

# *La producción de un espacio rapero. Las dinámicas sociomusicales de un home studio en el conurbano de Buenos Aires*

*The production of a rapper space. The socio-musical dynamics of a home studio in the suburbs of Buenos Aires*

por

Sebastián Muñoz-Tapia  
Universidad Alberto Hurtado, Facultad de Ciencias Sociales,  
Departamento de Antropología, Chile  
semunoz@uahurtado.cl

Este artículo describe un *home studio* de rap del conurbano de Buenos Aires, ligando dimensiones estéticas, sociales y materiales, para explicar cómo se produce un espacio rapero. Utilizando la categoría nativa de “centro cultural”, se argumenta que los estudios de grabación caseros son relevantes para comprender modos contemporáneos de hacer y relacionarse con la música en esta ciudad, en que confluye la digitalización con la paulatina popularización del rap desde la década de 2010. Analizando las características arquitectónicas del estudio, su equipamiento, las acciones de “ranchar” –compartir en confianza– y “producir” –realizar música–, se propone la importancia de las *operaciones de deslinde*, respecto de la creación de fronteras y puentes, y la especificidad en la elaboración de un sonido. Para mostrar estos procesos se utilizan datos obtenidos de una etnografía, en que confluyó la observación participante, entrevistas y el análisis de canciones. Se concluye que para observar a este *home studio* como espacio de resistencia es sustancial hacerlo con una mirada que rescate su densidad y complejidad.

**Palabras clave:** rap, estudios de grabación, mediaciones, digitalización, clases populares.

*This article describes a rap home studio in the suburbs of Buenos Aires linking aesthetic, social, and material dimensions to explain how a rap space is produced. Using the native category of “cultural center”, it is argued that home studios are relevant for understanding contemporary ways of doing and relating to music in this city, in which digitization converges with the gradual popularization of rap since 2010. Analyzing the architectural characteristics of the studio, its equipment, the actions of “ranchar” –sharing in confidence– and “producir” –making music–, the importance of ‘demarcation operations’ is proposed, regarding the creation of borders and bridges between internal spaces of the studio and its separation from the outside; and the specificity in the elaboration of a sound. To show these processes, data was obtained from an ethnography, in which participant observation, interviews, and song analysis converged. It is concluded that, in order to observe this home studio as a space of resistance, it is essential to regard its density and complexity.*

**Keywords:** rap, home studios, mediations, digitalization, working classes.

## 1. INTRODUCCIÓN AL ARTE DE HACER UN *HOME STUDIO* DE RAP

Durante mi etnografía en el Triángulo –un *home studio* en el sur del conurbano de Buenos Aires– un joven rapero me contó que había ido a un estudio “muy profesional” y con mucho equipamiento en un barrio de clase media, pero que “no sonaba rapero”. Cuando le pregunté si era por los *beats*<sup>1</sup> me dijo que no, “que las pistas estaban bien” pero que a pesar de eso “no sonaba”, en contraste con el Triángulo. Esas declaraciones sugieren que para caracterizar “lo rapero” de este último espacio se combinaba lo sonoro y lo social. En otra oportunidad Núcleo –el principal responsable del estudio– se refirió al Triángulo como un “centro cultural<sup>2</sup>” en que muchas personas se reunían, hacían música y aprendían. Entonces ¿Cómo entender la producción de un *espacio rapero*?

El Triángulo es el estudio de grabación casero que permitió al rapero Núcleo (o Marcos) y su grupo –La Conexión Real– hacer y registrar su música de forma autogestiva en Buenos Aires desde el año 2010. En este *home studio* es reconocido por el sonido *boom bap*<sup>3</sup>, un estilo de rap que se hizo popular en Nueva York en la década de 1990. En el Triángulo se han hecho más de cuarenta discos, se han filmado decenas de videoclips, dos documentales y una serie de televisión. Su historia se remonta a una situación algo azarosa. Marcos –el dueño y responsable del estudio– pudo disponer de una casa en que no pagaba alquiler ni servicios. La madre y las hermanas, con quienes vivía, se mudaron a otra casa para cuidar y vivir con el dueño del inmueble que se encontraba enfermo. Con una habitación desocupada, este MC<sup>4</sup> comenzó a visualizar más concretamente el proyecto de hacer un estudio de grabación. Con un conjunto de amigos tenían el deseo de hacer rap, los unía el amor por esa música y la dificultad de hacerlo solos: para ello, construyeron el Triángulo (Muñoz 2019), un *home studio* –en sus palabras– “muy rapero”.

La antropóloga Melisa Rivière caracterizó al Triángulo como un “centro del margen”, donde su ubicación en un barrio de clase popular se combina con la invención y creación por “vías informales y autogestionadas para su promoción y distribución” (Rivière 2016: 37). Además, como resume Christopher Dennis, parece existir un denominador común en las expresiones *hip hop* analizadas por académicos latinoamericanos: “el énfasis en la juventud marginada que emplea su práctica cultural y musical como forma de denuncia a los males sociales que pesan sobre sus comunidades” (Dennis 2014). Desde nuestro punto de vista, es posible complementar y expandir las interpretaciones que privilegian la caracterización del rap como “expresión subalterna” o de “resistencia”. En esa dirección el presente artículo pretende explorar un espacio rapero en que la posible resistencia debería observarse al considerar las redes sociotécnicas que la sustentan.

Al mirar en perspectiva estos temas, la experiencia del Triángulo se liga al menos con dos movimientos históricos sucedidos en Buenos Aires y a las formas específicas de hacer rap. En primer lugar, como se ha señalado en otros trabajos (Muñoz 2018), en las décadas de 1980 y 1990 el rap era poco conocido en Buenos Aires –siempre bajo la sombra del rock o la cumbia– y muchas veces mal visto –tanto por periodistas como por muchos jóvenes–. Por

<sup>1</sup> Parte instrumental de una canción de rap, realizada generalmente por computadoras y *softwares* o máquinas de ritmos y *samplers*; arriba de ellas se rapea. También llamados “instrumentales”, “pistas” o “bases”.

<sup>2</sup> Utilizaré la doble comilla (“...”) para conceptos nativos utilizados por mis interlocutores.

<sup>3</sup> Este estilo tiene como eje estructurador el *sampling* que se combina con ritmos programados en velocidades que van desde los 80 a los 98 BPM (*beat per minute*), en que se acentúa el bombo (*boom*) y el redoblante (*bap*).

<sup>4</sup> Del inglés *Master of Ceremony*, o maestro de ceremonias, es el nombre que se le da a quienes rapean. También llamados raperos.

ejemplo, cuantiosos bailarines de *breakdance* y *raperos* eran molestados por ser considerados “chetos” (de clases altas), “yanquis” (imitación estadounidense) o “raros” para los ojos de otros jóvenes. Así, comparativamente a lo que sucedió en otros países como Chile, Francia o Brasil (Hammou 2012; Macedo 2016; Poch 2011), el rap argentino no tuvo un gran alcance y afianzamiento en las clases populares, a pesar de una historia que comenzó ya desde la década de 1980 (Biaggini 2020). El registro musical para solistas o bandas nacionales era difícil de realizar de forma autogestiva, ya que una parte relevante de los registros fonográficos más populares se hicieron al alero de sellos discográficos *major*. Especialmente desde la década de 2010, los *home studios* fueron claves para cambiar esta situación, dar mayor autonomía a la movida del rap y potenciar a su expansión y masificación. El Triángulo es icónico en este aspecto y ha sido un vector relevante para entender la historia del cambio tecnológico y los sentidos que se adjudicaron al rap en Argentina.

En segundo lugar, es posible ligar la trayectoria de este *home studio* a una configuración sociomusical más amplia, desarrollada a partir de la década de 2000 en Argentina. Guadalupe Gallo y Pablo Semán (2016) hablan de un conjunto de agrupaciones y emprendimientos de Buenos Aires que marcan un modo de hacer y relacionarse con la música propia de una generación, relacionados con las transformaciones de la digitalización, cambios en la industria de la música y el apareamiento de un segmento novedoso de artistas, gestores y públicos. Estos autores identifican un pliegue de escala *meso* (ni totalmente determinadas por las grandes industrias discográficas ni extremadamente localizadas) que alcanza cierta solvencia económica y logra dar continuidad a propuestas estéticas. Al respecto, los *home studios* pueden considerarse espacios de producción que marcan una cierta contemporaneidad, la que es mencionada por autoras como Victoria Irisarri (2016) en el sello y productora de música electrónica Zizek de Buenos Aires. Ornela Boix (2015), por su lado, subraya una versión singular de “sellos” independientes de la ciudad de La Plata que, entre relaciones de amistad, trabajo y asociación con tecnologías digitales, rebasan la producción discográfica y construyen maneras alternativas de hacer música al modelo de las industrias musicales tradicionales y previas a los 2000.

En tercer lugar, hay que subrayar cómo los *home studios* se han vuelto la manera privilegiada para componer y registrar rap y lo que se ha denominado “música urbana” en América Latina y España (rap, *trap*, reguetón, *dembow*, etc.). Así, las lógicas creativas de los *home studios* son especialmente afines a lo que Morgan Jouvenet (2007) ha llamado *nuevas músicas* que se producen principalmente con *samplers*, cajas de ritmos o DAW (*Digital Audio Workstation*<sup>5</sup>). Al respecto, es interesante lo que señala Schloss (2004) en cuanto a que el rap realizado con *samples* puede considerarse una música “orientada por el estudio” (*studio-oriented music*), concepto que deriva de sus equipamientos (*samplers* y cajas de ritmos, en el caso de sus inicios en Estados Unidos o computadoras y *softwares*, en la actualidad) y una serie de patrones estéticos que comparten los *beatmakers* o productores (o *producers*). No obstante, hay que destacar que fue fundamentalmente la expansión de las computadoras e internet desde la década del 2000 la que facilitó la realización de estos tipos de música para amplios sectores sociales en América Latina.

Específicamente para Argentina, antes de la década de 2000 era caro y difícil disponer de *samplers*, cajas de ritmos, sintetizadores o tornamesas, y tampoco existieron sellos especializados en el rap como sí hubo en Nueva York en el último lustro de 1980 (Chang 2014; Negus 1999). En tal sentido, además de favorecer el consumo y la distribución musical, los dispositivos digitales potenciaron modos específicos de hacer música por medio de *softwares*

<sup>5</sup> *Software* que permite la grabación, producción y edición de audio digital, instalado en computadoras y posibles de ser asociados a interfaces de audio (“las placas”) y controladores *MIDI*.

y *hardwares*. De este modo, considerar la popularización tardía del rap en Argentina y los cambios que habilitó la digitalización ayudan a entender la relevancia de los *home studios* como espacios paradigmáticos de una manera contemporánea de hacer y relacionarse con la música en las nuevas generaciones.

Respecto de la perspectiva analítica, nos guiaremos por una *sociología de las mediaciones* la que, hermanada con la teoría del actor-red (Latour 2008), enfatiza en los procesos de asociación entre humanos y no humanos (Hennion 2002). Desde este enfoque, se describirá cómo se produce un espacio rapero mediante el “arte de hacer” un *home studio* que, siguiendo una orientación cercana a De Certeau (2000), destacará el trabajo de mis interlocutores para realizarlo con lo que tienen a mano, enfatizando la producción de un espacio en que personas se vinculan con la arquitectura de la casa, los equipos y los sonidos.

Para mostrar estos procesos utilizaré datos obtenidos de una etnografía producida en el marco de una investigación doctoral de antropología realizada entre 2015 y 2019, en la que confluyó la observación participante, entrevistas estructuradas y semiestructuradas, análisis de canciones y de redes sociales. Durante ese período participé como DJ de Núcleo, el principal responsable del Triángulo, grabando música y presentándome en vivo con él. Este nivel de implicación me entregó los datos suficientes para elaborar un *estudio de caso* que, siguiendo a Howard Becker, es un análisis “exhaustivo de situaciones particulares, organizaciones o tipos de acontecimientos” (2016:17). Acerca de este tipo de estudios, Carlo Ginzburg (2010), Jean-Claude Passeron y Jacques Revel (2005) señalan que el *caso* no es solo un ejemplo dentro de una historia; es una forma de plantear problemas. En esa línea, la interrogante de este artículo se encamina a comprender la producción de un espacio rapero en procesos de digitalización y popularización del rap en Argentina.

Este artículo describirá (a) la conformación arquitectónica y los equipos del Triángulo, su separación con el exterior y las interacciones entre los participantes bajo la idea de “ranchar”; (b) la elaboración de canciones para conformar un “sonido rapero”, el “producir”. El texto propone que para entender la constitución del Triángulo hay que dar cuenta de las *operaciones de deslinde* y la emergencia de un “sonido”. Ello se asocia con las formas específicas de hacer rap, las que son actualizadas en este *home studio*.

## 2. LA PRODUCCIÓN DE UN “ESPACIO RAPERÓ”: ESTUDIOS DE GRABACIÓN Y LAS OPERACIONES DE DESLINDE

¿Cómo analizar la producción de un espacio rapero? Al respecto se puede partir de la distancia que marcan diversos autores al caracterizar los espacios como receptáculos o contenedores estáticos, vacíos, dados, geométricos, para abogar por una idea constructiva, práctica y dinámica de los mismos. Henri Lefebvre (2013) habla del espacio como producto y productor, pues es generado por relaciones sociales al tiempo que las produce, en lo que destaca un proceso que involucra elementos físicos, mentales y sociales. El *espacio vivido* permite enfatizar qué hacen los usuarios o habitantes, además de las características físicas y las concepciones e ideas acerca de los espacios. Por su lado, Michael de Certeau (2000) contrasta el *lugar*, como un orden que distribuye a los elementos en relaciones de coexistencia en sitios específicos (una estructura o morfología), del *espacio* como lugar practicado, animado por operaciones, movimientos y acciones. Marc Augé (2000) invierte los términos. Para él, los espacios son los abstractos y los *lugares antropológicos* son simbolizados y permiten procesos de identificación, relación e historicidad entre quienes los usan.

El antropólogo Tim Ingold (2015) comparte con Augé la caracterización del espacio como abstracto y remarca que es una noción vacía e indiferente a las realidades de la vida y la experiencia. Desde una perspectiva que podríamos caracterizar como postsocial y vitalista

(derivado de la relevancia que adquieren los no humanos y la relación entre los seres como un flujo generativo de lo que denomina vida), el autor inglés afirma que los lugares serían “nudos” donde habitantes entrelazan sus trayectorias e historias. Los habitantes no están *en* lugares, sino se cruzan y los conforman. Así, los anudamientos poseen diversos grados de fuerza y cohesión al considerar un despliegue a lo largo de movimientos compartidos entre quienes se relacionan más o menos intensamente. Hay que subrayar que el énfasis no es solo en modos de usar o simbolizar, sino más bien en una dinámica generativa amplia que incluye, pero supera, operaciones guiadas por los humanos.

También desde un horizonte postsocial, Bruno Latour habla de “localización” al señalar cómo las interacciones no se dan en un lugar autóctono, pues son el “punto de llegada de gran cantidad de agencias que pululan a su alrededor” (2008:279). Allí cobran importancia los no humanos como “localizadores” que de cierta forma permiten que lo local se haga posible y al mismo tiempo dan cierta estabilidad a lo que sucede. En suma, en Latour o Ingold se avanza a describir relaciones co-constitutivas entre humanos y no humanos mediante *asociaciones* (Latour 2008) o *correspondencias* (Ingold 2016) que generan activamente lugares.

Una forma afín de pensar los espacios o los lugares permite a Steven Feld (2017) y al mismo Ingold (2011) separarse de la idea de *soundscape* (paisaje sonoro) de Murray Schafer (1977), como entorno acústico de todos los sonidos percibidos en un cierto lugar. En Schafer no sería muy clara la articulación entre las dos principales dimensiones en que se ha tratado el sonido, ya sea como un fenómeno físico (de las vibraciones) o un fenómeno humano (de la percepción y los sentidos, Sterne 2012). Alternativamente, la propuesta de Feld es considerar al sonido en tanto experiencia “relacional y contingente, situada y reflexiva” (2017:86, la traducción es mía).

Por su lado, Georgina Born (2013) trata acerca de cómo la relación dinámica entre música, sonido y espacio se constituye como formas de crear, marcar o transformar las experiencias públicas o privadas. Al respecto, música y sonido están involucrados en la generación de microsociedades en la *performance* musical (relaciones entre músicos, audiencias y otros participantes) y en la conformación de comunidades imaginarias –virtuales o copresentes–, al tiempo que están atravesadas por formaciones sociales (jerárquicas y estratificadas) e instituciones que permiten formas de producción, reproducción y transformación de sus productos. Así, en torno a esas múltiples *mediaciones* se puede observar formas de individuación o privatización, pero también de agregación y *publicización* en prácticas de conformación de las espacialidades que involucran agencias sónicas o musicales. Al respecto, es posible recuperar lo que De Certeau (2000) llamó operaciones de *deslinde* –de creación de fronteras y puentes realizadas prácticamente en la organización ciertas *regiones* de interacción– de un modo que combine el papel de los usuarios en una relación con las tecnologías, los sonidos y otros no humanos.

Acercándonos más a nuestro tema, es importante revisar lo que señala la bibliografía especializada en torno a los estudios de grabación y sus transformaciones con la digitalización. Desde la mitad de la década de 1960 se valoró a estos espacios más allá del mero registro sonoro, pues, como dice Adam Bell (2014), los estudios fueron considerados un instrumento<sup>6</sup>. Los estudios de grabación pueden concebirse como lugares donde se combina la manipulación sonora (como las prácticas de producción y trabajo de, en y con el sonido), la formación de grupos y espacios y la manera en que ello se asocia a cambios culturales, sociales y tecnológicos más amplios (Greene 2005; Porcello 2005). Respecto de esto último, subrayamos el papel *habilitante* de las tecnologías digitales en torno a su involucramiento

<sup>6</sup> Los ejemplos emblemáticos y pioneros serían el álbum *Pet Sounds* de The Beach Boys (1966) y *Sgt. Pepper's Lonely Hearts Club Band* (1967) de The Beatles.

productivo en flujos de actividad o asociaciones en redes sociotécnicas. Los *home studios* democratizan este instrumento y generan modos novedosos de creación musical.

Existen investigaciones que han tratado específicamente la emergencia de fronteras y puentes en los estudios de grabación. En un artículo de fines de la década de 1980, Hennion (1989) describe un estudio profesional de música pop a las afueras de París, cuya meta es hacer *hits* para vender discos. Dialogando con los trabajos de Latour (1983), muestra su afinidad con los laboratorios y observa cómo los estudios de grabación construyen y desestabilizan las relaciones dentro/fuera entre los elementos supuestamente internos –artísticos, tratados por enfoques *internalistas*– y los externos –sociales, tratados por enfoques *externalistas*–.

En el estudio de grabación analizado por Hennion existe un trabajo de aislamiento, al estar lejos de la ciudad, por su arquitectura y su acústica. A la vez, se genera un cierre respecto de quienes pueden entrar en él. Este aislamiento permite hacer manejables diversas mediaciones que conforman lo musical: en el estudio se reconstruye un micromundo, donde es posible experimentar con la articulación entre los sonidos, los ritmos, las letras, los cantantes, los instrumentos y los técnicos de grabación. Destacando el papel de *intermediador* del “productor artístico”, observa cómo este cumple, por un lado, el papel de público, orientando el proceso creativo según lo que posiblemente regiría el gusto de las grandes audiencias (manejando un conjunto de informaciones como los *charts* o las investigaciones acerca de gustos principales del momento). Por otro, regula las interacciones entre los participantes dentro del estudio orientando, por medio del ensayo y error, la elaboración de canciones. Gracias al “productor” y su red de contactos, la canción es escuchada por el comité de un sello, el departamento de promoción, los medios de comunicación y el público “real”. La separación dentro/fuera es desestabilizada cuando la música va extendiendo su alcance al generar interés en otros, despliegue por el cual conformará su público extendiendo su red. Luego, ¿cómo entender los procesos de delimitación y conexión en los *home studios*?

Joseph Schloss (2004) realiza una investigación acerca del *beatmaking* con *samples* en estudios caseros del rap estadounidense, donde el registro, la mezcla y la equalización se combina con la composición con *samplers*, máquinas de ritmos o computadoras. Al no requerir grandes espacios para grabar bandas con instrumentos, estos estudios suelen ubicarse en habitaciones o sótanos de casas o departamentos particulares, donde se intenta generar un aislamiento de la vida cotidiana y de la familia, pero al interior del espacio doméstico. Son habitaciones separadas del resto del hogar pero dentro de él, que los *beatmakers* suelen denominar *labs* (de laboratorios). Derivados de sus posibilidades tecnológicas, estos lugares son centros de producción musical donde es posible crear canciones y maquetas sin necesidad de grandes recursos económicos.

El enfoque de Schloss puede complementarse con la investigación de Mylene Mizrahi (2014) acerca del *funk*<sup>7</sup> carioca en Rio de Janeiro de la primera década del 2000. Mizrahi se acercó a un estudio de grabación donde se hacía música utilizando tecnologías digitales muy similares al rap, al que puede considerarse un género musical hermanado. Mr. Catra (su dueño), un *funkeiro* de renombre, había intentado separar el estudio de la cotidianidad de su hogar: levantó un muro entre ambos espacios. Bajo la idea de una *estética conectiva*, Mizrahi muestra el modo en que se establecían relaciones entre lo que pasaba dentro y fuera del estudio, entre ciertos elementos a la hora de hacer música (hiperrealismo letrístico, efectos sonoros, *beatbox*, *loops* de batería y *samples* reconocibles) y el gusto de un público

<sup>7</sup> No confundir el *funk* carioca o Baile Funk, con el funk de origen estadounidense. El primero es un estilo con influencias de los subgéneros *hip hop* *Miami Bass* y *Electro funk*, y afianzado inicialmente en las *favelas* de Rio de Janeiro.

habitado a tal sonoridad. Luego, los CD grabados circulaban de mano en mano y algunos músicos iban volviéndose populares. De esta forma se establecía un circuito en que lo estético se mostraba activo, pues contribuía y regulaba convencionalmente las limitaciones o las concesiones a la creatividad *funky*.

El caso de Mizrahi se diferencia del estudio de pop de Hennion en varios puntos. En este último, el “productor” actuaba como un intermediario fundamental para orientar el proceso al interior del estudio y generar asociaciones fuera de él (por ejemplo, entre músicos, sellos, radios y públicos). El *funk* carioca al que refiere Mizrahi es una música con relativa independencia de la industria fonográfica tradicional y sus *gatekeepers*, en la que aparece un efecto de desintermediación (Fouce 2012; Gallo y Semán 2016) que habilita una relación más directa entre artistas y públicos, en que media la piratería y un circuito de espectáculos como fiestas y recitales.

Considerando estos antecedentes, a continuación se describirá al Triángulo como un espacio rapero, poniendo en valor la arquitectura, los equipos, las interacciones entre personas, tecnologías y sonidos.

### 3. MAPEAR Y HABITAR EL TRIÁNGULO: DOMÉSTICO, DIGITALIZADO Y “MUY RAPERÓ”

Nuestro *home studio* toma el nombre del lugar donde se encuentra: el Triángulo es una suerte de minibarrío rodeado por tres líneas de tren y un sector residencial socialmente heterogéneo donde predominan hogares de distintas fracciones de clase media. Al cruzar las líneas del tren, el panorama cambia. Para Rivière (2016:32):

El barrio del Triángulo coincide con varios síntomas que suelen definir una villa<sup>8</sup>, como son la falta de sistemas sépticos o desagües, y ante la ausencia de infraestructuras ejecutadas por las administraciones públicas, los residentes deben encargarse de establecer sus propias líneas de gas y redes de electricidad.

Afuera de la casa-estudio hay un grafiti que dice el “Triángulo Estudio” y abajo “Se hacen trenzas”, negocio de Yésica –novia de Núcleo–. Hay una reja que suele estar sin llave que da a un patio interior. Antes de entrar a la casa, habitualmente se escucha el sonido grave de un bombo o un bajo de rap, que al ingresar se va delineando y juntando con tonos medios y agudos que conforman una canción (ver Figura 1).

Dos habitaciones de la casa sirven de dormitorios (de la pareja Núcleo-Yésica y de sus hijas) y en la tercera está el estudio. A veces hay subidas o bajadas de tensión eléctrica, observables por el aumento o disminución de la luminosidad de las lámparas. La casa posee un patio interno que en el 2018 tenía una especie de templo donde hay pequeñas esculturas de budas y pirámides, una suerte de sillón hecho de *pallets* y plantas. En una oportunidad un rapero me habló de ese lugar como “La sala de espera”. Servía para ir a fumar un cigarrillo, hablar por teléfono, conversar, descansar del constante y fuerte volumen del estudio y, por cierto, esperar el turno para grabar, editar o mezclar una canción (ver Figura 2).

<sup>8</sup> El término villa se utiliza en Argentina para designar un conjunto de viviendas precarias y problemas de infraestructura. Pueden plantearse ligazones con las favelas de Brasil o poblaciones de Chile.



Figura 1. Frente del Triángulo Estudio (2019). Fotografía del autor.



Figura 2. “Sala de Espera” (2017). Fotografía del autor.



En el *living*-comedor-cocina los y las raperas u otros comensales que están en el Triángulo van a comer allí junto con “los Miranda” –la familia de Núcleo–. Es un lugar donde se puede hablar de rap y *hip hop*, pero no se trabaja directamente haciendo música. Posee un baño interior, utilizado por visitas y por la familia. En 2019, cuando se filmó la serie televisiva *Broder* en el estudio, la productora audiovisual encargada de su realización puso dinero para habilitar un baño que se encontraba a medio terminar en el patio.

Por su lado, el estudio consta de dos espacios. En el primero se encuentra la “cabina” (que en otros estudios suele denominarse “pecera”) donde fundamentalmente se graban voces. El segundo ambiente es el “control” donde se sitúan quien graba y los otros comensales. Estos espacios tienen una historia marcada por el reciclaje y la donación de materiales y la profesionalización del estudio. La “cabina” –que permite aislar el sonido exterior– se fue construyendo inicialmente con objetos reutilizados: cortinas y frazadas colgadas, pedazos de madera, cajas de huevo o un colchón viejo “fileteado” (cortado de forma fina). Posteriormente las paredes fueron de madera prensada, se pusieron paneles acústicos en su interior, la puerta de un probador de ropa y la ventana de una camioneta que separaba la “cabina” del “control”. A fines del 2017, luego de invertir un dinero ahorrado (gracias a *shows* y la monetización de YouTube), Núcleo rearmó toda la cabina. Instaló paneles acústicos, mejoró la instalación eléctrica, cambió el piso y la iluminación. El estudio se veía más prolijo y la aislación sonora mejoró.

En los casi diez años del Triángulo, también se cambiaron los elementos para la producción musical. En principio trabajaban con un micrófono Samson c03, una computadora equipada con el *software* Nuendo, un *mixer* análogo (con *phantom power* para alimentar eléctricamente al micrófono) y el *software* *Asio For All* que disminuía la latencia en la grabación de las voces<sup>9</sup>, optimizando los recursos de la computadora. Sin tener monitores para mezclar, utilizaban un *home theater*. Luego compraron una placa de sonido externa (desde una *Presonus audiobox* hasta una *Mackie onyx blackjack*) y monitores específicos para mezclar música (desde unos *Alesis MI Active* a unos *Mackie Mr8 Mk3*). Pero lo que Núcleo destaca como el elemento que más le permitió crecer (“pegar un salto en el sonido”) fue el cambio de micrófono: un *Cad Trion 8000* donado por una antropóloga y productora artística en 2013.

Hasta principios de 2017 la decoración del estudio combinaba fotografías de Núcleo y de La Conexión Real, los discos que se han grabado en el estudio, una bandera con el logo del Triángulo, *stickers* de los artistas-amigos y otro de las Islas Malvinas, posters de recitales, un cuadro de Wu-Tang Clan y una remera autografiada y dedicada del rapero español Toteking. Desde 2018 la decoración se concentra en una de las murallas y atrás de la computadora, dando un aire de mayor pulcritud (ver Figura 3).

<sup>9</sup> Demora en que un sonido es realizado y luego se escucha en auriculares o parlantes.



Figura 3. Fotografía Núcleo grabando en el Triángulo (2018). Fotografía del autor.

Ese año también se fue construyendo una antesala, una suerte de habitación que permite aislar el espacio del estudio del resto de la casa y así generar mayor privacidad: “quiero separar cada vez más la casa del estudio, mi casa está muy pegada”, me señaló Núcleo. En ese lugar él aspira a construir una “isla de edición” (audiovisual) para editar videos y fotografías.

Considerando estos elementos, se entiende cómo el Triángulo conforma un espacio que conjuga la cercanía con la vida doméstica, un mobiliario apto para compartir (entran unas nueve personas en el estudio y otras más en el patio), tecnologías digitales con una decoración *hip hop*. Contar con un espacio acustizado (la cabina), placas de sonido, computadora, *softwares* y un buen micrófono permitió al Triángulo ser reconocido como uno de los estudios de rap *under* de mejor calidad en la década de 2010 de Buenos Aires. Se observa también cómo se ha intentado disminuir la porosidad de lo cotidiano y el trabajo musical, pues la antesala y el baño ubicado en el patio ayudan a separar la vida doméstica del estudio, a casi diez años de que el estudio comenzó a funcionar.

### 3.1. Habitantes del Tri: personas y perros

Núcleo, Yésica y sus hijas son los residentes permanentes de la casa. Marcos suele estar buena parte del día allí. La mayoría del tiempo él está con alguien: raperos, organizadores de eventos y *mánagers*, fans y periodistas. Tanto Yésica como sus hijas pasan por el estudio a saludar a los presentes, pero no se quedan mucho tiempo cuando Núcleo está trabajando

con otros. Además de ellos, hay tres perros –uno callejero y dos *pitbulls*– que circulan por la casa, indican la llegada de personas y protegen la vivienda, que durante gran parte del día está con la puerta exterior sin llave. Son sustanciales para generar límites hacia el exterior y dar seguridad a la casa.

En varias ocasiones “paran” (se quedan a dormir o frecuentan) algunos raperos. Cuestión que se ha ido reduciendo a lo largo de los años, ante demandas de privacidad por parte de la familia de Núcleo. No es extraño tener invitados que duermen en el estudio luego de grabar una canción o un videoclip. En el Triángulo suelen alojar personas de otras provincias o países, especialmente quienes vienen por algún evento en que Núcleo forma parte de la organización. Asimismo, hay muchas otras personas que no se quedan, pero que pasan de forma regular, especialmente familiares de Marcos, algunos vecinos o personas relacionadas con el *hip hop*.

Dentro de las personas que visitaban el estudio estaban quienes iban a “trabajar” con la música y quienes no. Entre los primeros, algunos realizaban producciones que involucraban a Núcleo como *MC* y otros iban a hacer sus propias creaciones (canciones sueltas, un álbum o un video) en que Núcleo hacía el papel de “productor”. En mi trabajo de campo vi a realizadores audiovisuales y fotógrafos, organizadores de eventos, periodistas aficionados del *hip hop* u otros que trabajan para medios prensa, *fans* que van a comprar entradas para eventos o *merchandising* (remeras o CDs) o a ayudar al estudio (alguien que regala un sillón o hace una instalación eléctrica, por ejemplo). Hubo otras presencias más esporádicas, como agentes municipales o investigadores en ciencias sociales.

### 3.2. “Ranchar”: Circulaciones para compartir sin objeto explicitado

Gallo y Semán (2016) hablan de *habitar* para dar cuenta de formas de construir emplazamientos y modos de vivir entre los participantes de un conjunto de emprendimientos musicales bonaerenses a partir de 2000. Destacan la relación entre música y cotidianidad, donde los diversos elementos del lugar y las relaciones que se dan allí afectan a la sensibilidad de quienes los circulan y los crean. A su vez, enfatizan la importancia de la generación de confianza y formas de reciprocidad entre los participantes, donde emergen relaciones de amistad y dinámicas de continuidad entre vida social y vida profesional. Esto también se puede observar en torno a la elaboración de identificaciones colectivas (Augé 2000) que simbolizan una *comunidad imaginaria* (Born 2013), al establecer *vínculos* (Hennion 2007) entre quienes comparten en la producción espacial. En tal dirección se abren interrogantes por el habitar del Triángulo.

La posibilidad de “ranchar” permite entender la relevancia que tiene la generación de proximidad y confianza, junto con las preocupaciones artísticas. Guadalupe Gallo (2016), al referirse a un club de música *dance*, observa que para sus asistentes y organizadores este era concebido y vivido como una “casa”. Tal club estaba alejado del circuito comercial, tenía una ambientación sencilla y en su interior se realizaban fiestas con maneras “cuidadas” para administrar la seguridad de los asistentes. Había una moderación de la mirada crítica respecto de las maneras para bailar, vestirse o seducir a otros, en que existía una expectativa de comunicación fluida, horizontal y estrecha entre DJ y bailarines. Un lugar que combinaba la visibilidad e invisibilidad, la pertenencia y la discreción del anonimato. Para la autora, tal articulación permitía construir “climas de fiesta”, valorados positivamente por los concurrentes. Siguiendo tal idea, la posibilidad de “ranchar” permite preguntarse ¿cómo se producen las dinámicas interaccionales que conforman “climas raperos”?

Es usual que buena parte de las personas que van a este *home studio* lleven algo para compartir. Circula comida, algo para beber o para fumar, especialmente marihuana. Todo ello se pone a disposición de las y los presentes. Otro elemento importante es el humor, se

busca hacer reír, donde hay constantes bromas y chistes. A la vez, se produce un continuo relato de experiencias pasadas y proyectos futuros: se conversa de viajes; de problemas (familiares, separaciones con la pareja, económicos) y un sinnúmero de cuestiones típicas de la charla con amigos, lo que va constituyendo un ambiente de cercanía. Adicionalmente, aparecen conversaciones sobre gustos y novedades musicales, recitales propios y ajenos: el público, la “calidad del sonido”, la organización o el dinero recaudado.

Respecto de las canciones, *beats* o productos audiovisuales se genera un consumo colectivo de las obras, especialmente si alguno de los realizadores está presente. Cuando una persona muestra alguna pieza artística se suele frenar la conversación y se escucha o ve lo realizado. Luego de terminar de escuchar o ver una producción, alguno de los realizadores puede explicitar un pedido de evaluación. En suma, en la circulación de comidas, bebidas, marihuana combinado con chistes, gestos, vivencias, expectativas y objetos culturales emerge un “clima rapero”, que tiñe a quienes entran y lo que se produce allí.

El Triángulo es un espacio que, por su ubicación, características arquitectónicas y buena parte de sus comensales, puede remitir a un lugar de clase popular. Cuestión desbordada, especificada, pero no negada, por su modulación singular, de ahí que los procesos narrados vayan perfilando la caracterización del Triángulo como un espacio “muy rapero”. Luego, se puede describir cómo además de “ranchar” se hace música. Erving Goffman (2006) refiere a las *claves* como un modo de entender mínimas variaciones que se transponen, donde se espera que los participantes reconozcan alteraciones conjuntas mediante indicadores y pautas en un particular marco de referencia. Esto permite hablar del cambio de esas dinámicas, donde los momentos se ajustan según las concatenaciones de las actividades que, desde nuestro punto de vista, se vinculan con usos de tecnologías y sonidos. Así se observará el paso del “ranchar” al “producir”.

#### 4. “PRODUCIR”: LOS ETNOMÉTODOS *BOOM BAP* Y LA HABILITACIÓN DIGITAL

La definición de un espacio rapero requiere considerar cómo allí emerge una sonoridad. Una acción central que se desarrolla en el Triángulo es lo que mis interlocutores denominaban “producir”, referido a la creación de canciones. Es posible tratar este proceso como un conjunto de *etnométodos* (Garfinkel 2006) donde se generan *logros prácticos* mediante la construcción de objetividades inestables, en las que existe una relación dinámica entre el hacer cosas juntos, la descripción y la explicación (*accounts*) de ese hacer. En este apartado describiré cómo se hacen canciones de rap en el Triángulo.

La elaboración y el registro de una canción o un disco ha sido tradicionalmente visto como el producto de varias etapas, cada una de estas cuenta con especialistas (ver por ejemplo Martinelli 2015). En principio, los músicos componen canciones en diversos espacios (sus casas o salas de ensayo). A partir de allí, si se quiere efectuar un registro, se procede a “preproducir”, que involucra ensayar las canciones realizadas y encargarse de cuestiones organizativas (lugar de grabación, presupuesto). En esta actividad es posible asesorarse con un “productor musical”, quien da recomendaciones artísticas, se preocupa de asuntos organizativos y se convierte en un intermediador entre los músicos y las otras personas involucradas (equipo técnico, periodistas, público, gente perteneciente al sello de grabación). Cuando estas cuestiones están resueltas, comienza propiamente la “producción”, iniciada con el registro en un estudio, donde el ingeniero de grabación captura los sonidos. Posteriormente –ya en la “posproducción”–, se procede a editar el material grabado, se corrigen los errores de ejecución, existiendo también la posibilidad de regrabar algunas secciones y de trabajar en la sincronización de los sonidos. El siguiente paso es la mezcla, en que el ingeniero (o el técnico) aumenta o disminuye volúmenes, ajusta las frecuencias

–ecualiza– buscando definir los instrumentos, *panea*<sup>10</sup> y coloca efectos<sup>11</sup>. Finalmente, se *masterizan* los temas terminados y mezclados para que suenen bien en diversos dispositivos de audio y, si es que se está haciendo un disco, se busca que las canciones tengan cierta homogeneidad bajo un particular diseño sonoro. ¿Cómo sucede esto considerando los rasgos propios de un estudio hogareño de rap?, ¿en qué medida esto se asocia con las especificidades musicales del rap?, y ¿cómo allí emerge un singular sonido?

En la creación de instrumentales de rap, pero también en la vocalización rapeada (como muestra Mora 2016), se establecen relaciones entre lo prefigurado y lo emergente, la agregación y sustracción de capas sonoras, la repetición y la circularidad, algo que comparte con las “nuevas músicas”. Respecto de esto último, Schloss (2004), para el caso de instrumentales realizados con *samples*, precisa que en el rap se busca la circularidad más que la linealidad, donde melodías se transforman en *riffs*, formando un efecto de anticipación –pudiendo el oyente predecir lo que va a suceder– gracias a técnicas como el *chopping* o el *looping*<sup>12</sup>.

A la luz de estas cuestiones se evaluará qué sucede en el caso del rap *boom bap*, estilo al que se liga el Triángulo, lo que requiere considerar algunos elementos básicos. Los procesos creativos de una canción de este tipo de rap pueden dividirse en: (a) la elaboración de un instrumental y un rap –una letra rimada rítmicamente–; (b) las grabaciones de las voces (rapeadas y cantadas), *scratch*<sup>13</sup> u otros instrumentos; y finalmente, (c) la edición, mezcla y masterización. Estos procesos pueden ser desarrollados por diferentes personas: (a) el *beatmaker* (*beat*), el *rapero* o *MC* (rap); (b) el DJ (*scratch*) u otros músicos y (c) el productor (grabación y “posproducción”). Pero también es posible que un individuo realice más de una de estas actividades: es usual que el *beatmaker* también grave, edite, mezcle y *masterice* una canción. La relación entre estos elementos y quienes los realizan permite dar cuenta de modos de composición flexibles, que incluye la composición colectiva *in situ* o el trabajo a distancia (Muñoz 2020). El siguiente diagrama resume las actividades involucradas y sus respectivos responsables (ver Figura 4).

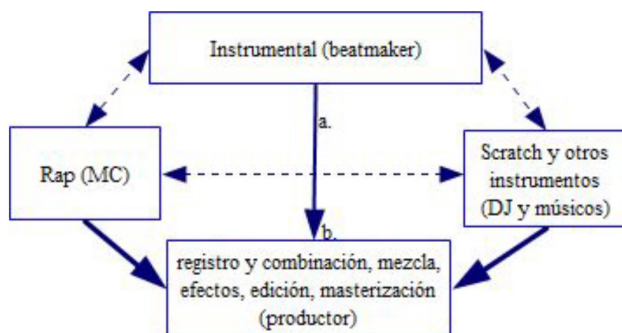


Figura 4. Elementos y responsables de canción *boom bap*. Elaboración propia.

<sup>10</sup> “Panear” es situar un canal de audio más a la derecha, la izquierda o el centro para lograr un carácter envolvente, considerando como mínimo un sonido estéreo en que existirán dos canales (por ejemplo, los auriculares o dos parlantes).

<sup>11</sup> Los más usados son: *delay*, *reverb*, distorsión, limitador y compresor.

<sup>12</sup> *Choppear* (*chopping*) es alterar la frase de una muestra sonora, un *sample*, dividiéndola en pequeños segmentos y reconfigurándola en un orden diferente. *Looppear* (*looping*) es tomar un *sample* más largo, con poca o nula alteración (Schloss 2004:106).

<sup>13</sup> Movimientos adelante y hacia atrás con un disco de vinilo en una tornamesa, en que existe un *mixer* o mezcladora que corta los sonidos.

Las canciones de *boom bap* tienen una estructura básica, que puede o no estar presente, pero que es tradicionalmente reconocible a pesar de la alteración de los órdenes de estas. En primer lugar, poseen una introducción (“intro”), que incluye todo lo que antecede a la primera estrofa. La canción suele iniciarse con la instrumental, con algunas de las capas sonoras principales (por ejemplo, alguno de los *samples* y la batería, a veces sin el bajo), puede aparecer un *scratch* o la vociferación de algunas palabras sueltas. En segundo lugar, las estrofas, en que el *MC* comienza a rapear. Son las partes de mayor duración y donde se desarrolla la temática principal. En tercer lugar, un estribillo (“estribo”), posible de ser rapeado, cantado y, en algunas oportunidades, realizado con *scratch*. Esta sección tiene una menor duración y puede repetirse a lo largo de la canción, generalmente dos veces. En cuarto lugar, es posible la existencia de un “solo” de un instrumento en particular, especialmente de *scratch*, ubicado en distintos momentos de la canción, aunque tradicionalmente va al inicio o al final. Por último, se puede terminar en un estribillo en seco, tener un *outro*, donde se encuentra el “solo” o solamente se escucha la instrumental, y alguna vocalización esporádica (por ejemplo, los agradecimientos denominados *shout-out*). De este modo, un esquema clásico es ABCBCD: A representa la introducción, B la estrofa, C el estribillo y D el “outro”. A continuación se presentan las estructuras de las canciones “Real”<sup>14</sup> y “Classic Shit”<sup>15</sup> de Núcleo, con sus respectivos bloques sonoros (ver Figura 5):

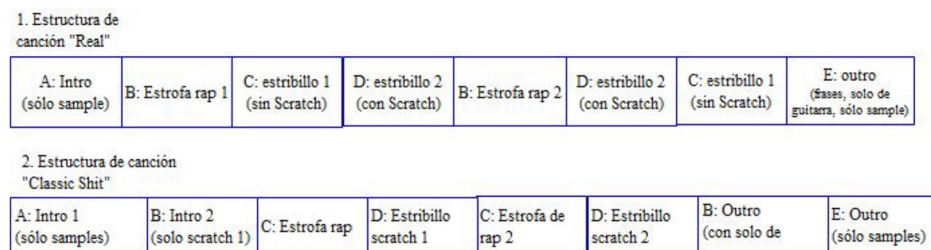


Figura 5. Estructura de canciones en bloque. Elaboración propia.

Sin entrar en detalles, es interesante observar cómo la estructura final es posible de ser modificada a voluntad luego de las grabaciones. Este método de creación permite probar diferentes modos de ordenar los bloques. El trabajo de composición/registro con los *DAW* se caracteriza por la elaboración de diversas capas y bloques sonoros que se pueden copiar y pegar a lo largo de la estructura de la canción, facilitando las dinámicas de reposicionamiento, agregación o sustracción. Por ejemplo, decidir mediante la escucha si colocar o no un solo de *scratch* al inicio o al final; dejar solamente un estribillo o más de uno; etcétera. En suma, se trata de experimentar con ordenamientos que “enganchen” al “fluir” de la canción, al decir de mis interlocutores.

<sup>14</sup> Nucleo aka TintaSucia - Real: <https://www.youtube.com/watch?v=yJJ2cA7koMo> [acceso: 6 de enero de 2012].

<sup>15</sup> Nucleo aka TintaSucia - Classic Shit: <https://www.youtube.com/watch?v=LRQwEK2kwrY> [acceso: 6 de enero de 2012].

#### 4.1. Un método asentado: grabar voces y la transproducción

Antes de iniciar la grabación de voces, Marcos ve el modo de acceder al archivo digital de los *beats* y los traslada (en un *pendrive*, disco rígido o por Internet) a la computadora de Núcleo quien, al tener la instrumental allí, genera una nueva “sesión” en el *software* Nuendo donde ubica los distintos audios de la canción. Se espera que estén en un formato de buena calidad como *WAV*, aunque algunos novatos la llevan en *MP3*<sup>16</sup>.

La pista ya cargada puede tener un número variable de “canales”, lo que refiere a la desagregación de los archivos sonoros. Algunos *raperos* o *beatmakers* entregan el *beat* en un solo canal, mientras que otros lo llevan en múltiples pistas. Por ejemplo, la batería separada en sus partes –bombo, redoblante, *hi-hat*, *tomb*, etcétera–, el bajo y una línea melódica presente en un *sample*. En este punto se realiza un trabajo de posicionamiento de los archivos digitales, los que se ordenan para que inicien al mismo tiempo, logrando así la unidad de la instrumental. Núcleo ajusta la velocidad o *tempo* (los *BPM*) del *DAW* respecto del de la canción, lo que produce una grilla que divide el archivo de trabajo en un conjunto de líneas equidistantes en duración. Con ello será más sencillo *looppear* fragmentos y editar (cortar y pegar, silenciar o regrabar partes de la canción).

Al tener el *beat* en la computadora, Núcleo, en un comienzo, realiza un breve trabajo con el sonido, que luego irá puliendo a lo largo de su desarrollo. Ecualiza los canales para que no se “topen” –anulen– las frecuencias, de forma que se puedan distinguir más claramente los sonidos, por ejemplo, el bombo y el bajo –ambos sonidos graves, que si no están diferencialmente ecualizados pueden confundirse en la escucha–. A la vez, aplica una primera compresión del audio<sup>17</sup>. En todo este proceso, Núcleo está atento a lo que sucede en su pantalla, lo que tiene que ver con la manera en que los *DAW* traducen el lenguaje sonoro a uno visual, cuestión que agudiza de manera “quirúrgica” el trabajo de edición (Brøvig-Hanssen 2013; Le Guern 2018; Prior 2012).

Una mayor desagregación de los sonidos en los canales aumentará la precisión para trabajarlos individualmente, por ejemplo, para ecualizarlos y comprimirlos. No obstante, ya que muchas instrumentales se realizan con *samples*, en ciertos canales suelen existir varios tipos de sonidos al mismo tiempo, un bloque que incluye distintas frecuencias y timbres. Así, existirán *samples* más “limpios” o más “llenos”. Mientras que en los primeros hay pocos instrumentos –por ejemplo, solo suenan dos acordes de un teclado–, en los segundos puede haber muchos timbres y frecuencias distintas –como cuando se toma una sección completa de una canción de jazz, cuyo *sample* incluye teclados, baterías y bajo–.

En tales casos Núcleo intenta disminuir ciertas frecuencias mediante la ecualización del *sample* original para reforzar alguna sonoridad. Esto lo observé particularmente cuando la sección elegida incluía el bajo, frecuencia muy importante en el rap, pues se busca un sonido “gordo” –con subgraves penetrantes–, que junto con ciertos patrones rítmicos de la batería haga “mover la cabeza” y vibrar el cuerpo<sup>18</sup>. Cuando sucedió esto, Núcleo duplicó el *sample* en otro canal y en uno de ellos ecualizó quitando las frecuencias medias y agudas,

<sup>16</sup> Formatos de almacenamiento digital de sonidos, donde el *WAV* posee más información y calidad que el *MP3*.

<sup>17</sup> La compresión permite el control automático de los volúmenes a lo largo del tiempo. Se baja lo que está muy alto y se sube lo que está muy bajo, considerando un umbral para mantener un nivel homogéneo de volumen.

<sup>18</sup> Rose (1994:75) destaca cómo a inicios del rap de Estados Unidos se utilizó la máquina Roland TR808, por su forma de procesar los graves como un *fat sonic boom*. Por su parte, Schloss (2004:143) habla del *head nodding* como ese movimiento de cuello que sigue la rítmica del *beat*, especialmente siguiendo la batería y el bajo.

en otro sacó los graves. Realizó procedimientos específicos de compresión, ecualización y limitación<sup>19</sup> para intentar que el bajo “agarre cuerpo”. La forma de trabajo es rápida, hay una estabilización de las habilidades de Núcleo, un particular uso y configuración de sus *plugins*, al tiempo que conoce sus equipos.

Antes de comenzar a grabar voces, Núcleo puede preguntar a los raperos si han ensayado, a sabiendas que esto agilizará el proceso; es por esto que suele recomendar a los raperos que antes de ir al estudio dominen la letra de la canción. En el Triángulo se cobra por canción terminada y no por hora de trabajo, por lo que Núcleo valora positivamente a alguien que no tenga tantas equivocaciones. Una grabación fluida dependerá de la calidad de la ejecución vocal, el nivel de ensayo, la habilidad y el estilo del MC, de sus posibles errores, de la complejidad de las rimas que esté grabando o de la impronta que quiera darle. Marcos se adapta a la manera de rapear del MC y al modo que tenga de grabar, sabe lidiar con estas cuestiones y guiar al rapero en este proceso.

Para su trabajo, Núcleo distingue distintos tipos de voces que en el Triángulo se graban de formas diversas. En primer lugar, se encuentra la “voz principal”, que es la que se utiliza primordialmente en las estrofas y se suele rapear en vivo; existen maneras distintas de registrar esta voz. Una de ellas es hacerlo continuamente hasta llegar a un estribillo o hasta equivocarse: lo que le llaman “grabar de un tirón”. Otra posibilidad es ir haciéndolo por pequeñas secciones, por ejemplo, cada uno o dos compases, que en el rap se le denominan “barras”. Así, la grabación se va “pisando”, lo que permite “entrar” [a grabar] con más fuerza la siguiente barra, pues ayuda al MC a evitar “quedarse sin aire”. Por ejemplo, en una ocasión registré el primer encuentro de un rapero y Núcleo. Al grabar la primera estrofa, el MC frenó luego del primer compás. Núcleo le preguntó si le gustaba esa manera de grabación: hacer un compás y frenar, hacer otro compás y frenar, y el MC asintió positivamente y continuaron trabajando de esa forma.

Al finalizar una estrofa, Núcleo recomienda realizar varios “apoyos” a la voz principal, lo que significa “reforzar” ciertas sílabas o frases con otra voz que se sobrepone a la anterior –en lenguaje técnico se le denomina *overdub*<sup>20</sup>–. Las voces se armonizan en capas superpuestas, algunas de ellas se pueden realizar con mayor volumen (“fuerza”) o en distinto tono<sup>21</sup>. Núcleo suele recomendar sumar “apoyos” más graves o agudos que la voz principal. Especialmente en los estribillos, Núcleo sugiere “doblar” las voces. De esta manera, si los apoyos en estrofas son acentuaciones específicas y de menor duración, en los estribillos se pueden registrar frases más largas de tonos agudos y graves, con lo que se escucha una suerte de coro de voces en sincronía.

Finalmente, se graban los *wapeos* –que incluyen lo que en el rap estadounidense se denominan *ad libs*–, esto refiere a otro canal de audio donde las voces no van al mismo tiempo, ni dicen necesariamente lo mismo que la voz principal. También pueden estar en otro tono y decirse con otro registro (vociferando, riendo, susurrando). Son interjecciones, palabras sueltas o gritos que suelen ser intervenidos por Núcleo, sumándole algún *delay* o *reverb*<sup>22</sup>.

<sup>19</sup> La limitación prevé que una señal de audio exceda cierto umbral, por tanto previene los picos de volumen y, con ello, que algo “suene roto”, demasiado fuerte, no pudiendo distinguirse la diferencia de frecuencias.

<sup>20</sup> *Overdub* es la sobreposición de capas de audio.

<sup>21</sup> En las presentaciones en vivo, los “apoyos” suelen realizarlos otros MC que acompañan al rapero principal, permitiéndole al primero respirar y ayudándolo a que no se le “acabe el aire” para enfrentar la siguiente barra.

<sup>22</sup> El *delay* es el retraso y la repetición de un mismo sonido que genera una suerte de eco. El *reverb* (o reverberación) es la permanencia del sonido pero que modifica original y suele asociarse a la acústica de los lugares.



A quienes no han tenido la experiencia de grabar en el Triángulo, Núcleo los va guiando, explicando sus métodos y vocabulario, y la o el rapero trata de entender lo que sugiere, realizando su *performance*, que incluye ensayos y errores. De tal forma emerge el “sonido rapero” propio de este *home studio*: ante una estrofa sin tantas capas le sigue un “estribo” con mayor cantidad, un estribillo con “cuerpo” o aspecto coral (varias voces).

A medida que van grabando la voz principal, los apoyos y los *wapeos*, Núcleo aprovecha para ir realizando procesos que en otros estudios se suelen denominar de “posproducción”, pero que en este caso no son tan “pos”. Va ajustando los canales de voces y la instrumental en relación con los volúmenes, el *paneo*, los efectos, realizando silencios (“cortes”) en el *beat* o quitando alguna capa sonora –por ejemplo, dejando batería y bajo, sin el *sample*–. Otra cuestión recurrente es ir moviendo hacia adelante y atrás los apoyos y las voces dobladas en otro tono para que coincida en mayor medida con la voz principal. De esa manera, en una primera edición, corrige los posibles desfases entre las capas vocales, trabajo que realiza visualizando en la pantalla de la computadora los volúmenes de las voces. También realiza *copy/paste* de ciertas secciones, especialmente los estribillos. De tal manera, al mismo tiempo que se registra (en este caso, las voces) se van efectuando la edición, compresión y ecualización. Lo que en otros casos se le podría denominar *posproducción*, aquí sería más conveniente llamarle una *transproducción*, derivado de ese ir y venir constante entre lo prefigurado, el registro, la vuelta a grabar y aplicar distintos procesos al sonido.

Hay una dinámica de ida y vuelta entre Núcleo, el rapero que graba, las tecnologías y sonidos. Núcleo guía y sugiere, el *MC* puede pedir que se grabe de nuevo algo que no le gusta lo suficiente o que haya tenido algún error. Cada paso va quedando registrado, se puede volver a escuchar, dejar, borrar o regrabar. Se va experimentando hasta quedar conforme. Cuando finaliza la grabación de voces se escucha toda la canción en conjunto y se vuelve a “pulir”. Se cortan ciertas secciones de la instrumental (por ejemplo, puede quitarse la batería antes de comenzar un estribillo), se vuelven a poner efectos y mover ciertos apoyos o *wapeos*. En torno a estas alteraciones, se puede seguir lo señalado por Ragnhild Brøvig-Hanssen (2013) respecto de la lógica del *undo* o “des-hacer”, que refiere a la posibilidad hacer algo nuevo sin sacrificar la versión original, donde los errores en la ejecución son menos importantes –pues pueden realizarse en varias oportunidades–, fomentando así la experimentación. Finalmente, el trabajo de creación musical concluye con una nueva mezcla que incluye a las voces y se prepara finalmente una *masterización*, logrando el “sonido rapero”.

## 5. REFLEXIONES FINALES

Virginia Woolf (2013) en el ensayo “Un cuarto propio” destaca la relevancia de disponer de una habitación para escribir dentro del hogar y de recursos económicos para que las mujeres de fines del siglo XIX en Inglaterra desarrollasen su obra literaria. Tener un cuarto propio les habilitó el aislamiento de las labores domésticas y les facilitó el trabajo de escritura. Frente a ello, muchas otras mujeres sin esa habitación ni facilidades económicas se les dificultó convertirse en escritoras. Este argumento permite señalar la relevancia del espacio para contrarrestar una situación de subalternidad (el hecho de ser mujer) y cómo ello se asocia a las posibilidades creativas. Ello da para pensar la relevancia de los espacios para la creación artística.

Nuestro caso comparte ciertos elementos pero, a diferencia de lo revelado por Woolf, el Triángulo produce de manera diferente las fronteras y los puentes que constituyen “lo rapero”. Si el cuarto de las escritoras reseñado por Woolf efectúa un aislamiento personalizado, el *home studio* en cuestión no remite a una privatización, sino una reconfiguración

constante entre mediaciones que crean y desestabilizan las formas de limitar y circular entre el resto de la casa y su exterior e incluso entre las etapas en la elaboración de las canciones.

Luego, ante la pregunta de qué hace al Triángulo un espacio rapero, optamos por constatar lo estético, lo social, y lo material, utilizando la categoría nativa de “centro cultural”. Con ello emerge el “arte de hacer” un estudio en su singularidad. En este *home studio* no se produce un micromundo aislado que habilita la captura y recomposición de distintos mediadores (como en el estudio analizado por Hennion 1989) y tampoco es un espacio sólidamente separado del resto de la casa. El Triángulo es un lugar de trabajo en una casa de familia, donde se deben reelaborar constantemente las operaciones de deslinde. Allí se produce una refracción que no es una separación total con el afuera, es más bien una modificación de los elementos que ingresan. A la vez, los “climas raperos” dan un aire de confianza y familiaridad donde el hacer musical se combina con el “ranchar”.

El Triángulo produce una enorme identificación colectiva. Los miembros de la banda de Núcleo lo nombran constantemente en sus canciones y presentaciones públicas. Esto llega a tal punto que en la canción “La Ceremoña” (2012), se presenta una suerte de “sacralización” del *home studio* llamándolo “templo” donde se realizan “cultos”, hay “pentagramas”, “túnicas” y “karmas”, “invocaciones de rimas” y “vínculos sagrados”. Así, cuando más arriba señalábamos que en la socialidad del “ranchar” no había un “objetivo especificado”, encontramos un proceso vincular que produce identificaciones y efervescencias entre quienes participan en el Triángulo asociándose con materiales, tecnologías y sonidos.

Respecto del “producir” que genera el sonido del Triángulo, en las descripciones anteriores se pusieron en acto las habilidades de Núcleo y sus colaboradores, sus diferentes equipamientos, un conjunto de conceptos nativos (*wapeo*, *apoyos*), el uso de los *softwares* y sus respectivos *presets*. Aparecieron formas de trabajo más o menos tipificadas para enfrentar una grabación y recursos estéticos propios. La habilitación digital puso en evidencia una composición flexible, referida en tanto *transproducción* a una acción híbrida entre composición/registro y ejecución, ya que se mezclaban y retroalimentaban tales etapas. No se produce música de una manera tan formalizada como en estudios profesionales en que el “tiempo es dinero”. El criterio de hacer *hits*, aunque puede estar presente, no necesariamente es el primordial. Philippe Le Guern (2018), observa cómo el paso del estudio profesional al *home studio* está marcado por un cambio entre el paradigma de la coerción económica (el tiempo es dinero, con las consecuencias que derivan de estar en el lugar) a otro que reposa sobre la iteración y la experimentación. Se comprende así cómo se define prácticamente el “sonido rapero”.

Estos elementos permiten remarcar las operaciones de deslindes sociales y estéticos. En un texto metodológico acerca de cómo realizar etnografías en estudios de grabación, Thompson y Lashua (2014) muestran las dificultades de los investigadores para el acceso a estos. Hablan de su cierre físico y social relativo a tres cuestiones: la necesidad del aislamiento acústico; el hecho de no ser espacios para sociabilizar –en relación con promover interacciones abiertas entre conocidos y desconocidos–, pues están orientados al trabajo (de producir discos) y finalmente, relacionado con esto último, el carácter íntimo y privado de las sesiones de grabación, donde el acceso está restringido y suelen participar solo quienes están envueltos en la producción (músicos, ingenieros y productores).

Frente a estas consideraciones, el Triángulo parece mezclar constantemente el hecho de sociabilizar con los procesos de creatividad artística, lo que es habilitado por la arquitectura del lugar, los equipos, las personas y el formato específico del rap. Así, las dinámicas de “ranchar” se dirigen y redirigen a las de “producir” y viceversa. Ambas tienen momentos de mayor o menor preponderancia, al tiempo que existen cruces entre ellas. De tal modo, hacer música en el estudio suele estar acompañado de la familiaridad, de la cercanía, la informalidad con una sonoridad. Luego, a pesar de que estas actividades poseen cierta

centralidad circunstancial, a veces se imbrican y en otros momentos se genera un quiebre explícito.

Esto refuerza la idea del Triángulo como un “centro cultural”. La referencia al hecho de situarse en un barrio de clase popular, la habilitación tecnológica, la generación de climas raperos y las formas de lograr un sonido *boom bap* se vinculan activamente. Por medio de estas mediaciones, las categorías de “centro cultural” y lo “rapero” permiten entender un agenciamiento que vislumbra un modo de hacer y relacionarse con la música propia de una generación de las clases populares bonaerenses desde mediados de la década de 2010.

A partir de aquí podríamos hablar de un “espacio de resistencia”, pero con la salvedad de rescatar lo que Sherry Ortner (1997) denomina “resistencia densa”. Esto es un modo de superar formas polares de pensar las relaciones de poder y sentido, al rescatar la alteridad subalterna en una concepción rica y compleja de la cultura, sin menospreciar la forma de su asociación con sistemas de dominación. Con ello se evita un juego rápido de hegemonía y contrahegemonía lineal y directa que podría llevar a lo que Semán (2015) denomina *hegemonicocentrismo*. Tal idea refiere a cómo investigaciones acentúan la existencia de fuerzas enfrentadas, constante y recíprocamente influyentes en un juego de suma cero. El problema que puede tener aquello, es reducir la hegemonía a “una planilla de análisis sin tiempo de despliegue, sin terceridades, indeterminaciones, ambigüedades ni contradicciones” (Semán 2015: 126). En nuestro caso, en la producción de un espacio rapero pudimos vislumbrar tensiones internas (como la de lo público y privado), relaciones de identificación y consumos colectivos o procesos de elaboración sónica que conformaron una autonomía relativa difícil de tratar con miradas esquemáticas.

Desde esta perspectiva podemos reducir la ansiedad de considerar al rap *a priori* como resistente, comprendiendo su densidad en un proceso complejo que involucra mediaciones no dirigidas totalmente de forma negativa, tal como también ha sido visto en el caso del rap chileno por Nelson Rodríguez (2021) o en el funky carioca por Mizrahi (2014). Estamos en la línea de lo señalado por Born, quien refiere a una bidireccionalidad, pues “así como las jerarquías sociales distintivas están sonorizadas (*ensounded*) –encarnadas en la música y el sonido–, la música y el sonido producen sus propias socialidades y espacialidades irreductibles, que sin embargo están atravesadas por relaciones sociales más amplias” (Born 2013:29, la traducción es mía).

Por último, queda pendiente explorar cómo los estudios de grabación caseros de rap de Buenos Aires irradian y expanden su influencia por medio de sus obras (música o videoclips por medio de Internet) o de las personas que asisten y se ven afectadas por lo que se hace allí. Entonces, un aspecto que queda abierto dice relación con la ampliación de las redes sociotécnicas de los *home studios* de rap y de las músicas allí producidas.

## BIBLIOGRAFÍA

- AUGÉ, MARC  
2000 *Los no lugares. Espacios del Anonimato. Una antropología de la sobremodernidad*. Barcelona: Gedisa.
- BECKER, HOWARD  
2016 *Mozart, el asesinato y los límites del sentido común. Cómo construir teoría a partir de casos*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- BELL, ADAM PATRICK  
2014 “Trial-by-fire : A case study of the musician-engineer hybrid role in the home studio”. *Journal of Music, Technology & Education*, VII/3, pp. 295-312.
- BIAGGINI, MARTÍN  
2020 *Rap de acá. La historia del rap en Argentina*. Buenos Aires: Leviatán.

BOIX, ORNELA

2015 "Amigos sí, jipis no : cómo ser un 'profesional' de la música en un 'sello' de la ciudad de La Plata". *Ensamblés*, 1/2, pp. 11-26.

BORN, GEORGINA

2013 *Music, sound and space: transformations of public and private experience*. Cambridge: Cambridge University Press.

BRØVIG-HANSEN, RAGNHILD

2013 "Music in Bits and Bits of Music. Signatures of Digital Mediation in Popular Music Recording". Tesis doctoral. University of Oslo.

CHANG, JEFF

2014 *Generación hip-hop. De la guerra de pandillas y el graffiti al gangsta rap*. Buenos Aires: Caja Negra.

DE CERTEAU, MICHEL

2000 *La invención de lo cotidiano. I- Artes de hacer*. México, D.F.: Universidad Iberoamericana.

DENNIS, CHRISTOPHER

2014 "Introduction: Locating Hip Hop's Place within Latin American Cultural Studies". *Alter/nativas*, 2. [en línea], Disponible en: <https://alternativas.osu.edu/en/issues/spring-2014/essays1/dennis.html> [acceso: 27 de enero de 2021]

FELD, STEVEN

2017 "On Post-Ethnomusicology Alternatives: Acoustemology", *Perspective on a 21st century comparative musicology: Ethnomusicology or transcultural musicology?* Francesco Giannattasio y Giovanni Guiriatì (editores). Udine: Intersezioni Musicali, pp. 82-98.

FOUCE, HÉCTOR

2012 "Entusiastas, enérgicos y conectados en el mundo musical", *Jóvenes, culturas urbanas y redes digitales*. Néstor García Canclini, Francisco Cruces y Maritza Urteaga Castro Pozo (coordinadores). Madrid: Ariel, pp. 169-186.

GALLO, GUADALUPE

2016 "Noches sin igual: el club de baile en la escena electrónica porteña", *Gestionar, Mezclar, Habitar. Claves en los emprendimientos musicales contemporáneos*. Guadalupe Gallo y Pablo Semán (compiladores). Buenos Aires: EPC-Gorla, pp. 139-194.

GALLO, GUADALUPE Y PABLO SEMÁN

2016. "Capítulo 1. Gestionar, Mezclar, Habitar. Claves en los emprendimientos musicales contemporáneos", *Gestionar, Mezclar, Habitar. Claves en los emprendimientos musicales contemporáneos*. Guadalupe Gallo y Pablo Semán (compiladores). Buenos Aires: EPC-Gorla, pp. 15-70.

GARFINKEL, HAROLD

2006 *Estudios en Etnometodología*. Barcelona: Anthropos.

GINZBURG, CARLO

2010 *El hilo y las huellas. Lo verdadero, lo falso, lo ficticio*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.

GOFFMAN, ERVING

2006 *Frame Analysis. Los marcos de la experiencia*. Madrid: Centro de Investigaciones Sociológicas.

GREENE, PAUL D.

2005 "Introduction: Wired Sound and Sonic Cultures". *Wired for Sound: Engineering and Technologies in Sonic Cultures*. Paul D. Greene y Thomas Porcello (editores). Middletown: Wesleyan University Press, pp. 2-22.

HAMMOU, KARIM

2012 *Une Histoire de Rap en France*. Paris: La Découverte.

HENNION, ANTOINE

1989 "An Intermediary Between Production and Consumption: The Producer of Popular Music". *Science, Technology, & Human Values*, XIV/4, pp. 400-424.

- 2002 *La pasión musical*. Barcelona: Paidós.
- 2007 “Those Things That Hold Us Together: Taste and Sociology”. *Cultural Sociology*, I/1, pp. 97-114.
- INGOLD, TIM
- 2011 “Four objections to the concept of soundscape”, *Being Alive. Essays on Movement, Knowledge and Description*. Tim Ingold (editor). Londres: Routledge, pp. 136-140.
- 2015 “Contra el espacio: lugar, movimiento, conocimiento”. *Mundos Plurales. Revista Latinoamericana de Políticas y Acción Pública*, II/2, pp. 9-26.
- 2016 “On human correspondence”. *Journal of the Royal Anthropological Institute*, XXIII/1, pp. 9-27.
- IRISARRI, VICTORIA
- 2016 “Mezcla, trama social y formación de nuevas prácticas musicales en Buenos Aires”, *Gestionar, Mezclar, Habitar. Claves en los emprendimientos musicales contemporáneos*. Guadalupe Gallo y Pablo Semán (compiladores). Buenos Aires: EPC-Gorla, pp. 195-251.
- JOUVENET, MORGAN
- 2007 “La carrière des artistes et les transformations de la production musicale. Relations de travail et relation au travail dans le monde des musiques rap et électroniques”. *Sociologie du Travail*, XLIX/2, pp.145-161.
- LATOUR, BRUNO
- 1983 “Give me a laboratory and I will raise the world”, *Science observed: Perspectives on the social Study of Science*. Karin Knorr-Cetina y Michael Mulkay (editores). Londres: Sage, pp. 141-170.
- 2008 *Reensamblar lo Social: Una teoría del actor-red*. Buenos Aires: Manantial.
- LE GUERN, PHILIPPE
- 2018 “Le virage numérique , un tournant pour l'étude des musiques populaires ?” *Transposition*, 1. [en línea], Disponible en: <https://journals.openedition.org/transposition/1701> [acceso: 27 de enero de 2021] doi: 10.4000/transposition.1701
- LEFEBVRE, HENRI
- 2013 *La producción del espacio*. Madrid: Capitán Swing.
- MACEDO, MARCIO
- 2016 “Hip Hop SP: transformações entre uma cultura de rua, negra e periférica (1983-2013)”, *Pluralidade Urbana em São Paulo. Vulnerabilidade, marginalidade, ativismos sociais*. Lúcio Kowarick y Heitor Frúgoli Jr. (editores). São Paulo: Editora 34, pp 23-53.
- MARTINELLI, LEONARDO
- 2015 “Producción musical en estudios no profesionales. Grabaciones efectivas con recursos acotados”, *Guía Rec. Claves y herramientas para descifrar el ecosistema actual de la música*. Martín Mena y Bruno Maccari (coordinadores). Buenos Aires: Ministerio de Cultura.Presidencia de la Nación Argentina, pp. 163-180.
- MIZRAHI, MYLENE
- 2014 *A estética funk carioca: criação e conectividade em Mr. Catra*. Rio de Janeiro: 7 Letras.
- MORA, ANA SABRINA
- 2016 “El rapero como escritor: la casa, la calle y la web en las prácticas de composición de letras de rap”, *IX Jornadas de Sociología de la Universidad Nacional de La Plata*. Ensenada. Disponible en: [http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab\\_eventos/ev.9185/ev.9185.pdf](http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.9185/ev.9185.pdf) [acceso: 27 de enero de 2021]
- MUÑOZ, SEBASTIÁN
- 2018 “¿Cuándo va a ‘explotar’? Sentidos y mediaciones del rap en Buenos Aires entre 1984 y el 2001”. *Question*, I/60, pp. 1-18.

- 2019 “¿Cómo se hace y sostiene Núcleo? La carrera de un rapero de Buenos Aires”. *Avá*, 34, pp. 7-27.
- 2020 “Hacer lo que se tiene que hacer’: Carreras artísticas y la articulación individuo/colectivo en el rap de Buenos Aires”. *Revista Antropologías del Sur*, VII/13, pp. 133-152.
- NEGUS, KEITH  
1999 *Music Genres and Corporate Cultures*. Londres: Routledge.
- ORTNER, SHERRY B.  
1997 “Thick Resistance: Death and the Cultural Construction of Agency in Himalayan Mountaineering”, *The fate of “Culture”: Clifford Geertz and beyond*. Sherry B. Ortner (editora). Berkeley: University of California Press, pp. 135-162.
- PASSERON, JEAN-CLAUDE Y JACQUES REVEL  
2005 “Penser par cas. Raisonner a partir de singularités”. *Penser par cas*, Jean-Claude Passeron y Jacques Revel (editores). París: Ecole des Hautes Etudes en Sciences Sociales, pp. 7-44.
- POCH, PEDRO  
2011 *Del Mensaje a la Acción: Construyendo el Movimiento Hip Hop en Chile (1984-2004 y más allá)*. Santiago: Quinto Elemento.
- PORCELLO, THOMAS  
2005 “Afterword”. *Wired for Sound. Engineering and Technologies in Sonic Cultures*. Paul D. Greene y Thomas Porcello (editores). Middletown: Wesleyan University Press, pp. 269-282.
- PRIOR, NICK  
2012 “Digital formations of popular music. Producers, Devices, Styles and Practices”. *Réseaux*, II/172, pp. 66-90. doi: 10.3917/res.172.0066
- RIVIÈRE, MELISA  
2016 “Centro del Margen: Crónica de un día de un estudio de grabación clandestino de música rap en Buenos Aires”. *Studies in Latin American Popular Culture*, XXXIV, pp. 28-55.
- RODRÍGUEZ, NELSON  
2021 “La confluencia entre raperos chilenos y sellos discográficos multinacionales en la década de 1990: Una operación con implicancias para el desarrollo del hip-hop en Chile”. *Música Popular en Revista*, 8, pp. 1-23.
- ROSE, TRICIA  
1994 *Black Noise. Rap Music and Black Culture in Contemporary America*. Wesleyan University Press.
- SCHAFER, RAYMOND MURRAY  
1977 *Our Sonic Environment and The Soundscape. The Tuning of the World*. Vermont: Destiny Books.
- SCHLOSS, JOSEPH  
2004 *Making Beats. The art of sampled-based hip-hop*. Middletown: Wesleyan University Press.
- SEMÁN, PABLO  
2015 “Música, juventud, hegemonía: crítica de una recurrencia”. *Apuntes de Investigación del CECYP*, 25, pp. 119-146.
- STERNE, JONATHAN  
2012 “Sonic Imaginations”, *The Sound Studies Reader*. Jonathan Sterne (editor). Nueva York: Routledge, pp. 1-18.
- THOMPSON, PAUL Y BRETT LASHUA  
2014 “Getting It on Record: Issues and Strategies for Ethnographic Practice in Recording Studios”. *Journal of Contemporary Ethnography*, XLIII/6, pp. 746-769. doi: 10.1177/0891241614530158
- WOOLF, VIRGINIA  
2013 *Un cuarto propio*. Buenos Aires: El Cuenco de Plata.