**

La década de los años 80 fue una década que marcó un antes y un después en la manera como se hacían las cosas en varios aspectos. El *CD-ROM (Compact Disk, disco compacto)*, un formato de reproducción mucho más práctico. Contaba con las características de mayor almacenamiento y mayor durabilidad en comparación a sus predecesores. Fue lanzado mundialmente en 1984 y su mayor alcance fue en la década de los 90 e inicios de los 00. Funcionaba totalmente basado en un sistema digital por códigos binarios. El cual para su lectura pasaba por un fino rayo de luz laser. Su sonido, a diferencia de los otros formatos, eliminaba el sonido intrínseco de funcionamiento, es decir, el sonido que producía el vinilo cuando era reproducido por la aguja y el del casete cuando avanzaba la cinta. En el CD no solamente se podía archivar música sino también imágenes, documentos y videos. Las ventas y producción mundial de CD se calculan en cientos de millones desde entonces.

El MIDI (Musical Instrumental Digital Interface) fue desarrollado en 1983 y su función consistía en permitir la comunicación entre dispositivos electrónicos y ordenadores con el fin de producir música. Vale recalcar que un archivo MIDI no almacena sonidos en sí mismo sino solamente almacena información que puede ser transmitida a otros sistemas que cuenten con este protocolo de comunicación. Este, también fue un avance importante ya que artistas y creadores musicales lo utilizaban como forma de componer y grabar su música. Cambiando así la práctica tradicional de cómo se hacía antes. Gracias

a este sistema de comunicación entre dispositivos digitales se aportó al surgimiento de nuevos géneros musicales como el *break beat*, el *house*, el *techno* y en general todo el fenómeno del EDM (*electronic dance music*) en los años 80.

A finales de los 80, el avance en dispositivos virtuales hacía algo inimaginable años atrás, el poder tener tu propio sistema de grabación y edición de sonido en tu propio ordenador. El hecho de contar con un computador y un software o DAW (Digital Audio Workstation) apto para ello brindaba la posibilidad de componer sus propias canciones y registrar el audio en el computador. Esto haría que paulatinamente los músicos reemplazaran la costosa costumbre de ir a un estudio de grabación, haciéndolo bajo sus propios medios y en sus propios estudios. Las empresas dedicadas al audio, tal como lo venían haciendo, se adaptaron a estas formas de grabación de audio y fabricaron de todo tipo de sistemas virtuales para su mejoramiento. Algunos ejemplos de ello son los “*plugins*” (componentes virtuales utilizados de un programa para el procesamiento del audio) y también las placas de audio o interfaces para facilitar la conexión de instrumentos para su grabación y producción sonora.

### **10.5 Aportes de la era digital en el audio, el software, el CD, el internet y el mp3**

La empresa Avid, formalmente Digidesign, lanza el software para computadores Macintosh llamado “Pro-Tools III” en 1994 y se establece como creador y líder absoluto del software musical inicial. Pro Tools sería el primer programa en grabación de sonido a disco duro<sup>29</sup>.

En 1995 se patenta el *mp3*. Un formato de compresión de audio digital que usa un algoritmo con pérdida de calidad mínima, no muy perceptible, para conseguir un menor

---

<sup>29</sup> Garcia Morales Lino, “Introducción al audio digital”. Book on Demand, 2020.

tamaño de archivo y poder almacenar mayor cantidad en menor espacio<sup>30</sup>. Este formato de almacenamiento brindaba muchas posibilidades para poder ser reproducido en diferentes dispositivos físicos como el reproductor *mp3*, el “*discman*” (reproductor de CD portátil) y sistemas de sonido estéreo.

Con la llegada del internet, aparecerían múltiples avances para la era digital. El internet significaba que muchas personas pudieran comunicarse entre sí alrededor del mundo y que pudieran acceder y compartir contenidos e información como nunca antes había sido posible. En el campo del sonido, avances como: la computadora personal, el *e-mail*, la USB, y el ya mencionado *mp3* permitían que la música llegara a muchas más audiencias y esto a su vez facilitaba el escuchar música. Casi todo el mundo a partir de entonces que contara con una computadora y una conexión a internet, tenía la posibilidad de buscar la música que quisiera, escuchar y poder guardarla para sí mismos sin pagar nada a cambio. Sin embargo, pese a el gran avance al que se había llegado, no todo era beneficio para la industria musical, pues todo ese nuevo boom en la forma de comunicación, también, significaba algo y era la piratería. La piratería, cuya influencia obtuvo un papel importante en la era digital, ya que debido a ello las formas de escuchar, distribuir e incluso producir la música tuvieron que evolucionar para así evitar pérdidas económicas, principalmente en las compañías discográficas.

Plataformas digitales como Napster, Ares, Utorrent entre otras, se utilizaban para descargar música gratis de forma ilegal.

Debido a esto y con el fin de prevenir mayores pérdidas económicas, se logró la creación de la primera tienda virtual de música, iTunes en 2001. Proyecto de la empresa

---

30 Red Grafica, Blog. “La historia del mp3”, 22 de enero de 2010. <https://redgrafica.com/la-historia-del-mp3/>. (consultado el día 25 de julio del 2020).

informática Apple que se estableciera como una de las primeras tiendas virtuales o digitales de música de la historia. Dando origen a lo que se conoce como plataforma de *streaming*. Es decir, las aplicaciones y sitios web que permiten escuchar música por internet.

A principios de los 00, cuando el número de personas con acceso al internet en el mundo iba en aumento, en la industria de la música se empieza a sentir un bajón en ventas y utilidades. La percepción general en las formas tradicionales de cómo se hacía música y era vendida cambian con la llegada del nuevo siglo. Las ganancias de la industria musical se redujeron drásticamente en comparación con épocas pasadas.

Las ventas en CD, el cual era el formato más popular de entonces, eran cada vez menores y no había demasiado interés en adquirir la música en físico. En esta época podemos ver cantidad de artistas con canciones mundialmente conocidas que se han compuesto en sus propios hogares. Un ejemplo de ello es el artista británico Jacob Collier “Flintstones” y “You And I” del álbum “In My Room”, que fue completamente producido y grabado en su habitación de la casa de su familia<sup>31</sup>. Álbum que entre otras cosas lo hizo ganador de 2 premios Grammy por Mejor Arreglo, Instrumentos y Voz y por Mejor Arreglo, Instrumental y Voz en la 59ª Entrega Anual de los Premios Grammy.

Con la aparición de las tiendas digitales (aparte de Itunes), tales como Spotify, Deezer, Tidal, etc., como también por la creación de sitios web como YouTube, resultaron simultáneamente como nuevos modelos de distribución y comercialización de la música. Algunos de estos de uso gratuito pero limitado y otros de pago sin restricciones. En ambos casos con un amplio catálogo musical y con la particularidad de poder reproducir videos y escuchar música al tiempo.

---

31 Ritzy Glitzy sobre Jacob Collier, “Flintstones”. <https://genius.com/Jacob-collier-flintstones-lyrics>. (Consultado el 17 de mayo del 2022).

## 10.6 La era digital en nuestros tiempos

La era digital sería también uno de los grandes puntos de inflexión entre la vieja escuela y nueva escuela<sup>32</sup>.

La relación de artistas, disqueras, los aspectos económicos y los contratos acá ya empiezan a cambiar. Otros temas adicionales como la representación artística, el mercado y la distribución ya no se vuelven a ver de la misma manera, a menos de que se tratase de artistas ya consolidados y posicionados mundialmente en donde ahí si existiría la posibilidad que las disqueras musicales los representen comercialmente. Mientras tanto, las mayores fuentes de ingresos y utilidades de la industria musical que antes formaban los sencillos y los CD, pasaron entonces a serlo los conciertos y las presentaciones en vivo.

No obstante, en este punto y en pleno siglo XXI muchos artistas se han percatado de esto. Dando cuenta que las disqueras o representaciones de terceros ya no serían igual de indispensables como lo eran antes para construir una carrera musical e incluso artística. Lo cual hizo que muchos artistas emprendieran su camino de forma independiente, dándose cuenta de que con su propio esfuerzo, también podían hacer su propia música con una muy buen calidad y al alcance del público.

Hoy en día, a medida que muchos artistas se van sumando a la iniciativa de hacer carrera musical de manera independiente, la misma industria se ha dedicado a abrir caminos para que surjan nuevos artistas. De tal manera que abre la posibilidad para que prácticamente cualquier persona pueda incursionar en el área sin tantas exigencias musicales.

Se puede decir también que esto depende de algunos otros factores. Sin embargo, tal como se ha visto en ejemplos de muchos artistas, el tener una identidad definida acompañado de una buena estrategia de distribución, un buen equipo de trabajo y por supuesto, dedicación y consistencia, logran excelentes resultados en el campo musical, dando la

---

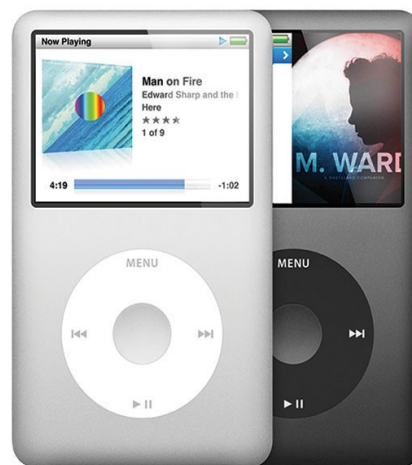
<sup>32</sup> Dicho que se acostumbra a decir en el ámbito social del hip hop para describir los primeros y posteriores precursores del rap-hip hop. (Fuente propia).

impresión que para convertirse en una figura musical ya no es necesario ser un músico de profesión. Las facultades y habilidades propias de una formación académica que toma años de estudio son de supremo valor, pero no representan necesariamente un requisito para llegar a tener éxito en la industria musical.

Finalmente, y a manera de conclusión de este tema, podemos observar el gran avance que ha tenido la grabación musical en los últimos años. Un avance que en la actualidad permite que se pueda producir música por nuestros propios medios y con altos estándares profesionales. Reuniendo todo el proceso que implica componer una idea musical, darle forma, estructurarla y desarrollarla, hasta llegar a convertirla en una canción finalizada. Además, de igual manera, se puede añadir que el poder publicar esa canción nunca ha sido tan fácil. Algo que se registra en la historia como una serie de acontecimientos de más de un siglo de evolución y adaptación, que terminaron transformando el papel de la industria musical, en la manera de grabarla, en cómo componemos, en cómo se distribuye y en cómo la consumimos.



*Ilustración 5. Un CD-ROM.*



*Ilustración 6. Un iPod (reproductor mp3 de la empresa Apple.*

*Fuente: [www.depositphotos.com](http://www.depositphotos.com), [www.xataka.com](http://www.xataka.com)*

## 11. CAPÍTULO III

### EL HIP HOP Y EL RAP

#### 11.1 ¿Son el hip hop y el rap lo mismo?

Primero que todo, para el lector hay que dejar claro que los términos rap y *hip hop*, aunque suelen asociarse para describir un mismo género musical, estas palabras, no significan lo mismo. La palabra “*hip hop*” hace referencia al movimiento cultural que surgió a mediados de los 70 por la población afroamericana y latinoamericana perteneciente a los barrios marginales de Nueva York.

En efecto, la palabra “rap” se puede definir como uno de los elementos que forman parte de las expresiones artísticas del *hip hop*. Es decir, es uno de los cuatro elementos que conforman esta cultura y el género musical de referencia. Sin embargo, ambos términos, para muchas personas, es normal que cuando se habla de *hip hop* se sobreentienda que se está hablando también de la música rap.

Resulta importante aclarar que la música o género del rap surge inicialmente gracias a la figura del *disc jockey* o *dj* quien constituye en este caso el segundo elemento del *hip hop* y uno de los más importantes para su surgimiento. Cuando se habla del *dj*, se hace referencia a aquella persona encargada de reproducir los discos de vinilo, encargado de amenizar reuniones y fiestas. Gracias a este personaje, acá podríamos afirmar que el *dj* es la persona primordial en la construcción del *hip hop*.

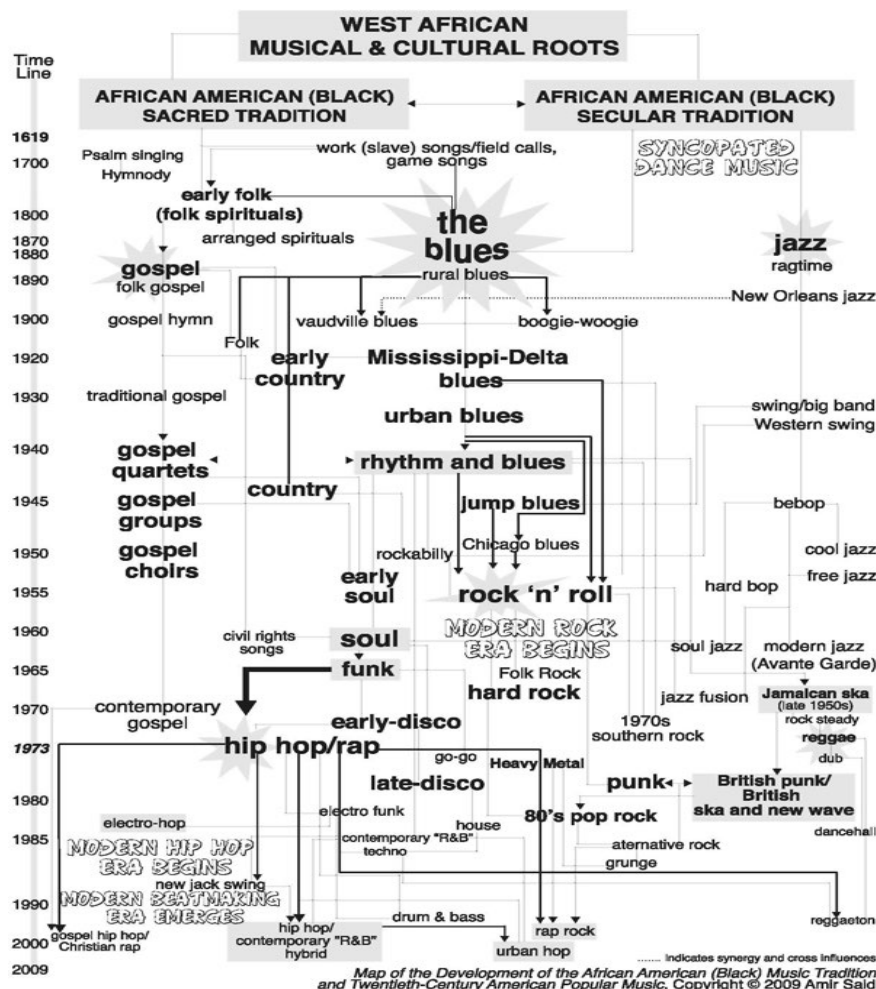
El siguiente elemento del *hip hop* es el *break dance*. El baile propio de este movimiento que apareció para acompañar las actuaciones del *dj*. El cual consistía en que los bailarines se movían al ritmo de la música que él mezclaba mientras el rapero o maestro de ceremonias acompañaba con algunas rimas y animaba a las personas.

Por último, su cuarto elemento, aunque no es reconocido como exclusivo y propio del *hip hop*, es el *grafiti*. Formando así sus cuatro expresiones artísticas: una corporal con el break dance, una visual con el *grafiti* y dos musicales con el *dj* y el rap.

## 11.2 Orígenes de la cultura hip hop

En retrospectiva, ahora podemos hacer una breve revisión histórica sobre los orígenes musicales y culturales del rap y el *hip hop*.

*Ilustración 7. Mapa del desarrollo de la tradición de la música negra afroamericana y de la música popular del siglo XXI, extraída del libro “The Manual BeatTips: el arte de crear ritmos, la tradición de la música hip hop/rap y el compositor común” por Amir Ali Said, Parte 3, Capítulo 9, música tradición, cultural y teoría, p499.*



Para comprender musicalmente e históricamente la música rap y su cultura *hip hop*, hay que remitirse a su contexto social y cultural en la década de los años 70, donde debido a las raíces de la música afroamericana y de géneros como el blues, el disco, el soul, el rhythm and blues (r&b) y el funk influenciaron enormemente el desarrollo de la música rap.

En aquella época, la década de los 70, cuando se venían incorporando con más frecuencia los instrumentos electrónicos como los sintetizadores, las cajas de ritmos y los tocadiscos en la música, (hechos fundamentales para el significado de *beatmaking* que veremos a profundidad más adelante) así mismo, en su fuerte impacto social del momento, fue entonces cuando un grupo de jóvenes que vivían y crecían dentro de un contexto social de pobreza, violencia, drogadicción y con una lucha profunda contra el racismo, decidieron constituir la Organización Universal Zulu Nation en la ciudad de Nueva York. Creada por el señor Afrika Bambaataa un 12 de noviembre de 1976. Cuya premisa contenía un mensaje de paz, amor y unidad para que los jóvenes y en especial comunidades negras se alejaran de esa realidad vivida en los *guetos* (*ghettos*)<sup>33</sup> de Nueva York; que luego, según la misma entidad, extendió su mensaje a todas las personas sin distinción de razas, religiones, naciones y civilizaciones<sup>34</sup>.

Fue así, como esta organización pretendía poner fin a esas dificultades sociales, buscando en la música y el arte una alternativa para salir de las pandillas y problemas de drogadicción que enfrentaban en sus barrios.

Los miembros de la Zulu Nation que pertenecían a estas pandillas en Nueva York, empezaron a organizar eventos culturales para los jóvenes de la comunidad. En estos

---

33 1 “Gueto o gueto” del italiano ghetto. 2. “Situación o condición marginal en que vive un pueblo, una clase social o un grupo de personas”. Real Academia de la Lengua Española. RAE.

34 Universidad Jorge Tadeo Lozano, estudiantes, “Zulu Nation”, 2015. <https://www.utadeo.edu.co/es/noticia/emisora/emisora-oyeme-ujtl/7451/hablemos-de-zulu-nation-y-uno-de-los-padres-de-cultura-hip> (consultado el día 16 de mayo).

eventos combinaban la danza y la música en donde también participaban comunidades latinoamericanas. Entonces, empezaron a realizar fiestas al estilo *sound system*. Cuyo concepto provenía de la música reggae y dub de Jamaica y cuya tradición consistía en un grupo de *djs* que transportaban en un camión tocadiscos y altavoces gigantes con el fin de montar fiestas en la calle.

Entonces, uno de estos *djs*, de origen jamaicano, conocido por su alias “Dj Kool Herc”<sup>35</sup> mezclaba en dichas fiestas. Cuenta la historia, que mezclando para una de estas fiestas, celebrando el cumpleaños de su hermana un 11 de agosto de 1973<sup>36</sup>, se dio cuenta de que al poner ciertos discos, el público se animaba cada vez que sonaba la parte rítmica de la batería. Específicamente, en estos tipos de discos, que aparecían secciones rítmicas tocadas por baterías y percusiones, servían para entretener a la gente en la fiesta, manteniéndolos animados y motivando así al baile. Dicha parte aparecía generalmente en el intermedio de los discos y particularmente de canciones de James Brown, denominado el rey del soul y quien bien podría conocerse como un artífice en la creación del *hip hop* y la música rap. Esa parte específica de ese tipo de canciones, principalmente de soul, funk y rhythm and blues, y en especial canciones de James Brown, las cuales pasarían a conocerse como “*breaks*”<sup>37</sup>.

Fue entonces, como Herc se dio cuenta de esto y decidió repetir estos *breaks* en vivo, devolviendo la aguja de una de sus tornamesas, pero manteniendo la escucha de esa

---

35 Llamado el padre del Hip Hop.

36, Urban Roosters, (UR News) “Dj Kool Herc: el padre del hip hop”, 2019. <https://urban-roosters.news/dj-kool-herc-el-padre-del-hip-hop/> (consultado el día 15 de mayo del 2022).

37 “Breaks o break beats” palabra popular dado a las partes rítmicas producidas por baterías en las canciones que se reproducían en discos de acetato.

sección con otro disco similar que reproducía simultáneamente<sup>38</sup>. Inesperadamente, aquí nacería el *hip hop*.

Luego, esta tradición empezaría a realizarse con más frecuencia por muchos otros *djs* en las reuniones posteriores, siendo cada vez más habitual.

Estas fiestas pasarían a moverse a la calle, e incluso a los parques del condado del Bronx en Nueva York. Allí aparecerían *djs* como el mismo Afrika Bambaataa, Dj Grand Wizard Theodore (considerado el creador del *scratch*<sup>39</sup>) y otro *dj* que se hacía muy popular junto a su grupo conocido como Dj Grand Master Flash. Este último integraba la agrupación en compañía de 5 maestros de ceremonia o raperos denominados Grand Master Flash & The Furious Five.

A la buena acogida que tuvieron estas fiestas, fueron apareciendo las primeras grabaciones de la época, incluyendo la interpretación vocal y en este caso el rapeo<sup>40</sup>. Tal como se veía por parte de los maestros de ceremonia (MC.) en las fiestas. Es así que en 1979 la canción *Rappers Delight* de la agrupación Sugar Hill Gang se convierte en un hit, el cual muchos catalogan como el nacimiento oficial de la música rap. Esta canción, aunque tenía una letra original, utilizaba la misma base musical que la canción *Good Times* del grupo Chic publicada el mismo año. Aunque legalmente los músicos regrabaron las partes idénticas de dicha canción como base instrumental para la versión de rap. El resultado fue *The Message* de Grand Master Flash & The Furious Five lanzada en 1982 por la misma compañía discográfica de Sugar Hill, convirtiéndose también en otro éxito.

---

38 Según el documental "And you don't stop" Kool Herc utilizaba una 2ª versión del tema "Give it up or turn it Loose" del LP "Sex Machine" de James Brown de 1970. Él reproducía ambos discos, uno detrás del otro en 2 tornamesas o tocadiscos distintos, de manera que la música adquiriría una continuación entre ambas versiones y él podía controlarlas a su antojo sin que se pausara.

39 Término anglicista, su significado es (rayar o rasguñar). En la música, hace referencia a la técnica musical en donde se mueve el disco de vinilo hacia adelante y hacia atrás usando la aguja del tocadiscos. Fuente: [www.dnamusic.edu.co/historia-del-scratch/](http://www.dnamusic.edu.co/historia-del-scratch/). (Consultado el 3 de abril de 2021).

40 Como se conoce en español el acto de rapear.

### 10.3 La era dorada del rap

A finales de los 80 y principios de los 90 hubo una explosión musical en todo el mundo. Un momento por destacar para la realización de esta investigación en particular, debido al significado y su posterior consolidación de la producción musical de rap que desde ahí recibió el nombre de *beatmaking*. Allí tuvo su autodenominada época de oro o época dorada. En donde se vivió un periodo bastante prolífico de esta música en los Estados Unidos. Un género con bastante repercusión para la música en décadas siguientes, llamado a ser uno de los géneros y subgéneros más escuchados mundialmente desde entonces.

Esta proliferación de raperos, agrupaciones y canciones llevaron a denominar las décadas de los años 80 y sobre todo los 90 como la era dorada del Rap. En ella surgieron artistas como Dj Premier de Nueva York y Dr Dre en los Ángeles, quienes en principio serían *djs*, pero que posteriormente harían una renombrada carrera como productores musicales o *beatmakers* hasta el día de hoy. Llegando a producir un gran número de artistas en su lista que los llevarían a ser galardonados con múltiples premios, entre ellos los premios Grammy.

Algunos de las más reconocidas agrupaciones de origen latinoamericano de la época dorada fueron: Big Pun, Hurracaine G, Betnuts, Cypress Hill, y Control Machete. Los cuales se habían formado o tenían raíces de países latinos como Puerto Rico, República Dominicana, México y Colombia.

### 10.4 El beatmaking en el rap

Durante los años 80, el *hip hop como cultura* y el rap como su música representativa, verían como cada vez más sería su aceptación cultural y musicalmente.

En la década de los 80, cuando también emergía con fuerza en los Estados Unidos, la música electrónica proveniente de Europa junto con el *hip hop/rap* serían dos de las culturas musicales con mayor popularidad, cuyo contexto de fiesta y celebración en sus inicios era semejante.

Es importante mencionar que en esa época, las formas para la producción de las bases musicales en el *beatmaking* se aplicaron de igual forma tanto para la música rap como para la música electrónica, pues utilizaron la misma dinámica que se venía utilizando, un método que aun comparte los mismos principios tanto técnicos como prácticos. Controladores MIDI, cajas de ritmos o *drum machines*<sup>41</sup> y *samplers*<sup>42</sup>., tocadiscos o tornamesas djs y algunas veces un registro captado por un micrófono, estos, eran los elementos que creaban la estructura de los denominados *beats* o instrumentales que interpretaría encima el rapero(s).

Se puede decir que desde allí, que el *sampler*, hoy usado también como un *plugin*, es uno de los inventos más adoptados de la historia de la música moderna en la era digital.

La aceptación y adaptación de la música rap se convertiría en corriente “*mainstream*”<sup>43</sup>. Así mismo, como la influencia de la cultura *hip hop* en la industria musical, algo que se mantiene hasta entonces.

Raperos que hasta entonces solo se presentaban en las fiestas, pasarían a ser cada vez más populares, incluso más que los dj. Pues al rapero simplemente le bastaba acompañarse con una base rítmica para que así pudiera añadir sus rimas. En su mayoría, las

---

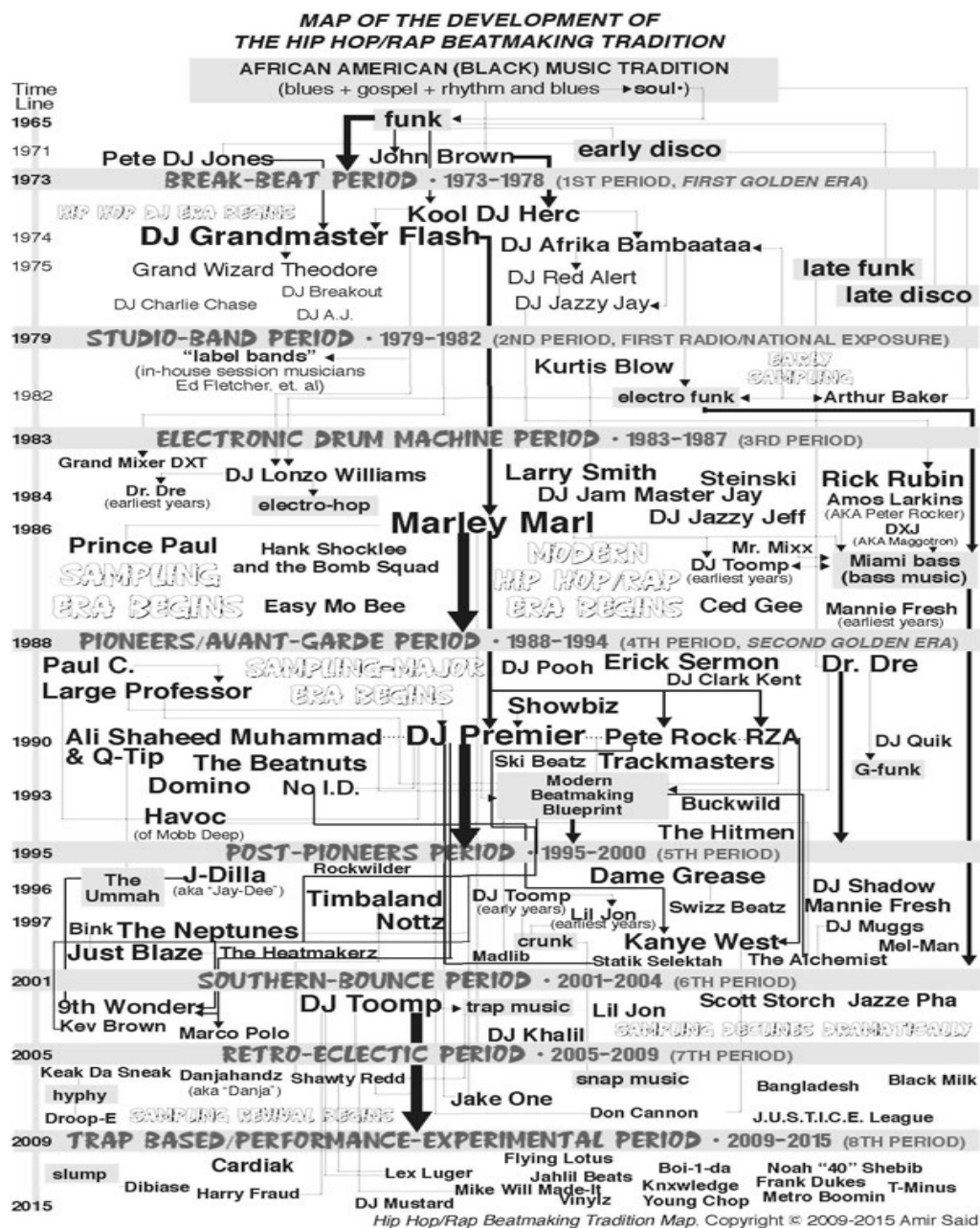
41 Drum machine (anglicismo), en español máquina de ritmos. Así se describe todo aquel dispositivo utilizado para crear, capturar y grabar patrones rítmicos en forma de información MIDI con el fin de crear música. En muchas ocasiones el drum machine y el sampler son un mismo equipo.

42 Sampler (anglicismo), sin definición textual en español. Es un dispositivo que permite grabar, almacenar y editar muestras de audio. Generalmente, en él, es posible crear una producción entera utilizando solamente muestras de audio existentes. El sampler es uno de los dispositivos más trascendentales del beat making, el rap y desde luego la cultura hip hop.

43 Mainstream (anglicismo), que significa tendencia o moda dominante. La traducción literaria del término es “corriente popular”. Fuente: [www.significados.com](http://www.significados.com).

bases rítmicas fueron creadas por medio de las drum machines o caja de ritmos y el uso del *sampling* como veremos más adelante, haciendo que la figura del Dj se fuera transformando. Pasando de ser simplemente la persona que programaba y mezclaba discos a ser uno de los productores musicales de bases de rap o *beatmaker*.

Ilustración 8. Mapa del desarrollo del hip hop/rap, beatmaking tradición extraída del libro "The Manual BeatTips: el arte de crear ritmos, la tradición de la música hip hop/rap y el compositor común" por Amir Ali Said, Capítulo 3, p133.



## 10.5 The drum machine o la caja de ritmos

Es importante señalar lo determinante que fueron las drum machines o cajas de ritmo y *samplers* para el *beatmaking*. Maquinas como la Tr-808 de la empresa Roland, la MPC 60 de la marca AKAI y la SP-1200 de la marca E-mu Systems fueron esenciales para permitir consolidar tanto la música electrónica como el rap.

Posteriormente, y todavía en la actualidad, muchas empresas en el mercado continúan produciendo drum machines con diferentes funciones. Como por ejemplo el *sampler* Maschine+ lanzada en 2020 de la marca alemana Native Instruments, cuentan con un sistema standalone<sup>44</sup> que ha cambiado radicalmente el flujo de trabajo de la creación musical. Brindando una infinidad de posibilidades en las que puede desarrollar toda su creatividad, producir, mezclar, hacer presentaciones en vivo, grabar y reproducir en un solo dispositivo.



Ilustración 9. Roland TR-808 (1980).



Ilustración 10. MPC 60 (1988)

Fuente: [en.audiofanzine.com](http://en.audiofanzine.com), [akai-sampler.blogspot.com](http://akai-sampler.blogspot.com)

<sup>44</sup> Termine que describe a un dispositivo electrónico que trabaja de manera autónoma, es decir, que no depende de elementos externos para su funcionamiento.

Las barreras culturales que se rompieron durante los 80 entre la música rap y la música popular o *pop music*, ayudaron a sentar las bases para nuevas corrientes musicales. Canciones como “Rock it” de Herbie Hancock junto Grand Mixer DXT en la tornamesa lanzada en 1984 y “Walk this way” de Run DMC junto Aerosmith. Producida por Rick Rubin en 1986, esta última, marcando un hecho fundamental para la integración del jazz y el rock en el rap. Rubin, quien opto por el uso de la TR 808 en sus producciones, también es el codirector de uno de los sellos discográficos más importantes del rap Def Jam Records.

También cabe mencionar que en ocasiones los raperos solían reunirse para retarse en batallas de improvisación o estilo libre (*freestyle* en inglés). Estas batallas, que se organizaban en la calle, solían contar con una especie de base rítmica a la cual se le conocía como “*beatbox*”. Una especie de sonido de batería humana producida por la boca que servía de acompañamiento para la interpretación del rapero. El *freestyle* que aún sigue teniendo un gran impacto cultural y cuenta con muchos seguidores alrededor del mundo. Actualmente, ha tenido un resurgimiento como forma de competencia, convirtiéndose en una forma de entretenimiento de masas. Algo que sin lugar a dudas le ha dotado de mucha visibilidad y repercusión, incluso a veces mayor que la propia música rap.

Es correcto mencionar que el freestyle ha sido muy popular últimamente en Colombia y en toda nuestra región de Sur América y en otros países de habla hispana como España y México.

A mediados de 1990 y comienzos de los 2000, un ya consolidado género de rap sonaba con fuerza en ambas costas de los Estados Unidos. En la costa este, Nueva York, meca del *hip hop* y el rap. Y en el otro extremo, Los Ángeles, referente por excelencia de la costa oeste. No obstante, para ese tiempo en el sur de los Estados Unidos estados como Texas, Luisiana, Teneesee, Alabama y especialmente Georgia también tenían su cuota

musical contando con subgénero de rap conocido como el *southern rap* o *dirty south*, uno de los precursores del hoy conocido *trap*. En este estilo musical destaca la mezcla de música electrónica con elementos del rap tradicional, atmósferas sonoras oscuras y percusiones con ritmos veloces con figuras como semicorcheas y fusas, en especial logradas por el *hi hat* (platillo de batería) también llamado *charles*.

En cuanto a la música *trap* podemos decir que se encuentra en un punto muy alto actualmente, pues es de los subgéneros de rap con mayores seguidores. Este ha sido fácilmente recibido por oyentes de todo el mundo gracias a su facilidad de mezclarse con infinidad de otros géneros musicales y sonidos. Llegando a hacer fusiones con otros géneros como por ejemplo: el pop, el reggaetón, el techno y el lofi *hip hop*. Caracterizado por un color tímbrico de ambientes y atmósferas no propias de instrumentos musicales tradicionales.

### **10.6 Influencias del *sampling* en el rap**

La producción musical del rap se ha mantenido casi en un 90% compuesta por el uso de muestras de audio de otras canciones desde sus inicios. Ya sea solo tomando el sonido de un bombo, *hi hat* y redoblante pregrabado o tomando varias secciones de canciones ya grabadas que luego serán incorporadas en un *drum machine* que combina la función de *sampler*.

El tema del *sampling* es un tema que ha generado bastante controversia debido al contenido con *copyright* o derechos de autor de donde se sirve el *beat maker* para crear. Muestra de ello fueron las denuncias de varios casos de denuncia en donde canciones de rap cometían infracción de derechos de autor. Algunas de las cuales determinaban sanciones para sus productores y artistas. Por ello y para prevenir líos judiciales, los productores musicales en los 00 recurrían a prescindir de la técnica del *sampling* y por ende a

implementar más el uso de instrumentos musicales (especialmente electrónicos). Haciendo que el *sampling* tuviera una pausa y que las composiciones de *beats* fueran creadas más de manera original y no siendo derivaciones de otras.

Luego de que el rap se ubicó en el punto más alto, de repente, a mediados y finales de la década de los 00 empezó una pequeña era de declive o de receso, pues el uso del *sampling* se empezó a erradicar de su música, recurriendo a producir instrumentales de forma original.

A esto se le añade que la música electrónica, entendiéndose como la cual contiene en su proceso de elaboración componentes electrónicos, ha tenido una fuerte influencia en la música moderna durante los últimos 30 años (y aún seguirá haciéndolo por varios años, según parece). Debido a que la música electrónica siempre ha servido de puente de exploración para conformar otras corrientes contemporáneas, incorporándose a muchas otras músicas y creando subgéneros de estilos ya definidos como el rap, el rock, el reggae y algunos ritmos de música Latina. Como resultado, los géneros transformados por la música electrónica pueden ser agrupados en un género musical muchas veces conocido como música pop o música popular.

No fue hasta inicios de la década pasada, es decir, la década del 2010 en adelante que el rap volvería a ocupar las listas más importantes del mundo, siendo hoy por hoy uno de los géneros más populares y uno de los géneros con mayores ventas a nivel mundial<sup>45</sup>.

Según muchos críticos, la técnica del *sampling* ha vuelto a aparecer bastante en la producción musical y el *beatmaking*, renovando el rap combinando nuevas sonoridades pero trayendo de vuelta, ese añorado sonido de antaño en donde todo el rap era *sampling*.

---

45 Data is Beautiful (canal de Youtube), "Most Popular Music Styles 1910 - 2019". 21 de octubre del 2019, reúne datos de las páginas: Discogs, Billboard, y Spotify. [https://www.youtube.com/watch?v=eP88FUL7d\\_8&t=3s](https://www.youtube.com/watch?v=eP88FUL7d_8&t=3s). (Consultado el 4 de febrero de 2020).

A este hecho, también se le suma el crecimiento de ventas de discos de vinilo, cuyo sistema, tradicionalmente, siempre ha sido utilizado para extraer fragmentos sonoros y ser el primer eslabón en la definición que constituye los inicios de la historia del *beatmaker*.

Destacando que aun hoy en día, habiendo tantos avances en la tecnología de producción y grabación musical, los *beatmakers* siguen recurriendo al uso de discos de vinilo para usarlos como *samples*.

Según un estudio, de acuerdo con la Asociación de la Industria Discográfica de Estados Unidos, RIAA<sup>46</sup> sobre la industria musical, se determinó que las ventas de discos de vinilo subieron un 29% en 2020 a 626 millones de dólares, superando el ingreso de ventas de los discos compactos.

Ahora el *beatmaking* y sus referencias bibliográficas se mantienen especialmente en tiendas de *ebooks*<sup>47</sup> (libros digitales en el idioma inglés). Ejemplo de ello es el texto “Bring That Beat Back: How Sampling Built HipHop” de Nate Patrin, dice en su introducción, “incorporando el sonido encontrado y manipulándolo de una forma completamente nueva, ha hecho más que cualquier movimiento musical en el siglo XX para mantener un continuo de la música popular como un documento vivo y en el proceso, se ha convertido en uno de los más exitosos (y comerciales) cepas de arte posmoderno. Una práctica transformadora de la cultura pop, desde sus orígenes en el dj hasta el productor musical moderno”<sup>48</sup>.

---

46 RIAA, Recording Industry Association of America.

47 Diminutivo para Electronic Books. En español, libros electrónicos.

48 Patrin Nate, “Bring That Beat Back: How Sampling Built Hip-Hop”, Universidad de Minnesota Press, (9 junio 2020).



*Ilustración 11. Sp-1200, drum machine  
y sampler (1987).*



*Ilustración 12. Machine+ drum machine  
y sampler (2020)*

*Fuente: [www.hispasonic.com](http://www.hispasonic.com), [www.amazon.com](http://www.amazon.com)*

## 12. CAPÍTULO IV

### CONSIDERACIONES DEL APRENDIZAJE MUSICAL ACTUAL

En retrospectiva, aquí se enmarcan algunos aspectos puntuales que el autor considera relevantes en la construcción de una didáctica musical no tradicional, mediada por las TIC y su aplicación en la educación musical.

El coautor del libro “Psicología de la educación virtual” César Coll, cuyo libro sirvió como antecedente para esta monografía, ayuda a profundizar en otra teoría sobre la psicología de la educación, la cual la define como una disciplina puente de naturaleza aplicada que cuenta con tres dimensiones que se pueden aplicar en el campo de la enseñanza a través de las TIC. Dicha teoría menciona la idea de las siguientes dimensiones: teórica o explicativa, tecnológica o proyectiva, y técnico-práctica<sup>49</sup>.

Con el propósito de definir brevemente estos conceptos, se mencionará su significado con fines prácticos de la siguiente manera:

- Teórica o explicativa, la cual se puede describir como una disciplina que está integrada por investigaciones científicas que nacieron en el seno del área pura de la psicología. Un ejemplo de esto puede ser el enfoque psicogenético de Jean Piaget, el cual muestra la complejidad de los procesos cognitivos de las personas.
- Tecnológica o proyectiva, que parte de las ideas e investigaciones que estudian el área de la educación escolar, como por ejemplo en la elaboración y diseño de programas de intervención para que el docente incida sobre los procesos de comprensión y cambio del conocimiento. Tomando el mismo ejemplo de la teoría de Piaget, ésta, posibilitó la investigación sobre la noción del número.

---

49 Barriga Arceo Frida Díaz. Reseña de libro: César Coll y Carles Monereo (Eds), “Psicología de la educación virtual. Aprender y enseñar con las Tecnologías de la Información y la Comunicación”. 30 de noviembre del 2009, Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM).

- Técnico-práctica, que se encarga de intervenir con las actividades planteadas en el área escolar para su correcta comprensión. Es decir, siguiendo el mismo ejemplo anterior, en esta dimensión, docentes y el ámbito educativo en general hallan las situaciones que faciliten su comprensión para que el sujeto pueda distinguir la relación del número y su correspondencia<sup>50</sup>.

Otra idea importante de Cesar Coll señala que la capacidad de transformación y mejora de la educación por medio de las TIC se puede determinar según los contextos de uso y la finalidad que se persigue al momento de incorporar estas tecnologías. Este principio dirige al profesor no a enseñar las herramientas digitales, sino en aprender a utilizar estas herramientas y en aprender a enseñarlas a su alumnado. Usando las tecnologías como mediación entre el profesor, los contenidos y el alumno.

### **12.1 Los video tutoriales y el apoyo audiovisual en la educación**

La importancia de conocer nuevas formas de apoyar el aprendizaje abre las puertas a nuevas didácticas que pueden ser de gran valor para el proceso de aprendizaje. Por ejemplo, mencionar el impacto que tiene el video tutorial es cada vez más pertinente. Pues muchas personas hacen uso de él sin requisito alguno. YouTube se ha convertido en una inmensa fuente de información de todo tipo. Allí se puede aprender casi sobre cualquier cosa. Esto hace que se aproveche en buena medida la era digital en la que nos encontramos. Por tanto, no es irracional afirmar que el profesor en la actualidad podría contemplar esta opción como recurso didáctico con sus alumnos, o siquiera estar familiarizado con este tipo de enseñanza.

---

<sup>50</sup> Vanegas Petrona, Instituto de Educación Superior “Villa Angela”, sobre psicología de la educación, clase número 3, curso de 2020. [https://www.youtube.com/watch?v=oKwHAjNDx\\_o&t=2s](https://www.youtube.com/watch?v=oKwHAjNDx_o&t=2s). (Consultado el 16 de mayo).

El sistema del video tutorial nos habla de una sistematización del conocimiento. Es decir, un paso a paso para realizar alguna actividad específica y al grano que se puede recurrir a él una y otra vez. De esta manera, tal como lo hizo en este trabajo, en el cual se apoyó de este recurso no solo para complementar las clases y tener ejemplos, sino también para dejar actividades de refuerzo.

“El uso de las TIC en la educación cada día avanza más y por mejores caminos, con pasos más firmes sobre el planteamiento de estrategias que realmente sirven para desarrollar el aprendizaje significativo”<sup>51</sup>.

A esto se suma la repercusión de las clases magistrales, o *masterclass* (termino en inglés) y webinarios (seminarios web) en diferentes campos de aprendizaje. Con gran acogida en los últimos años, y más aún a raíz de lo acontecido durante el año 2020, producto de la coyuntura mundial por aquella enfermedad. Pues también estos modelos pedagógicos han sufrido un periodo de transformación de lo presencial a lo digital. Dejando claro que reuniones, clases y talleres son perfectamente viables de transmitirse a través de la tecnología y comunicación virtual. Algo que según pronósticos se continuara aplicando.

## 12.2 El lenguaje en la música

El lenguaje es un factor determinante para el aprendizaje musical (Carl Orff).

El lenguaje de la escritura musical es uno de los aspectos teóricos que han sufrido cambios en la manera en como se visualiza. Con el ánimo de buscar alternativas para su lectura, la implementación de la programación digital musical ha sugerido un nuevo modelo para una lectura rítmica, simplificada y funcional.

---

51 Gonzales Yazmín, “El video tutorial como herramienta de apoyo pedagógico”, ensayo. 2017, Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, México.

La ubicación de las notas en el pentagrama se ha visto remplazado por la cuadrilla de tiempo en un sistema llamado “*piano roll*”<sup>52</sup>, el cual aparece dentro de un software musical y se comunica por información MIDI.

El uso de un sistema estandarizado a nivel mundial y ampliamente desarrollado, como lo es la lectura de partitura, que aparte resulta ser la manera más completa y eficaz para entender e interpretar la música, nunca podrá desaparecer ni ser sustituido. Sin embargo, existen sistemas alternativos que funcionan como sistema de notación musical<sup>53</sup>. El ahora mencionado piano roll, ha permitido que el lenguaje musical sea más ameno con quienes no han estudiado teoría pero se dedican a la creación musical. Esto ha permitido que alguien pueda llevar una idea musical en la cabeza a ser plasmada fácilmente en un software siendo reproducido.

Las facultades de los alumnos vistas en el curso demuestran que ellos prefieren prestar ir directamente a la etapa práctica que a la parte teórica. Haciendo que no presten vital importancia a los procesos teóricos, sino que por el contrario, ellos tienden a ser más intuitivos. Lo que por ende, da a entender que el ver la música fuera de una partitura es pertinente para los fines prácticos del *beatmaking*.

Pero eso también puede representar una desventaja. Ya que se encuentran vacíos, dudas, y bloqueos en la finalización de una canción. Aun en el ámbito musical, por ejemplo, en una situación de presentación en vivo, cuando el productor, *beatmaker*, o cualquier músico que se ha formado empíricamente necesita compartir su apreciación con músicos formados profesionalmente le puede resultar difícil. Esto paso porque que existen ciertas

---

52 En español: rolo de pianola. Es el sistema donde se ubican las notas MIDI que se escriben y se reproducen dentro de un software de producción musical.

53 La notación musical es el sistema escrito con el que se codifica una obra musical. Este sistema resulta útil para múltiples propósitos, como permitirle a un intérprete ejecutar una obra, permitirle a un compositor dejar constancia de su obra, o permitirle a una cultura guardar las piezas musicales creadas por sus músicos, entre otras. Fuente: [www.encyclopediaonline.com](http://www.encyclopediaonline.com).

diferencias de términos de ambas escuelas que no comparten el mismo lenguaje musicalmente hablando.

Como comentario personal, aclarando que el hecho de haber tenido la oportunidad de formarme como Licenciado en música, ha servido enormemente para adquirir una formación integral. El ser conocedor del lenguaje y todo lo referente a la teoría musical me ha hecho reflexionar sobre las ventajas cognitivas que representa la formación académica y universitaria. Por tanto, soy un defensor y fiel creedor del estudio como un objeto de realización profesional y personal.

A continuación, veremos el mismo ejemplo musical de cuatro compases escritos en dos lenguajes o sistemas distintos. El primero es una partitura común y corriente escrita para una batería y el segundo ejemplo es la escritura desde un software de producción musical de vista de piano roll, escrito para una batería virtual.

*Ilustración 13. Partitura para un set de batería tradicional con notación tradicional.*

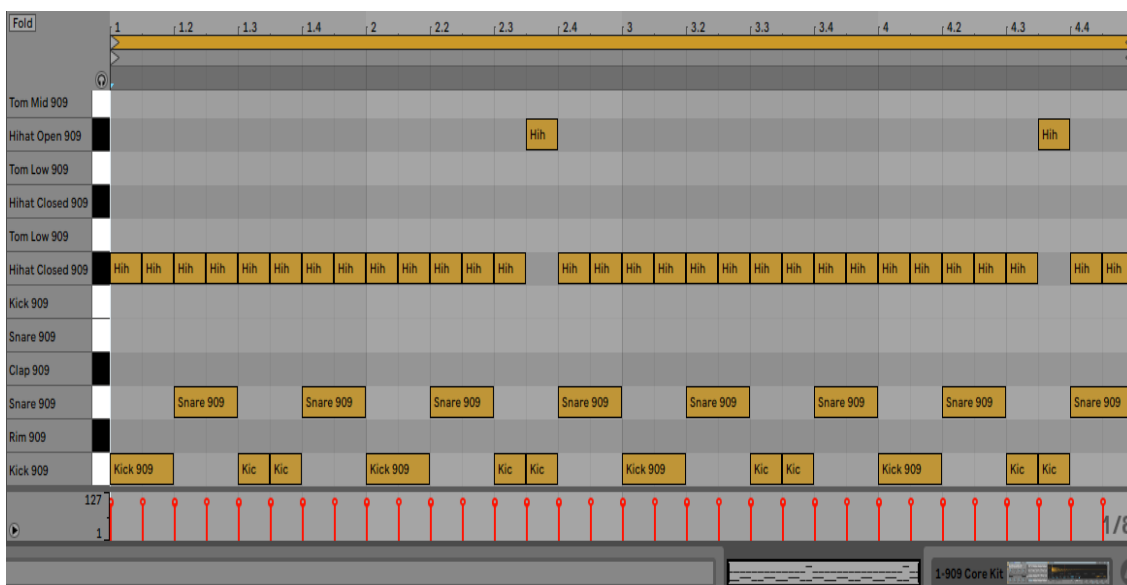
Score

(♩ = 120)

Drum Set

The image displays a musical score for a drum set. It features two staves: a top staff with traditional drum notation (X's for cymbals) and a bottom staff with piano roll notation (dots for notes). The tempo is marked as 120 beats per minute. The score consists of four measures, with a bar line after the second measure. The notation is consistent across both systems, showing a steady 4/4 rhythm.

*Ilustración 14. Escritura del mismo patrón de una batería virtual con información MIDI en el programa Ableton Live.*



En estos dos ejemplos podemos observar como dos lenguajes musicales representan el mismo patrón, pero no son escritos de la misma forma ni por los mismos medios. Haciendo que existan dos posibilidades de ver e interpretar la música. Importante señalar que este ejemplo se puede aplicar a otros instrumentos.

Anteriormente, se pudo señalar lo relevante que es el tema del idioma para el aprendizaje de un tema que proviene del extranjero, como en este caso, por eso, algo a considerar dentro del lenguaje son los anglicismos<sup>54</sup>. Por ejemplo, con respecto a la palabra principal de este proyecto *beatmaking*, esta se conoce como un anglicismo. Lo que significa que es una palabra procedente de la lengua inglesa, que se utiliza en otros idiomas para determinar algo. En este caso, se ha utilizado en la lengua castellana. Destacando como el término *beatmaking* se escucha comúnmente y es bien aceptado entre la comunidad musical y el audio.

<sup>54</sup> 1 Giro o modo de hablar propio de la lengua inglesa. 2 Vocablo o giro de la lengua inglesa empleado en otra, 3 Empleo de vocablos o giros ingleses en distintos idiomas. Fuente: Real Academia de la Lengua Española.

Así pues, añadiendo que “La tecnología ha transformado también el lenguaje musical”. Tradicionalmente, la música se escribía en una partitura, pero en el mundo digital el lenguaje de la música se llama MIDI (Musical Instrument Digital Interface)”<sup>55</sup>.

### 10.3 El empirismo y la formación académica

Existen dos modelos de aprendizaje por los cuales una persona puede formarse artísticamente. La primera y quizás más común, es donde se educa por medio de una institución académica. Llámese escuela, universidad o conservatorio. El otro modelo, probablemente menos convencional, es el que determina el empirismo, ósea por su propia cuenta. Ser un músico empírico se conoce coloquialmente o peyorativamente en el gremio musical como “el músico de calle”.

Ambas perspectivas aportan ventajas y desventajas, por lo que resulta difícil definir cuál es la mejor opción. Pero luego de hacer una comparación de ambos modelos se pueden encontrar algunas características.

Algunas ventajas que se puede apreciar en la persona que estudia en una academia es que conoce el lenguaje musical, este tiene un proceso guiado y su aprendizaje es gradual. En lo que concierne a la interpretación de algún instrumento es más afín a la lectura de partitura y puede que la toque exactamente igual está escrita. No obstante, puede darle su toque original, pero partiendo desde un arquetipo.

Por el contrario, el músico empírico no ha aprendido de esta forma. Para él o ella ésta capacidad de lenguaje no significa que su interpretación se vea limitada. Al contrario, su interpretación es más libre, más instintiva que derivada. Lo que para la audiencia pueda resultarle más loable.

---

55 Vives Judith, La Vanguardia Ediciones, “Tecnología aplicada a la creación musical”. 23 de noviembre del 2018, Actualizado a 30/01/2020, SLU Barcelona. <https://www.lavanguardia.com/vida/junior-report/20181123/453103615435/tecnologia-aplicada-creacion-musical.html>. (consultado el 22 de febrero del 2021).

En cuanto al alcance y trascendencia de ambos tipos de personas, se encuentran casos especiales de personas que jamás pasaron por una academia y lograron forjar una carrera musical de éxito. Como también existen casos de personas formadas académicamente que no han podido forjar una carrera consolidada o con la misma repercusión y viceversa.

Otro tipo de facultad que se puede encontrar en ciertos músicos, claro esta, en un porcentaje más mínimo, son quienes se encuentran dotadas de excelentes habilidades artísticas y de interpretación. A este tipo de personas debido a su magníficas habilidades se les considera virtuosas, y por lo general sobresalen fácilmente gracias a su talento.

En síntesis, comparando un músico formado académicamente y otro que no lo es, el primero tiende a tener una visión completa y organizada de lo que estudia. Puede encontrar correlación en el por qué y para qué lo estudia. La paciencia y dedicación que implica seguir un programa de estudio pudiendo avanzar progresivamente bajo modelos externos, lo llevan a desarrollar sus propias capacidades. En esta perspectiva se fomentan cualidades como el análisis, la observación, el poder de la memorización y la práctica.

Mientras tanto, el otro no necesariamente desarrolla las mismas habilidades. El músico empírico suele desarrollar sus habilidades artísticas dependiendo en como lo comprende y lo interioriza por sí mismo. Sus ganas de tocar, su manera de escudriñar y hallar el camino dependen del esfuerzo propio, siendo capacidades que le otorgan su propia experiencia. En esta perspectiva se fomentan cualidades como el individualismo, el discernimiento y el pragmatismo.

En nuestra sociedad es común pensar que el hecho de tener un título profesional es un requisito para que alguien sea visto como alguien competente en una área. Y esto hasta cierto punto es verdad, no obstante, la anterior no es una razón suficiente para determinar que una persona quien no ha obtenido un dicho título, sea considerado o no como

una persona calificada para esa labor. Este es un caso muy particular que sucede con las artes y actividades afines, ya que el hecho de que una persona que posee ciertas facilidades para crear, componer e interpretar un instrumento, sin haber accedido a una educación formal, lo hace una persona tan capaz como otro que si lo ha hecho. Alguien quien posiblemente la academia no se acomoda a sus necesidades. De allí surge la importancia en definir el o los objetivos de esa persona, ¿qué se quiere alcanzar con su trabajo?, ¿qué es eso que quiere lograr con la música?, ¿específicamente haciendo que?, son preguntas que pueden esclarecer ese rumbo.

En cualquier caso de estos, yo personalmente, soy de los que piensa que ambas perspectivas se complementan. Ya que para mí el mejor músico es aquel que combina parte de las dos. Quien posee unas bases teóricas solidas y quien ve y siente la música de una manera natural.

#### **10.4 Argumentos de colegas y personas relacionadas con la materia**

En entrevista con Jorge Betancourt o también conocido por su alias de “J Beat”. Dj, *beatmaker*, ingeniero de mezcla y masterización<sup>56</sup>, reconocido por su actuación como dj internacional en concursos de freestyle como “God Level” y “Red Bull batalla de los Gallos” nos comparte algunas de sus experiencias dentro del *hip hop* colombiano. Nos habla de la admiración que tiene hacia un músico que le ha dedicado 10 años y hasta más para tener un dominio del instrumento. Según Jorge, muchas personas les interesa aprender sobre la producción musical, pero prefieren estudiar más el sonido que la música. Comenta, que al principio, él aprendió mucho leyendo revistas de audio que compraba en sus inicios como productor. Reconociendo que con el pasar del tiempo, entendió que es

---

<sup>56</sup> Masterización o en inglés Mastering, se refiere a la etapa final de la producción musical en donde se hace una prueba técnica y se realizan sutiles ajustes a un archivo de audio previamente mezclado. En esta etapa, se configura el audio de tal manera que quede listo para ser publicado y distribuido. (Definición propia).

importante conocer los fundamentos musicales para dedicarse de lleno en esta profesión. Pero que hoy en día la música ha pasado a otro plano, prestando más atención a otros factores como la identidad del artista, su capacidad de transmitir y sus relaciones sociales que otras cosas. Señalando que lamentablemente funciona así, y a veces cuenta más con quien se ha trabajado que el trabajo mismo.

Seguidamente, comenta que ha visto como en la industria musical existen diferentes niveles donde se ubican los artistas. Algo que funciona como una estructura hegemónica de competencia, lo cual es triste. Porque la música no debería ser vista de esa manera, sino como una alternativa para crear, conectar y trabajar con otras personas.

Finalmente, J Beat termina diciendo que el *hip hop* colombiano es un movimiento inmenso en cuanto seguidores pero que su industria es débil. Señalando que el movimiento necesita ser considerado como tal e insiste que debe apoyársele al artista económicamente por su trabajo, concluyendo con la idea de que, es responsabilidad de toda la comunidad *hip hop* el lograr que esta industria se potencie en Colombia.

En otra entrevista realizada al Maestro catedrático de la Universidad Pedagógica Nacional, Fabio Ernesto Martínez, maestro quien es egresado de la UPN, especialista en educación a distancia y Magister en TIC aplicadas a la educación. Con él se tuvo una charla sobre metodologías mediadas por la tecnología. Hablábamos sobre algunos aspectos claves para la educación virtual y sobre uno de los cursos de extensión que dicta por la plataforma UPNVIRTUAL<sup>57</sup> en colaboración con el CINNET<sup>58</sup> comenta sobre los cursos que ha dictado dirigido a estudiantes y profesores como “guitarra acústica modalidad virtual” y otro curso llamado “Mooc, herramientas digitales para el diseño y elaboración de un curso virtual”. En este último, el maestro describe un tema clave que coincide

---

57 Un espacio virtual que permite a estudiantes y profesores de la Universidad Pedagógica Nacional enseñar y acceder a diferentes cursos virtuales.

58 Centro de Innovación y Desarrollo Educativo y Tecnológico.

con en el diseño del programa de este curso y es el tema los módulos. Pues los módulos en un curso sirven para tener un control organizado de los contenidos y temas por enseñar. Puesto que un módulo permite la clasificación de los contenidos de manera progresiva con el aprendizaje, es decir, yendo de lo más fácil a lo más difícil.

En la entrevista, el maestro expone algunos de los módulos que hacen parte del diseño del curso virtual que él dicta. Algunos de estos son: el manejo de un programa como Audacity<sup>59</sup>, el manejo del programa Exelearning<sup>60</sup> para el control de las clases, el uso del “HTML”<sup>61</sup> que sirve por ejemplo para la creación de páginas web y por último, otro tema que resulta muy útil y necesario que es la edición de videos.

En conclusión a estos temas, se puede apreciar la importancia en el manejo de programas o softwares para el funcionamiento de un curso con modalidad virtual.

En cuanto al esquema de las clases y el horario que se debe tener, el maestro Fabio afirma que un curso virtual debe utilizar las dos modalidades, clases de forma sincrónica y clases de forma asincrónica. Pues afirma que las clases asincrónicas tienden a complementar las actividades que son vistas en tiempo real, brindando recursos de apoyo que pueden servir como tarea y ejercicio de práctica.

En otra de las conversaciones que se tuvieron y que sirvieron para aportar a la etapa de indagación de este proyecto, tuve la oportunidad de hablar personalmente en febrero del 2020 con la señora Laurenth Barbosa. Una de las directoras de ese entonces de la Fundación Artística La Familia Ayara. Fundación que estuvo activa desde el año 1996 y que desafortunadamente tuvo que cerrar en el año 2020. Esta fundación, cabe mencionar, fue una de las primeras organizaciones comprometidas con la formación y la

---

59 Programa de grabación y edición de audio gratuito. Uno de los más conocidos entre la comunidad.

60 Es un programa o software destinado para la enseñanza. Sirve como plataforma o aplicación para tomar el curso del maestro Fabio Martínez en la UPNVIRTUAL.

61 Siglas para HyperText Markup Language. Sistema de lenguaje de programación.

divulgación de la comunidad *hip hop* en Bogotá. En donde llegaron a realizar diferentes eventos, talleres, cursos e intervenciones en diferentes partes del país y en diferentes sectores. Por más de 20 años estuvieron activos dando clases de grafiti, rap, baile y djing<sup>62</sup>. Quienes también crearon la primera tienda de ropa dedicada por *hip hoppers*<sup>63</sup> en Bogotá en el año 1996.

En la charla con ella me hablo sobre algunas apreciaciones sobre el *hip hop*. Exactamente, acerca del perfil que se supone debe tener alguien que piensa educar desde el *hip hop*. Ella nos cuenta “en Ayara tenemos un dicho y es que soñar debe ser un derecho. El tallerista o colaborador de la fundación debe tener una visión grande para cambiar el mundo, pero antes debe tener un plan bien definido. Siguiendo paso por paso y empezando desde lo más mínimo. Debe conocer el contexto, por supuesto, con humildad y respeto. Es imprescindible que ame su grupo, si son niños debe tener mucho carisma, si son jóvenes mayores debe transmitir credibilidad para con ellos con lo que enseña. Empoderado, pues debe creer que sí se puede lograr. El estudio no es relevante, es más relevante la pasión y entrega que le pones a esto”.

Menciona también que el *hip hop* no discrimina a nadie y, por el contrario, le abre la puerta a cualquiera sin distinguir raza, género, condición social, ni creencias.

En definitiva, nos habla de que el *hip hop* debe involucrar a la familia. Para que los padres se den cuenta de porque sus hijos forman parte de esta comunidad, que hacen y cuáles son sus objetivos. Y así logren depositar su confianza y apoyo en ellos.

---

62 Labor del dj.

63 Hip Hopper u Hopper. Término que se le atribuye a una persona que pertenece a la comunidad hip hop y dominan con maestría y versatilidad uno o varios de los pilares de esta cultura. Ravelo Méndez Reisner de Jesús y Carmona Parra Jaime Albero. “Los Hoppers y los contextos sociales, políticos-culturales, económicos y ambientales”. 2018, Medellín - Colombia.

## 13. CAPÍTULO V

### FENÓMENO BEATMAKING

#### 13.1 Temas relevantes para la producción musical y el beatmaking

En este apartado quiero hacer énfasis en ciertos temas que personalmente considero fundamentales para desarrollar las capacidades como productor y *beatmaker*. Aquellos temas fueron dictados entre las clases No. 4 y 5 del curso dentro del módulo de producción y composición. En donde se desarrollaba el aspecto práctico del *beatmaking*, enfocado hacia la construcción de *beats* o bases instrumentales.

Algunos de estos temas son:

##### 13.1.1 El ritmo

El ritmo es tal vez el tema más importante para el *beatmaking*, de ahí su nombre traducido al español como creación de ritmos. Además, el ritmo hace parte de los tres elementos principales de la música. El ritmo se define como la forma en que instrumentos, sonidos y silencios transcurren en un periodo de tiempo. Musicalmente hablando, es vital que exista una regularidad y una repetición en estos aspectos para que se genere un movimiento rítmico. De lo contrario, será difícil hallarle una coherencia a lo que se escucha.

El ritmo sirve para:

- Definir un estilo musical que ayudara a identificar un género musical.
- Definir una velocidad de ejecución, cuyo valor es indicado por el tempo<sup>64</sup>.

---

<sup>64</sup> El tempo es el grado de celeridad en la ejecución de una composición musical y por extensión de una composición poética (RAE) Real Academia Española.

- Establecer la métrica<sup>65</sup> de ejecución de una composición.
- Generar células rítmicas y patrones de interpretación de cualquier instrumento.
- Darle un movimiento constante a la música e inspirar el acto de bailar.

### 13.1.2 La armonía

Etimológicamente, la armonía proviene del latín “*harmonia*”, que deriva del griego “*ἁρμονία*” que significa acuerdo, combinación, concordancia<sup>66</sup>. La armonía es uno de los tres elementos principales de la música y hace parte de una de sus disciplinas que se encargan de estructurar, crear, agrupar y enlazar acordes<sup>67</sup>. El empleo de notas, intervalos, disposiciones e inversiones de los acordes que conforman el estudio de la armonía, pueden servir para:

- Tener un eje central dentro de un sistema de composición sobre el cual derivan los demás elementos musicales. Generalmente, bajo el sistema de música tonal, es decir, que proviene del concepto de tonalidad<sup>68</sup>.
- Utilizar los recursos de la armonía como acordes, intervalos, arpeggios, etc, para crear texturas sonoras que pueden ser tocadas por cualquier instrumento, incluso uno virtual.
- Transmitir o evocar un estado emocional dentro de una composición.

---

65 La métrica musical es el símbolo que determina el compás en que se escribe la música, cuyo significado indica cuantos pulsos existen en un compás y cuál es su figura musical que determina ese pulso (Definición propia).

66 Fuente: [www.significados.com](http://www.significados.com).

67 Un acorde es la combinación de tres o más notas musicales que pueden tocarse simultáneamente o de forma consecutiva y sirven para determinar la armonía. (Definición propia).

68 La tonalidad, entendida también como “tonalismo” o sistema tonal (en inglés, *tonality*), implica una determinada organización jerárquica de las relaciones entre las diferentes alturas en función de la consonancia sonora con respecto al centro tonal o tónica, qué es una nota, su acorde y su escala diatónica. El grado de consonancia se denomina «función tonal», «tónica» o «diatónica», cuyo parámetro fundamental es el intervalo que cada nota forma a partir de esa nota. Fuente: Planeta Musik “¿Qué es la tonalidad musical?”, 2017. <https://planetamusik.com/blog/que-es-la-tonalidad-musical/> (Consultado el 15 de mayo de 2022).

- Para reconocer si algún sonido o instrumento choca auditivamente con otros según las leyes de la armonía. En otras palabras, para que los intervalos<sup>69</sup> de los sonidos que se forman entre si, no generen disonancia<sup>70</sup>

### 13.1.3 La melodía

La melodía es básicamente la sucesión de notas musicales que aparecen de forma lineal, desplegadas en un tiempo y rango de frecuencias específicos que sirven para argumentar un discurso musical. La melodía suele sobresalir de los otros elementos musicales, pues es donde, generalmente, la voz construye una narrativa. Haciendo que tenga el protagonismo en una canción, a diferencia de otros elementos musicales, los cuales cumplen una función más de acompañamiento. La melodía sirve para:

- Generar recordación en el oyente.
- La construcción de sonoridades específicas, a partir de todo tipo de escalas<sup>71</sup> definidas.
- Añadirle texto a una línea melódica que podrá interpretar el/la/los cantantes.
- Hacer contra melodías, es decir, un esquema de pregunta y respuesta con dos o más instrumentos musicales.

---

69 La unidad básica de la armonía es el intervalo. Este término describe la distancia entre dos sonidos o notas musicales. Cuando dos sonidos suenan a la vez, la distancia entre ellos es un intervalo armónico. Si los dos sonidos se oyen uno tras otro, la distancia es un intervalo melódico. Piston Walter, revisada por Mark DeVoto, edición en lengua castellana, 1998 Span Press, “Armonía” Capítulo: materiales de la música, escalas e intervalos, p3.

70 Un intervalo consonante suena estable y completo. Un intervalo disonante suena inestable y pide una resolución en un intervalo constante. Ciertamente, estas cualidades son subjetivas, pero esta claro que en el período de la práctica común, la clasificación y las reglas de la armonía dicen que los intervalos consonantes son: intervalos justos y de terceras, sextas mayores y menores. Mientras que los intervalos disonantes son: aumentados, disminuidos, segundas, séptimas y novenas mayores y menores. Piston Walter, “Armonía”, Capítulo: triadas, p14.

71 Sucesión de notas que se forman bajo un sistema de composición musical, siendo los más comunes el sistema tonal y modal. Pueden existir muchos tipos de escalas, pero las más usuales suelen ser la escala mayor y menor. Cabe mencionar que cada escala suele tener un sonido particular y característico que hace que se distinga entre otras. (Definición propia).

- Para improvisar en un instrumento.

### 13.1.4 El sampling

En los capítulos anteriores y sobre todo en el marco conceptual, se ha ahondado sobre la definición del *sampling* y se explicó en qué consistía. Igualmente, se habló en concreto sobre lo fundamental que ha sido en la construcción de la música rap, consolidando así todo el fenómeno *beatmaking*. Aunque cabe recordar que sus contribuciones han ido más allá de este tipo de música, ya que podemos encontrar este elemento en cientos de canciones de las últimas décadas.

Del sampling se derivan mayoritariamente todos los elementos de un instrumental de rap. Instrumentos, ambientes, efectos sonoros, voces, percusiones, etc. Muestra de ello es el álbum producido por Dj Shadow “Endtroducing” en 1996, el cual está enteramente hecho a través de segmentos de audio extraídos de discos de vinilo. Un álbum del subgénero de rap, *trip hop*, que ha sido catalogado como una obra de culto, muy aclamado por la crítica. En este álbum, por ejemplo, en la canción “Midnight in a Perfect World” se pueden escuchar como se utilizaron fragmentos de 8 canciones diferentes:

- David Axelrod - The Human Abstract (1969) (piano en el 1:17)
- Pekka Pohjola - The Madness Subsides (1975) (sintetizadores en el 0:08)
- Baraka - Sower of Seeds (1976) (voces en el 0:40)
- Meredith Monk - Biography (1981) (el ruido del bajo eléctrico en el 1:10)
- Akinyele - Outta State (1993) (guitarra en el 3:40)
- Organized Konfusion - Releasing Hypnotical Gas (1991) (el rap al inicio en el 0:00)
- Meredith Monk - Dolmen Music (1981) (voces en el 0:13, 1:17, and 2:11)

- Rotary Connection - Life Could (1968) (la batería en el 0:26)<sup>72</sup>.

En consecuencia, tal como dijo J Beat en entrevista realizada para este trabajo, “el sampling es al rap, lo que es la guitarra al heavy metal”. El sampling nos puede servir para:

- Reutilizar parte de un archivo de audio y hacer una nueva composición.
- Extraer casi cualquier sonido de un fragmento de audio para crear o simular el sonido de un instrumento.
- Transformar el sonido logrando uno totalmente diferente. Modificando las propiedades del sonido<sup>73</sup> y otros parámetros como su longitud, amplitud, frecuencia, timbre, afinación y duración.
- Tomar una muestra y superponerla con otras cuantas veces se desee. Lo que se conoce como “*sampling layering*”<sup>74</sup>. Esto servirá también para tener un sonido más denso o con mayor peso.
- Hacer remezclas o remixes de una canción.

Como se puede observar, las posibilidades que derivan del sampling en términos de composición son inmensas. Realmente su limitación dependerá únicamente de la creatividad, el conocimiento y las habilidades para manipular el sonido por parte del productor o personas involucradas.

---

<sup>72</sup> Datos proporcionados por la página web “Who Sampled”. La cual brinda información sobre los samples utilizados en otras canciones. <https://www.whosampled.com/DJ-Shadow/Midnight-in-a-Perfect-World/samples/> (consultado el 25 de marzo del 2022).

<sup>73</sup> Las propiedades del sonido constan de cuatro parámetros fundamentales: la amplitud, la duración, el timbre y la frecuencia. Los cuales, básicamente, se representan así: la amplitud: el rango de volumen de un sonido, es decir, que tan alto o que tan bajo es, la duración: el tiempo que toma en ser reproducido de principio a fin, el timbre: las características acústicas y del medio que determinan el sonido de la fuente y la frecuencia: si este constituye un sonido grave o agudo. (Definición propia).

<sup>74</sup> Se conoce como la técnica de combinar y añadir samples a un sonido base para crear uno nuevo y personalizado. (Definición propia).

### 13.1.5 Instrumentación

Se determina como el conjunto de instrumentos musicales que aparecen en una composición. Es importante aclarar que la instrumentación es un tema fundamental para la producción musical en cualquier género. No obstante, para el género del rap no resulta tan imprescindible, puesto que en los *beats* o bases de rap no siempre aparecen instrumentos preestablecidos, sino que cuenta con elementos tímbricos de cualquier tipo. Sin importar su fuente. Por eso, en orden de generar una instrumental de rap, bastara con conocer algunos de los instrumentos más comunes como: el piano, la batería, el bajo, la percusión, los sintetizadores, secciones de cuerda y viento metal, y algunas tomas vocales.

La instrumentación sirve para:

- Definir secciones de la canción.
- Aportar una sonoridad más orgánica que sintética.
- Dar densidad<sup>75</sup> a la canción o al *beat*.
- Tener la posibilidad de usar instrumentos reales en una presentación en vivo según se incluyan en el arreglo<sup>76</sup>.

Nota: Es importante indicar que existen instrumentos que se clasifican como rítmicos, armónicos y melódicos. Por ejemplo, la batería, la percusión, el bajo eléctrico y el contrabajo son principalmente de carácter rítmico. La guitarra, el piano, el órgano, el arpa y en general los teclados son utilizados habitualmente en función de la armonía. Mientras

---

<sup>75</sup> La densidad se define como la cantidad de instrumentos y sonidos que suenan al mismo tiempo durante una canción. Indicando que entre más instrumentos suenen simultáneamente, la densidad será mayor y viceversa. Este aspecto sirve para determinar que tan lleno de instrumentos y adornos queremos tener en el *beat*, puesto que no se debe olvidar que al instrumental, por lo general, se le añadirá una o varias voces que serán interpretadas a partir de este. (Definición Propia).

<sup>76</sup> El arreglo o arreglo musical, se refiere al documento o partitura en donde aparecen y se escriben todos y cada una de las partes de los instrumentos y sonidos que serán ejecutados en una obra. (Definición propia).

que instrumentos como el violín, la trompeta, el saxo, la flauta y la voz se ubican más hacia una función melódica.

### 13.1.6 Forma musical

Es la manera en que se organizan y se construyen las diferentes secciones en las que se divide una pieza musical o canción. La forma musical es un concepto que nace a partir de la música clásica y que ha evolucionado pero que en esencia todavía se mantiene en canciones modernas. Dentro de una canción podemos encontrar generalmente dos o más secciones. Algunas de las secciones más utilizadas son: el intro, el verso, el coro o estribillo, el puente, el solo y el outro. La forma musical sirve para:

- Definir dos o más partes de la canción que se distinguen entre sí.
- Brindarle variación a la canción.
- Agregar, sustituir y eliminar instrumentos y sonidos.
- Para que un elemento destaque y llame la atención en alguna parte.

Estas técnicas, cuando son combinadas e implementadas al mismo tiempo, pueden ser el conjunto distintivo de una excelente composición musical con un nivel muy profesional a otra que no lo es.

Más allá de que sea muy común encontrar canciones reconocidas que fusionan todos estos aspectos, es fundamental tener el conocimiento siquiera, en un nivel básico, para poder aplicarlos de igual forma.

Es interesante y muy entretenido cuando en un *beat* se unen un loop de batería, un loop extraído de un disco vinilo, se graba una progresión armónica con un piano y se le añade una melodía con un sintetizador u otro instrumento.

### 13.1.7 La originalidad

“Para la juventud el ser original es en cierto modo es una de las facultades más queridas, aunque en la práctica suponga un comportamiento gregario propio de la cultura de masas”

<sup>77</sup>.

La asombrosa destreza como el *beatmaker* y productor musical logran crear diferentes pistas en un software con distintos elementos, uniendo melodías, armonías, *samples*, instrumentos, efectos y demás sin que suene parecido a otros, es una característica muy admirable. El poder aportar de forma genuina a una producción tanto por *beatmakers* como por raperos, para así crear un producto original, es una cualidad muy valorada en el medio, algo que permite desarrollar una identidad diferenciadora.

El beneficio de mezclar parámetros de diferentes géneros musicales fusionándolos en una sola producción, es otra manera de tener originalidad. Una capacidad que toma tiempo y experiencia, que derivan fundamentalmente de escuchar bastante música de todo tipo, además, de una destacada capacidad de invención.

A lo que se respecta al éxito o fracaso en la creación de ritmos o *beats*, hay una serie de razones que contribuyen a ello. “La verdad es que solo un pequeño porcentaje de los *beatmakers* finalmente alcanzaran un alto nivel de éxito comercial; la mayoría tiene una oportunidad más real de recibir elogios de la crítica que grandes riquezas. En cualquier caso, el desarrollo de un *beatmaker*, de su propio estilo y sonido único es lo importante. Y para que esto suceda, efectivamente, hay muchos factores que se deben considerar. Por ejemplo, ¿qué tipo de persona eres?, ¿eres organizado, disciplinado y diligente, o ¿eres todo lo contrario, más loable a la procrastinación?, ¿tienes un buen conocimiento básico de música?, ¿éste conocimiento abarca múltiples géneros musicales y momentos

---

<sup>77</sup> Rodríguez Álvarez Alberto, Iglesias Da Cunha Lucia. “La cultura Hip Hop: revisión de sus posibilidades como herramienta educativa”. Universidad de Santiago de Compostela. Facultad de Ciencias de la Educación. Departamento de Teoría de la Educación, Historia de la Educación y Pedagogía. Santiago de Compostela, 2014.

en la historia de la música?, ¿utilizas una configuración de producción basada en software y hardware?, o ¿utilizas una configuración clásica?, ¿prefieres hacer sampling o prefieres utilizar procesos tradicionales de instrumentación en vivo?; aquellas preguntas son aspectos críticos en el éxito en la producción musical y el *beatmaking*”<sup>78</sup>.

### 13.2 Planeación de clases

A continuación, se adjuntará en este apartado la planeación para cada una de las cinco clases que se diseñaron a forma de tabla. Mostrando cuatro aspectos esenciales para su elaboración como lo son: el objetivo, los temas a ver, el contenido de cada uno de los temas y los recursos a utilizar. También, se encuentra una descripción del desarrollo paso por paso del contenido durante toda la clase. Manejando así un orden de principio a fin que se encuentra dividido por los cuatro módulos del curso. Posteriormente, se añadirá una parte sobre la evaluación de los resultados del curso con algunas preguntas y gráficas al respecto.

---

78 Amir Ali Said, “The Manual BeatTips: el arte de crear ritmos, la tradición de la música hip hop/rap y el compositor común”, parte 2, golpe técnico (instrucción), acerca del éxito y fracaso en el beatmaking, p183.

### 13.2.1 Esquema de planeación de clase

Tabla 3. Planeación de la primera clase

<b>No. Sesión:</b>	1	<b>Modalidad:</b>	Sincrónico	<b>Vía:</b>	Zoom
<b>Tema:</b>	Introducción al <i>beatmaking</i> .		<b>Contenido:</b>	Definición del concepto de <i>beatmaking</i> o <i>beat making</i> . Breve repaso de la producción musical, historia y ejemplos.	
<b>Objetivo:</b>	Conocer la definición de <i>beatmaking</i> , sus orígenes y en qué consiste.		<b>Recursos</b>	Ejemplos musicales de repertorio y artistas. Glosario de términos sobre producción musical.	

#### Desarrollo

1. Saludo y bienvenida, a continuación, se iniciará la presentación en Power Point.
2. Presentación mía como profesor, músico y productor musical y mi experiencia en el medio.
3. Breve presentación de los estudiantes de máximo dos minutos por cada uno en donde incluyan respuestas a los siguientes puntos: nombre, edad, ocupación actual, si ha

tenido formación musical y cuál es su experiencia. Esto ayudará a tener un conocimiento general de los estudiantes que integran el curso y su perfil musical.

4. Definición de *beatmaking*, traducción del término, aclaración del anglicismo y explicación propia.
5. Revisión cronológica de la historia de la grabación y reproducción sonora (ver anexo 2). Esto ayudará a ubicarnos en un tiempo y espacio específico. Allí se explicará como la música creada mediante el uso de instrumentos electrónicos y equipos tecnológicos ha influido en la producción musical. En como esto dio paso a nuevas tendencias musicales que se originaron en Norte América, su relación con la música electrónica y el rap y la expansión de estas músicas internacionalmente. Algo que ayudo finalmente a dar forma a lo que se conoce como *beatmaking*.
6. Ejemplos del *beatmaking*, con algunos referentes y obras destacadas.
7. Cierre de sesión y comentarios acerca del curso.
8. Se hablará de cómo se seguirán desarrollando las próximas clases, del grupo de WhatsApp creado para ello, el material que tendremos disponible en la página web, el blog, el foro y las tareas que se desarrollaran por el alumno.
9. Evaluación de clase.

*Tabla 4. Planeación de la segunda clase.*

<b>No. Sesión:</b>	2	<b>Modalidad:</b>	Sincrónico	<b>Vía:</b>	Zoom
<b>Tema:</b>	El DAW (Digital Audio Workstation).		<b>Contenido:</b>	Ver las partes en que se divide un programa. Mostrar el blog de la página web. Ver como configurar el programa para	

			trabajar. Preparar una sesión básica en el programa Ableton Live que sirva de plantilla para la creación musical.
<b>Objetivo:</b>	Entender qué es y para qué sirve el <i>daw</i> . Ver cuáles son sus funciones básicas. Sugerir recomendaciones para elección de computador.	<b>Recursos</b>	Compartir pantalla del programa como ejemplo. Imágenes del canal de un <i>daw</i> y de otros programas. Blog del curso.

### Desarrollo

1. Saludo, Bienvenida a la sesión no 2.
2. Preguntar acerca del programa que más utilizan para la producción musical, si les parece útil, si lo manejan en un nivel avanzado o si definitivamente no conocen ni usan ninguno.
3. Definir qué es el *daw* y para qué sirve.
4. Hablar sobre el computador y su relación con el *daw*.
5. Tipos de *daw*. Ventajas y desventajas según el tipo de productor.
6. Temas de licencias del programa. (comprar, piratear o suscripción).
7. Comparación visual de algunos *daw*.
8. Compartir la conclusión mencionando que es mejor dominar bien un solo programa que conocer varios mínimamente.
9. Preguntas e inquietudes.
10. Evaluación.

Tabla 5. Planeación de la tercera clase.

<b>No. Sesión:</b>	3	<b>Modalidad:</b>	Sincrónico	<b>Vía:</b>	Zoom
<b>Tema:</b>	Producción musical y composición I (ritmo, melodía y armonía).		<b>Contenido:</b>	Analizar las opciones y posibilidades que tenemos en momento de composición de un Beat, en cuanto instrumentos armónicos, melódicos y rítmicos. Definición del estilo anímico del <i>beat</i> .	
<b>Objetivo:</b>	Definir qué es “ <i>mood</i> ” <sup>79</sup> . Entender los tres elementos principales de la música. Conocer la importancia de la tonalidad.		<b>Recursos</b>	Programa Ableton Live y componente del programa drum rack. Página Beatstars para reconocer el <i>mood</i> de un <i>beat</i> . Diagrama de acordes (ver Webgrafía).	

**Desarrollo:**

1. Saludo, Bienvenida a la sesión no 3.
2. Se vera la parte práctica del *beatmaking*, reconociendo el papel de la tecnología y recalcando la importancia de esta en el concepto de *beatmaking*, puesto que sin esa influencia, ese concepto no existiría.
3. Explicar los tres elementos de la música: ritmo, melodía, y armonía y ritmo.

---

<sup>79</sup> Mood: En español estado de ánimo Que hace referencia a la característica sonora del beat, suave, agresivo, motivador, romántico, etc.

4. Abrir Ableton Live y crear un ejemplo que contenga cada uno de estos temas en el programa.
5. Para el ritmo, definir qué es y para qué sirve; sus partes: tempo o *bpm* (beats per minuto, o golpes por minuto en español), la métrica, los bancos de sonido, el loop y la secuencia.
6. Cómo se construye una batería en el *drum rack* (dispositivo del programa).
7. Cómo se importa un archivo de audio de batería y como extraer cada uno de sus sonidos.
8. Para la armonía, definir qué es y para qué sirve; cómo se pueden escoger acordes, progresiones y explicar el concepto de círculo armónico.
9. Se seleccionará un instrumento virtual con sonido de piano y se creará un círculo armónico.
10. Para la melodía se definirá qué es, para qué sirve y cuáles son los factores que influyen para su construcción como: escalas, octava e intervalos.
11. Se pasará a seleccionar un instrumento melódico para que acompañe la armonía y se hablara de la importancia del registro grave y agudo tanto en la armonía como en la melodía.
12. Se hablará de la importancia de los conceptos de tonalidad y de escala en una composición musical.
13. Cierre de clase. Preguntas e inquietudes.
14. Evaluación de clase.

Tabla 6. Planeación de la cuarta clase.

<b>No. Sesión:</b>	4	<b>Modalidad:</b>	Sincrónico	<b>Vía:</b>	Teams
<b>Tema:</b>	Sampling, instrumentación y mezcla.		<b>Contenido:</b>	Parámetros del <i>sampling</i> : <i>pitch</i> o tono, <i>time stretching</i> y <i>chops</i> <sup>80</sup> . Describir en que consiste el <i>Microsampling</i> <sup>81</sup> y lo qué es la forma musical. Breve demostración de mezcla del proyecto.	
<b>Objetivo:</b>	Entender el <i>sampling</i> como una técnica de composición. Hacer una breve mezcla de los elementos de un <i>beat</i> . Definir en que consiste el <i>Microsampling</i> y la forma musical en una canción.		<b>Recursos</b>	Logic X y su componente <i>quick sampler</i> del mismo programa. Canal de Youtube de Tracklib mostrando ejemplos de deconstrucción de las canciones de Moob Deep “Survival of the fittest”, “Fututrama Theme” canción del programa “Futurama” y “Dont cry” de J Dilla.	

80 Estas son algunas características que se pueden transformar de un sample. El tono: aumentando o disminuyendo la frecuencia inicial, el *time stretching*: alargando o reduciendo el tiempo de duración pero conservando su mismo tono y los *chops*: que son las selecciones en las que se divide el sample.

81 *Microsampling* es una técnica avanzada de *sampling* que consiste en tomar diminutos fragmentos de uno o varios archivos de audio e incorporarlos en un *beat*. Que al ser trozos tan pequeños, se dificulta el reconocimiento del sonido original. Algo que en efecto es el objetivo de muchos *beatmakers*.

**Desarrollo:**

1. Saludo, Bienvenida a la sesión no 4.
2. Para empezar a *samplear* es recomendable primero seleccionar las partes que se incluirán en la producción y establecer el *mood* que se pretende expresar en el *beat*.
3. Determinar sección para *samplear*<sup>82</sup>, tiempo del *sample* y tiempo del proyecto.
4. Hacer un loop con la sección seleccionada.
5. Cargar en el *plugin sampler* de Logic X la sección completa del material.
6. Definir si se desea trabajar con la sección completa, modificarla o realizar *chops*.
7. Verificar si coinciden los cortes con el tiempo del proyecto (opcional).
8. Hallar tonalidad y afinar el audio en el *sampler*.
9. Escoger tonalidad y en este paso se puede ahondar en la definición de time stretching.
10. Crear mínimo dos secciones en la canción.
11. Añadirle instrumentos como batería y bajo. Teniendo prácticamente un *beat* terminado.
12. Mezcla básica de los instrumentos. Ecuilizar, usar reverberación, delay y paneos.
13. Crear por lo menos dos secciones definidas para utilizar en canción.
14. Mencionar que si bien estos pasos derivan de mi manera de trabajar, estos, se pueden omitir o incorporar. Lo que depende más en la manera como cada *beat* maker aborda el tema y su flujo de trabajo. Sin embargo, se pretende hacer la recomendación para las personas principiantes en el tema y así prevenir futuras complicaciones.
15. Ejemplos de *sampling* y *microsampling* en rap y otras músicas.
16. Cierre de clase y preguntas.
17. Evaluación de clase.

---

<sup>82</sup> Termino coloquial en español para decir que se va a hacer sampling.

Tabla 7. Planeación de la quinta clase.

<b>No. Sesión:</b>	5	<b>Modalidad:</b>	Sincrónico	<b>Vía:</b>	Teams
<b>Tema:</b>	Cierre del curso. Evaluación de resultados.		<b>Contenido:</b>	Escuchar y analizar los <i>beats</i> de los estudiantes y el profesor. Conocer la opinión de los demás y hacer algunas recomendaciones. Dar consideraciones finales	
<b>Objetivo:</b>	Entender el proceso que conlleva la creación de un <i>beat</i> . Ver aspectos claves para la producción luego de terminar un <i>beat</i> . Mostrar las producciones de los estudiantes y el profesor.		<b>Recursos</b>	Logic X y su componente <i>quick sampler</i> y la página de YouTube.	

**Desarrollo:**

1. Saludo, Bienvenida a la sesión no 5.
2. Repaso de la última clase y resolución de preguntas de la sesión anterior.
3. Muestra de las composiciones musicales de los estudiantes
4. Opiniones y comentarios de cada estudiante al respecto.
5. Opiniones y comentarios del profesor.
6. Muestra de composiciones musicales del profesor.
7. Opiniones y comentarios de los estudiantes.

8. Recomendaciones y conclusiones finales del curso.
9. Entregar el link del cuestionario vía WhatsApp.
10. Cierre de clase. Preguntas, comentarios e inquietudes finales.
11. Fin de la clase y el curso.

### **13.3 Evaluación de resultados**

En ella se recopilan los comentarios y calificaciones de los estudiantes acerca del curso. La idea es que, al tener esta información, el profesor pueda tener constancia de cuáles son las opiniones de sus estudiantes y así pueda hacer un balance general de lo que fue el curso, cuyo objetivo fue el tratar de corregir los aspectos que no funcionaron o que pueden mejorar y también de vislumbrar nuevas oportunidades con base a ello.

Puesto que uno de los objetivos luego de la finalización del curso es continuar consolidando el aprendizaje del *beatmaking*, se pretende seguir investigando e implementando la música rap y el *hip hop* en la educación. Con el interés de llevar esta metodología a otros espacios académicos y pensando su aplicación en ambas modalidades, es decir, tanto virtual como presencial. Con la intención de dejar un antecedente para futuros investigadores del tema y también para encontrar nuevos objetivos que complementen los anteriores. De tal manera que se pueda seguir descubriendo, estudiando y aportando a la formación de este sector cultural.

Para hacer un balance general del curso, se recurrió a hacer un cuestionario en google form dirigido a los estudiantes del curso. En él, simplemente, el estudiante anotaba su nombre y correo y respondía las preguntas. Una vez fuera enviado el formulario, el profesor recibía las respuestas.

A continuación, se anexarán algunas imágenes de las respuestas al cuestionario final que se realizó a seis de los estudiantes que tuvieron mayor seguimiento y asistencia

durante el curso. Estas preguntas fueron elaboradas puntualmente para medir la evaluación general del curso y también, para tener en cuenta cuáles son los aspectos más relevantes según los estudiantes para el desarrollo de un curso de producción musical mediado por las TIC.

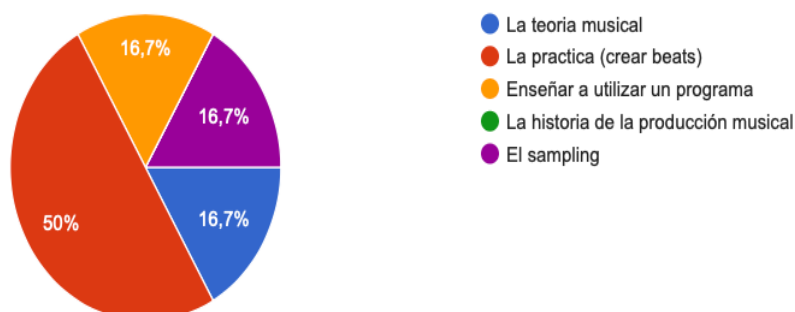
*Ilustración 15. Tercera pregunta del formulario.*

¿Crees que el curso tenía suficiente preparación? Si/No ¿porque?

Si
Sí, se notaba que el profesor tenía una malla y una ruta preparada para el curso.
si, seguía un programa establecido desde la primera clase y los tiempos se cumplían perfectamente
Si, el profe mantuvo buen manejo del tema, tiempo y siempre tenía material de apoyo para mejorar el proceso.
Si se nota un manejo claro de los conceptos y la práctica dando como resultado una Praxis eficiente que dió muy buenos resultados en los productos finales.

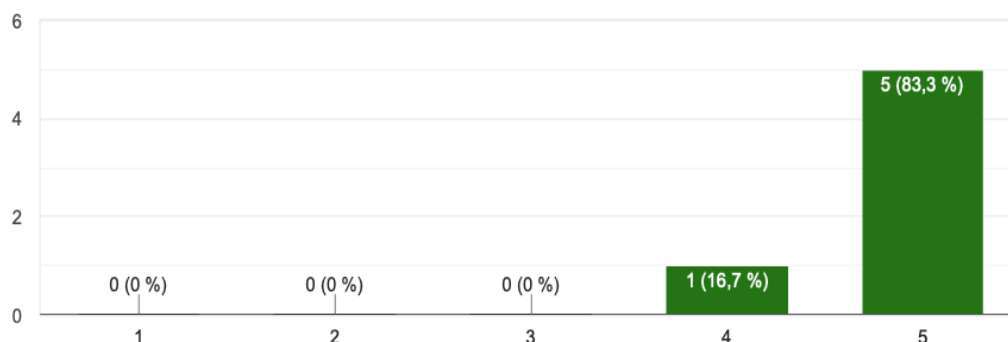
*Ilustración 16. Segunda pregunta del formulario.*

¿Qué consideras lo mas importante en un curso de producción musical?



*Ilustración 17. Primera pregunta del formulario.*

Califica de 1 a 5 el curso. Donde 1 es lo mínimo y 5 es lo máximo.



#### 14. RECOMENDACIONES

Mi primera recomendación es y será siempre el seguir estudiando este bello arte sin importar lo que se diga o lo que se interponga, porque si realmente se quiere, se puede. Como se puede apreciar en el caso de J Dilla<sup>83</sup>. A mantenerse motivado con el aprendizaje y nunca dejar de seguir mejorando. A aplicar, pues la aplicación será el principal factor para garantizar la retención del conocimiento. Recuerde que para dominar esta como cualquier otra disciplina, se requiere de una disposición que conlleva tiempo, paciencia y dedicación. En la cual, en la medida en que se aprovechen estos aspectos, en esa misma medida se obtendrán los resultados.

Hablando en términos de trabajo, yo considero que la música tiene un campo de acción muy extenso, el cual a veces desestimamos. Algunas veces por desconocimiento

<sup>83</sup> J Dilla fue un dj-productor y beatmaker originario de Detroit, Michigan, Estados Unidos. Quien en el año 2006 lanzo lo que sería catalogada como su obra maestra "Donuts". Un álbum de instrumentales de rap que utiliza samples de canciones de soul. De las cuales 29 de las 31 creaciones fueron grabadas dentro del cuarto de hospital donde vivió sus últimos meses de vida. Esto debido a sus complicaciones de salud por una extraña enfermedad en la sangre. Ferguson Jordan, "Donuts" de J Dilla. 2014, académico de Bloomsbury.

y algunas otras por necesidad. Entonces, sería bueno poner acá en consideración a mis colegas, el poner atención a cuáles son las variantes que surgen en torno a la música y la pedagógica. En asimilar cuáles son esos llamados que hacen las áreas de la tecnología y las tendencias musicales a tomar acción en pro de la educación.

En un mundo cambiante que avanza a una velocidad enorme, el mantenerse actualizado es una tarea imprescindible. Porque algo que el autor puede afirmar, es que nunca se deja de estudiar la música, pues esta es una materia muy extensa que exige una gran dedicación y sacrificio, pero que trae grandes momentos de felicidad a quienes de verdad se identifican con ella.

Evidentemente, existen otros temas que surgen dentro la industria musical, los cuales no son estudiados a profundidad y tienen incidencia en el éxito de una producción, haciendo que solo la experiencia o quizás desafortunadamente, los errores cometidos, dejen entrever como funciona este negocio. Pero que al fin y al cabo, estos errores suponen un aprendizaje, pues no es malo el acto de equivocarse, sino lo malo es volver a cometer los mismos errores.

Según mi formación y experiencia artística, he encontrado que muchas personas consideran ciertos temas como extra musicales o que no pertenecen propiamente a la formación musical. Que aunque son considerados como elementos externos, en algún momento, interceden directamente en la música, pues son puntos claves dentro del resultado de una carrera musical; en definitiva, estos, son aspectos fundamentales desde una visión holística de la música.

Dentro de estos temas podemos encontrar: la autogestión, la imagen e identidad artística, si existe o no un factor diferenciador en la industria musical, el equipo de trabajo, las relaciones sociales, el networking en redes sociales, la negociación y muy importante, el aspecto financiero del asunto. Por qué nos guste o no, la música también es un negocio

¡y debe considerarse como tal!, de lo contrario, si no fuese así, sería una labor desdichada e incompleta en donde solo se hiciera música por gusto y placer, pero sin la oportunidad de realmente vivir de ella. Algo que debería replantearse seriamente como una finalidad.

En contraposición, si usted no es artista pero tiene un amigo o conocido que si lo es, por favor, apóyelo; si usted tiene a alguien cercano que practica cualquier tipo de arte, procure conversar con él o ella sobre esto, asista a sus eventos, cómprele su trabajo. Entre artistas se conocen los retos que exige dicha labor y lo complejo que puede resultar en ocasiones el querer continuar, mientras que personas ajenas a ello tal vez no lo imaginan. Así que algo de empatía con ellos no estaría mal.

Adicionalmente, y en otro sentido, se señalarán otras cualidades que están más encaminadas hacia la personalidad del artista que a su propio trabajo, pero que finalmente, incurren en su obra, estas son: su actitud, su autoconfianza, la consistencia, el orden, su visión a futuro, las metas planteadas y la disciplina con que el artista realiza su trabajo, son cualidades supremamente determinantes para desarrollar una carrera musical satisfactoria.

Cualidades como el amor, la motivación, la pasión y la entrega por lo que hace, tienen que estar presentes en cada momento de su vida artística. Porque de otra manera, sin estas facultades, sería absurdamente inviable el poder construir una carrera artística. Pese a que estas cualidades pueden ser vistas como algo obvio y deducible para muchos, la verdad, es que no es así, ya que a menudo pasan desapercibidas o se olvidan.

Así pues, es el artista, y solamente él, es quien deberá despertar o reencontrarse de nuevo con esas virtudes que se suponen, ya están dentro suyo, pero que en ocasiones, se desvía de ellas. En consecuencia, una mirada detallada a estos aspectos pueden hacer la diferencia entre el motor y combustible de su trabajo o la causa de sus resultados, que en definitiva, se convertirán en pruebas o disculpas que hablaran de su obra artística.

## 15. CONCLUSIONES

### 15.1 Sobre el aspecto académico en general y su potencial

Cuando tome la decisión de realizar este proyecto, estaba convencido de que el *beatmaking* era el tema principal el cual iba a hablar. En ese momento, me encontraba a miles de kilómetros de mi país, esperando a tomar un avión y una corazonada al ver un aviso me motivo a decidirme por ello. Viendo un video en mi celular sobre la celebración de los 10 años que cumplía el controlador, *sampler* y caja de ritmos llamado Maschine de la marca Native Instruments. Allí veía como Patrick Douthit, también conocido como 9th Wonder, un legendario *beatmaker* o productor de rap hablaba sobre lo profundo que puede llegar a ser la producción musical de esta música. Lo importante de estudiar, prepararse, practicar una y otra vez, y lo diferente que resulta como cada uno percibe la música. Algo que él definía como un momento divino. Dando a entender de esta manera, como a lo largo de la historia, cientos de mensajes han sido transmitidos de muchas maneras, pero con la particularidad de ser los productores musicales quienes han decidido añadirles música a esos mensajes.

Aquellas palabras tan inspiradoras viniendo de alguien que aparte de ser un gran productor, es también profesor de historia del *hip hop* y de producción musical a través del *sampling* en tres universidades, entre ellas la Universidad de Duke en Carolina del Norte. Fue como esto me llevo a replantear sobre la seriedad con la que se debe asumir la música. Ver como ejemplo a alguien que llevo al *hip hop* pasar de ser un movimiento que surgió en las calles, a ser una materia de estudio en un espacio académico; me ayudo a recordar que todo conlleva un proceso y que cada proceso responde a un propósito, siendo todo posible si así se proyecta. Que muchas veces dicho proceso no salta a luz, pero que cuando se halla y se actúa acorde a ello se logran cosas increíbles.

## 15.2 Sobre el significado del hip hop y el mensaje para su comunidad

Dentro de los propósitos que tiene este trabajo es querer educar una parte de la sociedad que cuenta con muchas capacidades, que necesita creer en sí misma, que necesita soñar y necesita expresarse como lo hizo en sus inicios. Una sociedad que entrega un mensaje. Un mensaje que surge principalmente en las calles pero que proclama salir de ellas, saltar a los escenarios, a los estudios de grabación, a los medios de comunicación, a las redes, etc. Un mensaje, que necesita seguir haciendo mella, pero con la precaución de no perder el rumbo. Siempre encaminado a mejorar la conciencia individual y grupal de las personas.

Un movimiento que tiene el deseo de cambiar unas condiciones adversas y de romper de una vez por todas ese estereotipo que estigmatiza a toda una cultura por el actuar de unos pocos. Unos que no representan el *hip hop*, porque ese mensaje es y ha sido siempre un mensaje de paz, de unidad, de inclusión, de protesta, de justicia, de rebeldía, de rabia, de casi cualquier tema. Porque el *hip hop* es honestidad.

Analizando el *hip hop* en Colombia y haciendo un paralelo con el *hip hop* americano, podemos encontrar por supuesto notables diferencias. Ya que los procesos no han sido los mismos debido al contexto histórico, social, cultural y geográfico. A pesar de ello, existe una similitud en ambos casos y es que los dos empezaron prácticamente desde cero. Sin un conocimiento previo, sin equipos costosos, sin patrocinio, sin casi nada. Sin siquiera imaginarse lo que iban a alcanzar después. Pero eso sí, con una determinación clara y un empoderamiento único que sobrepasó barreras. Algo que permitió que muchos jóvenes se enamoraran del *hip hop* más adelante.

La comunidad *hip hop*, tal como lo dice KRS-ONE, uno de los raperos más legendarios de la historia, conocido por su alias de “The Teacha” (el profesor), en su canción

“Hip Hop Lives” (en español, vidas *hip hop*) menciona, “una antigua civilización ha nacido de nuevo, como respuesta a una conciencia cósmica (...) y la cultura *hip hop* será eterna. ¿Queremos hablar sobre enfermedad, odio, ignorancia y pobreza, o más bien sobre salud, amor conciencia y riqueza?”; para mí, estas líneas describen el verdadero significado del *hip hop*.

En la palabra proceso que se menciona con anterioridad, se puede hablar sobre el proceso que ha tenido el rap colombiano. El cual se encuentra en una fase de continuo crecimiento. Un proceso que deriva de décadas atrás de referentes artísticos como: Gotas de Rap, JHT, La Familia Ayara, Benny B, Los Nandez, La Etnia, Estilo Bajo, Colombia Rap Cartel, Asilo 38, Flaco Flow y Melanina, Tres Coronas, Los Alcolyrikoz, Samurái, entre otros; pioneros del movimiento que merecen su debido reconocimiento. Por eso, una breve mención aquí, porque cabe resaltar que ellos fueron fuente de aprendizaje e inspiración para muchos de nosotros como generaciones posteriores y de muchos seguidores del rap colombiano. Quienes gracias a su trabajo, ayudaron a consolidar el movimiento propio del rap en el país desde finales de los 80, permitiendo así, a muchos artistas de ahora recoger sus frutos. Así mismo, como se espera que suceda con nuestra generación, al dejar las enseñanzas a futuras generaciones.

Ese mismo empoderamiento que afirma que las únicas barreras son mentales y afirman que si existe un verdadero propósito por el que se lucha no hay excusa que valga.

### **15.3 Sobre la proyección a futuro de este curso**

El arte y la educación comparten un mismo propósito, el de construir. En el *hip hop* existe una transformación del pensamiento y esto es irrefutable. Donde se utiliza el arte como medio de transmisión, y en paralelo, en este caso, su medio es la música rap que transforma el pensamiento de sus involucrados. Sin embargo, hay que tener en cuenta

que el proceso no termina solo ahí. Puesto que el cambiar el pensamiento implica también un cambio en la persona en sí misma y su experiencia de vida. Y ahí es donde se comprende la magnitud que el poder de la música puede llegar a tener.

Hablando del curso como tal, al ser elaborado y diseñado a través de las TIC de principio a fin, la comunicación fue siempre dependiente de la tecnología. Esto hacía que fuera una comunicación un poco distante al estudiante, pero que pensándolo detenidamente, resultaba más adecuada para un tema como estos que involucraba el manejo de software en un computador. Pues esto era algo obligatorio y en donde sencillamente se establece que la mejor manera de aprender es viendo como se hace.

Sin la intención de opinar cuál es la metodología más eficiente si virtual o presencial, ya que no es el propósito de este trabajo, hay algo que si puedo decir con firmeza y es que las tecnologías deben ser vistas como herramienta de apoyo y no como el fin o base de todo. Porque hay que ser consiente que nosotros somos quienes manejamos la tecnología y no viceversa. Algo así como el famoso refrán que dice “no es la flecha, sino el indio”.

A pesar de que los avances tecnológicos han facilitado la vida al ser humano, también han hecho que este se vuelva dependiente de ella convirtiéndolo muchas veces en alguien perezoso. Y esto es algo que no deberíamos permitir al momento de creación artística. Por eso, insisto que la idea musical en este caso, siempre debe surgir primero en la cabeza para luego escribirla en el programa. Primero debe existir ese impulso emocional, espontáneo y real que no dependa de automatismos o sistemas de inteligencias artificiales como intermediarios.

Es que la música brinda una infinidad de posibilidades para crear. A las que cada quien puede aplicarlas a su manera dándole su propia identidad y su propio carácter. Lo clave es que entre más conozcamos todas esas posibilidades, así mismo nuestra música

se enriquecerá y así podremos sacarle el mejor provecho a nuestra capacidad creativa como *beatmakers*.

Como profesor deseo que tanto el *hip hop* como el *beatmaking* con el tiempo puedan ser vistas como materias de estudio en el aula. Así como también aspiro que se sigan promoviendo futuras manifestaciones juveniles y artísticas. Para que en nuestro papel de educadores nos cuestionemos cómo estamos abordando la enseñanza de expresiones culturales modernas, que puedan servir de estrategia educativa en colegios e instituciones y así aprovechar las oportunidades que ofrecen. Analizando los retos que conllevan y reconociendo su valor para la comunidad.

#### **15.4 Sobre el resultado para el autor y su reflexión personal**

Acerca de mi objetivo profesional, quisiera también llevar esta iniciativa didáctica a otros espacios académicos, como instituciones formales y no formales. Dictando talleres, cursos, desarrollando guías, libros, y demás que contengan este diseño metodológico que se ha creado. En donde pueda aportar con mi formación en ambas áreas a fortalecer esos procesos de aprendizaje. A que coexistan la música urbana dentro de la formación musical.

Por mi parte, luego de haber culminado este proyecto, puedo decir que quedo muy satisfecho con el trabajo realizado. Siento que se cumplió a cabalidad con los objetivos trazados y los comentarios de los estudiantes así lo demuestran. Este curso ha sido una pequeña muestra del poder que puede tener en una visión pedagógica que va acorde a las necesidades evolutivas de la música, se adapta a los modelos pedagógicos actuales y se puede aplicar a otros enfoques de formas musicales contemporáneas.

Al fin y al cabo, este curso expuso una forma en la que se puede crear música. Forma que requería una definición para su comprensión, un acercamiento que precisaba

un planteamiento y una organización de los contenidos; adaptándose pues a un modelo de enseñanza virtual.

Porque reiterando, esta, no fue sino una de las tantas formas que pueden existir por la cual, alguien puede aprender a crear sus propias producciones musicales. Que simplemente represento una de ellas, cuya particularidad es semejante a mi manera de sentir, apreciar y comprender la música. No queriendo decir con esto, que sea la única o la m-as conveniente forma para el aprendizaje de la producción musical.

Así pues, motivo a que cada persona en su papel como rapero, *beatmaker*, interprete, ingeniero de sonido, productor, promotor, gestor cultural, escritor, estudiante, investigador, *dj*, etc.; halle y plasme su propia forma de ver y entender la música que ama. Así tal cual, como yo lo siento y siempre trato de decirlo, porque para darle vida a la música no existen reglas ni límites, solo se necesita de un corazón sensible, un buen oído y una buena intención.

## 16. ANEXOS

Anexo 1. Portada del diccionario.



Anexo 2. Imagen mía en mi estudio (True Feel Music), donde se realizaron las clases virtuales.



Anexo 3. Línea cronológica diseñada para la 1ª clase del módulo de historia y contexto.



Anexo 4. Link de descarga del diccionario

[https://drive.google.com/file/d/1J\\_V9Aokqvdm64sWcXW8CO51ewt2q3ow3/view](https://drive.google.com/file/d/1J_V9Aokqvdm64sWcXW8CO51ewt2q3ow3/view)

Anexo 5. Lista de reproducción en YouTube

[https://www.youtube.com/playlist?list=PLhXuaeJ0eFXkv5U45EtrhtXclyTCBm\\_e-](https://www.youtube.com/playlist?list=PLhXuaeJ0eFXkv5U45EtrhtXclyTCBm_e-)

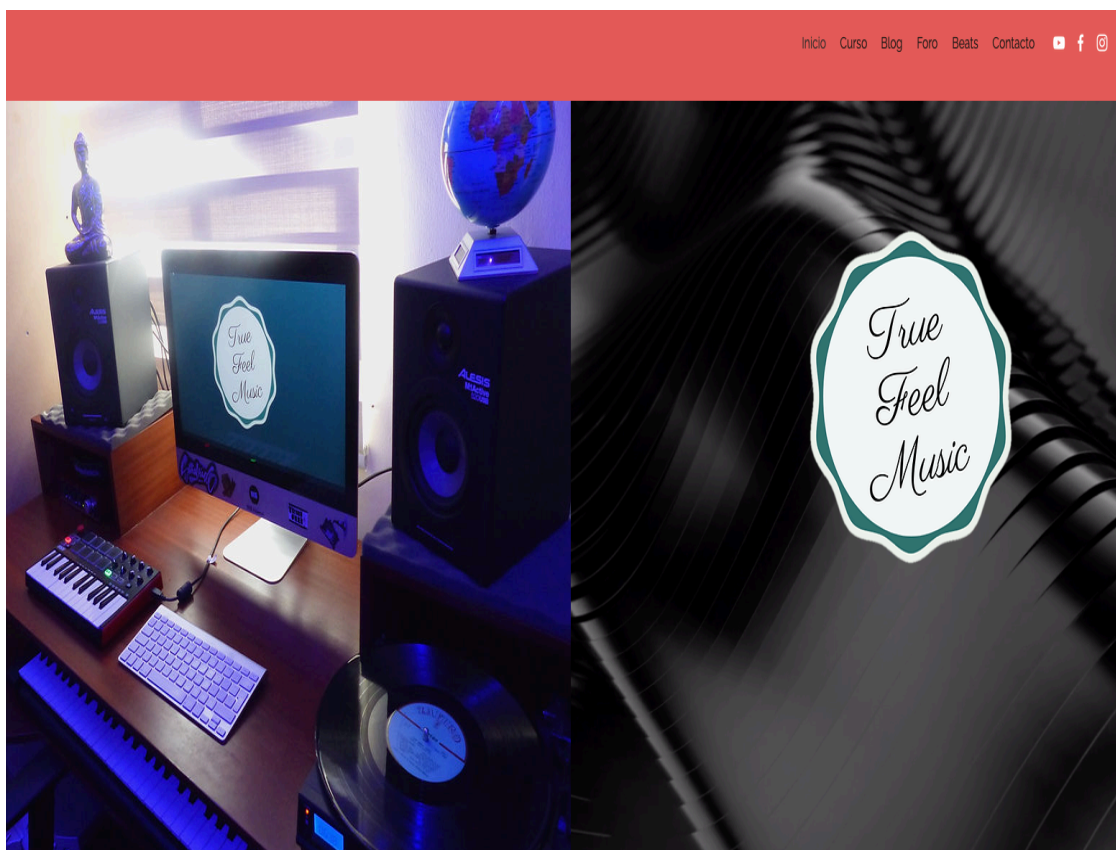
Allí se encontrarán grabaciones de video de las clases y videos complementarios.

Anexo 6. Página Web

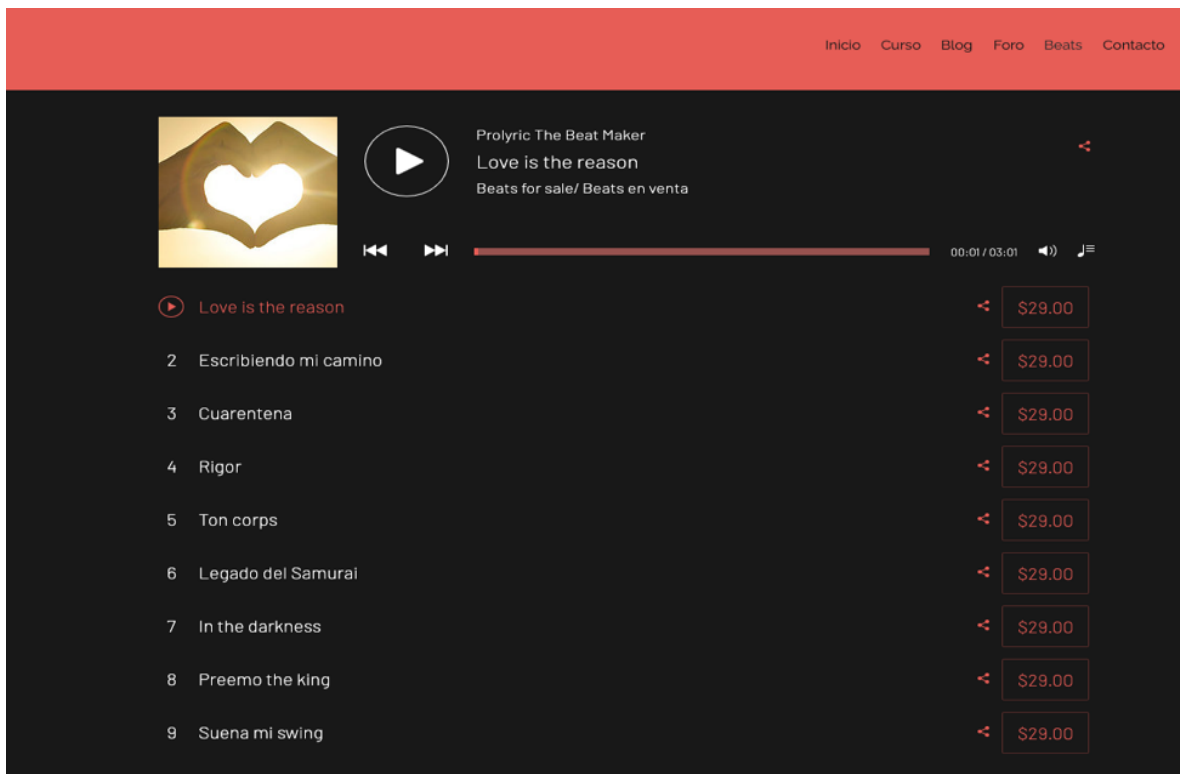
[www.truefeelmusic.com](http://www.truefeelmusic.com)

Imágenes de la página web creada para este proyecto

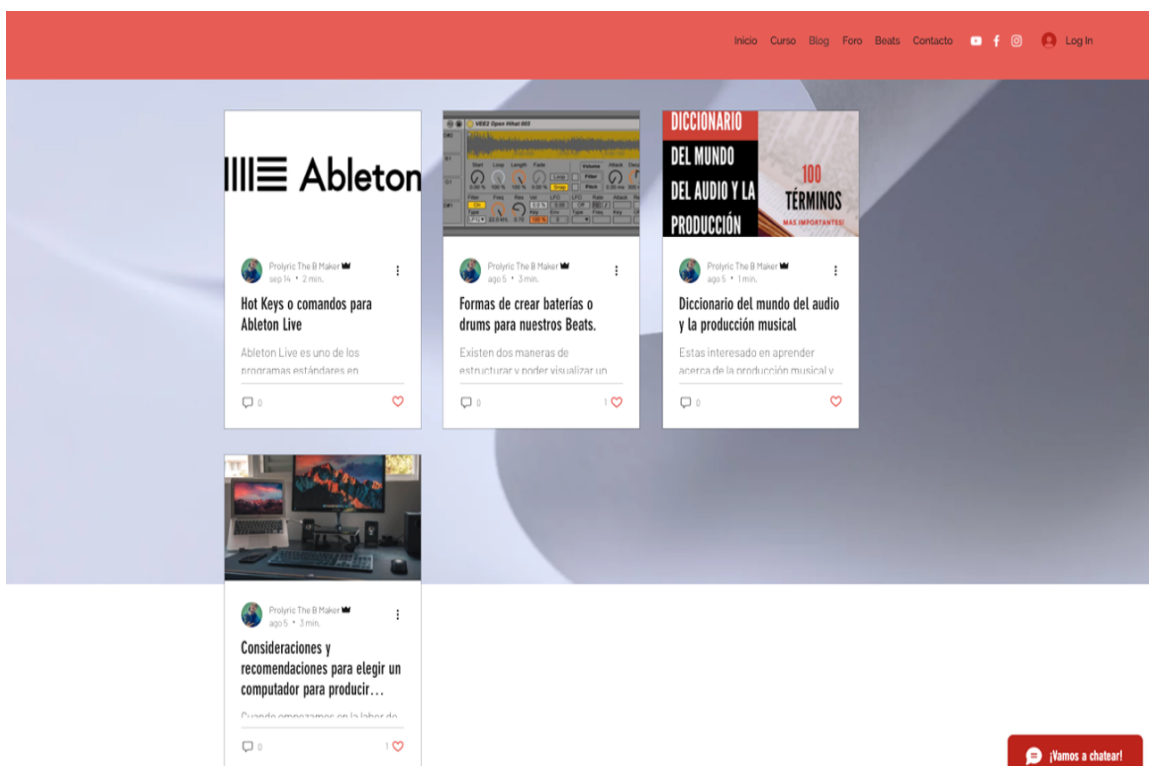
Anexo 7. Imagen de inicio.



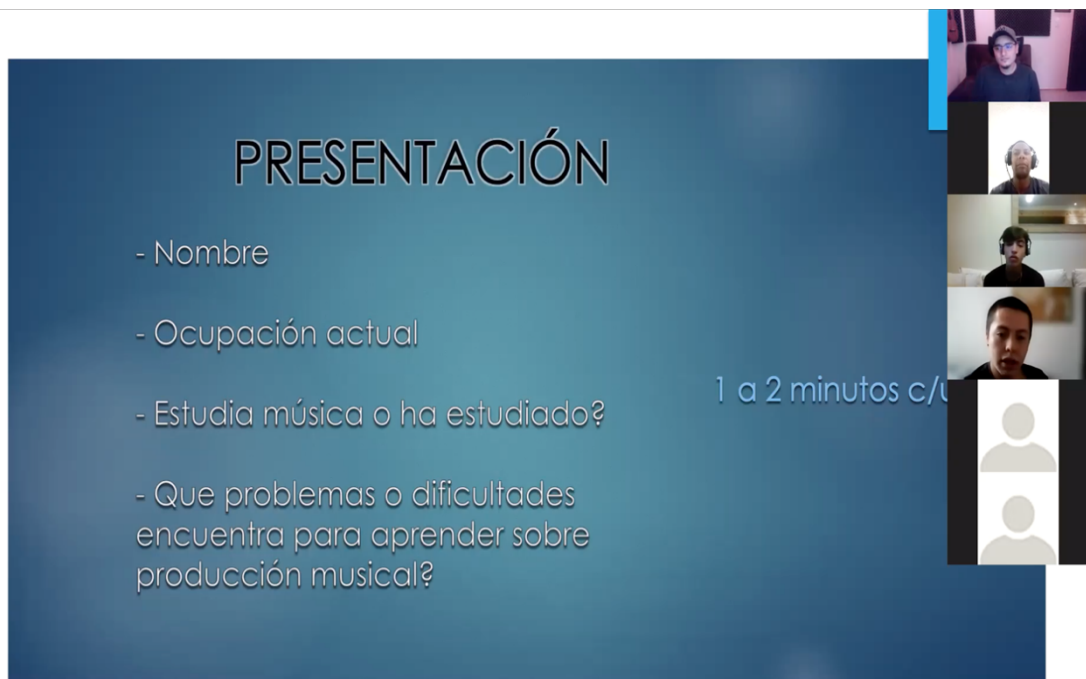
Anexo 8. Imagen de la pestaña de *Beats* de la página. Estas son creaciones del autor.



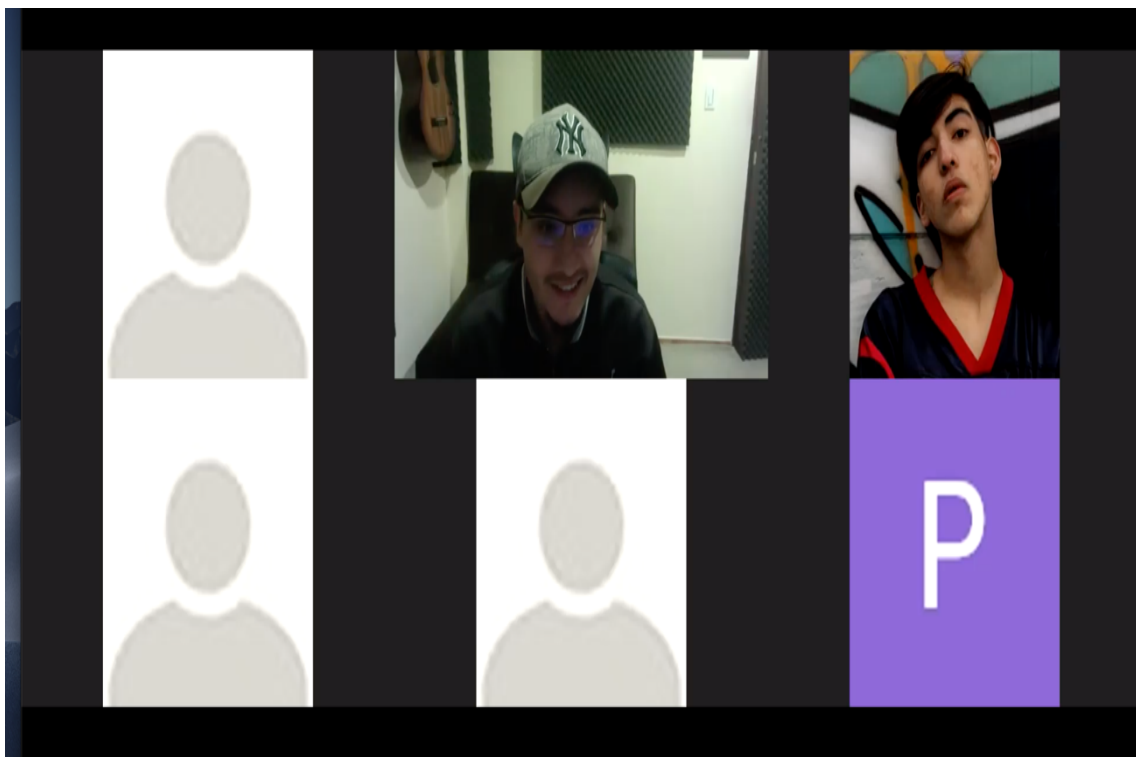
Anexo 9. Imagen de la pestaña de Blog, en donde se agregan entradas referentes al *beat-making*.



Anexo 10. Imagen de la Reunión de la primera clase del curso realizada por la plataforma Zoom.



Anexo 11. Imagen de la Reunión de la Segunda clase del curso realizada por la plataforma Zoom.



## 17. BIBLIOGRAFÍA

The Beat Tips Manual, The Art of Beatmaking, the Hip Hop/Rap Music Tradition, and The Common Composer, Said Amir, Superchamp Books, sixth edition New York 2013.

Elementos del arte urbano Hip - Hop para fortalecer el pensamiento fluido, flexible y elaborado en los alumnos del curso 705 del Colegio Roberto Velandia Universidad Pedagógica Nacional. Walter Andrés Delgadillo Cañón 2017.

Opera Rap-Gotas de Rap Angélica Vanegas. Universidad Pedagógica Nacional 1996.

Mark Ronson, Delivers TED Talk on Sampling, Hip-Hop, Amy Winehouse, YouTube como el sampling transformo la música, Rolling Stone post 2014.

Psicología de la educación virtual, Coll César y Monereo Carles Ediciones Morata, Barcelona, 2008.

All You Need To Know About The Music Business Donald Passman Seventh Edition 2010.

Donuts, Biografía de J Dilla, Jordan Ferguson, 2014.

Análisis de la propuesta creativo musical del DJ dentro del género Hip Hop, Fabio Charro, Universidad Pedagógica Nacional. 2012.

The Art of Mixing, versión en español, segunda edición David Gibson 2006.

The intellectual and sociohistorical context of hip-hop education, University of Columbia, Emily Baillin Wells, International Encyclopedia of Media Literacy Education, Estados Unidos, 2019.

Music Production handbook Volume 1. Berklee, 2016.

Producción musical Grabación y Edición con software gratis Charlie Martínez RedUSers 2013.

Fundamentos de la enseñanza musical en clave de 5 pedagogías/ Gloria Valencia, Ruth Esperanza Londoño, María Teresa Martínez, Héctor Ramón 2018.

Revista Colección imágenes de Rock, Beastie Boys edición 96, 1987.

La universidad de la calle y de la vida: El Hip Hop como experiencia educativa, María Fernanda Silva Salgado/ Magister en Educación. Universidad Nacional de Colombia. 2016.

Análisis de Mezcla y producción musical Jaime Rodolfo Alfonso Guzmán Universidad Distrital Francisco José de Caldas, 2015.

Realización de proyectos de música independiente en Bogotá: producción musical y gestión. Esteban Linares Forero. Universidad de los Andes 2014.

Producción musical con el pc. Creative Andina Corporation, 2007.

El video tutorial como herramienta de apoyo pedagógico. Yazmín González Castelán, Universidad Autónoma de Hidalgo México, 2017.

El Hip Hop y su poder educativo construyendo sociedad/ Nelson Bobadilla Alvarado Profesor de Artes Musicales para educación básica y media. Colegio Trigal – Jardín Infantil Chapo, Santiago, 2012.

Bring That Beat Back: How Sampling Built Hip-Hop, Patrin Nate, Universidad de Minnesota Press, 2020.

Willems en “Sur les Pas d'Edgar Willems, Chapuis y Westphal, 1980.

Introducción al audio digital, Garcia Morales Lino,. Book on Demand, 2020.

Planificación educativa como herramienta fundamental para una educación con calidad, Carriazo Cindy, Maura Perez, Gaviria Cathelyn, Universidad del Zulia, 2020.

Blanquez Javier – Morera Omar (Loops) Una historia de la música electrónica, 2002.

La cultura Hip Hop: revisión de sus posibilidades como herramienta educativa, Universidad de Santiago de Compostela. Facultad de Ciencias de la Educación, Rodríguez Álvarez Alberto, Iglesias Da Cunha Lucia Santiago de Compostela, 2014.

Armonía, Walter Piston, revisada por Mark DeVoto, edición en lengua castellana, Estados Unidos, 1998.

Los Hoppers y los contextos sociales, políticos-culturales, económicos y ambientales, Ravelo Méndez Reisner de Jesús y Carmona Parra Jaime Albero. Medellín, Colombia, 2018.

Reseña del libro: Psicología de la educación virtual. Aprender y enseñar con las Tecnologías de la Información y la Comunicación de César Coll y Carles Monereo por Barriga Arceo Frida Díaz. Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), 2009.

El video tutorial como herramienta de apoyo pedagógico, Gonzales Yazmín, Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, México. 2017.

## 18. WEBGRAFIA

Constructor de escalas

Escalas : Constructor de escalas (teoria.com)

Teclado online

Piano online | Teclado interactivo en línea |Tu escuela imusic-school

Lista o diagrama de 120 acordes

<https://www.whippedcreamsounds.com/product/piano-chord-poster/>

Psicología de la Educación

[https://www.youtube.com/watch?v=oKwHAjNDx\\_o&t=2s](https://www.youtube.com/watch?v=oKwHAjNDx_o&t=2s)

Motivo, semifrase, frase, periodo.

Motivo, Semifrase, Frase, Inciso, Periodo | ARMONIA Uriel Arturo Cisneros Jordán 2D  
2 ([urielarmonia2d2.blogspot.com](http://urielarmonia2d2.blogspot.com))

Guía de efectos de sonido

<https://blog.landr.com/es/efectos-de-audio-plugins/>

Técnicas de sampling

[https://www.tracklib.com/blog/melodics-free-sampling-lessons/?utm\\_source=instagram&medium=social&utm\\_campaign=sampling](https://www.tracklib.com/blog/melodics-free-sampling-lessons/?utm_source=instagram&medium=social&utm_campaign=sampling)

Géneros y tempos

<https://www.gemtracks.com/guides/view.php?title=music-genres-and-their-typical-bpms&id=823>

3 técnicas avanzadas de sampling que necesita intentar

[https://splice.com/blog/advanced-sampling-techniques/?utm\\_source=braze&utm\\_medium=email&utm\\_campaign=newsletter-051022-med-splice-tutorials-bitwig-studio-rto&utm\\_content=gear&utm\\_term=bitwig-studio-rto](https://splice.com/blog/advanced-sampling-techniques/?utm_source=braze&utm_medium=email&utm_campaign=newsletter-051022-med-splice-tutorials-bitwig-studio-rto&utm_content=gear&utm_term=bitwig-studio-rto)

Introducción de Ableton y su interfaz

<https://learningmusic.ableton.com/es/>

Herbie Hancock y su tema “rock it” junto a un Dj.

<https://www.jazziz.com/song-of-the-day-herbie-hancock-rockit/>

Historia de las cajas de ritmos

<https://djmagla.com/mira-este-documental-la-historia-las-cajas-ritmos>

Steinberg y Cubase la historia del DAW moderno

<http://www.futuremusic-es.com/steinberg-cumple-30-anos-breve-historia-de-cubase/>

Sobre la música house

<https://www.radionica.rocks/noticias/chicago-la-casa-del-house>

Akai MPC historia

<https://djmag.es/la-historia-del-mpc/>

Tracklib, pagina web que vende samples de manera legal para producir música

<https://www.youtube.com/channel/UCshyO4oCfROUZ6-6RccfKOg>

Boletín del DANE (Departamento Administrativo Nacional de Estadísticas)

[https://www.dane.gov.co/files/investigaciones/boletines/ech/formacion/GEIH\\_FormacionTrabajo\\_abr\\_jun21.pdf](https://www.dane.gov.co/files/investigaciones/boletines/ech/formacion/GEIH_FormacionTrabajo_abr_jun21.pdf).

Diez grandes momentos de la historia de la radio en la Argentina

<https://www.lanacion.com.ar/espectaculos/radio/diez-grandes-momentos-historia-radio-argentina-nid2425733/>

¿Qué es una Big Band?

[https://www.lexico.com/definition/big\\_band](https://www.lexico.com/definition/big_band)

Aprender haciendo, John Dewey

[https://www.dane.gov.co/files/investigaciones/boletines/ech/formacion/GEIH\\_FormacionTrabajo\\_abr\\_jun21.pdf](https://www.dane.gov.co/files/investigaciones/boletines/ech/formacion/GEIH_FormacionTrabajo_abr_jun21.pdf)

Teoría del aprendizaje significativo

<https://www.youtube.com/watch?v=SWMbftUA6Gk>

La escuela activa y sus aportes a la formación de educadores en Colombia

<http://www.revistaespacios.com/a18v39n52/a18v39n52p06.pdf>

Copyright criminals, documental sobre el sampling

[https://www.youtube.com/watch?v=I5XhJ\\_OrUnU&t=76s](https://www.youtube.com/watch?v=I5XhJ_OrUnU&t=76s)

Sampling, documental de 1988

<https://www.youtube.com/watch?v=cu38AL4E7I4>

Cronología de la música electrónica. Historia y evolución

[www.youtube.com/watch?v=YjNmO9gw9ao](http://www.youtube.com/watch?v=YjNmO9gw9ao).

El primer Estudio para Música Electrónica de la historia su apasionante fundación

<http://www.futuremusic-es.com/estudio-para-musica-electronica-colonia-revolucion-sonora/>

10 años del drum machine de native instruments: machine

<https://www.youtube.com/watch?v=A9n-7KbyFzw&t=1s>

Proceso de realización de un beat por Cookin' Soul

[https://www.youtube.com/watch?v=E\\_fGdI8wFmo](https://www.youtube.com/watch?v=E_fGdI8wFmo)

Declaración de paz del Hip Hop

[https://rap.fandom.com/es/wiki/Las\\_Declaraciones\\_De\\_Paz\\_del\\_Hip\\_Hop](https://rap.fandom.com/es/wiki/Las_Declaraciones_De_Paz_del_Hip_Hop)

101 consejos para hacer beats

<https://cymatics.fm/products/101-tips-for-making-beats>

Sobre la Zulu Nation

<https://www.utadeo.edu.co/es/noticia/emisora/emisora-oyeme-ujtl/7451/hablemos-de-zulu-nation-y-uno-de-los-padres-de-cultura-hip>

Un estudio musical en los 90

[https://www.youtube.com/watch?v=z9\\_13WuMi-o](https://www.youtube.com/watch?v=z9_13WuMi-o)

El vinilo, Victor Talking Machine Company

<https://elvinilosevistede.wordpress.com/2012/12/06/victor-talking-machine-company-considerada-la-primera-discografica-de-la-historia/>

Scratch, documental en español sobre el dj

<https://www.youtube.com/watch?v=tgpbXJfcTek&t=3488s>

Todo lo que debes saber para editar música en vinilo

<https://imusician.pro/es/recursos-practicos/blog/todo-lo-que-debes-saber-para-editar-musica-en-vinilo>

¿Vale la pena estudiar música en Colombia?

<https://www.bacanika.com/seccion-cultura/estudiar-musica-en-colombia.html>

La historia del mp3

<https://redgrafica.com/la-historia-del-mp3/>

Sobre Jacob Collier, “Flinstones”

<https://genius.com/Jacob-collier-flintstones-lyrics>

Dj Kool Herc: El Padre del Hip Hop

<https://urbanroosters.news/dj-kool-herc-el-padre-del-hip-hop/>

And You Don't Stop: 30 Years of Hip Hop

<https://vimeo.com/376915288>

Conoce la historia del scratch y las técnicas para DJs

<https://dnamusic.edu.co/historia-del-scratch/>

Tecnología aplicada a la creación musical

<https://www.lavanguardia.com/vida/junior-report/20181123/453103615435/tecnologia-aplicada-creacion-musical.html>

Significado de Mainstream

<https://www.significados.com/mainstream/>

Most Popular Music Styles 1910 - 2019

[https://www.youtube.com/watch?v=eP88FUL7d\\_8&t=3s](https://www.youtube.com/watch?v=eP88FUL7d_8&t=3s)

Muestras de la canción “Midnight in a Perfect World” de Dj Shadow

<https://www.whosampled.com/DJ-Shadow/Midnight-in-a-Perfect-World/samples/>

¿Qué es la armonía?

<https://www.significados.com/armonia/>

¿Qué es la tonalidad?

<https://planetamusik.com/blog/que-es-la-tonalidad-musical/>

Tecnología aplicada a la creación musical

<https://www.lavanguardia.com/vida/junior-report/20181123/453103615435/tecnologia-aplicada-creacion-musical.html>