



NOVA FCSH

FACULDADE DE CIÊNCIAS SOCIAIS E HUMANAS
UNIVERSIDADE NOVA DE LISBOA

Dissertação Final

Mestrado em Artes Musicais

Coordenador: Isabel Pires

Orientador: Paulo Ferreira de Castro

Aluno: David Simões

SAMPLING E AS MÚLTIPLAS VIDAS DO AMEN BREAK

Pergunta de partida: Que transformações ocorrem aos fragmentos musicais consoante estes vão sendo utilizados em *sampling*?

Agosto 2020

Abstract: O *Amen Break* é tipicamente tido como o trecho musical mais utilizado em *sampling* na história da música gravada, sendo isto que as bases de dados que dizem respeito ao tema - mais notoriamente o WhoSampled¹ - assim indicam. Figura inclusive como recorde mundial do Guinness², deduzido dos números encontrados nesta base de dados de *sampling*. Estes seis segundos de percussão, encontrados no tema *Amen, Brother* do grupo The Winstons, foram tão amplamente utilizados que acabam por adquirir um significado próprio, ao ocorrer em processos de transformação que acontecem ao nível do fragmento musical em si, consoante este faz a sua viagem por diferentes obras e estilos musicais. Como culminar desta tendência, o *break* chega a ser comercializado isolado da sua origem, lado a lado com tantos outros nos chamados *sample packs*. Como que num processo de dissecação, ele é retirado do seu lugar para ser manipulado e colocado em novos lugares. O facto de ele se expandir por toda a história moderna do *sampling* - desde os inícios do Hip-Hop até aos dias de hoje - passando por diferentes estilos musicais, técnicas e tecnologias, torna-o num bom caso com que suportar um olhar sobre a evolução da prática do *sampling* e com que retirar algumas conclusões a seu respeito e do seu efeito na música gravada. O uso de música gravada em novas composições pede um ponto de vista que não olhe para as obras musicais como fenómenos isolados, como a teoria de transtextualidade de Gérard Genette, adaptada à música nas ideias de musicólogos como Serge Lacasse e Peter Burkholder . O enquadramento que se dá aqui ao caso concreto do *Amen Break* é o das técnicas gerais, e de uma cronologia do *sampling*, que caminham lado a lado com os diferentes usos do *Amen Break*.

Palavras-chave: *Amen break; anacronismo; empréstimo musical; imitação; interfonografia; intertextualidade; sampling; máquina; música; transfonografia; transtextualidade.*

¹ <https://www.whosampled.com/>

² <https://www.guinnessworldrecords.com/world-records/509151-most-sampled-track>

Índice

Introdução.....	3
Cronologia.....	9
Intertextualidade.....	23
Análises	36
Conclusão	46
Bibliografia.....	53

Introdução

Durante o período da produção desta dissertação, um certo *podcast* de teor económico que ouvia em tempos livres desta investigação fazia referência a um conjunto de passagens por Karl Marx referentes à máquina, que desde logo me cativaram por possíveis paralelos interessantes entre essas ideias, a música e o tema desta dissertação. Dado que esse tema está completamente integrado nesta relação entre música e máquina, decidi que seria uma boa reflexão com que abrir este texto.

Ao falar então das implicações da máquina nos processos de produção, num conjunto de cadernos chamado *Grundrisse*, Marx aponta para algumas características da máquina e da sua relação com os trabalhadores. Primeiro, a máquina permite ao ser humano fazer coisas que sem ela não conseguiria. Segundo, existe um processo de transferência de qualificações do trabalhador para a máquina. Isto resulta em que um só trabalhador não precisa de saber de facto fazer o objeto que produz, precisa apenas de saber manusear a máquina. Ou seja, ele consegue produzir em maior variedade e quantidade. Terceiro, faz uma importante distinção entre máquina e instrumento, em que a força motriz do instrumento é de origem humana, e a da máquina é de origem não humana. O trabalhador que animava o instrumento com a sua força e o manuseava com a sua habilidade, passa a supervisionar o funcionamento da máquina que possui em si essa mesma força e habilidade. Com o instrumento, a atividade do trabalhador é transmitida para o objeto. No caso da máquina, é a sua própria atividade a ser transmitida ao objeto.

Facilmente podemos tecer pontos de contacto entre estas ideias e a introdução da máquina na produção musical. Nesta ideia de instrumento versus máquina podemos logo fazer a associação entre um qualquer instrumento musical, acionado pelo instrumentista e dependente das competências do mesmo para gerar som, contra o sintetizador/sequenciador que tem em si a capacidade de reproduzir qualquer sequência de notas, através da sua própria habilidade. No instrumento, é através da sua própria ação mecânica, com a sua força e técnica, que o homem gera o som. A máquina é acionada por forças alheias ao homem. Estas são as da eletricidade e a capacidade de processamento dos computadores, e nelas está contido o conhecimento que outrora pertencia apenas ao homem. O músico precisa então de menos competências para chegar ao objetivo de gerar som, ou gerar música. Como supervisor da máquina, ele apenas lhe indica o que fazer e previne interrupções na sua atividade. A máquina cria o som de acordo com as instruções que lhe são dadas e com ela, o homem consegue definitivamente criar sons

que sem ela seriam impossíveis. A máquina está no centro de uma certa forma de libertação da música, em que o acesso ao consumo e criação de música é facilitado por intermédio da máquina.

O *sampler* é, pelas suas características inerentes, como um reflexo de uma mentalidade capitalista de produção em massa e de poupança de custos de produção. Da mesma forma que podemos argumentar isto sobre a bateria, em que um conjunto de instrumentos tocado por um conjunto de instrumentistas passa a um conjunto de instrumentos tocado por um só instrumentista (resultando em menos músicos contratados, talvez menos tempo de estúdio gasto, etc.), podemos argumentar sobre o *sampler*, em que qualquer som pode ser gravado na sua memória, manipulado, sequenciado ou tocado em nova música. Aqui temos o caso de um só instrumento que consegue, em teoria, criar qualquer som. Claro está, não que o faça na perfeição, mas ainda assim faz. Este instrumento, em muitos casos — como por exemplo o famoso MPC³ da Akai — não necessitam sequer de um instrumentista, mas apenas do compositor que supervisiona o seu funcionamento, dando-lhe as instruções necessárias para a reprodução de uma peça musical. O *sampler* é um instrumento, sem dúvida, mas um que já tem em si o conhecimento e habilidade de gerar o som e que não utiliza necessariamente uma força motriz de origem humana para o gerar. Como instrumentos digitais, são controlados por MIDI⁴, sendo possíveis de tocar ou sequenciar com qualquer tipo de controlador. Muitos *samplers* são produzidos com teclados, outros como o MPC têm antes um conjunto de largos botões almofadados a serem tocados como um instrumento de percussão, os chamados *pads*, podendo ser sensíveis à força com que se toca em ambos os casos. Muitos têm em si capacidades de sequenciação, e não precisando de introdução da informação em tempo real, reproduzem a partitura MIDI que lhes é introduzida.

Através da máquina, as possibilidades sonoras ao dispor dos compositores são em muito alargadas, e no *sampling* vemos uma tecnologia derivada da gravação, que potencia um processo de reciclagem musical e de cristalização de certos sons. O *sampler* em si é como um instrumento vazio, uma plataforma de construção sonora. O instrumento é construído de cada vez que é utilizado, e essa construção é feita com sons que servem de matéria-prima. Esta característica atribui uma possibilidade quase ilimitada de construção tímbrica ao *sampling*.

³ *MIDI Production Center*

⁴ *Musical Instrument Digital Interface*

Nesta dissertação irei olhar para os usos de um famoso fragmento musical conhecido como *Amen Break* e para a prática de *sampling* em música. Tendo em vista as transformações que dados fragmentos musicais sofrem consoante vão sendo sucessivamente utilizados em diferentes peças musicais, pretendo fazer um enquadramento geral da prática de *sampling*, olhando os seus precedentes, a sua história e as técnicas possíveis em seu redor. De seguida irei integrar um conjunto de ideias teóricas que dizem respeito diretamente ao *sampling*, e que têm por base o modelo de transtextualidade definido por Gerard Genette em *Palimpsests*. Estas noções foram adotadas por alguns musicólogos, mais notoriamente talvez Peter Burkholder e Serge Lacasse, que acabaram por fundar os princípios para uma área de estudos de semelhante teor no campo da música. Esta é aliás a proposta de Genette, a de que estudiosos de outras artes tentem procurar fenómenos semelhantes ao que ele estudou no caso da literatura, e que procurem encontrar o mesmo tipo de relações entre obras. Partindo do estudo das relações entre textos, temos que um texto não surge como um fenómeno isolado. O estudo dos pontos de contacto de um texto com outros que o rodeiam informa a sua compreensão e inserem-no num contexto mais alargado.

Peter Burkholder vai preocupar-se com aquilo a que chama de *musical borrowings* ou empréstimos musicais; enquanto Serge Lacasse vai adaptar mais diretamente as ideias de Genette para um modelo de transfonografia. O registo fonográfico e a música gravada vão ser mais dadas a este tipo de estudo, por serem objetos sonoros fixos. À semelhança do que Walter Benjamin⁵ refere com o cinema em vista, a obra musical reproduzível vai tornar-se na obra musical desenhada para a reprodução. A um ponto ainda mais difícil de ignorar, a integração de gravações em novas gravações é um fator de tremendo peso na produção musical e que deve ser estudado segundo este prisma.

O *sampling* é, desde a sua definição mais básica, uma técnica intertextual, ou antes interfonográfica, como define Lacasse. O *sampling* é sempre o processo de gravar um som e de o reutilizar em nova música. Este som não tem de ser música gravada, mas é sempre um som com uma origem, e existirá sempre uma razão por detrás do seu uso. Mas sendo o som gravado, como muitas vezes é, proveniente de outra gravação musical, estamos no campo da interfonografia, de presença concreta de um fonograma em outro fonograma. Esta presença concreta seria impossível não fosse pela gravação, e é especialmente a gravação digital e as capacidades de manipulação sonora digitais que vão impulsionar esta prática.

⁵ Benjamin, Walter (1935). *The Work Of Art in the Age of Mechanical Reproduction*. (Trad. Zohn, Harry). Schocken Books. New York. p 6.

Em 1986 a Akai Professional lançava o S900, um dos primeiros *samplers* digitais de preço acessível a um maior número de consumidores. Desde então esta tecnologia tornou-se numa parte central da produção musical moderna, da obra musical na era da sua reprodutibilidade digital. Ao contrário de um objeto, que existe no espaço, a música existe apenas no tempo e até à invenção do registo fonográfico estava sempre dependente da sua execução. A escrita musical permitiu aos compositores registar as suas ideias, cristalizando parte da música, neste caso instruções de como tocar determinada peça. Ainda assim, esta estava dependente da execução e não era reprodutível.

A gravação permitiu a cristalização de determinados instantes concretos, criando algo como um objeto musical, que se mantém inalterado e que é reproduzido, não interpretado. Através da sua reprodutibilidade, a música perde a sua total dependência do ritual da execução e interpretação. A técnica de *sampling* permite aos compositores ingressar num processo de reciclagem musical, e permitiu assim um novo tipo de cristalização de fragmentos musicais. Estes vão muitas vezes ganhar uma vida própria, que vai além do seu contexto original, ao ser amplamente utilizados por diferentes compositores de diferentes estilos, adquirindo muitas vezes novas conotações e usos, tornando-se vocabulário essencial em práticas musicais longínquas da origem.

Assim, a estrutura deste texto terá a seguinte organização:

Inicialmente pretendo fazer uma vista geral sobre a cronologia da prática de *sampling* no que toca à sua evolução tecnológica e às obras marcantes dessa evolução.

De seguida uma breve descrição de diferentes técnicas de *sampling*, como tipologia dos seus usos e como ilustração da versatilidade e utilidade do *sampling* num contexto de produção musical em meios digitais.

De seguida vou rever os pontos de vista teóricos existentes sobre a natureza inevitavelmente intertextual do *sampling*, pois parece-me ser a melhor forma de estudar a música que é produzida em torno de *samples* (chamada *sample-based music*).

A recolha de dados neste caso diz respeito à escolha de um repertório a analisar que possa demonstrar os caminhos que um fragmento musical pode seguir, e aquilo em que ele se pode tornar mediado pelo *sampling*. Assim, as peças musicais escolhidas foram escolhidas pelo uso de determinados fragmentos de música existente e pela relevância dos mesmos para as práticas musicais em que se inserem e para o objetivo deste estudo. Convém referir que foi

utilizada a plataforma WhoSampled como forma de confirmar os usos deste *break* e como forma de pesquisa de música para análise. Esta plataforma é constituída por submissões de utilizadores, discutidas dentro da comunidade, de que dada gravação utiliza outra gravação. Como o nome indica, o propósito desta base de dados é precisamente a de cruzar as origens dos sons em músicas feitas com *sampling*. Outras plataformas e bases de dados online existem, mas em nenhum momento das minhas análises senti necessidade de confrontar a informação que tinha com outras bases de dados, até porque o meu critério de seleção foi apenas a presença do *Amen Break* nas gravações que escolhi. Se tivesse necessitado de procurar a fundo uma maior variedade de sons de origem, certamente a necessidade teria surgido.

As análises serão feitas no sentido de observar os diferentes usos de um mesmo fragmento, a sua evolução e história que este descreve, assim como as transformações que este vai sofrendo ao nível sonoro e ao nível conceptual.

Irei concluir com o pensamento de que um *sampler* é como uma espécie de plataforma sobre a qual construir instrumentos e de que desta forma, os sons que se gravam num *sampler* são como que a matéria prima com que construir esses instrumentos. Fenómenos como os de citação tímbrica tornam-se centrais à produção musical, por meio de *sampling*. As sucessivas citações e *instrumentalizações* de fragmentos de música existente elevam trechos musicais de pequena duração em discos antigos muitas vezes obscuros e caídos no esquecimento da sua reprodução, a instrumentos musicais de timbre reconhecível, desejável, e quintessencial da linguagem de certas práticas musicais. A sua função é ativamente alterada por uma comunidade de criadores de música que se imita mais entre si mesma do que imita a origem dos sons que usa. O tipo de conotação que fragmentos como o *Amen Break* ou o *ORCH5* ganharam está, na minha opinião, muito mais próximo daquela de um instrumento do que dos seus originais contextos. O *Amen Break* usa-se da mesma forma que se usa um uma caixa de ritmos como a Roland TR-808. O seu som específico e identificável é diretamente associado a certas práticas musicais e continua a ser utilizado pelo seu poder referencial e identitário.

Há apenas dois tópicos a esclarecer antes do início deste texto. A área de estudos que diz respeito ao *sampling* e à música criada com *sampling* está em grande parte focada nos problemas legais associados ao *sampling*, ou seja, em questões de direitos de autor. Estes estão maioritariamente associados ao Hip-Hop, pela sua proeminência e exposição. Autores como Joanna Demers⁶ vão incidir sobre estes problemas, incluindo as limitações criativas forçadas

⁶ Demers, *Steal this Music*.

aos compositores pela lei. Paralelamente, e como quando se fala de *sampling* e de música feita com *sampling*, o Hip-Hop tem sempre um lugar de relevo, dos ainda numerosos estudos feitos sobre o Hip-Hop, a sua maioria diz respeito à sua significância social e racial, e uma minoria sobre os processos dos produtores desta música baseada em *sampling*. Assim, esta dissertação pretende focar-se mais nos processos técnicos em torno do *sampling*, da prática em si e do que acontece aos fragmentos musicais que são sucessivamente utilizados, e não nas implicações sociais ou legais dos mesmos. Da mesma forma, não me pretendo circunscrever ao Hip-Hop, mas sim à música baseada em *sampling*.

Noutra nota, tentarei favorecer ao máximo o uso de termos portugueses ao longo desta dissertação, com a noção de que muitos destes termos foram desenvolvidos e transmitidos, num contexto de prevalência da língua inglesa sobre as restantes línguas no mundo ocidental. Assim, optei por não me referir a *sampling* como amostragem, que seria a sua tradução direta e cujo significado teria cabimento no contexto musical em que o inserimos. Aqui inserido apenas por tradição e como resultado da cultura, certamente imperdoável pelos artistas que de seguida se irão referir e que dão início a esta história. Outro exemplo é o termo *break*, que por norma se refere a uma secção instrumental curta de bateria solo. Dentro das práticas do Hip-Hop, Jungle e Drum and Bass, o termo *break* remonta a estas secções referindo-se ao seu uso dentro das novas peças musicais. Ou seja, os produtores de Jungle vão-se referir ao padrão rítmico de percussão das suas composições como *breaks*, pois é essa a sua origem. Aqui, não temos propriamente uma correspondência direta e não me parece que funcione a tradução direta de quebra, como tal, utilizarei o termo inglês também neste caso.

Cronologia⁷

Se queremos tentar contar uma história da prática de *sampling*, deveríamos começar por apontar as suas raízes em algumas ideias do início do século XX. A poesia sonora do poeta Marinetti inspira o pintor Luigi Russolo a idealizar uma nova música que se soltasse da tradição, da mesma forma que o fazia a poesia de Marinetti, ao fugir à construção frásica e da forma tradicional, pelo uso de uma nova linguagem, por uma expansão das ferramentas expressivas. Da mesma forma que Marinetti utiliza onomatopeias e palavras soltas para descrever um cenário de guerra, Russolo pretende utilizar como material musical os ruídos das máquinas que permeavam a paisagem sonora das cidades do início do século. O seu manifesto *L'arte dei rumori* (A Arte dos Ruídos), é então escrito numa carta a um amigo em 1913. Russolo tenta classificar os vários tipos de ruídos e exalta esta vida sonora das cidades do início do século XX. Isto vai influenciar em muito as mais tardias ideias de John Cage, de que o ruído que nos rodeia é ele também música, até o silêncio, esse que não chega a existir realmente. Ora Russolo quer usar diretamente os timbres produzidos pela maquinaria, argumentando em prol de sonoridades nunca antes ouvidas num contexto musical e contra os sons musicais que apenas provocam aborrecimento e familiaridade. Argumenta que os ruídos têm alturas e ritmos próprios e que o ouvido do homem moderno está adaptado à sua musicalidade.

Em 1937, a palestra *The Future of Music: CREDO* dada por John Cage expressa a vontade de recolher qualquer som e de o tornar em mais do que efeitos sonoros, mas antes em instrumentos. Ora aqui está uma associação muito simples que não encontrei na minha revisão literária, mas que, no entanto, me parece fazer todo o sentido. Este desejo de Cage é respondido na perfeição pelo *sampler*, constituindo até uma boa definição de *sampler*. O *sampler* permite tornar qualquer som num instrumento. Cage propõe ainda, à semelhança de Varèse, uma organização de sons por oposição à música reservada aos instrumentos do passado. Varèse chama a sua música de “som organizado”, expressão corroborada por Cage, e exalta a ideia de que o meio eletrónico traz consigo uma incrível variedade de novos timbres e ainda a possibilidade dos compositores se emanciparem do sistema temperado. Diz ainda Varèse que para ouvidos condicionados qualquer música nova será sempre classificada como ruído. Vemos uma coerência de intenções aqui. Primeiro, a de trazer para a composição musical o maior número de sons e timbres possíveis, com novos instrumentos e novas possibilidades de

⁷ Esta secção foi em grande parte acompanhada pela cronologia de música eletrónica na edição *online* de *The Cambridge Companion to Electronic Music*.

manipulação sonora. A expansão das ferramentas expressivas ao dispor do artista. Segundo, a da fuga da arte como resultado da cultura e tradição, do sistema temperado e dos instrumentos tradicionais.

Num nível mais prático, são as experiências de Pierre Schaeffer e de Pierre Henry no início da década de 50 do século XX, a chamada *musique concrète* e as suas técnicas inovadoras de edição e manipulação de fita magnética que se afirmaram e mantiveram como princípios fundamentais da manipulação sonora — e do *sampling* em particular. Ou seja, metodologicamente, a edição digital de som e o *sampling* ainda têm as suas raízes nas primeiras experiências de Schaeffer e Henry. As suas montagens de fita ainda ressoam nas técnicas de edição dos sistemas informáticos de gravação modernos. As técnicas de abrandar e acelerar sons, cortar, colar, rearranjar, inverter sons, os *fade ins* e *fade outs* - ou como ângulos de corte em fita alteram o ataque do som gravado - são princípios que se mantiveram todo este tempo. A ideia de organizar os ruídos da mesma forma que as notas são organizadas, ou o objeto sonoro de Schaeffer numa montagem de fita magnética é perfeitamente coerente com o som organizado de Varèse e Cage. Assim, aponta-se não só para uma nova música, uma música não antes feita ou ouvida, como ao mesmo tempo para uma mais expansiva definição de música, uma música não antes pensada.

Os dois grandes focos nos primeiros desenvolvimentos da música eletrónica na Europa vieram de Colónia e de Paris, sendo que dois caminhos distintos dão início a esses desenvolvimentos. Do lado alemão, o interesse residia nas possibilidades da síntese sonora e dos sons eletricamente gerados. Do lado francês, o interesse residia na manipulação dos sons acústicos gravados. Esta segunda abordagem corresponde à chamada música acusmática, ou *musique concrète*. A primeira designação provém do grupo de seguidores de Pitágoras apelidados de acusmáticos. Estes, ouviam os seus ensinamentos por detrás de um véu, e esta designação é assim aplicada à música no sentido de se referir à dissociação dos sons das suas imagens e contextos respetivos. A segunda designação provém da noção de tornar os sons *concretos* - ou seja, os sons acústicos, captados do mundo físico - em música *abstrata*. Isto acontece através desse mesmo processo dissociativo entre os sons e a sua origem. Ao longo de quase 20 anos, Pierre Schaeffer, o primeiro impulsionador desta prática, desenvolveu os princípios teóricos e composicionais desta música concreta e daquilo que apelidou de objeto sonoro. O objeto sonoro é de particular interesse para esta tese pela sua perspetiva de analisar os sons por si, descontextualizados. Há uma tentativa de Schaeffer de catalogar todos os sons, com uma tipologia das suas características e das formas de manipulação dos mesmos. Estas

ideias começam a ser desenvolvidas depois das primeiras experiências de 1948 até 1951, e em 1966 são publicadas em *Traité des objets musicaux*. Os primeiros estudos de Pierre Schaeffer são compostos em 1948 e constituem o primeiro impulso do francês em trabalhar com sons. A sua posição enquanto engenheiro na rádio RTF levou-o a interessar-se pelos efeitos sonoros que utilizavam para os dramas radiofónicos. Estas primeiras experiências foram então realizadas com um número de gira-discos em que cada um tocava apenas um som. Diferentes combinações de repetição e justaposição de sons eram testadas até chegar à *colagem* sonora final. Os resultados musicais destas experiências não foram totalmente satisfatórios para Schaeffer, que foi afinando as suas ideias até 1951. Neste ano, a trabalhar já não sozinho, mas com o compositor Pierre Henry e também com o engenheiro de som Jacques Poullin, elabora *Symphonie pour un homme seul*, originalmente pensada para ser apenas composta pela manipulação de sons criados pelo homem, como respirar, andar ou assobiar. Vendo que estes sons não seriam suficientes, sons da interação do homem com o mundo que o rodeia foram adicionados. Entre os dois compositores, Schaeffer e Henry, existem tendências opostas. Schaeffer a tender para a gravação e manipulação de ruídos e sons naturais, e Henry tendendo para a gravação e manipulação de instrumentos e sons criados em estúdio. Anos mais tarde, Schaeffer viria a atribuir a Henry grande crédito pela música que criaram juntos. Em 1951, a RTF concorda em construir um novo estúdio para Schaeffer e os equipamentos com que a partir daí pôde contar são de grande interesse para este tema. Em primeiro, Schaeffer pôde começar a trabalhar com fita magnética, sendo que tinha agora um gravador de fita multipista. Estas diferentes pistas viriam a ser aproveitadas para conseguir por exemplo reprodução sonora em quadrifonia para concertos. Por outro lado, era muito mais fácil de manipular fisicamente a fita, com cortes e fita adesiva, um enorme salto metodológico desde os gravadores de discos antiquados e o método que estes obrigavam Schaeffer a seguir. Outro destes equipamentos, o *Morphophone*, funcionava como um dos primeiros ecos por fita, sendo um gravador com 12 cabeças de reprodução que criava esse efeito de eco reproduzindo um som que se lhe alimenta ao longo das 12 cabeças. Este tipo de equipamento tornar-se-ia muito popular cerca de 20 anos mais tarde. Os outros dois equipamentos, conhecidos por *Phonogènes*, eram já muito próximos daquilo que poderíamos chamar de um *sampler*, para as possibilidades da época. Estes reproduziam fita magnética, mas cada um com uma particularidade. Um deles reproduzia um pedaço de fita ciclicamente, com a velocidade de reprodução continuamente variável. Ou seja, podia reproduzir-se um som a qualquer velocidade - e conseqüentemente, altura - e podia alterar-se essa velocidade em tempo real, continuamente. O outro tinha um teclado de 12 notas, com uma função de transposição de oitava. Cada tecla acionava a leitura da fita a uma

velocidade diferente. Como a velocidade está relacionada com a altura do som, e como existia a transposição de oitava do teclado, era possível tocar um qualquer som gravado a 24 alturas diferentes. Este segundo antecipa o *Mellotron* da década de 1960 que vamos, entretanto, referir, e os *samplers* digitais que são centrais a esta dissertação.

Em 1958 Iannis Xenakis compõe *Analogique A+B*. Esta designação *A+B* diz respeito à combinação de uma parte *A* orquestral e uma parte *B* electrónica. Esta parte *B* constitui o primeiro estudo granular. Nele, Xenakis cortou, manipulou e reorganizou meticulosamente pequenos pedaços de fita magnética, os grãos sonoros. O processo de criação desta parte *B* deverá ter sido extremamente laborioso e as técnicas granulares só se tornaram viáveis por via digital, anos mais tarde. De 1958 a 1960, Karlheinz Stockhausen trabalha em *Kontakte* uma peça que funde sons electronicamente criados com técnicas granulares. O salto no desenvolvimento das ideias de grão sonoro e destas técnicas acontece pela mão do americano Curtis Road, que em 1973 escreve um programa granular para o *MUSIC V* - o primeiro sistema informático de programação musical, de 1968. O mesmo Curtis Road viria a compor várias peças com estas técnicas, e ajudaria a estabelecer os princípios da síntese granular que iremos referir mais tarde. Outro nome importante nas explorações granulares é o do americano Barry Truax, com obras como *Riverrun* de 1988, composta através de grãos sonoros criados a partir de ondas sinusoidais ou de sons criados por síntese FM, de forma a criar uma corrente constante, à semelhança de um rio. O conceito básico de grão sonoro é o de um pequeno fragmento sonoro (digamos menor que um segundo) que tem um envelope de amplitude e um determinado conteúdo frequencial. As técnicas de manipulação e síntese granular são conseguidas através da manipulação destes mesmos grãos sonoros, o que as tornam diretamente relacionadas ao *sampling* - poderíamos até dizer *microsampling*, neste caso.

O *Mellotron* foi um instrumento construído de 1963 a 1986 pela Streetly Electronics. Foi concebido como um instrumento doméstico e tinha um preço consideravelmente alto. Este instrumento tinha dois teclados de 35 teclas, cada tecla com um pedaço de fita magnética com a nota correspondente a essa tecla. Assim, com 1260 pedaços de fita no total, o *Mellotron* tinha diferentes timbres disponíveis. Foi construído para ter sons o mais realistas possíveis, mas tinha um timbre bastante próprio. Os sons disponíveis eram por exemplo o de instrumentos de corda friccionada, coro vocal, ou o som de flauta que ficou eternizado em *Strawberry Fields Forever*. O *Mellotron* tornou-se bastante popular entre as bandas de rock das décadas de 60 e 70, muitas delas associadas ao chamado rock progressivo, talvez por procurarem ampliar o conteúdo instrumental dos seus grupos. Muitos destes grupos eram bastante influenciados pela música

erudita ocidental, e como tal, talvez o *Mellotron* fosse uma tentativa de aproximação a uma textura orquestral, assim, por meio de *sampling*, introduzida num contexto rock.

Em 1971, o *Optigan* operava de uma forma semelhante ao *Mellotron* mas com discos óticos que continham os sons a serem reproduzidos.

O primeiro *sampler* digital foi criado por Harry Mendell, na Universidade da Pensilvânia. O *Computer Music Melodian* foi vendido por pouco tempo e Mendell acabou por vender a tecnologia à Yamaha. O disco de Stevie Wonder de 1979, *Journey Through The Secret Life Of Plants*, utiliza este instrumento e as suas capacidades de *sampling* ao longo de todo o disco. A tecnologia foi utilizada para introduzir sons de diferentes instrumentos e sons da natureza como o canto de pássaros nas composições de Stevie Wonder. Dois outros instrumentos da década de 1970, o Synclavier (construído pela New England Digital) de 1975 e o Fairlight CMI de 1979, constituíram as primeiras opções de síntese e *sampling* digital no mercado. Eram extremamente caros por serem tecnologia de ponta, estando apenas disponíveis para estúdios ou artistas com acesso a um grande orçamento. O Synclavier seria utilizado por Frank Zappa, que o utilizaria pela possibilidade de escrever para uma textura orquestral sem a necessidade de recorrer a uma orquestra. Zappa, à semelhança de alguns compositores que o precedem, como Stravinsky, tinha problemas com a interpretação da sua música. Sendo ela sequenciada por Zappa no Synclavier através de dois teclados, musical e alfanumérico, e reproduzida pelo Synclavier exatamente como previsto pelo compositor, este instrumento colmatava o problema da interpretação e do erro humano, assim como o problema logístico de gerir vários instrumentistas. A título de exemplo dos sons deste Synclavier temos alguns temas compostos por Zappa durante a década de 1980 totalmente feitos no mesmo. Em *Jazz From Hell*, por exemplo, Zappa aproveita para compor passagens extremamente complexas, muito difíceis para intérpretes humanos. Em *Francesco Zappa*, compositor italiano do século XVII não relacionado a Frank Zappa, este Zappa do século XX editou pela primeira vez a música do seu quase homónimo italiano. Este disco de composições de Francesco Zappa foi um trabalho de transcrição das partituras a que Frank Zappa teve acesso, para o seu Synclavier, que conseguia fazer esta aproximação de uma textura orquestral, sem necessitar de recursos humanos além do compositor/transcritor. O Fairlight CMI seria utilizado pelo produtor Trevor Horn, mais notavelmente com o grupo *Art of Noise*, mas também por outros como Herbie Hancock que terá tido um dos primeiros. Alguns sons deste instrumento tornar-se-iam famosos *samples* com o passar dos anos, usados transversalmente a diferentes épocas e géneros musicais. Particularmente, o grupo Art of Noise serve-se em grande medida das capacidades

de *sampling* deste instrumento na altura inovador, para criar uma música que de facto se pode relacionar às ideias futuristas de Luigi Russolo. Por exemplo, em *Close (To The Edit)*, sons que parecem ser de máquinas, como serras elétricas, juntam-se a sons de bateria e a sons vocais que parecem ser todos manipulados por meio de *sampling*. O grupo Art of Noise retira a sua inspiração conceptual do manifesto futurista *L'arte dei rumori*, e consegue concretizá-lo em som através do uso de *sampling* digital. Não através de máquinas dedicadas a criar ruídos, mas de uma que consegue incorporar e manipular qualquer ruído que o compositor queira. Um importante salto tecnológico e um óbvio ponto de contacto entre as ideias do início de século que antes mencionámos e as primeiras explorações no campo do *sampling* digital.

Estes anos de desenvolvimento dos primeiros *samplers* e sintetizadores digitais, corresponde também aos anos iniciais de desenvolvimento do Hip-Hop⁸. A prática do Hip-Hop vai-se desenvolver com a prática de *sampling* como peça central da sua criação, mas não é logo através do *sampler* digital. Como vimos, estes primeiros instrumentos eram extremamente caros, portanto não disponíveis a uma cultura musical que provém maioritariamente de populações empobrecidas. Assim, o hip-hop desenvolve-se antes de práticas de *DJ*. Nas primeiras festas de hip-hop, o DJ Kool Herc apercebeu-se da resposta favorável que o seu público dava às secções de percussão dos discos de Funk que tocava. Os chamados *breaks* criavam no público um enorme entusiasmo e motivava-o a dançar - o *breakdance* tem aqui a sua origem. Depois de pensar como poderia estender estas secções, por norma muito curtas, dos discos originais, terá desenvolvido a técnica muitas vezes apelidada de *beat juggling*. Com dois gira-discos e duas cópias do mesmo disco, Kool Herc era capaz de passar essa secção num disco A, enquanto preparava a mesma secção no disco B. Quando a secção acabava no disco A, passava para o início da secção no disco B e rebobinava o disco A para de novo encontrar o início da mesma secção, criando assim um ciclo contínuo de algo que era antes apenas uma passagem. Outro DJ, Grand Wizzard Theodore é atribuído com a invenção do *scratch*, assim chamado pelo *riscar* da agulha do gira-discos contra um disco cujo movimento é manualmente controlado pelo DJ. O som do *scratch* e os *breaks* que os DJs tocam vão ser a textura dominante das festas de Hip-Hop e o fundo para os cantores, ou MC's, cantarem as suas rimas no emergente estilo Rap e para a dança - *breaking*. Paralelamente a estes desenvolvimentos inicialmente centrados em Nova Iorque, o *graffiti* desenvolve-se neste

⁸ Para uma história do Hip-Hop mais detalhada ver Rose, *Black Noise* e Chang, *Can't Stop, Won't Stop: A History of the Hip Hop Generation*. Não em texto, mas em vídeo, a série documental *Hip-Hop Evolution* conta uma história detalhada das suas origens com entrevistas com os seus pioneiros.

mesmo contexto. Estas festas terão começado em 1973, e até 1979 não existem gravações de música Hip-Hop. A primeira gravação que ganhou popularidade com um inicial som de Hip-Hop foi *Rappers Delight* do grupo Sugarhill Gang em 1979. Neste, uma banda tocava - ao invés do método dos DJs das festas — o tema *Good Times*, dos Chic, que muitas vezes era tocado nas festas. Aquilo que a banda toca nessa canção, é o baixo e bateria dessa canção, e os cantores do grupo cantam no estilo Rap que se desenvolvia na altura. A maioria das gravações de Hip-Hop da primeira metade dos anos 80 são criadas com caixas de ritmos como simulação dos *breaks* ouvidos nas festas. Esta textura, muito própria da altura - só caixa de ritmos e *rapper* - é ainda assim notoriamente distinta do som que se ouvia nas festas, mas era a aproximação que a tecnologia permitia. Alguns produtores de Hip-hop, mesmo anos mais tarde quando já começavam a surgir *samplers* digitais de preço mais acessível, continuavam a produzir as suas músicas com métodos enraizados nessa cultura DJ da altura. A Bomb Squad, nome da equipa de produtores musicais do grupo de Hip-Hop Public Enemy, reporta criar as suas músicas a partir de sessões de improviso com vários gira-discos, misturando elementos de diferentes canções numa nova peça. Os discos que utilizavam eram os da mesma tradição que o Hip-hop já utilizava - James Brown sendo talvez o mais notável.

Só em 1986 surgem no mercado os primeiros *samplers* digitais mais acessíveis, melhor exemplificados pelo Akai S900. A partir desta altura, a popularidade da técnica de *sampling* é crescente, com o sucessivo lançamento de novos equipamentos e com o aumento das capacidades tecnológicas. Em 1987 a Akai lança, em colaboração com Roger Linn, a primeira iteração do MPC. Linn tinha já sido pioneiro no desenvolvimento de caixas de ritmos, e a sua parceria com a Akai resultou no MPC60, que foi evoluindo ao longo dos anos, com diferentes modelos, sendo um instrumento fulcral ao *sampling* - indubitavelmente um dos mais populares e proeminentes *samplers* da história destes instrumentos. Em 1987 também sai o primeiro *tracker* para o computador Amiga. Os *trackers* são softwares de sequenciação musical que costumam ter o *sampling* no centro das operações. A forma de sequenciar é a introdução de valores em tabelas. Cada coluna corresponde a diferentes parâmetros sonoros e cada fila a sucessivos instantes, sendo que a tabela é lida de cima para baixo. O software lê esta informação e levanta os sons indicados da memória do computador, sendo que maioritariamente se trabalha com *samples* sejam estes instrumentos, formas de ondas sonoras (como num sintetizador) ou qualquer outro som. Por volta do final da década de 1980 a música derivada de *samples* está-se a consolidar, concordantemente com a maior disponibilidade de tecnologia. Os primeiros CD's de *samples*, chamados de *sample packs* já circulam em 1990. Desta forma, era possível

comprar conjuntos de sons destinados a serem utilizados com um *sampler* - os sons disponíveis cobrindo *breaks*, sons individuais de percussão, sons de instrumentos acústicos, sintetizadores, efeitos sonoros, etc. Estas coleções de sons eram muitas vezes publicadas como sendo destinados a determinados estilos de música, com nomes como *Jungle Warfare*. Em 1994 é lançado Propellerhead Recycle, um programa dedicado à manipulação de *breaks*, este programa seria muito popular entre produtores de Jungle, música de dança oriunda do Reino Unido em que a manipulação de *breaks* é o elemento central. Ao virar do milénio, os softwares que hoje ainda dominam o mercado e a produção musical, nomeadamente o Ableton Live e o Kontakt da Native Instruments, surgiam no mercado nas suas primeiras iterações. As coleções de *samples* começaram a distribuir-se em massa com o advento da *internet* e esse mesmo advento permitiu acesso a um maior número de música e sons a gravar e utilizar em nova música. A propagação das técnicas de *sampling* pelas mais variadas áreas da produção musical vai ser paralela à propagação dos meios técnicos, chegando a um ponto onde é uma técnica integral em diferentes fases dos processos de produção musical. O processo de massificação e evolução das tecnologias que o sistema capitalista criou, tornou essas tecnologias cada vez mais acessíveis a mais pessoas. Isto apoia um processo de democratização da música e dos sons em que o acesso ao consumo e produção de música se expande a cada vez mais segmentos da população. Esta acessibilidade é não só económica, pois o investimento mínimo necessário para começar a produzir música é cada vez menor, mas por outro lado, o músico precisa de menos treino e conhecimento para se iniciar na produção musical. Marx fala da relação entre a tecnologia e o capitalismo e diz que a habilidade e o conhecimento são transferidos do trabalhador para a máquina. O trabalhador pode não ser treinado para realizar uma tarefa específica, pois passa a operar a máquina. Pode na realidade operar diferentes máquinas que produzem diferentes resultados sem precisar de qualquer nova habilitação. Pensemos no compositor que para fazer a sua música ser tocada tinha de aprender toda a teoria musical e de composição, a notação e as regras. Depois precisava ainda de outro recurso, ou seja, quem a tocasse. Pensemos no instrumentista que passa anos a aprender o seu instrumento, qualquer que ele seja, para poder tocar *bem*. Pensemos que não só o conhecimento para adquirir estas habilitações está mais acessível pelos meios *online*, assim como este processo de transferência do conhecimento do músico para a máquina também se dá da mesma forma. Isto não é aqui escrito num julgamento moral de que menos investimento pessoal em aprender algo equivale a uma inferioridade moral. Pretende-se apenas ilustrar que alguns desenvolvimentos tecnológicos promoveram uma certa democratização de conhecimentos e que isto se reflete na música e transversalmente a outras áreas. Em todo o lado, máquinas auxiliam uma qualquer parte das

nossas vidas, e o processo é o mesmo. O ser humano transfere habilidades para máquinas que depois servem o ser humano, que por falta de necessidade eventualmente perde essas habilidades. Ao mesmo tempo, as máquinas proporcionam uma democratização de tudo, queira isso dizer acesso a um *sampler* digital ou que tenhamos luz durante a noite.

Técnicas⁹

Talvez seja boa ideia começar por estabelecer alguns princípios fundamentais da técnica de *sampling*. Em música, *sampling* refere-se ao uso de sons gravados em novas peças musicais. *Sample* aponta-nos para amostra, uma pequena parte que representa um todo maior. Amostra na estatística tem esta definição. Nas ciências, de novo, como numa amostra de sangue para análise. Uma prova de um qualquer produto, uma amostra é de novo a parte pequena que representa o produto na sua totalidade. Em música, quando gravamos uma porção de uma qualquer canção para usar numa nova composição, estamos no fundo a retirar uma amostra da sua origem, que qualquer informação nos dará do seu todo. Da mesma forma, a título de exemplo: se eu gravar sons que ocorram ao percutir os objetos que me rodeiam na secretária onde escrevo este texto e se os quiser manipular e utilizar em composições musicais por meio de um *sampler*, eu estou a fazer uma amostragem dos sons possíveis que me rodeiam. Se eu tentar transferir os sons de uma guitarra para um *sampler*, eu vou fazer uma amostragem dos seus sons, mas o todo - guitarra - é um instrumento com inúmeras variantes de expressão e dinâmica impossíveis de transferir.

O som que gravamos pode ser manipulado em parâmetros de amplitude como tempo de ataque, e parâmetros de altura e duração. Muitas vezes, outros parâmetros de manipulação comuns da síntese subtrativa como filtros e osciladores de baixa frequência surgem integrados no instrumento, assim como efeitos e outras possibilidades de manipulação sonora. Tipicamente o som originalmente gravado será espalhado ao longo de um teclado de forma a que fique organizado por notas. Nas notas mais graves temos versões muito longas e muito graves do som original, e nas mais agudas o contrário.

Outros processos típicos são o de cortar uma gravação e de colocar cada fragmento em sua tecla, de forma a conseguir tocar uma reorganização do material original, com sobreposições e justaposições deste.

Um terceiro processo típico é aquele em que a cada tecla é atribuído um som percutido gravado diferente, de forma a criar assim um instrumento de percussão. De novo, o Akai MPC por exemplo, tem em vez de teclas, almofadas quadradas numa disposição de 4 por 4, maiores

⁹ Para um guia acerca dos princípios técnicos e aplicações práticas do *sampling*, consultar o artigo *The Lost Art Of Sampling* por Steve Howell para a revista *Sound On Sound*, num total de 7 partes lançadas entre Agosto de 2005 e Fevereiro de 2006. Encontra -se disponível *online* em <https://www.soundonsound.com/techniques/lost-art-sampling-part-1> ; até <https://www.soundonsound.com/techniques/lost-art-sampling-part-7> (Último acesso a 5 de Agosto)

e mais espaçadas entre si do que o teclado tradicional, desenhadas para serem percutidas com os dedos.

A proximidade entre o *sampling* e a síntese é muita, como já referimos, por alguns parâmetros comuns às duas técnicas, sendo que se pensarmos num oscilador digital que vai oscilar um curtíssimo som gravado, essas proximidades são ainda maiores, e os sons gravados acabam por conseguir fugir até ao ponto de total irreconhecibilidade da sua origem.

A síntese granular é o processo de decompor um dado som existente em fragmentos sonoros (os grãos) que são repetidos e reorganizados de diferentes formas, com diferentes amplitudes e frequências. É através desta técnica que se consegue o chamado *time-stretching*, a técnica de alterar a duração de um som sem alterar a sua altura. Alterando a velocidade de reprodução de um som, a sua altura muda também, de forma proporcional. Utilizando pequenos fragmentos do som original e repetindo-os, é possível tocar um som da mesma altura durante um período de tempo maior.

Muitas das primeiras formas de síntese digital foram baseadas em *sampling*, e ainda hoje é uma técnica de síntese digital comum. A ideia é gravar um ciclo de onda e repeti-lo da mesma forma que um oscilador repete uma forma de onda. Pode-se fazer isto com as ondas que tradicionalmente vemos em sintetizadores, como as ondas quadradas ou triangulares, e pode-se também fazer com qualquer outro som (na verdade de qualquer duração) que se repita. No fundo, a ideia aqui é próxima da síntese granular, mas esta costuma assentar em certos parâmetros a serem manipulados, especialmente envelopes de amplitude e duração e densidade de grão. Neste caso não é tanto essa abordagem, é mais uma de síntese tradicional, em que um dado som, simples ou complexo, de variável duração, seja repetido, no fundo *oscilado* de forma a criar diferentes timbres.

Aumentando a duração do que se grava, afastamo-nos um pouco do campo da síntese. O *sampling* é sempre uma forma de construir um instrumento, como que uma plataforma para a construção de instrumentos. Cada som que seja introduzido na sua memória gera um instrumento de timbre e características diferentes.

Gravando uma ou mais notas de instrumentos acústicos ou elétricos, é possível ter uma réplica digital dos mesmos. Esta técnica está presente em inúmeros tipos de instrumentos digitais e virtuais.

Os chamados *Romplers* recebem o seu nome da conjunção de ROM, a memória dos computadores, e *sampler*. Estes instrumentos são até bastante comuns, e são no fundo *samplers* com uma memória já cheia de sons, que não podemos substituir ou alterar. Muitos dos teclados para o mercado doméstico funcionam desta forma, com dezenas de sons de instrumentos reais — de verosimilhança muitas vezes questionável — e muitas vezes com funcionalidades de acompanhamento e caixas de ritmos rudimentares. Uma tecnologia barata de criar a partir de 1990, todos os sons nestes teclados são *samples*, à semelhança de um Mellotron, mas que com as possibilidades tecnológicas da altura, eram de produção barata e conseguiam ter uma centena de timbres com facilidade. Em muitos destes teclados domésticos, a qualidade sonora ou de construção não é a melhor, mas eles são uma boa ilustração da presença do *sampling* em tantos campos das tecnologias sonoras. Mas este tipo de instrumentos não são produzidos apenas com essa aplicação doméstica em mente, e a técnica chega também a um mercado profissional, pois sendo feita com melhor tecnologia digital, permite uma enorme quantidade de timbres, com pouco equipamento.

Uma técnica que se foi tornando possível com a evolução da tecnologia e das capacidades de memória e processamento dos computadores, é a de *multisampling*. O instrumento virtual *Kontakt* da Native Instruments é o mais popular nos dias que correm e permite ao utilizador ter acesso a enormes bibliotecas de instrumentos reais com grande grau de realismo, devido a esta técnica. No *multisampling*, diferentes notas de um instrumento são gravadas e divididas de diferentes formas no *sampler*. A título de exemplo, pensemos no processo de *transferir* um instrumento acústico como um piano para um *sampler* (ou noutras palavras, *forjar* um piano). Se gravarmos uma só nota (por exemplo o dó central) e a distribuímos ao longo de um teclado de um *sampler*, as notas mais graves vão ser muito longas e as notas mais agudas vão ser muito curtas. O próprio ataque das notas vai-se alterar por toda a onda sonora ser estendida ou comprimida no tempo; e o timbre não será de todo natural, pois haverá uma transposição linear de todo o conteúdo harmónico, o que não acontece com um instrumento acústico. Se por outro lado fosse gravada cada tecla de piano por cada tecla correspondente no *sampler*, o resultado seria então muito mais fiel à realidade.

Ainda assim, um piano é um instrumento que permite variações dinâmicas de acordo com a força que uma tecla é pressionada. Se uma tecla for pressionada levemente, o som da nota resultante terá baixa intensidade. A mesma tecla pressionada com bastante força resultará na mesma nota desta com maior intensidade e com algum conteúdo frequencial adicionado. No campo do MIDI e dos instrumentos digitais ou virtuais, esta pressão variável sobre as teclas

traduz no parâmetro chamado de velocidade. Ora, se a nota gravada para o *sampler* for uma que foi tocada com muita força, veremos que se tocarmos uma nota de baixa velocidade no *sampler*, iremos ouvir uma nota brilhante, com um forte ataque, que apenas tem o seu volume reduzido. Isto porque linearmente, este parâmetro de velocidade da nota se vai refletir em volume de reprodução da mesma. Uma hipótese que existe com a técnica de *multisampling* é a de gravar notas com diferentes intensidades e distribuí-las por diferentes valores de velocidade MIDI (que como qualquer parâmetro MIDI têm um valor de 0 a 127). Assim é possível traduzir algumas das características dinâmicas de um instrumento para o *sampler*, sendo que estas contribuem em muito para a fidelidade ao instrumento original.

Há muitos outros parâmetros de expressão nos mais diferentes instrumentos que lhes conferem a sua natureza única e a nossa percepção do mesmo. Só uma máquina pode fazer a mesma coisa exatamente igual duas vezes, e é essa natureza imperfeita que torna os instrumentos musicais e a música tocada por seres humanos tão única. Este processo de *sampling* tem uma qualidade de *cyborg* muito única em si, e estas versões maquinais de instrumentos reais têm essa mesma qualidade impressa no seu som. O ouvido humano, tão atento ao detalhe, sente essas diferenças nem que seja de forma inconsciente. O *multisampling* é precisamente a forma de tentar apagar esta diferença, de aproximar o *cyborg* do orgânico, e em 2020 é já muito possível enganar o atento ouvido humano. Poderíamos associar este caminho a muitas outras áreas do desenvolvimento humano, mas isso não é do âmbito deste texto.

O uso de música gravada em *sampling* constitui uma das mais importantes aplicações da técnica, e também a mais problemática devido às questões legais dos direitos de autor. Esta tem diferentes manifestações que podemos tentar inventariar. Acerca do uso de outros sons gravados, não provenientes de gravações musicais, pouco mais podemos acrescentar, pois estes são utilizados das mesmas maneiras que os exemplos acima descritos. Qualquer som pode ser matéria prima para a construção de instrumentos, à semelhança do desejo de John Cage de tornar qualquer ruído não num efeito sonoro, mas antes num instrumento.

A técnica de *looping* vai estar bastante associada ao *sampling* de música gravada. Este é o método de tocar uma porção de som ciclicamente. Um trecho musical curto é assim tornado num *ostinato* numa nova obra. O *sampling* de música gravada vai-se manifestar desta forma muitas vezes, mas também em sons que surgem ocasionalmente nas novas composições. Há uma tendência para a música baseada em *sampling* ser também baseada em *looping*. Vemos

esta tendência nas estruturas típicas no Hip-Hop e músicas de dança eletrônicas, em que a repetição de elementos estruturais é transversal. Qualquer tipo de frase musical, com qualquer instrumentação e textura pode ser utilizada desta forma. Casos típicos são os dos *breaks* de bateria ou de instrumentos melódicos isolados. À partida parece lógico que haja preferência por gravações de instrumentos isolados, no entanto também é muito comum que os compositores utilizem secções de instrumentação mais complexa. Muitas vezes estas serão filtradas frequencialmente de forma a melhor as enquadrar em sobreposições com outros sons numa nova peça musical.

Poderíamos tentar fazer uma tipologia dos trechos musicais que são utilizados em *sampling*, distinguindo por exemplo entre *samples* de ritmos de bateria isolados de *samples* harmónicos, *samples* melódicos e outros *samples* de textura completa. No entanto, isso provavelmente levaria a uma infinidade de categorias e não nos diria muito sobre os processos de *sampling*. A abordagem de Amanda Sewell¹⁰, embora aplicada ao Hip-Hop, é uma boa referência para a maioria da música feita com *sampling* e foca-se antes na função que o *sample* assume na nova peça musical. Assim, distingue entre três tipos gerais de *sample*: estruturais, superficiais e líricos; em que os primeiros fornecem as fundações rítmicas da nova gravação, os segundos fornecem ornamentação, e os terceiros fornecem frases ou palavras.

¹⁰ Sewell, *A Typology of Sampling in Hip-Hop*.

Intertextualidade

Peter Burkholder, musicólogo norte-americano, autor de «The Uses of Existing Music: Musical Borrowing as a Field», propõe-se nesse texto a delimitar o que ele pretende que seja uma área de estudos da musicologia, uma que trate as questões de empréstimos musicais.

Para começar é conveniente talvez referir um problema de tradução neste caso. Em inglês, o verbo *to borrow* refere-se ao sujeito que usufrui do objeto emprestado; enquanto que no caso do verbo português *emprestar*, este refere-se ao sujeito que empresta algo. A expressão portuguesa recorre a outro verbo, *pedir emprestado*, para exprimir exatamente o verbo *to borrow*. Ao mesmo tempo, a noção de empréstimo num contexto musical levanta uma questão; um empréstimo pressupõe algo que vai e volta, um objeto emprestado volta ao seu dono, e assim distingue-se de uma oferta. Ora no caso da música encontramos por vezes um problema em responder às questões: Quem empresta a quem? De que forma é que é devolvido? E a quem? Muitas vezes encontramos casos de compositores a utilizar música de compositores de épocas muito anteriores. E mesmo para dois compositores vivos na mesma época, de que forma é que se devolve música emprestada? A música que se emprestou não saiu exatamente da posse do compositor que a emprestou. E emprestar ao fim ao cabo implica um certo grau de consentimento ao empréstimo por ambas as partes. Será que estamos antes a atribuir tudo isto a uma entidade Música para a qual todos os músicos contribuem? O compositor pede emprestado à entidade Música para depois lhe devolver algo novo? Será que podemos pensar uma morte coletiva de autores e períodos históricos, em que todas as obras se podem cruzar numa extensa teia de ideias musicais? Em que todas servem esta entidade subordinante, como numa ideia de cultura, cultivada como a terra. É esse cultivo aquilo que é devolvido?

Neste texto, Burkholder explica que a motivação inicial para a exploração de um campo de estudos de usos de música emprestado teve origem no seu próprio percurso académico. Escreve primeiro, após um seminário sobre processos imitativos na *chanson* Renascentista, um artigo sobre as Missas do compositor Renascentista Johannes Martini e depois disto começa uma dissertação sobre a música do compositor norte-americano Charles Ives. Olhando para a literatura existente sobre Ives e para a sua música, dispoño das ferramentas adquiridas para estudar imitação no Renascimento, apercebeu-se de uma persistente e redutora ideia de citação musical em torno da música de Ives. Apercebeu-se também de que na verdade, Ives se servia das mais sofisticadas técnicas de imitação, tal como os compositores Renascentistas, e ainda que estas surgiam das mais variadas formas.

No texto, é precisamente a música de Ives que é utilizada para num primeiro momento ilustrar algumas das diferentes configurações de integração de música pré-existente. De seguida, na parte II do texto, parte que julgo ser de maior interesse para esta discussão, o autor deixa a música de Ives de parte para chegar à ideia que pretende transmitir. Os seus estudos levaram-no a considerar os usos de música pré-existente como uma área de estudos, da mesma forma que o são o contraponto ou a tonalidade. Assim, revela o seu objetivo de iniciar esta área de estudos, introduzindo um primeiro esboço para uma tipologia de usos de música pré-existente, ou de empréstimos musicais. Desenha esta tipologia segundo uma sequência de perguntas cujas respostas não são fixas. Alerta ainda que além das possíveis respostas que apresenta no texto, muitas mais podem existir. Finaliza a sua proposta com uma cronologia de processos de empréstimos musicais. Tudo isto assente na ideia de empréstimo musical enquanto utilização de música pré-existente numa nova obra musical e de que esta área de estudos cruza períodos históricos, não se devendo cingir a fenómenos isolados num certo período temporal.

O autor delimita esta área de estudos definindo empréstimo musical como retirar algo de uma peça de música existente para usar numa nova peça. No entanto, o que quer que seja este *algo*, deve ser suficientemente identificável como vindo de uma obra particular e não de um repertório num sentido mais geral. O autor defende que é impossível que qualquer peça musical não se refira a outra obra dentro da mesma tradição, mas que é importante distinguir o que constitui uma alusão estilística deste campo de um empréstimo direto de outra obra, para que a área de estudos que propõe não se confunda com a história da composição e da improvisação. Podemos problematizar este fator de reconhecimento de que um elemento dentro de uma obra provém de uma obra pré-existente.

Outro conjunto de ideias sobre processos imitativos é exposto por Martha Hyde em «Neoclassic and Anachronistic Impulses in Twentieth-Century Music». Neste texto, é exposto um outro conjunto de ferramentas de análise musical que tece alguns paralelos com o de Peter Burkholder. Este é por sua vez importado da teoria da literatura (ou talvez *emprestado*, ou *imitado*) de Thomas Greene, em *The Light in Troy*. Martha Hyde explora uma possível taxonomia de impulsos neoclássicos e anacronísticos na música do século XX, focando-se numa tipologia de quatro tipos de imitação em música.

Destes quatro tipos - *reverencial*, *eclética*, *heurística* e *dialética* - destaca-se que aquele que se revela como mais complexo e difícil de reconhecer é o quarto, a imitação dialética. Exemplificando com Schoenberg e Schubert, vemos neste caso um em que dificilmente o

ouvinte, ou até mesmo o analista ou crítico musical, reconhece qualquer semelhança entre as duas obras. No entanto, com conhecimento factual de que existe uma relação entre as duas e estando alerta para isso, encontram-se várias relações entre as duas, mas de tal forma camufladas, através de tão complexos mecanismos, que o fator de reconhecimento desaparece quase por completo. É complicado, seguindo a argumentação e análise que Martha Hyde faz da peça de Schoenberg e da sua complexa relação com a de Schubert, não admitir que algo foi *emprestado*, mas talvez este seja um caso que não está abrangido pelo campo de estudos de Burkholder. Estamos perante o que Genette ou Lacasse veriam como uma relação hipertextual em que o hipotexto surge de tal forma alterado no hipertexto, que a sua presença deixa de ser evidente. É isto que a exclui da tipologia de empréstimo musical, em que um certo grau de explicitude é condição necessária.

De particular interesse aqui talvez seja a noção de anacronismo. A descontextualização cronológica de dado objeto sonoro pode ser muito bem tida como uma característica inerente ao *sampling*. A noção de descontextualização é em si importantíssima em qualquer processo de *sampling*, pois acontece quase inevitavelmente. Uma qualquer gravação reutilizada por *sampling* está fora do seu contexto a um nível musical, mas também a nível cultural e cronológico. O Funk de James Brown não era de todo atual em 1990, mas o som era constantemente utilizado em novas gravações. Imitando James Brown e ao mesmo tempo fugindo do seu som original - as gravações de Hip-Hop que utilizam James Brown sendo notoriamente diferentes da origem. James Brown era justaposto a outros fragmentos musicais e confrontado com as técnicas de uma época que não é a sua, num processo obviamente anacrónico. É desse anacronismo, e do afastamento da obra nova da obra antiga, que surge a sua pertinência. Imitando e fugindo da sua influência; utilizando as suas referências como matéria-prima mas manipulando-a até ela se destacar da origem, a música criada através de *sampling* obtém a sua originalidade através da manipulação das características de material existente, que se vê confrontado com universos musicais que até então lhe eram alheios. Quando no Jungle, o que resta de James Brown são sons de percussão tocados ao dobro da velocidade e ritmicamente complexificados através de máquinas, confrontados com influências jamaicanas e com o som de sintetizadores; temos um exemplo de processos imitativos e anacrónicos como descritos por Martha Hyde.

Não podemos dizer que o Breakbeat não imita o Funk, por exemplo. Servindo-se diretamente dos *breaks* tocados em música Funk, o Breakbeat apropria-se do ritmo que era próprio do Funk, e não lhe dá um propósito propriamente novo, pois a intenção seria já a da

dança. O que acontece é um reaproveitamento dos ritmos que são confrontados com novas sonoridades e novas técnicas, sendo criadas texturas que inevitavelmente imitaram os padrões rítmicos próprios do Funk. Descontextualizados do seu tempo, eles são ainda assim a base rítmica de outros estilos musicais que agem no sentido da imitação e da fuga à influência ao mesmo tempo.

Numa posição paralela, também rejeitada por Martha Hyde mas talvez aceite por Peter Burkholder quando abordando o mesmo caso de Schoenberg e Schubert, Joseph Straus e a ansiedade de influência de Harold Bloom explicariam o fenómeno como uma tentativa por parte de Schoenberg de se tentar distanciar do passado, fazendo uma leitura errada de Schubert, para libertar espaço criativo para si. Esta ideia de leitura errada deriva da noção de Bloom de que não existem poemas sem influência de outros que o antecedem. O desejo consciente por parte do poeta de se afastar de um ou vários poemas que o antecedem, corresponde então a esta leitura errada. Quando o autor teme ser esmagado pelas obras que o precedem, ele propositadamente afasta-se. Ou seja, a influência do texto anterior manifesta-se no desejo do autor de não ser influenciado por esse mesmo texto — pela ansiedade de influência. No caso de Schoenberg, talvez as relações evidenciadas com Schubert representem uma tentativa de manter elos de ligação à tradição, enquanto que o seu esforço por se afastar dessa mesma tradição e da influência de Schubert corresponde ao medo de ser esmagado pela música que o antecede.

Este parece-me ser um ponto fulcral de colisão entre estas diferentes correntes de pensamento. Estamos a discutir um tipo de imitação em música em que diferentes elementos estruturais, melódicos e rítmicos são extraídos de uma obra específica e absolutamente transformados numa nova obra. Estando alerta podemos ver que existem algumas relações de dependência estrutural. Por um lado, temos o ponto de vista de que isto é um fenómeno construtivo de imitação de um grau elevado de complexidade, em que o esforço parece ser o de trabalhar o material existente com extrema minuciosidade. Do outro, uma interpretação de carácter mais destrutivo em que o autor propositadamente deforma a sua própria leitura do passado de forma a não ser esmagado por esse mesmo passado. Uma noção de aproximação contra outra de distanciamento.

O que levanta um problema é entrar no campo das intenções do autor pois parece ser realmente uma questão de interpretação, uma questão de leitura por parte do crítico. Ao analisarmos uma obra A e as suas relações com uma obra B, podemos encontrar as semelhanças

e as diferenças ignorando possíveis intenções do autor. Estas duas questões — a da ansiedade de influência e do impulso anacrônico — correspondem a duas interpretações distintas de possíveis relações entre obras, e talvez a única resposta concreta resida no conhecimento factual das motivações do autor. Parece ser sempre possível analisar relações deste tipo, em que elementos de obras anteriores são profundamente alterados e descontextualizados numa nova obra, recorrendo a ambas as abordagens

Martha Hyde refere precisamente uma certa tentativa de distanciamento por sua parte de outras abordagens à música do século XX por parte de autores como Peter Burkholder e Joseph Straus. Indica o texto *Remaking the Past* de Straus, cuja abordagem é mais uma vez importada da literatura, neste caso de Harold Bloom e o texto *The Anxiety of Influence*. Todos estes textos têm por base uma ideia de intertextualidade e de que uma obra não é um fenómeno isolado e têm como objetivo uma melhor compreensão e explicação da música do século XX. É importante tentar perceber em que pontos estas correntes se tocam.

Assim, as noções de intertextualidade e hipertextualidade merecem alguma atenção nesta discussão, pois é nelas que assentam as abordagens dos diferentes textos. Para Genette, a transtextualidade engloba qualquer relação, explícita ou não, que possa ligar dois textos. Esta costuma ser a definição de intertextualidade. No entanto, a intertextualidade constitui para Genette uma subcategoria da transtextualidade, juntamente com a paratextualidade, metatextualidade, arquitekstualidade e hipertextualidade. A intertextualidade refere-se assim à presença de um texto dentro de outro (plágio sendo a sua forma mais básica, da mesma forma que constitui a forma mais básica de imitação para Martha Hyde). Destas subcategorias, destaca-se a hipertextualidade, definida por Genette como qualquer relação entre um (*hiper*)texto B e um anterior (*hipo*)texto A, em que este se insere no novo texto, não sob a forma de comentário. É para Genette um processo de imitação ou transformação de material pré-existente, englobando os diferentes tipos de imitação de Martha Hyde, do mais simples ao mais complexo e ainda o conceito de empréstimo musical e de uso de música pré-existente. Talvez até a noção de uma leitura errada de uma obra anterior tenha cabimento numa noção de relação hipertextual, de novo, um de elevada transformação ou subversão.

A experiência de Peter Burkholder com processos imitativos na música do Renascimento, da mesma forma que Thomas Greene a vai buscar à poesia Renascentista, e os elaborados métodos de imitação e transformação aplicados na época tornam-nos especialmente alerta para tentar identificar as diferentes estratégias segundo as quais uma obra imita outra.

Há, portanto, um impulso de explicar e encapsular alguns destes mecanismos em processos típicos enquanto ferramenta de análise, que no caso surge da tentativa de explicar obras em que a imitação é um mecanismo comumente utilizado. Da mesma forma, como Peter Burkholder defende, o século XX é um século marcado por compositores obcecados pelo passado. Das mais diferentes formas os compositores tentaram ora aproximar-se ora afastar-se das mais diferentes tradições, períodos históricos e compositores do passado, tudo isto suportado pela desejada inovação típica dos modernismos e vanguardas do século XX.

Estas relações entre as diferentes abordagens a processos aparentemente semelhantes ou próximos, tem um interessante valor teórico pois parece que cada uma oferece um ângulo ligeiramente diferente das outras que pode ter uma maior ou menor validade e aplicabilidade consoante o caso estudado. Revela-se que talvez o melhor no estudo destas questões hipertextuais em música seja o de pensar segundo os diferentes pontos de vista de forma a chegar a diferentes possíveis conclusões e considerações sobre o objeto estudado e os fenómenos que envolvem a sua criação.

O último ponto da cronologia de usos de música existente de Peter Burkholder, no século XX, diz: «tape and electronic reworking (musique concrète, dubbing, sampling, rap music)». Estas dizem todas respeito a inovações tecnológicas de século XX que possibilitam e promovem os usos de música existente, desde a fita magnética ao *sampling* digital. As características do *sampling* tornam-no numa técnica intertextual por excelência, estando intimamente relacionada com estes conceitos que aqui se discutem. É quase uma manifestação tecnológica das ideias e práticas de imitação e usos de música existente.

Prestaremos atenção a paralelismos e relações entre o texto de Peter Burkholder e o texto «Toward a Model of Transphonography», por Serge Lacasse, inserido em *The Pop Palimpsest: Intertextuality in Recorded Popular Music* (texto este que é como que uma atualização de «Intertextuality and Hypertextuality in Recorded Popular Music», também de Lacasse) para que passemos depois para uma breve ilustração e aplicação das ideias de Burkholder ao caso do *sampling* na música Hip-Hop e as suas ligações com certas tecnologias, explorando ainda as relações de significados entre os diferentes materiais musicais e aspetos socioculturais circundantes.

Serge Lacasse vai trabalhar no sentido de aplicar, com ligeiras adaptações, o modelo de Genette ao estudo da música. Assim, de acordo com o rumo da sua investigação decidiu-se a cingir-se à obra musical gravada. Devido a isto, o seu objeto de estudo será sempre o

fonograma, como gravação musical, objeto concreto. Como dissemos mais atrás, estas diferentes abordagens que aqui se discutiam têm por base uma ideia de transtextualidade. Esta corresponde à categoria mãe transtextualidade definida por Genette. Serge Lacasse vai derivar a partir deste fonograma e da transtextualidade a transfonografia, da intertextualidade a interfonografia, e assim respetivamente para cada categoria: interfonografia, parafonografia, metafonografia, hiperfonografia, arquifonografia. Lacasse vai ainda adicionar três categorias introduzidas por outros autores e que não têm correspondência no modelo de Genette. polifonografia, cofonografia e transficcionalidade.

Lacasse começa por explicar a arquifonografia. A mais abstrata das categorias, esta diz respeito a tipos de discurso, traços estilísticos, questões de estilo musical e género vistos pela lente da tradição. Nesta categoria podemos incluir questões de âmbito técnico, como certas formas de tocar um instrumento, ou de manipular um som. Talvez nesta categoria possamos também inserir questões de citação tímbrica, como o uso de um som de guitarra elétrica que faça referência direta ao som de Jimi Hendrix. As alusões estilísticas inserem-se aqui também. Lacasse vai referir que um estudo arquifonográfico poderia ser algo como estudar as relações entre álbuns que começam com a letra S, ou algo mais útil como álbuns de compositores de uma certa região ou etnia¹¹. Ou seja, destas categorias, a arquifonografia é aquela que vai dizer respeito a questões fonográficas e extra-fonográficas, enquanto que as outras dizem respeito a questões fonográficas ou extra-fonográficas.

A hiperfonografia vai dizer respeito às muitas formas de transformação de um fonograma A num fonograma B, mas há uma importante distinção que Lacasse mantém da tipologia de Genette. Esta é a de que a hipertextualidade diz respeito a textos completos: um texto completo A que gera um texto completo B através de dadas transformações. No nosso estudo do *sampling*, podemos ver de que forma isto o exclui desta categoria. Embora muito *sampling* diga respeito à transformação de material existente, nunca este material existente é um fonograma completo, mas sim um fragmento de um fonograma. Ao mesmo tempo, dificilmente este fonograma que transformamos e utilizamos por *sampling* constitui um fonograma completo. Assim, a hiperfonografia vai tratar os casos das remisturas, paródias, *pastiches* e versões *cover*.

O caso da polifonografia fica reservado aos álbuns, compilações e *playlists* e outras coletâneas que reúnem diferentes temas. Numa definição mais geral, temos uma estrutura

¹¹ Lacasse, «Toward a Model of Transphonography», p.18

fonográfica composta de um conjunto de diferentes fonogramas mais pequenos, e a polifonografia vai dizer respeito às relações entre essa estrutura maior, os fonogramas que a constituem e as relações entre estes. Os *sample-packs* antes referidos poderiam ser vistos por este ponto de vista. A característica que os une num mesmo objeto é a sua orientação para uso por *sampling*. Alguns podem fazê-lo com vista a um estilo musical, outros com vista a cobrir uma categoria sonora, como restringir-se a *breaks* ou bibliotecas de instrumentos de orquestra. Estas características vão por norma estar suportadas pelo título e notas acompanhantes (parafonografia).

A interfonografia, tal como a intertextualidade, vai dizer respeito à presença concreta de fonograma A em fonograma B. Desta forma, não estamos a ter em conta fonogramas (ou textos) na sua íntegra, nem uma obra B que deriva da obra A, mas estamos sim a olhar para excertos. A interfonografia estuda a partilha de microestruturas entre diferentes gravações. De forma semelhante à polifonografia em que um grupo de fonogramas constitui uma estrutura maior, aqui temos pequenos fragmentos de fonogramas que constituem um novo fonograma. Assim, a interfonografia, tal como tínhamos na intertextualidade de Genette, vai dizer respeito a casos de citação. Lacasse vai-nos fazer a distinção entre citações alosónicas e autosónicas. Na primeira, temos por exemplo o improvisador no Jazz que toca no seu solo uma melodia de outro tema. Na segunda, temos o caso do *sampling*, em que não se cita uma melodia ou um padrão rítmico, mas antes utiliza-se som concreto de uma gravação - o *sampler* abriu as portas à citação tímbrica¹². Lacasse refere ainda nesta secção do seu texto, a que mais interessa para esta discussão, o facto de que o som conseguido por *sampling* de música gravada resulta numa estética característica identitária do Hip-Hop. Ou seja, existe um conjunto de características tímbricas que resultam do uso de música gravada e da tecnologia de *sampling* que pode ser considerado o som de *sampling*, e de que esse som característico e reconhecível carrega um valor de identidade e autenticidade na prática do Hip-Hop. Refere ainda a experiência do ouvinte, que pode reconhecer o *sample* na nova gravação ou pode ser levado a conhecer a origem do *sample* pela nova gravação. Ainda, refere que raramente encontraremos *samples* que não passaram por transformações antes de chegarem ao novo fonograma. Isto abre as portas a uma interessante reflexão por Lacasse, que nos diz algumas coisas sobre as ferramentas com que estudar o *sampling* em música. Diz Lacasse que a interfonografia vai então estudar a

¹² Lacasse, «Toward a Model of Transphonography», p.28 — «Similarly, according to Kevin Holm-Hudson (1996, 19), “While quoting has been a longtime tradition in popular music (and in art music as well), the sampler has made possible not merely melodic quotation, but timbral quotation as well. . . . As a result, . . . timbre has become the immediately recognizable feature.”»

partilha de fragmentos musicais em novos fonogramas. Mas por outro lado, podemos dizer que a música que partilha este traço estético de ser feito com *samples* pode ser agrupada através da arquivofonografia, por características estilísticas, técnicas, estéticas, etc. Diz ainda que a justaposição horizontal ou vertical de *samples* num dado tema pode ser estudada como polifonografia ou como cofonografia. Ainda, e para finalizar, diz que por causa dos processos de transformação que costumam ocorrer ao nível do fonograma A que vai ser reintroduzido em fonograma B, poderíamos estudá-lo do ponto de vista da hiperfonografia também. Lacasse mostra assim que as fronteiras entre estas categorias são na verdade permeáveis.

O caso da transficcionalidade diz respeito a fonogramas que partilhem elementos de um universo fictício, como por exemplo personagens ou outros elementos. Lacasse dá o exemplo de personagens criados por Eminem que vão fazer parte de diferentes temas¹³.

Para finalizar, Lacasse vai agrupar as três categorias que restam em práticas extra-fonográficas. Assim, temos a parafonografia, metafonografia e cofonografia. A parafonografia diz respeito aos textos e imagem que acompanham uma gravação; a metafonografia vai dizer respeito a críticas, análises e outros textos feitos sobre uma gravação. No caso da cofonografia, esta vem da ideia de que um texto está sempre acompanhado e rodeado de outros textos que o complementam e amplificam, e ainda de que este não nasce num vácuo cultural e histórico, mas sim de um contexto concreto. Lacasse dá o exemplo de um fonograma que seja acompanhado por um vídeo e que este tenha por exemplo um poema que amplia o significado que associamos a esse fonograma¹⁴.

Ao longo de todo o texto de Lacasse temos a sensação nítida da fluidez que este modelo propõe, em que nada é uma categoria estanque, fixa, mas sim um conjunto de ferramentas assim desenhadas para nos informar sobre os diferentes pontos de vista sobre que analisar uma gravação enquanto fenómeno não isolado. Poderíamos sempre olhar uma gravação dessa forma, e isso traria as suas vantagens e desvantagens, mas por exemplo se apenas queremos fazer uma análise estrutural e harmónica, ou se queremos decifrar as relações entre palavra e música num dado fonograma. Mas querendo olhar o panorama maior em torno de uma gravação e esta multiplicidade de relações que podemos encontrar, vemos aqui um conjunto de ferramentas extremamente útil.

¹³ Lacasse, «Toward a Model of Transphonography», pp.29–32

¹⁴ Lacasse, «Toward a Model of Transphonography», pp.14–15

Burkholder preocupava-se concretamente com empréstimos musicais, e vemos que mesmo a sua área de estudos acaba por se ver expandida a empréstimos que não são de natureza necessariamente musical, porque estas relações não se dão apenas ao nível sonoro. Com Lacasse, vemos que a sua preocupação não é limitada a empréstimos ou a questões de influência, mas estas integram-se no seu modelo. O modelo de Lacasse, derivado de Genette, tem uma preocupação de âmbito mais alargado, dizendo respeito a praticamente todas as relações que possamos encontrar entre gravações. No caso do *sampling*, estas categorias dão-nos acesso a mais do que um ponto de vista sobre o qual analisar gravações que recorrem a esta prática. Desta reflexão gostava de concluir um aspeto que me salta à vista das relações de *The Uses of Existing Music* com outros textos. Há em Peter Burkholder um desejo de afunilamento de campo de estudo que não é tão notório nos outros textos. Para este, o material musical existente que é utilizado tem de estar recontextualizado o suficiente para ter interesse, mas também tem de estar reconhecível o suficiente para ter interesse. Uma cópia, um *cover* ou uma paródia não pertencem a este campo de conhecimento; e ao mesmo tempo, também as formas mais subtis de hipertextualidade e imitação, de complexas transformações, se veem fora deste. Para mim parece-me haver sem dúvida um desejo de querer delimitar uma área de estudos que responda à pergunta: «De que forma é que os compositores utilizam música já existente nas suas obras?». Mas o problema reside na identificação e justificação destes empréstimos musicais que queremos estudar. Não será possível que algo tenha sido intencionalmente retirado de outra obra e alterado ao ponto de não o reconhecermos mais? Da mesma forma que é plausível cair numa situação em que o uso de uma dada peça anterior se revela explícito, mas, no entanto, isso tenha acontecido inadvertidamente por parte do compositor. Com isto pretendo ilustrar que embora a um primeiro ponto de vista pareça simples delimitar o campo dos usos de música existente, não é tão fácil assim por haver nas suas extremidades critérios de alguma subjetividade. Pessoalmente pareceu-me importante e problemática esta ideia de que o material musical utilizado tem de estar alterado o suficiente e reconhecível o suficiente para dizer respeito ao campo de estudos de empréstimo musical. A subjetividade desta definição é aquilo que me parece problemático, mas é compreensível a tentativa de afunilamento, de foco. O autor propõe-se a estudar algo que consegue ao mesmo tempo ser um fenómeno específico e ainda assim bastante abrangente.

O já referido texto «A Typology of Sampling in Hip-Hop» constitui um exemplo da aplicação desta noção de Burkholder de uma área de estudo que se foque nos usos de música emprestada; assim como é *Rhymin' and Stealin': Musical Borrowing in Hip-Hop*. Neste, é feita

também uma tipologia, e neste caso a preocupação é com os inúmeros empréstimos que ocorrem no Hip-Hop, não só os de natureza musical. O autor Justin Williams vai apresentar casos de imagem, indumentária, estilos de rima, referências de todo o tipo nas partes líricas e instrumentais dos temas, o *sampling* e o *scratch*, etc. Vai acabar por concluir que o que distingue o Hip-Hop de outros estilos musicais é exatamente a sua tão densa e variada natureza intertextual. O valor da autenticidade no Hip-Hop é aqui bastante salientado e esta é uma problemática que vai também ser estudada por outros académicos como Joana Demers em *Sampling as Lineage in Hip-Hop*.

Em dois estudos que se relacionam em muito com o presente estudo, vemos tentativas de estudar casos particulares, que podemos inserir nestas áreas de estudo como definidas por Burkholder e Lacasse. Nestes, os autores preocupam-se em seguir a partilha de fragmentos musicais entre gravações, as implicações e intenções por detrás dos seus usos, a história que escreveram, as transformações que sofreram e as consequências estéticas do seu uso.

Em «The Story of ORCH5 or, The Classical Ghost in the Hip-Hop Machine», Robert Fink leva-nos pela história de um som específico. Resumindo, *ORCH5* é o nome de um *sample* que vinha com as disquetes originais do primeiro *sampler* digital. Este instrumento, o Fairlight CMI, inventado em 1979, era extremamente caro e complexo de utilizar. Era construído por encomenda e trazia consigo disquetes com sons dos mais diversos e trazia ainda consigo a possibilidade de gravar sons do utilizador. Estes eram depois tocados através de um teclado. Ora este som específico foi gravado por um dos inventores do instrumento, músico eletrónico de formação clássica, e corresponde ao início da *Dança Infernal de Todos os Súditos de Katchei*, do *Pássaro de Fogo* de Igor Stravinsky. Este som vai ser utilizado mais popularmente em 1982 na música *Planet Rock* de Afrika Bambaataa. Esta tornou-se um importante marco na cultura afro-americana e adotava conscientemente uma estética de afro-futurismo vinda da década de 70, através de Sun Ra e George Clinton. O autor, Robert Fink, ilustra como subsequentes usos deste trecho musical representam tentativas de imitação do som de *Planet Rock* e de uma agenda afro-futurista que se reflete em diferentes vertentes da música afro-americana, desde o hip-hop no Bronx até ao techno em Detroit. Mostra como em *Planet Rock* foi imitado o ritmo de *Numbers* do grupo alemão Kraftwerk, numa Roland TR-808, caixa de ritmos utilizada na canção dos Kraftwerk. Este pedaço de tecnologia tornou-se também extremamente popular até aos dias de hoje, muito devido ao sucesso de *Planet Rock*. Acontece ainda que a melodia de *Planet Rock*, tocada com um som de cordas num sintetizador, é ainda

outro uso de música existente, de novo uma música dos alemães Kraftwerk, *Trans Europe Express*.

O que é interessante nestes casos de usos de música, na minha opinião, são algumas das motivações por detrás da escolha de certos sons e ainda a transformação do significado desses mesmos sons, usados por diferentes artistas, em diferentes contextos. A situação mais provável é de que, ao decidirem usar o *ORCH5* em *Planet Rock*, não houvesse de todo consciência da proveniência do acorde que constitui este *sample*. Assim, embora seja de facto diretamente retirado de uma gravação do *Pássaro de Fogo* e tenhamos conhecimento factual que o sustente, dificilmente se pode dizer que *Planet Rock* pede emprestado a Stravinsky. Pois o que foi utilizado em *Planet Rock* era já um fragmento musical completamente deslocado. Da mesma forma, os artistas que seguiram as passadas de Afrika Bambaataa tanto na direção do *rap* e *hip-hop*, seja na direção do *techno* e da música de dança — desumanizada ao máximo — seguiam atrás do som de *Planet Rock* e da sua estética afro-futurista, um significado e uma identidade que se pretende transportar. O *ORCH5* passa de ser um curtíssimo excerto de uma obra modernista para ser um símbolo da afirmação da cultura afro-americana, veiculado ao lado de um ideal futurista de Sun Ra e George Clinton que se vê anexado a um som eletrónico importado de Kraftwerk.

A prática do *sampling* tem numa das suas primeiras e principais práticas a técnica de Dj's nova iorquinos no final dos anos 70 de tocar ininterruptamente ritmos de bateria de discos de funk em festas. O objetivo era, com dois discos idênticos, ir tocando sempre a mesma secção em que apenas se ouve bateria e não a restante banda. Ao lado desta prática nascem as de dançar (*breakdance*) e cantar (*rap*) acompanhado desses mesmos ritmos. Aqui vemos um uso de música existente muito mais direto, está-se de facto a utilizar um trecho musical, mais tipicamente as canções *Funky Drummer* de James Brown e *Amen, My Brother* do grupo The Winstons. Estas constituem uma continuação de tradição, e conseguimos ver que o hip-hop é diretamente derivado do funk. No entanto, não existe nenhum significado especial no uso desta música. O seu propósito é quase funcional, num contexto de dança e de festa. No entanto tornou-se isso mesmo o som do hip-hop.

No mesmo contexto do hip-hop, e agora sustentado no artigo de Joanna Demers, *Sampling the 1970's in Hip-Hop*, vemos como os artistas de hip-hop persistentemente utilizaram música dos chamados filmes *blaxploitation* dos anos 70, como *Shaft* (1971) ou *Superfly* (1972). As bandas sonoras destes filmes tornaram-se tão populares como os próprios

filmes. Compostas por Isaac Hayes e Curtis Mayfield respetivamente, tornaram-se em ícones essenciais da vida nos bairros afro-americanos. Curtis Mayfield surge como um porta-voz, um ativista pelas difíceis vidas dos afro-americanos. *Shaft* e Isaac Hayes foram adotados para um ideal do homem negro que se manteve no imaginário das comunidades afro-americanas. Assim, quando chegamos aos anos 80 e 90, os artistas de hip-hop fazem questão de homenagear e perpetuar os ideais associadas a estes filmes e estes artistas. Há uma atitude de preservação de identidade, pois nestes filmes estavam as únicas representações do negro citadino e as canções que as acompanhavam eram como hinos dos bairros.

O hip-hop é um dos géneros musicais mais ricos em usos de música existente, imitações, inter e hipertextualidades. Letras e expressões movem-se entre canções, sons são utilizados e reutilizados, através de *samplers* ou imitação. Os materiais musicais saltam entre tradições musicais, são descontextualizados e ganham novos e ricos significados, musicais ou não. Até mesmo as máquinas específicas são utilizadas transversalmente, como o Roland TR-808 que se ouve ainda em muita da música produzida nos dias de hoje, num processo maior de imitação em que o som de um instrumento se torna assinatura de género e estilo musical. Por sua vez, o *sampling* é uma prática intimamente ligada às noções transtextuais e o estudo destas parece-me ser de enorme interesse, pelas múltiplas capacidades associadas à técnica. É um campo em que a estética e transtextualidade se relacionam diretamente com a tecnologia e com os significados extramusicais, e diria ser um dos mais pertinentes subcampos dentro do estudo dos usos de música existente de Peter Burkholder.

Este caso do *ORCH5* é bastante interessante para a análise que se faz na secção seguinte, pois é exatamente um destes processos que me proponho a descrever. Ele é identicamente motivado pelas tecnologias de gravação e permite o mesmo processo de descontextualização de um fragmento musical. No caso de Stravinsky, um único acorde ganhou uma conotação com certos estilos musicais e levou a processos de imitação que já não dizem respeito à sua origem. Estas imitações tímbricas que vão ocorrer muitas vezes por meio de *sampling* atribuem uma qualidade próxima à de um instrumento a este som, que é tratado de certa forma pelas suas características intrínsecas enquanto objeto sonoro e não como parte constituinte de uma obra maior que é neste caso, o *Pássaro de Fogo*. Através do seu uso sucessivo, ele vai-se destacar do seu contexto original e adquirir novos significados dentro de uma cultura musical digitalmente assistida. Este percurso que um fragmento musical consegue descrever através do *sampling* e aquilo que este tipo de usos de música existente causam na produção musical dos últimos 40 anos é de semelhante teor à seguinte secção do presente texto.

Análises

Os discos dos anos 60 e 70 de música afro-americana, o Soul, Funk e R&B, constituem o repertório que mais se vê reintroduzido no Hip-hop, por meio de *sampling*. O Hip-hop acaba por ser o grande responsável pela popularização do *sampling* enquanto técnica composicional. Inicialmente ela vai-se estender à música eletrónica de dança e mais tarde a todos os géneros de música popular gravada. Um dos trechos que mais popularidade ganhou é o solo de bateria de *Amen, Brother*¹⁵ do grupo The Winstons. Este tema foi lançado em 1969 como um lado-B do single *Color Him Father*¹⁶, e embora *Color Him Father* tenha chegado a segundo lugar da tabela da Billboard de R&B, *Amen, Brother* não terá sido um tema particularmente popular. A verdade é que ele vai ser utilizado nos primeiros anos da história gravada do Hip-hop, sendo que depois vai ser adotado pelos produtores ingleses, que o levariam a novos terrenos sónicos. Este *break* vai seguir um caminho paralelo a muitos outros. Aliás, convém salientar que o facto deste *break* em particular constar numa base de dados como o que foi utilizado em mais obras musicais, não o torna particularmente único face a tantos outros que percorreram exatamente o mesmo caminho que este, com maior ou menor grau de popularidade e partilha entre compositores. Por norma, um solo de percussão de um disco Funk começa por ser utilizado em gravações de Hip-hop - provavelmente depois de ser utilizado durante alguns anos nas festas de Hip-hop, cujo registo não existe - para depois ser transferido para as pistas de dança, muito pela mão de produtores do Reino Unido. Há um processo muito interessante, em que o Hip-hop, o House e o Techno se desenvolvem, com focos em Nova Iorque, Chicago e Detroit respetivamente. Quando estas músicas revolucionárias chegam ao Reino Unido, elas parecem ser absorvidas simultaneamente, de maneira que resulta daí uma febre de música de dança, bem documentada como o *Second Summer of Love* (em referência ao *Summer of Love* de 1969 - do festival Woodstock), que assenta fortemente no uso de *sampling*, da mesma forma que acontecia no Hip-Hop. Por exemplo, os produtores de Techno de Detroit estavam mais dependentes de equipamentos como sequenciadores, sintetizadores e caixas de ritmos, para um som declaradamente tecnológico que remontava aos alemães Kraftwerk. Quando o House e o Techno chegam ao Reino Unido, parece haver uma tendência para utilizar os *breaks* de Funk nesse contexto. Outra tendência era a de utilizar vozes de canções R&B da altura, em músicas de dança. Não se pretende dizer que os produtores do House e Techno não utilizavam *samplers*,

¹⁵ <https://www.youtube.com/watch?v=HrrWhCbZAYY> (Último acesso a 5 de Agosto)

¹⁶ <https://www.youtube.com/watch?v=XngIdbFMXwc> (Último acesso a 5 de Agosto)

porque seria especulativo, apenas que o som do *sampling* é mais proeminente na música britânica.

O *Amen, Brother* é uma canção Funk em andamento rápido - semínima a cerca de 135 bpm - com raízes na tradição Gospel. *Color Him Father* é uma canção Soul em que uma criança expressa o seu agradecimento para com o padrasto, de tal forma que o quer *pintado* pai. Nesta canção, o pai da criança morre na guerra do Vietname, e talvez por isso tenha atingido considerável popularidade¹⁷. *Amen, Brother* é uma versão instrumental Funk de *Amen*, um standard da tradição Gospel. Podemos ouvir a versão de *Amen*¹⁸ pelo coro afro-americano *Wings Over Jordan Choir*¹⁹. Liderados pelo Reverendo Glenn T. Settle, que acreditava no uso dos espirituais negros para espalhar a cristandade, este coro fez história por fazer as primeiras emissões de rádio afro-americanas. A versão mais famosa deste tema foi gravada em 1964 pelo grupo The Impressions²⁰, de Curtis Mayfield, que viria a ser um músico icónico para o desenvolvimento do Hip-hop, pela sua música extremamente politizada e crítica da sociedade, ilustrando os problemas das populações citadinas afro-americanas. Aquilo que tem origem em música cantada em coro, num contexto religioso, faz o caminho até a uma textura de música Soul, que podemos argumentar ser o resultado da confluência entre a tradição Gospel e os recursos dos estúdios Norte-Americanos, e como tal, chega a um contexto de música popular, já fora da igreja. A versão de *Amen* do grupo de Curtis Mayfield tem um ritmo de marcha, em andamento médio. Ora, os The Winstons não só aceleram e mudam a tonalidade, como mudam consideravelmente todo o acompanhamento. A melodia mantém-se, transposta e tocada pelos sopros. O acompanhamento de *Amen, Brother* é retirado de outro tema do grupo The Impressions, este de composição de Curtis Mayfield. *We're A Winner*²¹ é um tema de 1968 e se a compararmos a *Amen, Brother*, identificamos algumas semelhanças. Ambas começam com um rufo de caixa, seguidos de uma cadência perfeita que embora transposta, utiliza as mesmas estruturas harmónicas. A linha de baixo que dá início à primeira secção da música e o acompanhamento em si são retirados de uma música, acelerados e transpostos para a outra. A

¹⁷ Grammy de Melhor Canção Rhythm & Blues atribuído a Richard Spencer (The Winstons) por *Color Him Father* disponível em <https://www.grammy.com/grammys/awards/12th-annual-grammy-awards-1969> (Último acesso a 5 de Agosto); 7º lugar na tabela semanal *The Hot 100* da Billboard para *Color Him Father* na semana de 19 de Julho de 1969 disponível em <https://www.billboard.com/charts/hot-100/1969-07-19>. (Último acesso a 5 de Agosto)

¹⁸ <https://www.youtube.com/watch?v=BE6mVmtwaTQ> (Último acesso a 5 de Agosto)

¹⁹ *Encyclopedia of Cleveland History*, Case Western Reserve University; disponível em <https://case.edu/ech/articles/w/wings-over-jordan-choir-wojc>. (Último acesso a 5 de Agosto)

²⁰ <https://www.youtube.com/watch?v=OEZ6CwPSy9s> (Último acesso a 5 de Agosto)

²¹ <https://www.youtube.com/watch?v=gJbqenRzBJ0> (Último acesso a 5 de Agosto)

progressão harmónica é bastante próxima de *We're A Winner*. Mas nem tudo nesta canção dos The Winstons é uma versão transposta e acelerada de outras músicas - até porque esta não foi criada com *sampling* - o ritmo da bateria é consideravelmente mais complexo do que em *We're A Winner*, embora o possamos sempre ligar a outros ritmos de bateria, claro. Estruturalmente, o *break* é uma nova adição ao tema, assim como a secção B. Uma possível divisão estrutural começaria com uma secção de introdução, que engloba o rufo, cadência e primeiros compassos da secção rítmica (bateria, baixo, guitarra, órgão). De seguida uma secção A com o tema tocado por instrumentos de sopro. Este tema inclui um turnaround como é típico do Blues e do Jazz, que é também inspirado no turnaround de *We're a Winner*. A secção B é o momento seguinte ao tema, em que a secção rítmica mantém quase o ritmo de antes, com uma acentuação na última colcheia. Esta acentuação vai aparecer também no *break*. Como diz James Brown em *Funky Drummer*²²: «*Fellas! One more time, I want to give the drummer some of this funky soul we've got, yeah. You don't have to do no soloing, brother. Just keep what you got! Don't turn it loose!*». Da mesma maneira, o *break* aqui tocado por Gregory Coleman em *Amen, Brother* contém apenas o padrão que é tocado ao longo da maioria do tema e no último compasso tem a acentuação da última colcheia que vemos na secção B. No fim do *break*, dois acordes de transição levam-nos de volta ao tema, com A/B/A e por fim o tema acaba com o turnaround como tocado antes.

Um tema popular a utilizar este *break* nos inícios da história gravada do Hip-hop é *I Desire*²³ do grupo Salt N Pepa, do disco *Hot, Cool & Vicious*. Neste ouvimos o *Amen Break*, desacelerado - o que faz com que o som esteja transposto para um registo mais grave - sobreposta por um padrão de címbalos tocado por uma caixa de ritmos eletrónica. Este método, sobrepor *samples* de bateria gravada com sons de caixas de ritmos, vai-se revelar uma prática bastante comum, não só no Hip-hop como na música eletrónica de dança. Neste caso, o grupo utiliza também o turnaround de *Amen, Brother* como turnaround neste tema, mais uma vez desacelerado e aparentemente bastante filtrado, ao nível de conteúdo frequencial. Vemos no tema uma estrutura bastante típica do Hip-hop, especialmente desta época. Os refrões são como separadores entre os versos das cantoras, e o nome do tema - *I Desire* - é cantado no final de cada verso, dando entrada no refrão/separador. Esses refrões são por norma secções em que novos *samples* entram na textura e em que as cantoras não cantam. O refrão de *I Desire* é um *sample* de *Daisy Lady*²⁴ do grupo 7th Wonder, uma melodia de sintetizador. No início de cada

²² <https://www.youtube.com/watch?v=QXw6YZltKJk> (Último acesso a 5 de Agosto)

²³ <https://www.youtube.com/watch?v=wusSmIV-FE8> (Último acesso a 5 de Agosto)

²⁴ <https://www.youtube.com/watch?v=p74u1TDmDVQ> (Último acesso a 5 de Agosto)

quatro compassos, ouvimos um padrão de bombo, címbalo e caixa que é retirado do tema *Walk This Way*²⁵ dos Run DMC, e isto é representativo de outra técnica muito comum no Hip-hop que é a da introdução de um *sample* como marcação de um primeiro tempo. Ou seja, neste caso, este *sample* indica-nos o início de cada ciclo de 4 compassos. Muitas vezes são usados desta forma sons *staccato* de textura cheia. Por exemplo, um acorde acentuado pela secção de sopros num tema Funk; um acorde tocado por uma orquestra, como o famoso *ORCH5*. Neste caso, usa-se o início do primeiro compasso do *sample* do refrão, *Daisy Lady*. Este vai aparecer sobreposto ao padrão rítmico de *Walk This Way*, mas não todas as vezes. Por exemplo, 4 compassos de verso têm apenas *Walk This Way* no início de cada compasso; nos seguintes 4 compassos de verso, já temos *Walk This Way* sobreposto com o início de *Daisy Lady*. O *sample* de *Daisy Lady* aparece na sua totalidade nos refrões de *I Desire*. O único elemento que resta mencionar é um pequeno apontamento rítmico, de menos que um compasso, feito numa caixa de ritmos. Retirou-se um *break* para um uso bastante estrutural, o ritmo principal sendo o *Amen Break*. Mas a dada altura, o tema tem algo como um pequeno *break*, mas desta vez feito com uma caixa de ritmos. Portanto, o *break* passa a ser ritmo principal e programa-se um *break* com um instrumento eletrónico, o que pode exemplificar esta transferência de funções que acontece em torno dos processos de *sampling*.

Como já vimos, muitas das características deste tema são representativas de traços comuns ao Hip-hop. A textura é maioritariamente a percussão e as cantoras. Os outros *samples* são de valor estrutural menos relevante, como uma função mais ornamental. Podemos ainda dizer que as técnicas de manipulação e reutilização dos sons gravados são ainda arcaicas - o seu período de desenvolvimento está por esta altura ainda no início.

O grupo Mantronix foi um grupo de grande sucesso na segunda metade da década de 1980. Os temas de Mantronix reúnem influências do Hip-hop, do Electro dos Yellow Magic Orchestra de Ryuichi Sakamoto e de *Planet Rock*, aproximando o som do Hip-hop de um contexto de discoteca. O tema *King Of The Beats*²⁶ é constituído de inúmeros *samples* e ilustra as diferentes técnicas usadas pelos DJ's nesta época. O *Amen Break* é, neste tema como em tantos outros, um elemento de importância estrutural. E aqui vemos que o seu uso se mantém relativamente tradicional, no sentido de ser, tal como em *I Desire*, o ritmo principal do *break* desacelerado e como tal, de espectro sonoro mais grave. Noutro exemplo popular de 1988,

²⁵ https://www.youtube.com/watch?v=6XDI_tNRN44 (Último acesso a 5 de Agosto)

²⁶ <https://www.youtube.com/watch?v=46gspanRNAQ> (Último acesso a 5 de Agosto)

*Straight Outta Compton*²⁷ dos N.W.A. apresenta o mesmo *Amen Break*, mas utiliza o penúltimo compasso, o que tem a acentuação na última colcheia, como final de um ciclo a cada oito compassos.

Por esta altura de 1988, o House de Chicago fazia furor nas discotecas britânicas, e ao mesmo tempo, o Hip-hop via-se a entrar num novo contexto. O House vai-se juntar ao Hip-hop, nos chamados Breakbeat, Breakbeat House, Breakbeat Hardcore, UK Rave e outros. A popularidade destes estilos musicais vai gerar durante a primeira metade da década de 1990 uma proliferação de estilos e de produção musical, e no centro de muitos destes desenvolvimentos vai estar o *Amen Break*.

Um DJ que começava a sua carreira nos anos em que o House entrava no Reino Unido era Carl Cox. Até 1990 Carl Cox consegue consolidar a sua imagem enquanto um dos primeiros DJ's a atingir estatuto de celebridade. Nesse mesmo ano, começa a pensar que está na altura de começar a produzir a sua própria música. Em 1991 lança *I Want You (Forever)*²⁸, um tema que foi instantaneamente popular e que reflete este ponto de contacto entre as discotecas britânicas e a cultura urbana nova iorquina. *I Want You (Forever)* começa com uma textura de música eletrónica de dança expectável, um baixo sintetizado e uma caixa de ritmos abrem o tema. De seguida, o *sampling* entra em cena. Primeiro, um outro *break*, *Hot Pants*²⁹ - um tema de James Brown, numa interpretação do cantor Bobby Bird, produzido por Brown - um *break* também muito utilizado no Hip-hop e nos britânicos Jungle e Drum and Bass. De seguida junta-se o *Amen Break* à textura, e esta sobreposição de dois *breaks* por *sampling* com uma caixa de ritmos constitui a textura rítmica mais cheia que vamos ouvir ao longo do tema. Este tema ilustra perfeitamente a absorção paralela que a música de dança inglesa faz da música de dança e do Hip-hop americanos. As técnicas do Hip-hop a serem justapostas com as técnicas do House e Techno, numa confluência muito interessante de estilos musicais. A crescente popularidade destes *breaks* entre os produtores de House no Reino Unido, levou ao desenvolvimento do Breakbeat Hardcore, que leva de seguida ao Jungle, como veremos. Os restantes elementos do tema são maioritariamente conseguidos novamente por *sampling* - por exemplo as vozes, o som que parece ser uma guitarra elétrica e que é acompanhado por um som de sintetizador, nota-se pelos cortes em amplitude que são conseguidos por *sampling*. Vemos aqui uma tendência típica em *sampling*, que é diretamente derivada das suas características intrínsecas. Se for gravado

²⁷ <https://www.youtube.com/watch?v=9OJStAZz1bc> (Último acesso a 5 de Agosto)

²⁸ https://www.youtube.com/watch?v=ve_h-T6Hus (Último acesso a 5 de Agosto)

²⁹ <https://www.youtube.com/watch?v=qX2e96gb0cA> (Último acesso a 5 de Agosto)

um acorde para a memória de um *sampler*, então esse acorde vai ser cromaticamente acionado por uma tecla de cada vez. Se duas notas forem pressionadas, teremos uma sobreposição de dois acordes. Isto permite fazer num teclado, de forma fácil, aquilo que por norma é difícil. Enquanto guitarrista, noto que o meu instrumento me permite facilmente mover um qualquer acorde paralelamente, apenas movendo a mão para cima ou para baixo no braço, mas mantendo a dedilhação. Num teclado, a dedilhação muda consideravelmente entre acordes paralelos, o que dificulta a sua digitação. Ora é bem mais fácil pressionar uma tecla de cada vez e criar assim uma progressão harmónica. Este som, de um acorde acionado por uma tecla num *sampler* é facilmente reconhecível e muito comum no House e em muita da música eletrónica de dança britânica. O nosso ouvido consegue reconhecer que o mesmo acorde, o mesmo fragmento sonoro, com a mesma disposição de vozes, está a ser transposto para cima e para baixo. A transposição linear do conteúdo frequencial é outro fenómeno acústico que é próprio do *sampling*. Por exemplo, o dó3 e o dó4, que têm uma relação de um para dois na nota fundamental (duplicar a frequência de um som equivale à oitava acima), não têm esta relação na totalidade do seu conteúdo frequencial. Por outro lado, se tivermos um *sample* do dó3 de um piano e o transpusermos, por *sampling*, para o dó4, veremos que todo o conteúdo espectral é duplicado. Esta artificialidade inerente atribui características tímbricas típicas aos sons obtidos por *sampling*. Neste tema de Carl Cox, surge também esse som tão comum às pistas de dança da década de 1990 (e ainda ouvido nos dias que correm).

Acontece que na maioria destes casos, há sempre alterações que acontecem ao som original, não só pelas técnicas próprias do *sampling*, mas também devido às características, possibilidades e limitações dos equipamentos que se usa neste processo. Ou seja, digamos que se vai utilizar um *sampler* digital (com as tecnologias disponíveis em 1988) para gravar e tocar o *Amen Break*. Precisamos de ter o disco e um leitor, para começar. O gira-discos vai enviar o som para o *sampler* - sendo que no gira-discos podemos já acelerar ou desacelerar o tema original. Uma técnica comum era a de gravar os discos acelerados, para os trechos musicais serem de mais curta duração e caberem nas memórias limitadas dos primeiros *samplers*. Dentro do *sampler* podemos depois alterar a velocidade de reprodução, mas este processo não acontece sem alterações ao som original. Outro fator, os conversores de analógico para digital destes *samplers* imprimiam também o seu timbre em qualquer som que lá passasse. Ou seja, os caminhos que o sinal áudio segue entre a gravação no disco e a sua introdução noutra peça sonora, as características dos equipamentos e das técnicas utilizadas, imprimem a sua marca no timbre dos sons resultantes. Em tempos onde o som digital já tem ótima qualidade e em que já

não existem problemas com memória ou o processamento dos computadores, estes processos dão-se de forma muito limpa, sem a criação de tantos artefactos sonoros. E como acontece com tantos outros processos - como a gravação em fita ou os amplificadores valvulados - esta perfeição excessiva dos processos digitais não agrada a muitos compositores, que procuram equipamentos não digitais ou simulações digitais dos mesmos, de forma a se aproximarem de uma estética sonora anterior ao domínio do computador na produção musical. As imperfeições dos processos analógicos levaram ao desenvolvimento dos processos digitais, e a perfeição dos processos digitais gerou uma nostalgia pelos processos analógicos.

Em 1991, a Zero-G, empresa que ainda comercializa os chamados *sample packs* por via digital, lançava um em formato CD. Em *Zero-G Datafiles Two*, muitos tipos de sons estavam disponíveis para utilização em *sampler*. Em muitos destes *samples* - cerca de 1000 - existe um *Drumloop 27*, que diz respeito a nada mais nada menos que um só compasso do nosso *Amen Break*. Ou seja, um produtor equipado com um *sampler* podia agora utilizar o *Amen Break* desconhecendo por completo a sua origem. Nos dias que correm já não seria permitido comercializar este tipo de produto, por problemas legais. E até mesmo se acreditarmos que a música existente é livre de ser utilizada em novas peças musicais, o simples cortar de uma secção de uma música e subsequente comercialização parece um pouco mais problemático. Vemos aqui um passo importante na cristalização do *Amen Break* enquanto objeto sonoro desligado da sua origem. Mais à frente veremos até que ponto isto evoluiu.

A música Breakbeat tornara-se um som mais do que aceite no circuito de discotecas britânicas, e a sua influência vai chegar a muita música da década de 1990 e do início do milénio. Podemos encontrar esta influência em grupos como The Prodigy, ou Chemical Brothers, ou num contexto música Rock em grupos como Oasis ou Primal Scream. Mas ainda no início desta década de 1990, os DJ's de Breakbeat começaram a tendência de acelerar os discos que passavam. Ao mesmo tempo os produtores começavam, devido às possibilidades que o *sampling* já tinha, a fazer manipulações mais complexas destes *breaks*. Estas duas tendências vão, juntamente com uma forte influência das comunidades jamaicanas em Inglaterra, levar ao desenvolvimento do chamado Jungle. Muitas das produções de Jungle vão ter uma enorme influência de músicas jamaicanas como o Dub, o Reggae e o Dancehall, de notar nas texturas instrumentais, *samples* e estilos vocais, e uma velocidade e complexidade rítmica superior ao Breakbeat. A maioria do House costuma ter um tempo de semínima à volta dos 120 bpm. No Breakbeat, o tempo é próximo do tempo original de *Amen Brother*, por volta dos 135, 140 bpm à semínima. No caso do Jungle e do Drum and Bass que dele se desenvolve,

temos tempos de semínima à volta dos 170 bpm. O Drum and Bass seria a tendência de tornar os padrões rítmicos do Jungle mais simples, de forma a serem mais dançáveis e não tão quebrados. O tema que aqui se escolheu para ilustrar estas tendências chama-se *Renegade Snares (Foul Play Mix)*³⁰ e é do influente produtor Omni Trio, remisturado pelo grupo de produtores Foul Play. O nome do tema indica-nos logo à partida que talvez algumas manipulações mais extremas tenham sido feitas com os sons de caixa de rufos, ou tarola (em inglês, *snare drum*).

Aqui temos perfeitamente ilustrado o som de percussão que se associa ao Jungle. O *Amen Break* é interpolado com um outro *break*, do tema *Think (About It)*³¹ de Lyn Collins, produzido por James Brown. Cada elemento sonoro destes trechos vai ser isolado e há uma total reorganização dos padrões rítmicos. Ou seja, já não estamos presos ao original padrão que se ouvia em tantos temas de Hip-hop e de Breakbeat, mas sim uma manipulação mais meticulosa do material original. Uma característica que podemos também reparar é a tendência de ter os sons originais reproduzidos a uma maior velocidade, sendo típica do Jungle o som de baterias acústicas artificialmente agudas, que se ouve neste tema. Aqui, o palco central é dos elementos percussivos que são acompanhados por vozes conseguidas por *sampling* e por alguns elementos sintetizados.

A escolha deste tema pode parecer infundamentada, pois poderíamos escolher tantos outros, mas este demonstra a popularidade deste estilo musical, o Jungle, pelo novo contexto em que se encontrou anos mais tarde.

1997 via a chegada de *Earthling*, um disco de David Bowie, conhecido pela sua constante busca por novos sons e mantendo-se sempre atualizado quanto às novas músicas que o rodeavam, que viu o cantor de 50 anos absorver as tendências da música eletrónica de dança que em 1997 estava já bem consolidada e validada na cultura musical do ocidente. No tema *Little Wonder*³², vemos uma interessante confluência de estilos musicais, Bowie mistura influências do Jungle, Drum and Bass e Acid Techno com uma textura de Rock típica da década de 1990. Logo no início do tema, ouvimos que um ou dois compassos de *Renegade Snares* foram retirados e aqui sobrepostos com guitarra elétrica e sintetizadores, numa textura que confronta diretamente o Jungle e o Rock. De seguida, um piano e a voz de Bowie cantam uma canção que tem a percussão de *Renegade Snares* como base. Mais à frente, para o refrão, entra

³⁰ <https://www.youtube.com/watch?v=3nbVsorrCEg> (Último acesso a 5 de Agosto)

³¹ <https://www.youtube.com/watch?v=vCByeJsQ65M> (Último acesso a 5 de Agosto)

³² <https://www.youtube.com/watch?v=Ae2AR8Bj0Q0> (Último acesso a 5 de Agosto)

uma textura de banda Rock, com bateria acústica, guitarra e baixo elétrico e sintetizadores, juntamente a Bowie a cantar «*Sending me so far away*». Uma secção B passa a uma textura próxima do Techno, com um baixo sequenciado num sintetizador (Roland TB-303 presumivelmente)³³ e percussão de caixa de ritmos eletrónica. Este confronto estilístico é algo muito próprio de David Bowie, um artista que dizia *roubar*³⁴ - à semelhança de Stravinsky - os artistas de quem gostava, tirando ideias de cada um, podendo estas ser musicais ou de imagem, presença em palco, etc. Vários relatos falam de como Bowie utilizava técnicas dadaístas na escrita das suas letras, com técnicas como usar recortes de jornal aleatoriamente ordenados para criar as letras das canções. Ora, aqui vemos outro tipo de *recortes de jornal* a serem utilizados na construção de uma peça musical.

Também de 1997, temos o tema *Creatures*³⁵ do produtor brasileiro Amon Tobin, desde cedo sediado no Reino Unido. Os três primeiros álbuns que lança em nome próprio, indicam logo no seu nome a forma da sua criação. *Bricolage* de 1997, *Permutation* de 1998 e *Supermodified* de 2000. Todos estes, como indica o compositor, são totalmente compostos a partir de *sampling*, sendo o seu estúdio constituído por um *sampler* Akai como peça central, auxiliado por um computador com o sistema Cubase (uma versão bastante mais limitada do que a atual, obviamente), que Amon Tobin usa para processamento de efeitos³⁶. Assim, estes discos são precisamente o equivalente sonoro de colagens com recortes de revistas e jornais. Tobin tenta utilizar fontes não facilmente reconhecíveis, o que dificulta o trabalho de identificar a origem dos sons. Diz apenas que por norma, discos de Jazz e bandas sonoras de filmes são o material que mais utiliza. Em *Creatures*, vemos uma manipulação bastante extrema, ao estilo do Jungle, mas aqui a construir uma espécie de Jazz híbrido, meio humano, meio maquinal. É precisamente esta a característica que me apela no *sampling*. Ele é o meio caminho entre o instrumento acústico, na verdade qualquer som acústico, e os sintetizadores, os sons assumidamente tecnológicos. O *sampler* é o cyborg dos instrumentos, o que cristaliza instrumentos já mortos, músicas já esquecidas, que os revitaliza e introduz de novo em diferentes contextos musicais.

³³ Este é o som típico do Acid House e Acid Techno que é conseguido através da manipulação dos parâmetros de sintetizadores que tocam uma linha sequenciada. Esta técnica está diretamente relacionada com o uso deste sufixo *Acid* que se usa para caracterizar estes sons no contexto destas práticas musicais.

³⁴ Entrevista datada de 1976 disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=IRudpIxXZ8I>; 8:05-8:17. (Último acesso a 5 de Agosto)

³⁵ <https://www.youtube.com/watch?v=SCohWlulQW8> (Último acesso a 5 de Agosto)

³⁶ *Sound On Sound*, Abril de 2003, disponível em <https://www.soundonsound.com/people/amon-tobin> (Último acesso a 5 de Agosto)

Em *Come On My Selector*³⁷ de Squarepusher, o nome porque mais é conhecido Thomas Jenkins, vemos uma continuação da complexidade rítmica do Jungle. Como Tobin, Jenkins é um produtor que se desenvolve no Reino Unido, rodeado pela música de dança que já aqui falámos, e a influência do Jungle nestes dois produtores é notória. Enquanto que Amon Tobin parece seguir pelo lado Jazz do Jungle, Squarepusher parece seguir o impacto rítmico do mesmo Jungle e da sua imprevisibilidade. Aqui, num meticuloso processo de sequenciação e programação, vemos uma tendência para a complexidade em numerosos parâmetros, como o ritmo, timbres e a própria estrutura; para ser uma estética derivada da complexidade que a tecnologia permite. Mais uma vez, ouvimos o timbre distinto da tarola de Coleman e o seu *Amen*, cada vez mais longe de si mesmo. A sua viagem até aqui solidificou o timbre que lhe é característico, até ele ser algo que vai além de *Amen*, *Brother*, e até um ponto em que parece ser a citação tímbrica o processo mais importante. O *break* e o seu ritmo próprio ajudaram a fundar e definir as regras base dos estilos musicais; acelerado no Jungle, desacelerado no Hip-hop, quase idêntico no Breakbeat; num processo de desmembramento, é como se o retirassem por completo do corpo a que pertencia. Com o florescer das capacidades dos computadores, a sua dissecação deu-se por completo, os sons isolados e meticulosamente trabalhados, a bateria de Gregory Coleman foi desmontada e partilhada por uma crescente comunidade de compositores que trabalham maioritariamente em meio digital. Mas todas as vezes que uma máquina toca uma qualquer versão do *break*, por mais ou menos processada, editada, alterada, seja o ritmo total ou apenas o som da tarola; muito lá ao fundo, por mais mascarado que seja, está o braço de Gregory Coleman a percutir o seu instrumento. Mesmo que agora toque, na sua atual vida híbrida de *cyborg*, um ritmo ou uma música que nunca sonhou possível.

³⁷ <https://www.youtube.com/watch?v=zypOT0RpUWQ> (Último acesso a 5 de Agosto)

Conclusão

Vemos assim que maioritariamente, o uso deste *Amen Break* é de importância estrutural na nova peça em que se insere, pelas suas próprias características. Não podemos dizer que o *break* em si tivesse uma função estrutural na gravação original, mas sim que o padrão que aqui é tocado é o padrão fundamental da peça, portanto a sua natureza estrutural é preservada. Com os usos sucessivos e com o evoluir da tecnologia, o grau de transformação que ocorre ao som original aumenta consideravelmente. O seu isolamento do seu original contexto associam-no a novos contextos musicais, e o timbre característico do *Amen Break* torna-se como identidade para estilos musicais como o Jungle e o Drum and Bass. O uso do *break* era já em si uma questão de identidade e autenticidade dentro do Hip-Hop (*Historicizing the Breakbeat*) e o seu timbre, ritmo e técnicas de manipulação típicas vão transformar-se em identidade destas músicas de dança britânicas. Surgindo como uma ótima ilustração da citação tímbrica que Lacasse refere, aquela que é possibilitada pela gravação e pelo *sampling*, vemos aqui que há uma proliferação de uso deste *Amen Break* e de outros, mediada desta forma. Os compositores citam-se uns aos outros, nas técnicas de manipulação e no material musical utilizado. O som da manipulação de um *break* é amplamente distinto do som de uma bateria real tocada ou de uma caixa de ritmos eletrónica, com o seu timbre característico que nos permite distinguir entre os três. Um processo interessante que surge associado ao *Amen Break* é o de retroalimentação do *break* e das suas técnicas de manipulação características às técnicas dos bateristas, que começaram a procurar recriar acusticamente alguns desses sons criados digitalmente.

Muitas teorias se espalham sobre o porquê da enorme popularidade do *Amen Break*, incluindo uma que tenta forçar uma relação com a proporção de ouro³⁸. Na minha opinião, pouco mais se pode dizer além de que este é um ritmo de percussão bem tocado, bem gravado e isolado de outros instrumentos. Isto torna-o apetecível num contexto de *sampling*, pela facilidade de o usar. O resto será provavelmente um fenómeno de popularidade de certos temas que o utilizavam e que foram sendo sucessivamente imitados. É segundo este processo que o *break* ganha uma vida própria. Os produtores já não imitam necessariamente a origem. Muitos deles, como vamos ver, já nem gravam o *break* do tema original, mas sim de temas que já o fizeram, ou de *sample packs*. O *Amen Break* é um entre tantos outros, muitas vezes até surgindo em sobreposição ou justaposição com outros. *Funky Drummer* e outros temas de James Brown,

³⁸ Um artigo *online* assinado Sean Barrett, 2012 faz referência a essa relação e comprova-a como forçada; disponível em http://nothings.org/music/amen_golden/ (Último acesso a 5 de Agosto)

Think (About It) de Lyn Collins ou *Hot Pants* de Bobby Byrd, também produzidos por James Brown, *Apache* da Incredible Bongo Band ou até *When The Levee Breaks* dos Led Zeppelin, são outros exemplos imensamente populares. Aliás, o som desta Incredible Bongo Band, que muitas vezes tem secções apenas de percussão, é considerado por muitos como o som original do Hip-hop. Ou seja, o *Amen Break* não é considerado o pai do Hip-Hop, mas é talvez o *break* que mais estilos atravessou e que mais manipulado foi. Este seu caminho é na minha opinião muito interessante. Mais uma vez, outros *breaks* passaram pelo mesmo tipo de caminho. Argumentaria por um lado que muitas vezes os produtores vão *roubar* estes trechos musicais não pela sua função, contexto ou conceito, mas sim pelo objeto sonoro em si. As suas características enquanto fenómeno acústico e musical isolado permitem só por si uma fácil reintrodução do mesmo em novos contextos musicais. Ao mesmo tempo, o seu percurso carrega um valor histórico e cultural que indica um certo grau de continuidade.

Ao longo dos anos que passaram desde que Mantronix tornava o *Amen Break* popular nas pistas de dança, este passou a pertencer, aparentemente, a toda a comunidade de músicos e compositores. Conseguimos aceder online a diferentes versões e formatos deste mesmo trecho, de forma gratuita. Coisas como conseguir diretamente cada som individual do *break* eliminando a necessidade de o cortar; conseguir inúmeras versões do *break* original, gravado de todas as fontes e com todos os métodos; conseguir versões extremamente manipuladas como no Jungle; tudo à distância de uns cliques que descarregam este excesso de variantes da mesma gravação. Aceder à faixa original em formato digital é obviamente muito fácil, e a própria acessibilidade de qualquer processo de *sampling* em computadores e equipamentos atuais arrasta consigo uma infinidade de possibilidades que multiplicam o *break* original. Com uma pesquisa rápida, tive acesso a uma compilação gratuita chamada *The Ultimate Amen Breaks Pack*³⁹ da empresa Rhythm Lab que contém cerca de oitocentas versões destes seis segundos tocados por Gregory Coleman há mais de cinquenta anos - o que o torna um estranho exemplo da polifonografia de Lacasse. Convém dizer que não é o único, muitos outros circulam pela vasta *internet*. Eu próprio creio ter descarregado uma destas compilações de *Amen Breaks* antes de ter sequer ouvido a música original do início ao fim, sendo que já sabia o que era o *Amen Break* por essa altura, pelo seu uso tão massificado. Portanto, será que podemos dizer que em 2020, este *break* ainda é só uma secção de um tema instrumental de herança negra e religiosa? Ou será que é algo bastante distinto? Será antes um instrumento fluido que é partilhado, manipulado e utilizado entre uma comunidade de compositores que abrange quarenta anos de produção

³⁹ <https://rhythm-lab.com/the-ultimate-amen-breaks-pack/> (Último acesso a 5 de Agosto)

musical e toda a rede crescente de criadores de música em meios digitais? O *Amen Break*, o seu ritmo e timbres tão familiares, são mais rapidamente característica diagnosticante de estilos como o Drum and Bass e o Jungle do que uma canção tradicional que colidiu com uma estética Funk. Aliás, toda a história deste *break* parece ser uma de colisões entre estilos. Mas de novo, dificilmente podemos ignorar a linhagem que este carrega. Tentemos resumir o seu percurso sucintamente.

Começamos nas comunidades Africanas nos Estados Unidos, com os chamados Spirituals. Este repertório, as canções de trabalho e as canções religiosas estão historicamente na origem de toda a música Afro-Americana. Elas resultam da assimilação do culto cristão segundo uma cultura africana deslocada. A expressão musical nas igrejas Afro-Americanas, que é inclusiva e participativa, corresponde ao Gospel. O *Amen* é uma canção tradicional que tem a sua origem neste meio. Já pela década de 1960, no âmbito do fim da segregação e do movimento de direitos civis, Curtis Mayfield é um músico com um papel de porta-voz da população Afro-Americana, tanto no seu grupo The Impressions como mais tarde na sua carreira a solo. Por esta altura a expressão musical de origem Afro-Americana era já produzida pelas indústrias fonográficas americanas e nesse contexto, Curtis Mayfield é uma referência cultural com uma voz política e social, e ele também vai reiterar este *Amen*. A maioria dos grupos de Funk têm origem na igreja, no Gospel. Os The Winstons vão, numa colisão de diferentes fatores, criar o seu *Amen, Brother*. Nele, reúnem o som ritmicamente energético do Funk; a herança tradicional religiosa e negra da canção; e a importante voz interventiva de Mayfield, que seria um ícone das populações negras desta época e cuja reputação e música seriam cristalizadas pelo Hip-Hop. Este *Amen, Brother* vai também encontrar-se rejuvenescido pelo crescente Hip-Hop ao longo da década de 1980 e vai chegar a atravessar o oceano para se encontrar no centro das pistas de dança britânicas na década de 1990. O Hip-Hop transporta, entre a sua comunidade, um conjunto de valores de continuidade para com as músicas que o precedem, como símbolo de linhagem de comunidades. Como um movimento de expressão das comunidades Afro-Americanas, o *Amen* vai ser transposto a uma nova geração, num contexto urbano de comunidades que lutam ainda pela sua voz — agora talvez num momento da história menos dependente das práticas religiosas e em que a expressão das comunidades jovens é crescente. Esse mesmo Hip-Hop com origem em Nova Iorque e as músicas de dança que surgiam noutras cidades dos EUA como Detroit e Chicago, vão ser transportados para o Reino Unido. Esta comunicação entre Reino Unido e EUA é comum e pode ser exemplificada pelo caso do Blues, Rock N' Roll e R&B na chamada *British Invasion*, em que o Blues que é

exportado dos EUA para o Reino Unido gera grupos britânicos como The Beatles e The Rolling Stones que subsequentemente têm enorme popularidade nos EUA e lá geram outros desenvolvimentos musicais. Assim, quando o Hip-Hop, House e Techno chegam ao Reino Unido, vão ser assimilados por populações jovens e por comunidades que têm origem no império colonial britânico, como é o caso das populações Jamaicanas e de outras de origem Africana. Dificilmente podemos dizer que os produtores de Breakbeat estavam a imitar o Gospel; mais facilmente o diríamos do Funk ou do Hip-Hop, e o *Amen* surge mais uma vez no seio de comunidades que procuram uma expressão própria e que o erguem como símbolo da sua identidade musical. A irreverência dos movimentos jovens como o Hip-Hop e a cultura *Rave* apontam para uma identidade que talvez possa ser relacionada a todo o percurso que ele descreve, acompanhando comunidades deslocadas, segregadas e desajustadas do contexto em que se inserem. Certamente que se mantém uma linhagem que é relativamente clara, mesmo que nem toda a comunidade que foi praticando estas músicas se aperceba da totalidade mesma. Todo este tempo, o uso do *Amen* foi culturalmente aprovado por aqueles que o utilizaram. Talvez o seu significado se torne menos óbvio consoante ele é transportado entre gerações e práticas musicais, mas a sua história acompanha desenvolvimentos culturais dentro de diferentes comunidades que se reconhecem e que partilham um pedaço de identidade aqui representado pelo *Amen Break*. Do outro lado, temos que aquilo que se imita é também o efeito cíclico destes *breaks*, as técnicas de *sampling*, de manipulação e de colagem sonora. Os ritmos são claro, derivados do Funk, mas podemos dizer o mesmo de toda a estética sonora associada a estas músicas? A textura de Funk é tradicionalmente a de uma banda grande, com sopros e secção rítmica, com vozes e com uma estrutura lírica muito próxima do Gospel. Alguma dessas coisas foi transportada para estes estilos musicais, especialmente para os de música eletrónica de dança? Não necessariamente, mas os desenvolvimentos estéticos e tecnológicos dão-se tendo essa herança como referência, e é crucial ver que este fragmento musical carrega um valor identitário que se manifesta de diferentes formas com o passar das gerações. Ou seja, os primeiros produtores de Hip-Hop queriam deliberadamente utilizar o Funk por uma questão de identidade Afro-Americana. Num primeiro ponto, o *Amen* pertence à expressão musical religiosa das comunidades Africanas nos EUA, seguindo daí para um contexto de música popular com um significado cultural de identidade Afro-Americana na luta por direitos civis. Sai da igreja, mas traz consigo o que lá se praticava para novos contextos. Esse valor identitário é reconhecido pela prática do Hip-Hop que o inclui numa das várias manifestações de autenticidade e identidade que transporta — a herança cultural e o sentido de comunidade são valores de elevada importância no Hip-Hop. Chegado às discotecas, ele transporta a sua

aceitação em outros meios musicais, as suas vidas passadas. As suas características sonoras próprias aliam-se ao seu valor histórico e este acaba por representar sempre um papel de identidade musical ou comunitária. Resta a tendência natural que as pessoas mostram de dançar ao seu ritmo, e o seu timbre característico que se torna assinatura de estilo. Ou seja, certamente prevalecem fatores musicais e outros extramusicais. Este *Amen* saiu da igreja para as pistas de dança e consigo transporta uma história que o valida culturalmente entre gerações, comunidades e práticas. O facto de ter sido testado ao longo de mais de 30 anos em pistas de dança por todo o mundo e a sua prevalência apontam-nos para as características musicais que aí o levaram, e o seu som familiar carrega já um valor histórico que o tornam culturalmente estabelecido e desejado por si. Da mesma forma que um ouvido habituado reconhece as caixas de ritmos mais famosas, como a Roland TR-909 predominante no Techno e House; ou TR-808 predominante no Hip-Hop, Electro e Trap, o *Amen Break* revela-se relativamente próximo destes instrumentos. Temos igualmente acesso a inúmeras versões de *samples* ou de instrumentos digitais que replicam estas duas caixas de ritmos, da mesma forma que temos inúmeros *Amen Breaks*. E enquanto mesmo estes instrumentos adquiriram valor de identidade e autenticidade dentro das suas respetivas práticas, o *Amen* transporta consigo uma história mais longa relacionada a diferentes expressões de identidade musical e cultural. A linhagem musical que ele descreve solidifica noções de autenticidade em estilos musicais que desafiavam convenções musicais na sua época, como é o caso do Hip-Hop e do Jungle, ao transportar os ritmos da música popular Afro-Americana. Descreve este caminho lado a lado com James Brown, outro ícone cultural de enorme peso entre as comunidades Afro-Americanas. A linhagem de estilos musicais, que segue do Gospel ao Soul e Funk até ao Hip-Hop e mais tarde o Jungle e Drum and Bass, não é assim somente ilustrada pelo *Amen Break*. Isto vai consolidar a noção de que as comunidades se reconheceram sucessivamente, criando uma dimensão de significado neste pequeno fragmento sonoro que vai além das características sonoras mais notórias.

Parece-me ser algo difícil definir exatamente o que o *Amen Break* é. É sem dúvida um trecho musical que desencadeou processos que vão muito além da sua origem. Passando de mão em mão, argumentaria que se afastou progressivamente dessa origem e se aproximou daquilo que a comunidade musical definiu como os seus usos típicos. Esta comunidade alimenta-se de si própria e o *Amen Break* foi por esta altura completamente vulgarizado e produzido em massa. Ele é claramente mais do que o tema original, sendo que a sua total desconexão da origem só não se dá pela preservação das gravações. Aliás, as mesmas

tecnologias que de alguma forma desmembraram e dissecaram este *Amen, Brother* até ele ser fragmentos e infinitas cópias de si mesmo, foram as que o salvaram do esquecimento, através da gravação em fita, discos de vinil e, mais tarde, através do registo digital.

Deste análise do percurso do *Amen Break* e do confronto com a história da prática de *sampling* e sobre pontos de vista de como olhar as relações entre diferentes gravações que se servem de *sampling*, concluímos algumas coisas.

O *sampler* surge como um libertador dos sons, permitindo aos compositores manipular com facilidade qualquer som que estes imaginem. Desta forma, são ao mesmo tempo um reflexo de uma mentalidade capitalista de produção, em que um só instrumento já consegue criar qualquer som, com maior ou menor perfeição, eliminando muitos intermediários do processo de produção de uma gravação. Transferindo o conhecimento do homem para a máquina, o *sampler* pode conter todos os sons, manipulá-los e sequenciá-los, com o homem como supervisor do seu funcionamento. O homem necessita de muito menos competências e instrumentos para fazer um enorme número de sons possíveis, pelo conhecimento contido na máquina. Quando chegamos à altura de *sample packs*, coletâneas de sons que são comercializadas, vemos que até os sons isolados são comercializados - isto não é exclusivo da era digital, sendo que muitas editoras já vendiam discos de efeitos sonoros para uso em cinema e televisão. O famoso som de chuva de *Riders On The Storm* de The Doors foi conseguido precisamente desta forma, retirado de um disco de efeitos sonoros pela editora Elektra, editora da banda⁴⁰. Nos dias que correm, vemos que todo o tipo de som é comercializado, desde efeitos sonoros a bibliotecas de instrumentos em *multisampling*, *breaks*, etc. A possibilidade de comercializar qualquer som pode ser vista como mais um destes reflexos de uma mentalidade capitalista em música.

O *sampler* leva a uma cristalização muito peculiar dos trechos musicais, que vai além do que acontece pela gravação. Aqui, fragmentos fonográficos destacam-se da sua origem, começando a ter uma identidade enquanto objeto sonoro isolado e tornando-se matéria-prima para a construção de um instrumento, à semelhança do que desejava John Cage, ao dizer que queria usar qualquer som como instrumento e não como efeito sonoro. Da mesma forma que uma guitarra utiliza cordas e madeira para criar som, o *sampler* utiliza sons e processamento

⁴⁰ Revista *Uncut*, artigo de 18 de Setembro de 2014, disponível em <https://www.uncut.co.uk/features/the-making-of-the-doors-riders-on-the-storm-4035/> (Último acesso a 5 de Agosto)

digital. Isto coloca o *sampler* num interessante meio termo entre a síntese e os sons acústicos, como um *cyborg*, fragmentos do mundo físico, do mundo vivo, são integrados na máquina.

Os sons conseguidos por *sampling* têm um carácter estético próprio e representam uma técnica criativa distinta de outras formas de criar música. Os compositores de certos tipos de música que trabalham com *sampling* ocorrem em diferentes processos de citação, entre os quais a citação tímbrica. Vemos que o som característico de *sampling* e de certos trechos musicais muito utilizados funcionam como fator de validação de estilo, e que os compositores se citam uns aos outros enquanto também citam a origem de dado *sample*, às vezes mais indiretamente.

A separação do *Amen Break* da sua origem *Amen, Brother* de The Winstons completa-se, a meu ver, quando já se comercializa enquanto *sample*, totalmente isolado e descontextualizado, tendo o seu pico na era digital em que existe um excesso de versões do *break* disponíveis, sem custo, para descarga *online*. A propriedade deste torna-se bastante discutível, sendo nos dias que correm semelhante à dos programas de computador designados *open-source*, em que qualquer utilizador pode utilizar e alterar o código do programa sem qualquer custo monetário. Parece-me que o mesmo acaba por acontecer a estes fragmentos de gravações, que como o *Amen Break* foram utilizados inúmeras vezes ao longo dos anos.

Bibliografia

Benjamin, Walter. *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction*. (Traduzido por Harry Zohn). New York: Schocken Books, 1935.

Burkholder, J. Peter. «The Uses of Existing Music: Musical Borrowing as a Field». *Notes* 50, n°3. Middleton: Music Library Association, pp. 851–870, 1994.

Burns, Lori, e Serge Lacasse. *The Pop Palimpsest: Intertextuality in Recorded Popular Music*. Ann Arbor: The University of Michigan Press, 2018.

Chang, Jeff. *Can't Stop, Won't Stop: A History of the Hip-Hop Generation*. New York: St. Martin's Press, 2005.

Chang, Vanessa. «Records that Play: The Present Past in Sampling Practice». *Popular Music* n°28, pp. 143–159, Maio 2009.

Collins, Nick e Julio D'Esquivan (Eds.). *The Cambridge Companion to Electronic Music* (2nd ed., Cambridge Companions to Music). Cambridge: Cambridge University Press, 2017.

Collins, Nick, Margaret Schedel e Scott Wilson. *Electronic Music* (Cambridge Introductions to Music). Cambridge: Cambridge University Press, 2013

Cook, Nicholas, Monique Ingalls e David Trippett (Eds.). *The Cambridge Companion to Music in Digital Culture* (Cambridge Companions to Music). Cambridge: Cambridge University Press, 2019.

Demers, Joanna. *Sampling as Lineage in Hip-Hop*. Princeton: Princeton University, 2002.

Demers, Joanna. «Sampling The 1970S In Hip-Hop». *Popular Music* 22 n°1, pp. 41–56, 2013.

Demers, Joanna. *Steal this Music: How Intellectual Property Law Affects Musical Creativity*. Athens: University of Georgia Press, 2006.

Diliberto, John. «Pierre Schaeffer & Pierre Henry: Pioneers in Sampling». *Electronic Musician*, Dezembro 1986.

Felton, David, Greg Scarth e Chris Barker. *Secrets of Dance Music Production*. Lancashire: Jake Island Ltd, 2016.

Fink, Robert. «The Story of Orch5, or, the Classical Ghost in the Hip-Hop Machine». *Popular Music* 24 n°3, pp. 339–356, 2005.

Hyde, Martha. «Neoclassic and Anachronistic Impulses in Twentieth-Century Music». *Music Theory Spectrum* 18 n°2, pp. 200–235, 1996.

Lacasse, Serge. «Intertextuality and Hypertextuality in Recorded Popular Music». *The Musical Work: Reality or Invention?*, editado por Michael Talbot, pp. 35–58. Liverpool: Liverpool University Press, 2000.

Manning, Peter. *Electronic and computer music* (4th ed.). Oxford: Oxford University Press, 2013.

Marx, Karl. *Grundrisse* (Trad. Nicolaus, Martin), 1939–1941. Disponível em <https://www.marxists.org/archive/marx/works/download/pdf/grundrisse.pdf>, último acesso a 5 de Agosto.

Opie, Timothy. *Sound in a Nutshell: Granular Synthesis*. Honours Thesis. Melbourne, Australia: La Trobe, 1999. Disponível em <https://www.granularsynthesis.com/hthesis/hthesis.html>, último acesso a 5 de Agosto.

Rodgers, Tara. «On the process and aesthetics of sampling in electronic music production». *Organised Sound* n°8, pp 313–320, 2003.

Rose, Tricia. *Black Noise: Rap Music and Black Culture in Contemporary America*. Middletown: Wesleyan University Press, 1994.

Russolo, Luigi. *The Art of Noises*. New York: Pendragon Press, 1986.

Savage, Steve. *Bytes and Backbeats: Repurposing Music in the Digital Age*. Ann Arbor: The University of Michigan Press, 2011.

Sewell, Amanda. *A Typology of Sampling in Hip-Hop*. Musicology Department of the Jacobs School of Music. Indiana University, 2013.

Schloss, Joseph. *Making Beats: The Art of Sample-Based Hip-Hop*. Middletown, CT: Wesleyan University Press, 2004.

Truax, Barry. *Granular Synthesis*. Disponível em <http://www.sfu.ca/~truax/gran.html>, último acesso a 5 de Agosto.

Truax, Barry. *Granulation of Sampled Sound*. Disponível em <http://www.sfu.ca/~truax/gsample.html>, último acesso a 5 de Agosto.

Truax, Barry. *Riverrun (1986)*. Disponível em <http://www.sfu.ca/~truax/river.html>, último acesso a 5 de Agosto.

Williams, Justin. *Rhyming and Stealing: Musical Borrowing in Hip-Hop*. Ann Arbor: The University of Michigan Press, 2013.

Wen-chung, Chou e Edgard Varèse. *Perspectives of New Music*, Vol. 5, Nº 1, pp. 11-19, 1966.