Capítulo 1

Rap, sampling e abordagens acadêmicas

No contexto do *rap* e da música popular contemporânea, o *sampling*, ou sampleamento, refere-se à utilização concreta de excertos de obras musicais na criação de novas obras através do uso do próprio som. No contexto da música *rap* nacional, utiliza-se o termo "samplear", que corresponde ao ato de se apropriar de um trecho de uma música e utilizá-lo como um dos elementos que compõem as bases musicais sobre as quais os *rappers* cantam. Mark Katz (2004) define o *sampling* da seguinte maneira:

> O sampleamento digital é um tipo de síntese computacional na qual o som é traduzido em dados, que por sua vez incluem instruções para reconstruí-lo. O sampleamento é tipicamente considerado como um tipo de citação musical, geralmente de uma música pop para outra, mas ele engloba a incorporação digital de qualquer som pré-gravado em um novo trabalho musical (KATZ, 2004, p. 138, tradução nossa).

O fragmento utilizado – que é chamado de *sample* – pode durar um compasso ou mais, sendo, com certa frequência, bem mais breve que um compasso. Geralmente, os produtores usam *samples* que duram o tempo equivalente a uma semínima, ou uma semicolcheia. Isso não chega a ser uma regra estrita. Muitas vezes, eles usam *samples* menores ou maiores. O que governa essas decisões são as opções estéticas do produtor e as necessidades da música. As características do material sampleado variam. Os *samples* podem ser um compasso de um padrão rítmico de bateria, os tambores e pratos de uma bateria utilizados separadamente para compor uma batida, um excerto de melodia tocado separadamente por um instrumento ou por toda uma banda/orquestra, uma única palavra ou um curto fragmento de uma vocalização, assim como uma frase inteira de uma canção ou poema. Embora, na maioria das vezes, os *samples* sejam retirados de obras musicais, eles também podem ser extraídos de trechos de filmes,

reportagens, material publicitário, programas de rádio e TV, vídeos de internet e, em alguns casos, gravações de campo.

A prática do *sampling* é uma extensão dos procedimentos de discotecagem dos DJs de Hip Hop. Segundo Schloss (2014, p. 21, tradução nossa), "a prática de criar música Hip Hop usando sampleamento digital para criar colagens sonoras evoluiu da prática de discotecagem do Hip Hop". Nos anos 1970, esses DJs criaram técnicas de discotecagem e manipulação, como o *scratching*[12] e o *back-to-back*.[13] Uma outra importante inovação criada pelos DJs do Bronx foi o modo como eles repetiam os *breaks* (ou *break beats*). Os *breaks* são trechos das músicas em que a textura sonora se reduzia aos elementos rítmicos, geralmente bateria, a percussão e o baixo. De acordo com Rose (1994):

> [Os] *break beats* são pontos de ruptura nos contextos precedentes. Pontos nos quais os elementos temáticos de uma peça musical são suspensos e os ritmos subjacentes são trazidos para o primeiro plano. Nos primórdios do *rap*, esses *break beats* formavam o núcleo das estratégias de mixagem dos DJs. Ao tocar os toca-discos como instrumentos, esses DJs estendiam os elementos mais ritmicamente atraentes de uma canção, criando uma nova linha composta somente pelo ponto mais excitante da música original. O efeito é precursor do modo como os *rappers* usam a capacidade dos *samplers* digitais de tocar um trecho em *loop* (ROSE, 1994, p. 73-74, tradução nossa).

12 O *scratching* consiste na manipulação rítmica dos discos para frente e para trás. Com a ajuda do *slider* do *crossfader* do *mixer* (aparelho que mistura os sons dos dois toca-discos), o *scratch* proporciona um efeito percussivo.

13 *Back-to-back* é uma técnica de discotecagem, em que o DJ realiza trocas contínuas entre dois discos que tocam o mesmo trecho de uma música. O *back-to-back* cria um efeito de *loop*, em que o mesmo trecho sempre recomeça assim que acaba.

Nas festas de rua do Bronx, os DJs repetiam os *breaks* das músicas através do uso de dois toca-discos e duas cópias do mesmo disco. Quando o trecho do *break* de um estava chegando ao final, os DJs recomeçavam o mesmo trecho usando uma outra cópia, e assim repetidamente. Isso ampliava a duração dos *breaks*, que geralmente eram partes extremamente empolgantes, porém curtas. Brewster e Broughton (2006) relatam que:

> [Os] DJs viram que certos dançarinos explodiam em seus movimentos mais ousados não somente quando tocavam certos discos, mas também quando tocavam certas partes dos discos. Seguindo a regra número um dos DJs — de que esse tipo de energia deveria ser encorajada — eles procuraram maneiras de tocar apenas aquelas partes em particular, repetindo-as seguidamente. Com esse processo, eles estavam criando um jeito completamente novo de *performance* musical; sem nenhuma guitarra à vista. Posteriormente, surgiram discos de Hip Hop, mas tais álbuns foram feitos para soarem como um DJ, tocando outros discos. Até hoje, com mais de vinte e cinco anos de experiência e possibilidades mais sofisticadas de produção, o Hip Hop ainda trata da recriação no estúdio do tipo de música que um DJ faria em uma quadra de basquete às sombras de um conjunto habitacional do Bronx (BREWSTER; BROUGHTON, 2006, p. 227, tradução nossa).

Após algumas experiências do DJ Kool Herc ao microfone, a função de Mestre de Cerimônias (MC) das festas passou a ser exercida por Coke La Rock e Clark Kent. Logo surgiram outros improvisadores, que passaram a fazer parte das equipes de som dos DJs. Cada DJ contava com sua *crew*[14] de MCs: Grandmaster Flash e os Furious Five, Afrika Bambaataa com a

14 Nos primórdios do Hip Hop, *crew* era um coletivo de MCs que acompanhava os DJs nas festas, improvisando versos e animando a plateia.

Soulsonic Force, DJ Charlie Chase era acompanhado pela Cold Crush Brothers, e assim por diante. Aos poucos, as rimas ficaram mais elaboradas. Os MCs aperfeiçoaram suas habilidades de improvisação a tal ponto que o foco central da festa começou a se deslocar dos DJs (os pilares do Hip Hop) para os MCs. Ainda assim, durante quase toda a década de 1970, o fenômeno musical e social conhecido como *rap* (ou *Hip Hop music*) só existiu enquanto *performance* ao vivo, e só fazia sentido no contexto das festas. Segundo Shusterman (1998):

> [...] o Hip Hop começou explicitamente como uma música para dançar, para ser apreciada pelo movimento e não pela simples audição. Em sua origem, era designado apenas para *performances* ao vivo (festas em casa, escolas, centros comunitários e parques) onde era possível admirar a destreza do DJ e a personalidade e os talentos de improvisação do *rapper* (SHUSTERMAN, 1998, p. 148).

Os DJs e MCs do Bronx não vislumbravam que aquilo que eles faziam poderia ser gravado e comercializado. Apesar da grande popularidade e da dedicação profissional à atividade, eles acreditavam que o valor de sua *performance* só fazia sentido nas festas. É o que relata Jeff Chang (2005):

> [Grandmaster] Flash recusou conversar com qualquer representante de selo/gravadora. Para ele, essa ideia era absurda. Quem gostaria de comprar um álbum com garotos do Bronx, rimando em cima de um disco? Ele e os Furious Five ainda eram uma grande atração nas danceterias, e gravar um álbum não era garantia de dinheiro no banco, tal como subir aos palcos. "Eu meio que chutei esses caras para escanteio. Eu me assegurei em deixar esse pessoal longe de mim. Eu não queria conversar sobre contratos [com gravadoras]. Para o tipo de conversa

> que eles tinham, eu só tinha um não. E assim foi", ele disse. Enquanto ele tivesse eventos para fazer toda semana, aquilo era uma aposta segura, e ele estava contente em jogar esse jogo (CHANG, 2005, p. 277, tradução nossa).

Em uma época em que os *raps* não eram sequer gravados, não havia a necessidade de se preocupar com técnicas de produção musical, como o *sampling*. Essa preocupação começou a existir quando as músicas desse estilo começaram a ser gravadas visando à comercialização, e embora o *sampling* represente uma continuidade das práticas dos DJs, tal técnica não foi utilizada nas primeiras gravações comerciais de *rap*.

Uma das primeiras gravações do gênero – "Rappers Delight" (1979), do grupo Sugarhill Gang – utilizou a banda Chic, tocando uma base instrumental ao vivo, criada a partir de um excerto da música "Good Times". Tal fato evidencia que a lógica da repetição dos *breaks* continuava a ser um princípio básico do *rap*. De fato, "Rappers Delight" tentou reproduzir o espírito das festas: três MCs, rimando e improvisando em cima de um *break* repetido em loop.[15] Como não havia *know-how* para produzir esse tipo de música em estúdio, os produtores do disco contrataram a banda de apoio da gravadora, a Sugarhill Records, para gravar o *riff* principal da música "Good Times" e servir de base instrumental para a *performance* dos *rappers*.

Na verdade, "Rappers Delight" não contou com nenhum nome importante do Hip Hop. O grupo de MCs que a gravou, Sugarhill Gang, não existia. O trio foi recrutado por Sylvia Robinson, proprietária do selo Sugarhill Records. Seus três integrantes sequer haviam rimado juntos. Alguns dos pioneiros do Hip Hop, como o Grandmaster Caz, da Cold Crush Brothers, afirmam que diversas frases e rimas presentes em "Rappers Delight" foram criadas por MCs do Bronx. Esses versos eram criados e repetidos pelos

15 Um *loop* é um excerto musical usado de maneira repetida, de modo que seu final se conecta a seu início, de maneira sucessiva e ininterrupta.

MCs, e, dessa forma, tornaram-se uma espécie de marca registrada. Se algum outro MC usasse essa rima, ele não seria respeitado, uma vez que deveria criar a sua própria rotina de improvisos. Sendo assim, o início da música *rap* no mercado fonográfico é encarado com enorme controvérsia entre os fundadores do Hip Hop. Entretanto, o sucesso expressivo da faixa fez com que eles repensassem seus posicionamentos em relação à possibilidade de gravar discos. Entre os pioneiros do estilo, Afrika Bambaataa assinaria com a gravadora Paul Winley Records, Grandmaster Flash faria um contrato com a Enjoy Records, e outros artistas, como Treacherous Three e Kurtis Blow, também teriam seus acordos de gravação.

Como mencionado anteriormente, nessa primeira etapa de produção musical de *raps*, ainda não havia uma maneira consolidada de produzir os *beats*. Inicialmente, as bandas de apoio das gravadoras – Wood, Brass & Steel, da Sugarhill Records, e Harlem Underground Band, da Winley Records, por exemplo – foram recrutadas para gravarem alguns *breaks* usados pelos DJs para servirem de base à *performance* dos MCs. Curiosamente, os DJs foram deixados de lado nessa etapa. É o que atesta Gavin Kistner (2006):

> Ao substituir o DJ por uma banda de apoio, [Sylvia] Robinson estabeleceu um precedente que prosperou na produção de Hip Hop no início dos anos 1980: muitos discos de Hip Hop continham *rappers*, rimando sobre músicas populares recriadas por músicos de estúdio. [...] É importante notar essa prática na medida em que músicos de estúdio tocaram em um grande número de discos de Hip Hop a partir de Rappers Delight, e isso se constitui em um contraponto à prática do sampleamento (KISTNER, 2006, p. 36, tradução nossa).

Aos poucos, os músicos e produtores começaram a experimentar equipamentos, como baterias eletrônicas, sequenciadores, sintetizadores, assim

como os próprios toca-discos. Em 1981, Grandmaster Flash conseguiu transpor para o estúdio sua habilidade nos toca-discos e gravou o *single* "Adventures of Grandmaster Flash on the Wheels of Steel". A faixa foi produzida a partir da manipulação desse aparelho, e é uma grande colagem, que mistura diversas batidas, *samples* e outros materiais musicais aos *scratchs* de Flash.

Afrika Bambaataa, por sua vez, ao gravar "Planet Rock" (1982), introduziu dois equipamentos que até então não haviam sido utilizados nas produções de *rap*/Hip Hop: a bateria eletrônica Roland TR-808 e o *sampler*/sintetizador Fairlight CMI, um dos primeiros modelos de *samplers* digitais. A TR-808 se tornou um artefato amplamente usado no *rap* dos anos 1980, especialmente nas primeiras produções de artistas do selo Def Jam, como LL Cool J e Run DMC. Além de fornecer os timbres de bateria, grande parte do *single* "Planet Rock" foi programado e sequenciado usando esse equipamento. Ainda que Bambaataa tenha utilizado um *sampler* na produção de Planet Rock, o equipamento não exerceu um papel central na produção. Por exemplo, a citação da faixa "Trans Europe Express", do grupo Kraftwerk, não foi resultado de um sampleamento. O arranjo foi tocado novamente em um sintetizador, ao invés de ter sido sampleado. O sintetizador/*sampler* Fairlight CMI foi empregado somente para inserir alguns excertos de orquestra e ruídos de explosão (BREWSTER; BROUGHTON, 2006).

A utilização de *samples* na construção dos *beats* de *rap* só se estabeleceu em meados dos anos 1980, alguns anos após os *raps* começarem a ser gravados e comercializados. É o que comenta Kistner (2006):

> Nos primeiros anos do Hip Hop, equipamentos dedicados ao sampleamento ainda estavam em sua infância, o que significa que eles estavam foram do alcance monetário da maioria dos produtores ou eles não eram avançados a um ponto, cujos produtores pudessem se expressar adequadamente. [...] Como um resultado, muitas das faixas dessa

> época não contam com o uso de *samplers*, e mesmo aquelas que contam, não utilizam as capacidades de sampleamento plenamente (KISTNER, 2006, p. 38, tradução nossa).

A consolidação do *digital sampling*

Somente em meados da década de 1980 os produtores despertaram para as possibilidades do uso dos aparelhos de *sample*, mais conhecidos como *samplers*, situados por Rose (1994):

> *Samplers* são computadores, que podem duplicar digitalmente qualquer som existente e tocá-lo em qualquer tom ou frequência, em qualquer ordem, sequência ou em *loop* infinitamente. Eles também possuem um banco de sons digitais pré-programados, sons que não foram retirados de nenhum outro material previamente gravado, mas que também podem ser arranjados de qualquer maneira (ROSE, 1994, p. 73, tradução nossa).

Inicialmente, os *samplers* eram teclados nos quais era possível carregar bibliotecas de timbres (através de disquetes) e tocá-las. Com o passar do tempo, outros modelos de *samplers* surgiram, com *design* e funções diferentes. Katz (2004) registra que:

> O equipamento usado para criar *samples* varia amplamente, de teclados com aparência tradicional, passando por máquinas intencionalmente construídas para esse fim, dominadas por botões, *knobs* e *sliders*, que não se parecem com instrumentos musicais, e também *softwares* usados em computadores pessoais. Independentemente do equipamento, no

> nível mais simples, o *sampling* funciona como um quebra-cabeça: um som é cortado em pedaços e depois colocado de volta para formar uma *imagem* digitalizada desse som (KATZ, 2004, p. 137, tradução nossa).

Os modelos mais utilizados pelos *beatmakers*, por exemplo, não possuíam teclas e possibilitavam gravar, editar e programar um som analógico. As figuras a seguir ilustram as diferenças entre os modelos de *samplers*.

Figura 1: Ensoniq EPS, de 1988

Fonte: imagem disponibilizada na Wikimedia.org sob licença Creative Commons.[16]

Figura 2: E-mu SP 1200, de 1987

Fonte: imagem disponibilizada na Wikimedia.org sob licença Creative Commons.[17]

16 Disponível em: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Ensoniq_EPS_Photo.jpg.

17 Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/E-mu_SP-1200#/media/Ficheiro:E-mu_SP-1200_front_of_machine.jpg.

Figura 3: *Sampler* MPC 60 da Akai

Fonte: imagem disponibilizada na Wikimedia.org sob licença Creative Commons.[18]

Apesar de ser lançado em 1988, o EPS possui o *design* clássico dos primeiros *samplers*, com teclas para manipulação dos *samples* e demais timbres. Já o SP 1200, da E-mu, é uma mistura de *sampler* e bateria eletrônica, com a presença de botões e *sliders*. Por sua vez, um dos principais adventos do MPC são os *pads* para manipulação dos *samples*.

Enquanto equipamentos como o Ensoniq EPS foram projetados para ampliar as possibilidades timbrísticas dos teclados e sintetizadores visando, principalmente, à *performance*, os outros modelos eram uma mistura de bateria eletrônica e *samplers*, destinados, especialmente, ao uso em estúdios. O EPS possuía um espaço de armazenamento de dados reduzido, ao passo em que outros modelos posteriores contavam com mais espaço de armazenamento. Uma das principais diferenças entre o SP 1200 e o MPC 60 é o advento dos *pads*, que eram mais fáceis de manipular durante a programação das linhas de bateria.

18 Disponível em: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Akai_MPC60.jpg.

Inicialmente, os *samplers* eram utilizados com a finalidade de poupar tempo e dinheiro no processo de produção musical e *performance* ao vivo. Ao subverter suas funções originais, os produtores de *rap* enxergaram outras maneiras de usar tais equipamentos e estruturas musicais, que posicionavam o uso dos *samplers* enquanto uma nova assinatura musical, não somente como uma ferramenta que melhorava os processos de produção musical. Segundo Rose (1994):

> Ainda que os *rappers* não tenham inventado baterias eletrônicas ou o *sampling*, eles revolucionaram seu uso. [...] Antes do *rap*, o uso mais desejado de um *sample* era aquele que dissimulava o trecho sampleado e sua origem; para ocultar sua identidade. Os produtores de *rap* inverteram essa lógica, usando *samples* como um ponto de referência, como um meio pelo qual o processo de repetição e recontextualização pode ser salientado e privilegiado (ROSE, 1994, p. 73, tradução nossa).

O pioneirismo da descoberta de novas aplicações dos *samplers* é atribuído a Marley Marl, DJ e produtor da região do Queens, em Nova Iorque. O mito de fundação desse novo paradigma foi descrito pelo produtor em uma edição da revista *The Source*:

> Um dia em 1981 ou 1982, nós estávamos fazendo um remix. Eu queria samplear uma voz de uma canção com um [*sampler*] Emulator e, acidentalmente, um som de caixa vazou. A princípio, eu pensei: — Isso deu errado. Mas a caixa soava bem. Eu continuei a tocar a faixa junto com o Emulator. Então, eu olhei para o engenheiro de gravação e disse: — Você sabe o que isso significa?! Eu posso pegar qualquer som de bateria em qualquer disco antigo, colocar aqui e conseguir o som dos velhos bateristas nas minhas

> coisas. Nunca mais vai ter aquele som tedioso da DMX [um tipo de bateria eletrônica]. Naquele dia eu saí e comprei um *sampler* (HAVELOCK, 1991, p. 38, tradução nossa).

Segundo o próprio Marl, a primeira vez que ele utilizou sons de bateria sampleados de outras gravações foi na faixa "Marley's Scratch" (1985). Porém, essa novidade começou a ser notada de fato quando ele produziu as faixas "The Bridge", de MC Shan, e "Eric B is President", de Eric B & Rakim, ambas de 1986. Segundo Kistner (2006, p. 43, tradução nossa), "[...] talvez o aspecto mais significante dessa descoberta, no entanto, foi a barreira timbrística que ela quebrou". Pode ser que outros produtores tenham realizado o mesmo experimento antes de Marley Marl. No entanto, esses são alguns dos primeiros exemplos de uma prática que se tornaria uma técnica relevante para a produção de *rap* nos próximos anos.

A partir daí, *samplers* como o E-mu SP-1200 e o MPC 60, da Akai, tornaram-se ferramentas primordiais na produção musical de *rap*, conferindo uma nova sonoridade ao gênero, fruto da apropriação quase infinita de elementos sonoros devidamente coletados nos discos de vinil. Percebe-se, assim, não somente uma mudança nos equipamentos, mas uma metamorfose no processo de criação e construção de uma assinatura sonora com timbres, processos e estruturas específicas, com impactos decisivos no processo de composição.

Joseph Schloss (2014) aponta que, na concepção dos *beatmakers* que produzem a partir de *samples*, existe uma ligação entre as técnicas dos DJs e a produção musical de *rap*. Seu estudo aponta uma ligação simbólica e prática entre o trabalho dos DJs e dos *beatmakers* na comunidade de produtores pesquisados:

> Ideias sobre a relação entre o sampleamento e a discotecagem estão profundamente penetradas em muitos aspectos do discurso sobre produção.

> O *sampler* digital é ideologicamente associado a uma tecnologia mais antiga, o toca-discos, de uma maneira que não é inerente à tecnologia, mas, sim, um reflexo da história social específica da comunidade Hip Hop. E as pessoas se envolvem com a história social através da ênfase nos processos dos DJs em seus trabalhos como produtores (SCHLOSS, 2014, p. 57, tradução nossa).

O argumento de que a produção musical a partir de *samples* é uma extensão das técnicas dos DJs se alinha ao que afirma Nelson George (2004):

> A flexibilidade do sampleamento deu aos músicos criados no Hip Hop as ferramentas para criar faixas que não apenas se inseriam na tradição do gênero, como estendia essa tradição. Para eles, a profundidade e complexidade dos sons disponíveis em um disco criativamente sampleado fez o uso de instrumentistas no processo de gravação parecer, na melhor das hipóteses, um acessório na produção musical. Os discos não eram mais gravações de instrumentos sendo tocados – eles se tornaram uma coleção de sons previamente gravados e encontrados (GEORGE, 2004, p. 439, tradução nossa).

Embora o uso de *samplers* digitais não tenha habitado as primeiras produções de *rap*, o procedimento e a abordagem de composição já faziam parte do gênero antes das primeiras gravações comerciais, através da repetição e da manipulação dos *breakbeats* nos toca-discos. Dessa forma, a utilização projetada para novos equipamentos, como o E-mu SP 1200 e o MPC 60, foi subvertida pelos produtores de *rap*, que conferiram a esses instrumentos um novo uso, que dava continuidade às técnicas de discotecagem dos DJs de Hip Hop. A partir do momento em que os produtores dominaram a técnica e os equipamentos que permitiam tal utilização, o *sampling* se tornou o

procedimento padrão na produção de *beats*, contribuindo para um período extremamente criativo na história do *rap*.

A *golden era* do *rap* e o *digital sampling*

O período compreendido entre a segunda metade da década de 1980 e o começo dos anos 1990 é de extrema importância para a música *rap*. Esse período ficou conhecido como a época de ouro do Hip Hop (*golden era of hip-hop*), um tempo em que, na opinião da revista *Rolling Stone*, "cada novo *single* reinventava o gênero".[19]

Foi um período em que diversos DJs fizeram a transição dos palcos para os estúdios e começaram a assumir a criação dos *beats* e a produção musical dos discos de *rap*. Katz (2012) assinala que:

> No final dos anos 1980, os DJs expandiram seu território e técnica. [...] E muitos deles expandiram sua técnica e território simultaneamente ao se moverem para dentro dos estúdios e se tornarem produtores, um tipo de compositor do Hip Hop, cujo trabalho é profundamente influenciado pela arte da manipulação dos discos de vinil (KATZ, 2012, p. 101, tradução nossa).

Nessa fase, destacaram-se diversos produtores e/ou coletivos de produtores, que utilizaram *samples* massivamente, como The Bomb Squad, Prince Paul, The Dust Brothers, Pete Rock e Marley Marl, seguidos por DJ Premier, J Dilla, RZA, dentre outros. Michael D'errico (2011) aponta a ascensão dos *beatmakers* no período:

19 COKER, Cheo. Slick Rick, "Behind bars" album review. *Rolling Stone*, Nova Iorque, ano 28, n. 703, p. 13, mar. 1995.

> [...] na medida em que as tecnologias de sampleamento desenvolveram-se e tornaram-se mais acessíveis, no final dos anos 1980 e início dos anos 90, o Hip Hop entrou no que ficou conhecido como sua época de ouro (*golden era*), definida pela forte relação entre o *rapper* e o *beatmaker* (D'ERRICO, 2011, p. 7, tradução nossa).

A *golden era* foi um período que se destacou pela qualidade, diversidade e inovação musical de seus artistas. É uma fase em que o uso de *samples* na produção musical foi predominante, de tal modo que lhe confere uma identidade musical, uma espécie de assinatura sonora. Segundo Sewell (2013, p. 143, tradução nossa): "[...] o Hip Hop baseado em *samples* explodiu em 1987, atingiu seu pico em 1991, e permaneceu relativamente estável a partir da metade da década de 1990". Kistner (2006), por sua vez, registra que:

> [...] por volta de 1986, a produção [musical] de Hip Hop estava cada vez mais dominada pelos *samplers*. Enquanto que toca-discos, músicos de estúdio e baterias eletrônicas foram usados para manipular e recriar *breaks* clássicos do passado, os produtores da metade dos anos 1980 até metade dos anos 1990 construíram suas músicas essencialmente fazendo cópias digitais de seus *breaks* e manipulando-os à vontade (KISTNER, 2006, p. 50, tradução nossa).

Além da consolidação dos DJs como produtores, trata-se de uma fase de consolidação do gênero musical, em que os MCs aumentaram consideravelmente sua destreza lírica, produzindo letras que ressaltavam perspectivas afrocêntricas, o nacionalismo negro, a positividade e pontos de vista críticos. Soma-se a isso a consolidação do *sampling* enquanto método fundamental de produção dos *beats*. Nessa época, foram produzidos álbuns

que utilizaram o sampleamento de maneira intensa, tais como *It Takes a Nation of Millions to Hold us Back* (1988), do grupo Public Enemy, *Paul's Boutique*, dos Beastie Boys, e *Three Feet High and Rising* (1989), do grupo De La Soul. Entre os artistas que se destacaram nesse período, podemos citar Public Enemy, Run DMC, KRS One & Boogie Down Productions, LL Cool J, De La Soul, Eric B & Rakim, Stetsasonic, A Tribe Called Quest, além de outros que, ainda hoje, figuram entre os nomes essenciais do gênero.

Alguns autores atribuem o lançamento do álbum *The Cronic* (1992), de Dr. Dre, como o marco histórico do fim da *golden era*. *The Cronic* foi o primeiro trabalho solo do produtor e *rapper,* e simboliza a ascenção definitiva do *gangsta rap* enquanto temática e estilo lírico e do *G-Funk* enquanto estilo de produção musical da costa leste americana.

"*Gangsta rap*" é uma expressão criada pela mídia para se referir a artistas e músicas cujas letras fazem referência à criminalidade e ao cotidiano das gangues de rua americanas. Artistas como Schoolly D, Ice-T, Boogie Down Productions e NWA são alguns dos pioneiros do *gangsta rap*, ao passo em que *rappers* como Snoppy Dog, 2 Pac Shakur e Notorious B.I.G. ajudaram a levar o *gangsta rap* ao *mainstream* musical durante os anos 1990.

Os detratores do *gangsta rap* recorrentemente o acusam de incentivar a conduta desordeira e a prática criminosa, especialmente assalto, homicídio e tráfico de drogas, assim como misoginia, materialismo e devassidão. Os defensores do *gangsta rap*, por sua vez, argumentam que sua produção artística não configura um apoio literal à violência, mas relata o cotidiano das periferias americanas, expressando a revolta contra a opressão social e a brutalidade policial.

O *G-funk*, também chamado de *gangsta funk* ou *ghetto funk*, é um subgênero do *rap*, que emergiu na costa oeste norte-americana, mais especificamente em Los Angeles, no início dos anos 1990. O *G-funk* imprimiu um padrão de sonoridade ao *rap* comercial dessa década, introduzindo algumas mudanças na sonoridade e na temática do gênero, distanciando-se do *rap* realizado

em Nova Iorque. Os *beats* se caracterizavam por andamentos mais lentos, uso extensivo de sintetizadores e arranjos de teclado, além da apropriação de frases e melodias de clássicos do *funk*, especialmente George Clinton e o Parliament Funkadelic. As letras traziam uma perspectiva hedonística, com intensa abordagem de temas como sexo, violência e uso de drogas. O disco *The Chronic* (1992), de Dr. Dre, é considerado um marco dessa sonoridade.

O sucesso de Dr. Dre e do grupo do qual ele fazia parte, o Niggas With Attitude (NWA), representa não somente um deslocamento geográfico na música *rap*, mas também um deslocamento sonoro. Baseado em Los Angeles, Dr. Dre consolidou um estilo de produção musical que não utilizava muitos *samples* e frequentemente incluía arranjos de sintetizador e elementos gravados por músicos de estúdio. Muitas vezes, o *rapper* optou por gravar músicos tocando *loops* e excertos de outras músicas ao invés de sampleá-las.

Declínio do *sampling*

Ao longo da década de 1990 e início dos anos 2000, a produção musical no gênero *rap* e em outros gêneros da música eletrônica dançante sofreu algumas transformações. Schloss (2014, p. 5, tradução nossa) registrou que: "[...] no momento em que eu finalizo este livro, a produção baseada no uso de *samples* – outrora a abordagem central usada no Hip Hop – está se tornando cada vez mais marginal". Demers (2002) também apresenta um relato parecido:

> É importante notar que por volta do tempo em que comecei esta dissertação, a dependência do Hip Hop em relação ao *sampling* como um meio de estabelecer uma linhagem começou a diminuir. Meu projeto aborda o estilo de seu nascimento até meados de 1995. Como mencionado na conclusão, o Hip Hop posterior a essa data não parece se

> apropriar exclusivamente de um gênero musical, e a maior parte dele simplesmente não *sample*ia nada de músicas preexistentes (DEMERS, 2003, p. 2, tradução nossa).

Tais modificações, em sua maioria, estão relacionadas às mudanças na relação entre cultura e tecnologia na sociedade contemporânea. Segundo Schloss (2014), os principais deslocamentos observados na produção musical de *rap* em relação ao período clássico do estilo são a mudança do caráter das ferramentas de produção, a expansão do acesso às fontes de *samples* e a crescente disponibilidade de informações sobre os processos de produção de *rap*. Em resumo, as transformações tecnológicas geraram um impacto nas ferramentas e na disponibilidade de informações que apoiam as práticas musicais com tais equipamentos.

Os produtores e *beatmakers* passaram a depender mais de programas de computador (*softwares*) do que de equipamentos e máquinas (*hardware*). Aplicativos, como o Fruit Loops e Reason, ocuparam o lugar de *samplers*, como o Emu SP 1200 e o MPC da Akai, seja pela emulação dessas interfaces físicas ou pela substituição por outras conexões com o mesmo material sonoro. Os discos de vinil deixaram de ser a fonte de *samples* por excelência, uma vez que a internet e o MP3 popularizaram o acesso à informações sobre os álbuns e também possibilitaram a expansão do repertório de pesquisa. Por fim, a ampliação de uma espécie de rede de produtores independentes (em primeira instância) e a rede mundial de computadores tornaram possível o compartilhamento de informações sobre os processos de produção do gênero. Nesse sentido, observou-se um aumento das técnicas de produção, assim como um crescimento da pluralidade de sonoridades e subgêneros do *rap*. Essa expansão é também geográfica, pois foi durante a década de 1990 que diversas cenas locais de Hip Hop/*rap* se consolidaram por todo o globo.

Um outro motivo para o declínio do uso de *samples* na composição de *raps* foram os constantes processos de direitos autorais movidos contra *rappers*,

DJs e produtores. A atenção da indústria fonográfica (e suas equipes de advogados) se voltou ao *rap* quando o estilo se tornou um fenômeno midiático, uma vez que a existência de grupos vendendo milhões de cópias de discos, com enorme popularidade e visibilidade, poderia representar novas fontes de receita via processos jurídicos, como relata Sewell (2014):

> Após 1991, os artistas mudaram suas maneiras de utilizar *samples*, grande parte devido ao medo de ações judiciais por violação de direitos autorais. Os artistas do Hip Hop adaptaram e modificaram sua linguagem musical para se ajustarem à disponibilidade reduzida de *samples* (SEWELL, 2014, p. 295, tradução nossa).

No artigo "How copyright affected the musical style and critical reception of sample-based hip-hop", Amanda Sewell (2014) analisa as estratégias criativas que os artistas adotaram após a onda de processos sofridos no início dos anos 1990:

> Enquanto alguns estudiosos afirmam que o processo legal de liberação dos *samples* tem apenas consequências negativas para os músicos, eu acredito que esses efeitos para os músicos não foram necessariamente positivos nem negativos (SEWELL, 2014, p. 295, tradução nossa).

A autora procura adotar uma postura não pessimista em relação às mudanças provocadas pelas pelejas jurídicas:

> Focar inteiramente nestas limitações [ao uso de *samples*] confina a discussão no passado, e esse tipo de nostalgia crítica apenas explicita o fato de que o Hip Hop baseado no uso de *samples* é diferente

> do que era, ao invés de descobrir e explorar as maneiras específicas que os artistas mudaram suas abordagens de produção de Hip Hop após a decisão no caso Grand Upright (SEWELL, 2014, p. 316, tradução nossa).

O que se observa é que, ainda que de maneira diferente em relação ao período clássico do estilo, o uso de *samples* musicais continua exercendo influência na produção musical de *raps*. Não se utilizam as mesmas ferramentas, necessariamente, e não se usa a técnica de maneira tão profusa, mas, ainda assim, a apropriação de obras musicais e outros tipos de empréstimos intertextuais são recorrentes nesse universo criativo. Isso pode ser observado em diferentes subgêneros e circuitos de fruição, desde o disco de Jay-Z (*4:44*) ao álbum (*Outras Bandeiras*) de Clebin Quirino, *rapper* e produtor musical independente de Belo Horizonte.

Enquadramentos teóricos do *sampling*

Uma parte do que está disponível na literatura acadêmica sobre *rap* e Hip Hop dá atenção ao *sampling*, em análises que transitam pela teoria literária, estudos culturais, antropologia, sociologia, entre outros campos. Entretanto, o interesse de estudiosos das artes e humanidades pelo assunto encontra pouco reflexo nos campos de estudos ligados à música ou musicologia.

A primeira leva de autores a abordarem a questão do *sampling* do Hip Hop aconteceu no início dos anos 1990. São dessa época os escritos de Rose (1994), Gaunt (1995) e Shusterman (1998). Em meados dos anos 2000, o assunto voltou a entrar na pauta de estudiosos como Demers (2003), Kistner (2006), Katz (2004), Schloss (2014) e Marshall (2006). Na segunda década do século XXI, surgiram outras contribuições importantes, como Williams (2010) e Sewell (2013). As coletâneas de Forman e Neal (2004) e

Perkins (1996), por sua vez, reuniram textos fundamentais sobre a cultura Hip Hop, o *rap* e seus diversos elementos.

Walser (1995) e Krims (2000) são exemplos das poucas tentativas musicológicas de lidar com a questão do *sampling*. Walser (1995) empreende uma análise do fraseado rítmico e da retórica dos *rappers* do grupo Public Enemy e de suas diversas ligações com elementos musicais e culturais dos afrodescendentes. Krims (2000), por sua vez, demonstra a relação entre estilos de *rappers* e sua relação com os *samples*, sobretudo na construção e reafirmação de suas identidades.

Amanda Sewell (2013) desenvolveu uma tipologia de análise do uso de *samples* em produções musicais de *rap*, que configura uma das únicas incursões analíticas sobre o gênero. As categorias presentes em sua tipologia distinguem os *samples* de acordo com sua função no *beat* (*samples* estruturais e superficiais), suas características (percussivos, intactos, líricos) e também segundo sua incidência ao longo da faixa (momentâneos, enfáticos, constituintes). A autora acredita que:

> A tipologia é o primeiro passo em direção a análises significativas do Hip Hop baseado em *samples*. A combinação da minha própria análise com os pontos de vista dos artistas torna possível oferecer uma perspectiva analítica conhecedora desse vasto e variado repertório. [...] Posteriormente, podemos usar a tipologia para comunicar a nós mesmos e aos outros o que estamos ouvindo – não apenas os *samples* em si mesmos, mas também as diversas práticas musicais presentes no Hip Hop baseado em *samples*. Como se define um estilo musical no Hip Hop baseado em *samples*? Como um produtor se distingue dos outros? Como o sampleamento mudou desde seu apogeu no final dos anos 1980 e início dos anos 1990? [...] Com a tipologia à nossa disposição, agora temos um vocabulário uniforme

> para conversarmos sobre o Hip Hop baseado em *samples* – independentemente do que decidamos dizer sobre o estilo (SEWELL, 2013, p. 25, tradução nossa).

Existem outras propostas de tipologia de uso de *samples*, tal como a de Ratcliffe (2014),[20] cujas categorias são definidas a partir de informações e dados sobre o tamanho dos *samples* (fragmentos curtos e isolados, *loops* e frases, elementos longos), assim como seus atributos principais (sons percussivos, elementos com frequência definida, sons não musicais, entre outros). As categorias de Ratcliffe (2014) são mais abrangentes e sistemáticas que as de outros autores. Contudo, considero sua tipologia pouco aplicável ao contexto do Hip Hop e do *rap*. Acredito que as categorias de Sewell (2013) são mais adequadas a uma discussão sobre o *sampling* na música *rap*, uma vez que refletem o ponto de vista dos produtores e se baseia nas formas de manipulação presentes no gênero.

No Brasil, o interesse pelas questões musicais do *rap* é quase nulo entre os pesquisadores. Estudos como os de Herschmann (1997, 2000), Dayrell (2001), Garcia (2004) e Teperman (2015) são algumas das referências, embora nenhum deles se detenha às questões de produção musical, muito menos ao uso de *samples*. Herschmann (1997, 2000) foi um dos primeiros pesquisadores brasileiros a abordar o *rap* e o Hip Hop enquanto gêneros musicais ligados à juventude negra e marginalizada. Dayrell (2001), por sua vez, investigou o papel dos gêneros *funk* e *rap* na socialização da juventude das grandes cidades. Por fim, o estudo de Dayrell (2001) foi importante para este trabalho na medida em que registrou o contexto da música *rap* de Belo Horizonte na década de 1990, sendo uma das poucas fontes de informação escrita sobre o *rap* na cidade. Já Garcia (2004) redigiu artigos sobre a poética

20 O artigo de Ratcliffe (2014) cita outras tentativas de categorizar o uso de *samples* em gêneros da música eletrônica dançante, como: Goodwin (1990), Porcello (1991), Cutler (2000) e Sanjek (1994).

do grupo Racionais MCs e sua relação com a periferia paulistana, ao passo em que Teperman (2015) registrou as transformações que o *rap* brasileiro passou ao longo de sua trajetória em solo nacional. Embora o livro deste último seja razoavelmente sintético, ele pelo menos fornece um panorama da dinamicidade do gênero em território nacional.

Os estudos de Palombini (2014) e de Palombini e demais autores (2018) são algumas das poucas abordagens musicológicas nacionais que podem servir de referência para uma abordagem da música *rap*. Embora Palombini aborde, primordialmente, o *funk* carioca, sobretudo o subgênero conhecido como "proibidão", suas análises enriquecem e dialogam diretamente com uma perspectiva mais compreensiva da música *rap*, na medida em que combina o estudo dos procedimentos de composição e produção musical com uma investigação etnográfica e da teoria crítica. Nesse sentido, Palombini alia uma perspectiva ampla do estado da arte da musicologia a um conhecimento local, contextual, que salienta as categorias e modos de produção regionais.

Voltando à discussão sobre o *rap*, no artigo "The fine art of rap", publicado inicialmente em 1992,[21] Shusterman (1998) produziu uma análise da estética do gênero, defendendo que:

> [...] o *rap* é uma arte popular pós-moderna que desafia algumas das convenções estéticas mais incutidas, que pertencem não somente ao modernismo como estilo artístico e como ideologia, mas à doutrina filosófica da modernidade e à diferenciação aguda entre as esferas culturais (SHUSTERMAN, 1998, p. 144).

21 O artigo de Shusterman foi incluído no livro *Pragmatist aesthetics* (1992), que foi traduzido para o português e publicado, em 1998, pela Editora 34, sob o título *Vivendo a arte: o pensamento pragmatista e a estética popular*. As citações foram tiradas desta edição.

O autor enxerga elementos na estética do *rap* que se aproximam de traços estilísticos do pós-modernismo e os enumera:

> [...] a tendência mais para uma apropriação reciclada do que para uma criação original única, a mistura eclética de estilos, a adesão entusiástica à nova tecnologia e à cultura de massa, o desafio das noções modernistas de autonomia estética e pureza artística, e a ênfase colocada sobre a localização espacial e temporal mais do que sobre o universal ou o eterno (SHUSTERMAN, 1998, p. 145).

Além disso, ele afirma que a apropriação artística do *rap* é "[...] o cerne de sua técnica e o traço característico de sua forma estética e mensagem" (SHUSTERMAN, 1998, p. 145). Para ele, o sampleamento e as diversas formas de apropriação presentes no gênero "[...] desafiam o ideal tradicional de originalidade e autenticidade que durante tanto tempo escravizou nossa concepção de arte" (SHUSTERMAN, 1998, p. 149). Tal ideal, explicitado, sobretudo, nas concepções românticas e modernistas, é contestado nas práticas apropriativas da música *rap*, especialmente no ato de samplear. Nesse sentido, a dicotomia entre uma obra de arte que serve de referência e a obra que deriva dessa influência é constantemente contestada na música *rap*. Como consequência, a dicotomia entre criador e receptor também o é, uma vez que "[...] a apropriação transformadora pode também tomar a forma de arte" (SHUSTERMAN, 1998, p. 150).

Shusterman (1998) também afirma que o *sampling* afronta o ideal de unidade e integridade das obras de arte. Existe uma tendência na teoria de arte que concebe uma obra enquanto um todo unificado, cuja modificação de alguma das partes arruinaria sua coesão. Segundo o autor:

> O *sampling* do *rap* implica que a integridade de uma obra de arte enquanto objeto jamais deve ter mais

> importância que as possibilidades de prosseguir a criação pela reutilização desse objeto. Sua estética sugere, assim, a mensagem de [John] Dewey, segundo a qual a arte é essencialmente mais um processo do que um produto acabado, uma mensagem de boas-vindas à nossa cultura, cuja tendência para reificar toda expressão artística é tão forte que o próprio *rap* é prejudicado por essa tendência, ainda que proteste audaciosamente contra ela (SHUSTERMAN, 1998, p. 151).

Nesse sentido, o *sampling* explicita a unidade artificial de uma obra musical, uma vez que seu processo de criação e produção, principalmente no terreno da música popular, é altamente fragmentado. Cada elemento é gravado separadamente, às vezes em locais geográfica e temporalmente distantes. Os processos de pós-produção têm ganhado cada vez mais importância nesse contexto, ampliando ainda mais os lapsos de tempo e espaço no processo de produção artística.

O conceito de pós-produção é justamente o ponto de partida de Nicolas Bourriaud (2009) para uma análise sobre a produção artística contemporânea. O termo, geralmente usado no contexto da produção audiovisual para se referir à etapa de montagem e finalização dos filmes, é usado por Bourriaud (2009, p. 44) para se referir às obras de arte realizadas a partir de criações e materiais preexistentes. Segundo ele, "[...] a arte do século XX é uma arte da montagem (a sucessão das imagens) e do aplique (a superposição das imagens)". Ele recapitula, ainda, que:

> Desde o começo dos anos 1990, uma quantidade cada vez maior de artistas vem interpretando, reproduzindo, re-expondo ou utilizando produtos culturais disponíveis ou obras realizadas por terceiros. Essa arte da pós-produção corresponde tanto a uma multiplicação da oferta cultural quanto – de

> forma mais indireta – à anexação do mundo da arte de formas até então ignoradas ou desprezadas. Pode-se dizer que esses artistas que inserem seu trabalho no dos outros contribuem para abolir a distinção tradicional entre produção e consumo, criação e cópia, *ready-made* e obra original. Já não lidam com uma matéria-prima. Para eles, não se trata de elaborar uma forma a partir de um material bruto, e sim de trabalhar com objetos atuais em circulação no mercado cultural, isto é, que já possuem uma *forma* dada por outrem. Assim, as noções de originalidade (estar na origem de...) e mesmo de criação (fazer a partir do nada) esfumam-se nessa nova paisagem cultural, marcada pelas figuras gêmeas do DJ e do programador, cujas tarefas consistem em selecionar objetos culturais e inseri-los em contextos definidos (BOURRIAUD, 2009, p. 7-8).

Tal como Shusterman (1998), Bourriaud (2009) salienta o entrelaçamento de conceitos até então teoricamente antagônicos, como produção e consumo, cópia e original, criação e recepção. Embora seu *background* se concentre majoritariamente nas artes visuais contemporâneas, o autor extrapola esse contexto e alude às práticas dos DJs e produtores musicais:

> O trabalho de um DJ consiste na concepção de um encadeamento em que as obras deslizam umas sobre as outras, representando ao mesmo tempo um produto, um instrumento e um suporte. Um produtor é um simples emissor para o produtor seguinte, e agora todo artista se move numa rede de formas contíguas que se encaixam ao infinito. O produto pode servir para fazer uma obra, a obra pode voltar a ser um objeto: instaura-se uma rotação, determinada pelo uso dados às formas (BOURRIAUD, 2009, p. 41-42).

Hebdige (1987) também trata de uma atitude apropriativa no universo da criação artística. Entretanto, ao invés de tomar como marco fundamental o sistema das belas artes ou da alta cultura, o autor se orienta pela estrutura da música popular jamaicana. Ao se referir ao processo de apropriação como "*cut n' mix*" (em tradução livre, "corte e mistura"), Hebdige (1987, p. 12, tradução nossa) narra o modo como o *reggae* e seus diversos subgêneros, frutos da cultura afrojamaicana, sustentam a criação em uma constante apropriação de temas, ritmos, melodias, versos e diversos elementos da cultura popular. Ele afirma que "[...] uma das palavras mais importantes no *reggae* é a versão. [...] A produção de versões está no cerne não somente do *reggae*, mas de toda a música afroamericana e caribenha: *jazz*, blues, *rap*, R&B, *reggae*, calypso, soca, salsa, afrocubano, dentre outros". Prova disso são as infinitas versões musicais produzidas a partir dos *riddims*, bases musicais compostas e gravadas pelos produtores musicais, que as utilizam em uma infinidade de músicas de diferentes artistas.

Mark Katz (2004), por sua vez, aponta propriedades intertextuais específicas proporcionadas pelo *sampling*:

> Muitas vezes as discussões sobre *sampling* tratam a prática simplesmente como uma citação tecnológica. Entretanto, [...] o *sampling* é essencialmente uma arte de transformação. Um *sample* muda no momento em que é realocado. Todo som assumirá algumas das características de seu novo ambiente sônico, ao ser colocado em um novo contexto (KATZ, 2004, p. 156, tradução nossa).

Nesse caso, o autor salienta o teor transformativo da utilização de *samples*. Não se trata de meramente colocar aspas em um texto. Nesse tipo de citação, o conteúdo apropriado pode até mudar seu significado inicial, a partir do momento em que passa a fazer parte de um outro contexto enunciativo.

Essa afirmação de Katz (2004) vai ao encontro do postulado por Hebdige (1987), quando disse que:

> Esta é a beleza da citação. A versão original ganha uma nova vida e um novo significado em um novo contexto. [...] E esta é, também, a beleza de se fazer uma versão. É um princípio democrático na medida em que implica que ninguém tem a última palavra. Todos têm uma chance de fazer uma contribuição (HEBDIGE, 1987, p. 14, tradução nossa).

Uma outra especificidade proporcionada pelo *sampling* é o que Katz (2004) denominou "citação performática":

> O sampleamento digital oferece a possibilidade do que eu chamaria citação performática: citação que recria todos os detalhes de timbre e tempo que evocam e identificam um evento sonoro singular [...]. [...] É a possibilidade da citação performática, incluindo a habilidade de manipular esses sons, que distingue o *sampling* da citação tradicional e possibilitou impressionantes obras da música moderna (KATZ, 2004, p. 140, tradução nossa).

Nesse sentido, samplear um artista não se limita a uma citação ou evocação. Através dos *samples*, é possível mencionar um autor usando sua própria enunciação. Talvez não exista um modo mais apropriado de citar um compositor do que por meio da reprodução de sua própria *performance*. Pensemos em James Brown ou em outro artista da música popular. Nada melhor do que ele próprio, com seus gritos, gemidos e a sonoridade de sua banda para expressar, com sons, as qualidades de sua própria criação.

O texto de Katz (2004) também afirma que o sampleamento contribui para uma transformação dos processos de criação, uma vez que o compositor que utiliza *samples* se apropria de expressões musicais de outros autores e transforma tais expressões em ideias que, por sua vez, contribuem para uma nova expressão musical.

O estudo de Tricia Rose (1994) sobre Hip Hop e *rap* é um dos marcos na reflexão sobre o tema. A autora examina as intervenções e relações entre as tradições orais e musicais negras e a tecnologia na produção da música *rap*, acreditando que:

> [...] o processo de sincretismo cultural tecnonegro do *rap* revisa e expande as prioridades culturais negras e o uso de instrumentos tecnológicos (por exemplo, o *sampler*). Tal processo sincrético é especialmente aparente na relação entre oralidade e tecnologia no *rap* e sua produção de narrativas comunais oralmente derivadas através de equipamentos de sampleamento (ROSE, 1994, p. 15, tradução nossa).

Nesse sentido, a autora não acredita que o *rap* reflete características pós-modernas, tal qual Shusterman (1998), por exemplo. Rose (1994) situa o *rap* na tradição expressiva afroamericana e elenca diversos elementos estéticos do gênero, que são frequentemente reconhecidos na tradição musical afroamericana, tal como complexidade rítmica, repetição com variações súbitas, proeminência da percussão, interesse melódico nas frequências graves e rupturas na frequência e no tempo.

Rose (1994, p. 71, tradução nossa) também se recusa a entender o *rap* como um subproduto das forças industriais. Ela critica a leitura que Theodor Adorno, Jacques Attali e Frederic Jameson fazem de gêneros da música popular negra, como o *jazz*. A autora afirma que "[...] o foco deles na repetição como uma condição industrial encoraja descaracterizações do

fenômeno da música popular negra, particularmente aquelas formas que privilegiam a repetição e estão proeminentemente posicionadas no sistema de mercadorias". Ainda segundo ela:

> O uso estratégico da tecnologia de reprodução tecnológica, particularmente dos equipamentos de sampleamento, pelos produtores de *rap*, afirma prioridades estilísticas de organização e seleção de sons encontradas em muitas expressões musicais da diáspora negra. Embora o *rap* seja moldado por e articulado através de equipamento avançado de reprodução, suas prioridades estilísticas não são meramente subprodutos desse equipamento (ROSE, 1994, p. 71, tradução nossa).

A prática do *sampling* estimula, portanto, uma série de debates no universo das artes e a reflexão sobre a unidade de uma obra de arte pode ser revista a partir desta atividade. A questão da apropriação nas culturas da diáspora africana e nas belas artes também ganha um novo fôlego, ao se voltar ao sampleamento. Ademais, os estudos sobre a criação musical também se voltam ao tema, devido à capacidade do *sampling* de, ao mesmo tempo, evocar uma *performance* e transformá-la, inserindo-a em um novo contexto.

Signifyin(g)

O conceito de *signifyin(g)*, exposto por Gates Junior (1988), é um enquadramento teórico amplamente utilizado em estudos sobre o *sampling* e o Hip Hop. O termo é usado para definir uma estratégia retórica das comunidades afroamericanas, um modo de transmitir mensagens através de palavras e expressões que possuem vários níveis de significações. Nesse sentido, um texto – seja ele uma poesia, uma história ou uma música – é construído e enunciado de modo a possuir um significado aparente, mas também

outros níveis de acepção, que podem ser acessados por aqueles habituados a essa retórica ou pelos que fazem parte da cultura que a compreende.

Rose (1994) cita o *signifyin(g)* como uma das influências estéticas do *rap* e Hip Hop. Kistner (2006) faz uso desse conceito ao analisar o modo como o sampleamento produz significado no contexto da cultura musical afroamericana do século XX. Além da hermenêutica negra de Gates Junior (1988), o autor se apoia na abordagem de Borges (1964), do conceito de intertextualidade, e na semiótica para decodificar os múltiplos significados da música "Get Down", do artista Nas.

Antes de Kistner (2006), Demers (2003) havia analisado como o ato de samplear constrói uma espécie de cânone musical, a partir do qual os músicos do Hip Hop estabeleceram uma linhagem entre o estilo e as formas mais antigas da música popular negra americana. Segundo a autora, essa linhagem construída "[...] é uma espécie de *signifyin(g)*, na qual materiais musicais bem conhecidos são citados, criticados e parodiados" (DEMERS, 2003, p. 44, tradução nossa).

Schloss (2014, p. 161, tradução nossa), por sua vez, enfatiza que o *signifyin(g)* é "[...] um processo no qual um indivíduo demonstra uma maestria da ambiguidade para uma audiência que possui uma apreciação particular de tais gestos". O autor acredita que o *signifyin(g)* possui dois aspectos importantes na produção musical de *rap*: o fato de constituir, prioritariamente, um tipo de processo e não uma característica, e o entendimento do *signifyin(g)* como uma atividade social, cuja significação não existe se não houver uma audiência. Sendo assim, o *signifyin(g)* é, ao mesmo tempo, uma estratégia retórica e um enquadramento através do qual essa estratégia é avaliada.

Schloss (2014) acredita que esse conceito é importante para um melhor entendimento do processo de sampleamento. Ele afirma que, muitas vezes, as análises se concentram no resultado do sampleamento (a música, o *beat*), ao invés de se voltarem ao processo de composição/produção. O autor conclui, a partir dos pontos de vista dos *beatmakers*, que o valor de um *beat*

produzido a partir de *samples* não se encontra nos atributos do excerto em si, mas na habilidade do produtor em reformular os significados. Tal qual o *signifyin(g)*, o ato de samplear é um processo e, ao mesmo tempo, um enquadramento que possibilita à comunidade avaliar as habilidades dos artistas de configurar novas camadas de significado a uma expressão.

Williams (2014), que também faz uso do conceito de *signifyin(g)*, situa o *sampling* como uma das formas de apropriação criativa dentro do *rap* e do Hip Hop. Ele acredita que a apropriação e a intertextualidade se manifestam de diversas maneiras na música *rap*, e o *sampling* é apenas uma dentre essas várias possibilidades.

Alguns autores, como Richard Schur (2009), chegam a afirmar que o *sampling* é um dos pilares estéticos do Hip Hop, entendido em seu sentido amplo, não somente enquanto gênero musical:

> O Hip Hop está implacavelmente envolvido com o mundo dos sons, imagens, textos e mercadorias através dos quais afroamericanos e outros experienciam a vida contemporânea. [...] O *sampling* desenvolveu uma refinada estética baseada na transformação de elementos reconhecíveis em algo novo e fresco. [...] O sampleamento ou colagem, ao contrário do *blues*, não está essencialmente preocupado com notas em *bend*, exprimindo uma angústia experencial a partir de uma música conhecida, ou escrever sobre a tradição, mas [está preocupado com] localização de um *princípio organizativo de coesão*, que funde os elementos familiares em um modo satisfatoriamente estético (SCHUR, 2009, p. 47, tradução nossa).

Apesar de atribuir importância majoritária ao *sampling* no processo de produção musical, Rose (1994) não o posiciona entre os princípios estéticos

primordiais do Hip Hop. A autora enumera três características que permeiam tal estética: fluxo, estratificação e rupturas sucessivas. Hoch (2006, p. 355) elabora uma lista mais ampla de elementos estéticos que perpassam as linguagens artísticas do estilo e cita a "[...] reapropriação de materiais, tecnologia e cultura" como um desses elementos.

O *rap* é um gênero musical que se baseia em uma abordagem afroamericana da criação musical. Nesse sentido, práticas da oralidade e da expressão afrodescendente influenciam esse fazer musical continuamente. Embora seja um aporte teórico importante para refletir sobre as práticas intertextuais do *rap*, o desenvolvimento do presente texto não se fundamentará no conceito de *signifyin(g)*. Os dados colhidos em campo suscitaram uma discussão que, em grande medida, refere-se ao *sampling* enquanto uma prática de produção musical e uma estética específicas ao contexto da música *rap*. Outras referências, como Schloss (2014), que será discutido a seguir, mostraram-se mais propícias à discussão do *sampling* no contexto local.

Sampling, purismo e *beatmaking*

Joseph Schloss (2014) publicou um importante trabalho sobre produção musical de *raps* baseada na utilização de *samples*. A partir de uma etnografia entre produtores norte-americanos que privilegiam o uso de *samples* na produção de *beats*, o autor procurou compreender os *beatmakers* em seus próprios termos e focou sua análise mais no processo de sampleamento do que no resultado final (o *beat*, a música). Assim como Rose (1994), ele procurou desmistificar concepções deterministas e afirmou que a comunidade Hip Hop articula seus próprios princípios estéticos.

Schloss (2014, p. 21, tradução nossa) procurou evidenciar a agência criativa dos músicos e produtores, e afirma que a escolha pelo uso de *samples* não é uma opção pragmática, e sim estética: "[...] o sampleamento, ao invés de ser o resultado de privação musical, é uma escolha estética coerente com a história e valores da comunidade Hip Hop". Os *beatmakers* não sampleiam

porque é conveniente, e sim porque, musicalmente, consideram isso belo. Além disso, ele acredita que a diferenciação entre *raps* produzidos a partir de *samples* e *raps* que não utilizam o recurso, mais do que um diferencial técnico, é uma distinção de gêneros (ou subgêneros) dentro desse gênero musical.

O autor identificou uma espécie de comportamento purista na comunidade de *beatmakers* pesquisada, cujo papel do *sampling* é central nessa perspectiva. Sua pesquisa afirma que os *beatmakers* consideram a produção baseada em *samples* como uma evolução das práticas dos DJs de Hip Hop. Nesse sentido, as maneiras de manipular os *samples* e os pressupostos estéticos que guiam seus processos de produção são os mesmos que os DJs faziam. Os *samplers* permitiram que as possibilidades vislumbradas pelos DJs se ampliassem e se complexificassem, e também facilitaram a execução do trabalho. Um outro extremo desse comportamento purista é a pouca ou nenhuma importância atribuída ao uso de gravação de músicos tocando ao vivo – chamado de *live instrumentation* – na produção dos *beats*. Segundo Schloss (2014), o uso desse artifício não soa autêntico para os produtores.

O autor também ressalta a importância que os *beatmakers* conferem ao processo de pesquisa por discos de vinil (as fontes primordiais dos *samples*). "*Digging in the crates*", a expressão que nomeia essa atividade de busca, funciona não somente para fornecer o material a ser utilizado nos *beats*, mas também é uma forma de explicitar os laços com a tradição de discotecagem no Hip Hop, assim como uma forma de socialização entre os produtores. Além disso, Schloss (2014) também identifica, com detalhes, os preceitos éticos e estéticos que guiam os processos de produção baseados em *samples*.

Embora a pesquisa de Schloss (2014) tenha se baseado em uma comunidade específica de *beatmakers* norte-americanos e o tipo de comportamento observado nessa comunidade represente apenas uma maneira de produzir *beats*, seu trabalho é uma das referências mais importantes para esta investigação. Diversas questões pesquisadas junto aos produtores locais se

assemelham aos elementos explicitados em sua pesquisa. Por exemplo, as prioridades estéticas manifestadas no discurso dos *beatmakers* entrevistados por Schloss (2014) se apresentam no mesmo nível de importância para os *beatmakers* entrevistados neste trabalho. Outros elementos do comportamento purista explicitado pelo autor não encontram uma correspodência tão evidente no contexto local. Por exemplo, uma característica local que entendo se manifestar de uma maneira diferente do que postula Schloss (2014) é a atividade de pesquisa pelas fontes de *samples* (*digging*). Ao contrário dos *beatmakers* americanos, os artistas locais não possuem os discos de vinil como fonte primordial de *samples*. O discurso dos *beatmakers* entrevistados nos capítulos que seguem indicam que eles retiram *samples* de arquivos digitais (MP3) e até mesmo de *sites* de *streaming*, como o YouTube e o Spotify. Poucos deles possuem coleções de vinil e/ou visitam regularmente lojas, sebos e antiquários em busca de discos raros.

A pesquisa de Schloss (2014) é importante para este trabalho na medida em que ela fornece um enquadramento analítico que pode ser comparado à realidade local de Belo Horizonte. Esses elementos fornecem uma base comum de diálogo para a investigação das diferentes maneiras que o Hip Hop e sua identidade estética se manifestam em diferentes épocas e contextos. No capítulo 3, eu utilizo o conceito de purismo e algumas das características inerentes a essa postura para debater a relação dos produtores locais com os *samples*.

Marshall (2006) contribui para o debate sobre *sampling*, autenticidade e essência do Hip Hop de uma maneira diferente da de Schloss (2014). O autor examina como a autenticidade pode ser mantida em uma época em que a produção musical do Hip Hop está cada vez mais se afastando da onerosa e complexa sonoridade baseada em *samples* para construir uma sonoridade baseada em outras fontes. Marshall (2006) apoia sua análise no exemplo do grupo The Roots, que, desde o início (em meados da década de 1990), possui uma formação de banda com forte influência de *jazz*. O artigo se refere a diversas declarações do baterista, produtor e fundador

da banda, Ahmir ?uestlove Thompson (lê-se "Questlove"), que relativiza a autenticidade da criação baseada em *samples* ao afirmar que o *rap* sempre contou com outras ferramentas de produção ao longo de sua história. Segundo ?uestlove:

> [...] para aqueles que falam contra o uso de instrumentação ao vivo no Hip Hop, isso soa bastante ignorante para mim. É uma cusparada na cara do trabalho que eu fiz na última década, sem mencionar que significa que a obra do [Dr.] Dre é subestimada e não reconhecida (vocês pensam que o Dre usa *samples*? Não), sem mencionar que isso desconsidera os primeiros oito anos de Hip Hop em vinil. Sugarhill? Instrumentos. Afrika Bambaataa [*sic*]? Instrumentos. The show? Instrumentos. Children's Story, Mona Lisa? Instrumentos. Whodini? Instrumentos. Eu poderia continuar, mas os primeiros oito anos e os últimos cinco anos foram muito cheios de instrumentos [...] (MARSHALL, 2006, p. 7, tradução nossa).

Marshall (2006) analisa o debate travado pelo músico, realizado principalmente no *site* do grupo The Roots, em meados de 2000. O texto salienta que:

> Em dezembro de 2000, uma época em que seus colegas e coprodutores estavam enfrentando restrições criativas e processos cada vez mais incapacitantes, o sampleamento parecia não mais representar uma abordagem plausível para se fazer música, mesmo que muitos o considerem o procedimento essencial de produção de *beats*, crucial para a produção do *autêntico* Hip Hop (MARSHALL, 2006, p. 2, tradução nossa).

Em uma passagem posterior, Marshall (2006) tenta sintetizar o posicionamento de ?uestlove Thompson a respeito de uma suposta essência do Hip Hop:

> Para [?uestlove] Thompson, o Hip Hop *real* ou *verdadeiro* está mais ligado à integridade artística e ao engajamento comunitário do que a algum conjunto de práticas reificadas e atitudes pré-determinadas: "No que me diz respeito, enquanto eu prover a nação Hip Hop com *breaks* de bateria, enquanto eu continuar a produzir música de qualidade, e em cada hora que eu estou sentado em frente deste computador, educando as pessoas, então eu sou *verdadeiro* para o Hip Hop" (MARSHALL, 2006, p. 6, tradução nossa).

A discussão trazida por Marshall (2006) e pelo grupo The Roots complexifica o debate sobre uma suposta essência do Hip Hop. Embora eu não tenha feito uma pergunta específica sobre o The Roots, diversos interlocutores com quem conversei na pesquisa de campo manifestaram um grande respeito pela banda, e apontaram o grupo como um conjunto musical que soube transpor a linguagem do *rap* para uma formação com instrumentos tradicionais. Talvez o que fique mais claro, nessa discussão, é que não existe somente uma maneira de fazer *rap* ou de ser Hip Hop. Talvez uma das principais características desse último seja a possibilidade de adaptá-lo. Um fator essencial, nesse caso, seria a persistência da renovação, seja ela técnica, linguística ou musical.

Por fim, o artigo de Déon (2011) contribui consideravelmente para este trabalho, uma vez que discute a perspectiva do *sampling* enquanto uma escolha estética. O autor argumenta que a opção por samplear (ou não) é uma escolha estética que o músico faz, uma vez que o *sampling* não é o único processo de produção na música *rap*. Déon (2011) não descarta a validade do ponto de vista dos produtores pesquisados por Schloss (2014),

que atribuem um *status* de autenticidade à técnica, mas acredita que, atualmente, outros elementos entram em cena na opção pelos *samples*:

> A questão da autenticidade que motivaria o uso de *samples* certamente não está desatualizada, e ainda é relevante para alguns artistas e fãs (dando origem a conversas às vezes muito ásperas), mas é relativamente subjetiva e deve ser *reenquadrada* na noção de estética: usar *samples* ou não, não é simplesmente um desejo de autenticidade, mas uma escolha estética, que se torna característica do som dos artistas que fazem essa escolha (DÉON, 2011, p. 298, tradução nossa).

Algumas opiniões e posturas dos produtores locais observadas na pesquisa de campo são semelhantes à convicção de Déon. No capítulo 3, discutirei essas posturas mais detidamente, levando em conta tanto a pesquisa de Schloss (2014) quanto os argumentos de Déon (2011) e Marshall (2006).

A primeira parte do presente capítulo procurou expor o advento do *sampling* enquanto técnica de produção musical no *rap*, nos Estados Unidos, na década de 1980. O *sampling* é entendido como uma continuação e expansão das técnicas dos DJs de Hip Hop, em que um dos principais procedimentos de discotecagem consistia na justaposição de *breaks* das músicas de *funk* e *soul*. Concomitantemente, o relato também expôs o declínio do uso dessa técnica, após os frequentes processos judiciais por violação de direitos autorais sofridos pelos produtores e *rappers* americanos.

A segunda parte do capítulo trouxe uma revisão de literatura acerca da música *rap*, sua sonoridade e, principalmente, sobre o uso de *samples* nesse gênero musical. Passando por Tricia Rose (1994), Joseph Schloss (2014) e Mark Katz (2004), pode-se concluir que o *sampling* reflete abordagens afroamericanas em relação à criação musical. Grande parte dos enquadramentos teóricos sobre o assunto se baseiam em discussões sobre

intertextualidade, com forte aporte da teoria literária, revelando os modos como o *sampling* constrói significados a partir da relação entre textos.

Esse panorama reduzido de estudos face à importância das matrizes musicais do *rap* na cultura, sociedade e economia indicam uma lacuna importante no campo de estudo, e a necessidade de pesquisas que discutam o *sampling* enquanto um processo de produção musical ou como produtor de uma sonoridade específica na música *rap*. A contribuição da técnica para a constituição de estilos pessoais de produção musical, assim como a construção de subgêneros e de sonoridades diferenciadas dentro do *rap* ainda é incipiente. Schloss (2014) fornece alguns conceitos que podem ser apropriados criticamente em pesquisas futuras. O aporte da tipologia de Sewell (2013) também pode contribuir para essa discussão, na medida em que estabelece uma linguagem comum para futuros debates e investigações. Todavia, faltam discussões sobre a construção do discurso musical a partir dos *samples*, assim como investigações aprofundadas sobre modalidades de manipulação e tratamento do material sonoro na produção musical de *rap*. Sewell (2013) afirma que:

> Até agora, no entanto, poucos estudos lidam efetivamente com os sons do Hip Hop baseado em *samples*, ou considera o Hip Hop baseado em *samples* como música e não como artefato cultural. Pesquisas na etnomusicologia, antropologia, estudos culturais e no direito tendem a tratar a música como uma estrutura ao invés de um objeto de estudos em si (SEWELL, 2013, p. 13, tradução nossa).

Minha opinião vai ao encontro do que foi postulado pela autora. Apesar de toda a atenção dada pela academia ao *rap* e ao Hip Hop, a música *rap* ainda é um campo pouco explorado pela musicologia.

No próximo capítulo, apresentarei um panorama do contexto da atuação dos *beatmakers* em Belo Horizonte e região. A partir de relatos desses

artistas, reportagens e algumas pesquisas acadêmicas sobre o Hip Hop local, pretendo esboçar uma narrativa histórica da presença dos *beatmakers* na cidade, relatando elementos sociais, culturais e tecnológicos inerentes a essa atividade.