

**PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE MINAS GERAIS**  
**Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social**

***Cut & paste:***  
**música, rede e mediações**

**Danilo Queiroz de Souza**

**Belo Horizonte**  
**Março de 2011**

**Danilo Queiroz de Souza**

***Cut & paste:***  
**música, rede e mediações**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Comunicação Social.  
Orientador: Prof. Dr. Júlio Pinto

**Belo Horizonte**  
**2011**

FICHA CATALOGRÁFICA

Elaborada pela Biblioteca da Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais

S719c Souza, Danilo Queiroz de  
Cut & Paste: música, rede e mediações. / Danilo Queiroz de Souza. Belo Horizonte, 2011.  
108f. : il.

Orientador: Júlio Pinto  
Dissertação (Mestrado) – Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais.  
Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social.

1. Música Eletrônica. 2. Comunicação e tecnologia. 3. Música por computador. I. Pinto, Júlio. II. Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais. Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social. III. Título.

CDU: 681.84

Danilo Queiroz de Souza

***CUT & PASTE:***  
**música, rede e mediações**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Comunicação Social.

---

Prof. Dr. Júlio Pinto (Orientador)

---

Prof. Dr. Eduardo Antônio de Jesus – PUC Minas

---

Prof. Dr. Antonio Marcos da Silva Pereira - UFBA

Belo Horizonte, 24 de março de 2011

**Ao meu filho João Luiz,  
à Fábria e à nova vida que está para chegar.**

## **Agradecimentos**

À todos os professores e colegas do mestrado, pelas boas horas de debate e troca de experiências.

À FAPEMIG, pela bolsa que em muito ajudou na realização desse estudo.

Aos professores Prof. Dr. Carlos Falci e Prof. Dr. José Márcio Barros, pelas valiosas contribuições na banca de qualificação, que permitiram o avanço desse estudo.

Ao Prof. Dr. Eduardo de Jesus, pela participação na banca de defesa.

Ao Prof. Dr. Antônio Marcos Pereira, pela longa convivência compartilhando questionamentos sobre a música e suas estéticas.

Ao Prof. Dr. André Brasil, pelas indispensáveis orientações iniciais, que foram de suma importância para o aprimoramento da pesquisa.

Ao Prof. Dr. Júlio Pinto, por ter acolhido esse trabalho de forma tão aberta.

Aos amigos Leonardo Gomes e Roberto Almeida, pelas preciosas contribuições teóricas.

À Fábria Lima, pelo amor, pelo apoio, pelo zelo, pelo carinho. Sem você, esse trabalho não seria possível.

“It’s all mix and no master”

David Toop

## RESUMO

A partir da análise do *cut & paste* na música, a pesquisa realizada buscou compreender como esta técnica de produção (que se transformou em estilo) musical constitui-se numa intrigante prática cultural, que envolve a bricolagem e o remix, revelando novas dinâmicas relacionais características da atualidade. Por meio do estudo do *cut & paste*, o trabalho pretende compreender melhor as estéticas da música contemporânea. Neste sentido, adotou-se como eixo temático três mediações principais que conformam o objeto de análise: a competência cultural dos sujeitos, a própria técnica *cut & paste* e as tecnologias digitais – notadamente a internet. A metodologia utilizada ancorou-se na autoetnografia, articulada com a teoria ator-rede de Bruno Latour, em um esforço de promover profícuo diálogo entre referencial teórico e empiria, e tomando a experiência do pesquisador como privilegiado lugar de fala. Com isto, pretendeu-se superar a linearidade que marca o processo tradicional de produção do saber acadêmico, bem como apontar novas possibilidades analíticas para o estudo da comunicação, a partir de objetos sonoros – o que desafia os paradigmas existentes e demanda tentativas alternativas de apreensão.

Palavras-chave: *Cut & paste*; Remix, Música; Mediações

## ABSTRACT

Departing from the analysis of the *cut & paste* in music, this research tries to comprehend how this music production technique (which became a music style) turned into an intriguing cultural praxis, involving the bricolage and the remix, revealing new relational dynamics typical of our times. Therefore, by studying the *cut & paste*, this work intends to know better the aesthetics of contemporary music. To achieve this, three main mediations, which conform the object of analysis, were used as a thematic axis: the cultural competence of the subjects, the *cut & paste* technique itself and the digital technologies—the internet notoriously. The method took place in an auto ethnography, articulating with Bruno Latour's actor—network theory, in an effort to promote dialogue between the theoretical and the empirical, using the experience of the researcher as a privileged place of discourse. This is an attempt to surpass the linearity of the traditional process of academic knowledge construction and an attempt to point new analytical possibilities for communication studies from sonorous objects as well—which defies the ongoing paradigms and demands alternative forms of understanding.

Keywords: *Cut & paste*; Remix, Music; Mediation

## SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO .....	17
2. TRANSFORMANDO CONHECIMENTO SOBRE MÚSICA EM TEXTO.....	22
3. O CUT&PASTE .....	31
3.1 Invenção da gravação: reinvenção do som .....	31
3.2 Maleabilidade do som .....	35
3.3 Ruído, plunderfonia e política .....	37
3.4 Remix, cut-up, megamix, dub, scratching, DJ mix: Cut&paste .....	43
3.4.1 <i>O dub e a redefinição de remix</i> .....	44
3.4.2 <i>Hip-hop, breakbeat e sampling</i> .....	47
3.5 O <i>cut &amp; paste</i> como objeto de estudo .....	56
4. OS MEIOS DIGITAIS, A INTERNET E A TECNOLOGIA .....	59
4.1 Do som analógico para o som digital .....	59
4.2 Para estudar a música como objeto da comunicação .....	62
4.3 Tecnologia e cultura.....	64
4.4 A tecnologia da internet.....	72
4.5 A comunicação em rede .....	76
4.6 Música e mediações no ambiente digital em rede.....	80
5. A COMPETÊNCIA CULTURAL .....	87
5.1 Cultura, comunicação e mediações.....	87
5.2 Competência cultural e estilos musicais.....	93
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	100
REFERÊNCIAS.....	103

## 1. INTRODUÇÃO

A música é uma das formas fundadoras da expressão humana. Como uma outra modalidade de fala, a música permeia a cultura e as relações sociais. No entanto, estudar música no ambiente acadêmico envolve um grande esforço de tradução, uma vez que a produção do conhecimento em pesquisa se dá de maneira escrita, linear, racional e não de maneira sonora, fragmentada e tão criativamente expressiva como na música. E a música que estudamos apresenta a fragmentação e a não-linearidade como características, além de marcantes, constitutivas.

Foi o surgimento do hip-hop, no final dos anos 1970, que revelou, de uma maneira mais ampla, uma nova prática musical que envolvia o uso de trechos de música gravada para se compor uma nova peça musical. A atividade dos *disc jockeys* (djs), ao usarem o toca-discos como um instrumento para interferir e modificar músicas gravadas em discos de vinil, cortando e mixando (misturando) trechos da faixa em um disco com trechos de outro disco, provocava uma resposta no público que se traduzia em maior agitação nas pistas das discotecas e das block parties<sup>1</sup>. Mais tarde, ao longo dos anos 1980, o hip-hop se torna um estilo musical formal ao começar a despertar o interesse das gravadoras. Nesse período, o uso do sampler<sup>2</sup> amplia as capacidades de cortar e colar, devido às possibilidades oferecidas pelos meios digitais de gravação e edição do som.

Mas a prática de cortar e colar na música era algo mais antigo. Com o surgimento da gravação em fitas magnéticas, no final dos anos 1920, o som era editado por meio de intervenções físicas na própria fita. Trechos podiam ser suprimidos ou inseridos, por meio de cortes e colagens, com o uso de lâminas e fitas adesivas. Um processo bastante artesanal se comparado aos processos digitais e não lineares de hoje em dia. Com a modernização constante dos estúdios, nos anos

---

<sup>1</sup> *Block party* é como eram chamadas as festas promovidas pelo djs, ou grupos de djs, munidos de seus sistemas de som e outros equipamentos, em meados da década de 1970, em quadras, centros comunitários e até mesmo praças de Nova Iorque, principalmente na região do Bronx. “ (...) os garotos tinham poucas opções de diversão. Eles promoviam festas em suas casas e, eventualmente, alugavam centros comunitários nos condomínios (projects) para realizarem festas grandes onde se cobrava entrada a fim de pagar as despesas e ter um pequeno lucro. A história do hip-hop começa aqui (...)” (FRICKE; AHEARN, 2002, p. 23) (trad. livre)

<sup>2</sup> O *sampler* é um aparato eletrônico capaz de capturar amostras de som, oriundas de instrumentos musicais ou de suportes de música gravada (como fitas magnéticas, discos de vinil ou cds) armazená-las e reproduzi-las, de maneira direta, sequenciada ou repetitiva (looping).

1940, surgiu a gravação em fitas com múltiplas pistas em suas bandas, que poderiam ser alteradas independentemente. Trechos podiam ser regravados enquanto outros eram mantidos, na técnica conhecida como *overdub*. No entanto, o trabalho dos engenheiros de gravação e produtores musicais ainda era um tanto quanto *transparente* nessa época, sempre privilegiando o trabalho do artista e fazendo-o parecer espontâneo, imediato, buscando não revelar os diversos processos de edição pelo qual a música passou. A gravação tentava se esconder, ainda reverenciava a música de concerto, buscava refletir ao máximo os aspectos da apresentação real. Era a idéia de “fidelidade”.

A popularização dessas práticas de edição, que começam a ir para fora do ambiente formal dos grandes estúdios corporativos de emissoras de rádio ou gravadoras, ocorre juntamente com o processo de barateamento dessas tecnologias. É aí que, retomando o *hip-hop* como exemplo, novas táticas<sup>3</sup>, inseridas em um contexto sócio-cultural que conforma e é conformado pelo contexto tecnológico, começam a ser empregadas. Novos usos não ortodoxos, uma aproximação estética (também pouco ortodoxa) em relação à música e ambientes sócio-culturais urbanos que, quase sempre, se caracterizavam pela pobreza, configuram os cenários em que surge uma nova modalidade musical, fundada na apropriação de outras músicas, na colagem e na sobreposição, que desestabiliza os conceitos de autor, de propriedade intelectual, de formas de composição e de estética musical. Com o surgimento das tecnologias digitais de gravação e edição de som, nos anos 1980, essas práticas ganharam dimensões e possibilidades multiplicadas, que se refletem na música de hoje. Tudo isso nos leva a perceber esse momento como extremamente rico para a música, de uma maneira geral, e um ângulo privilegiado de visão, para análise do cenário contemporâneo e seus contornos. Por isto, alguns aspectos foram estudados nesse trabalho, a fim de compreender melhor o nosso objeto de estudo, que chamamos de *cut & paste*.

Na música produzida por meio da bricolagem de outras músicas e sons, existem vários *modus operandi*; cada qual com sua designação. O *medley*, muito praticado por bandas ao vivo, quando tocam seus sucessos emendando uma música na outra, também foi muito praticado nas rádios, em que o dj montava uma

---

<sup>3</sup> Vale adiantar que o termo é usado daqui por diante sempre em coerência com as conceituações de De Certeau a respeito de “estratégias e táticas”, que serão articuladas mais adiante.

sessão ininterrupta com os sucessos de determinado cantor ou com os maiores sucessos da semana, por exemplo. O *remix* tem sua origem na idéia de se construir uma versão alternativa de uma música existente, seja para fins práticos (uma versão mais curta para as emissoras de rádio) ou criativos (uma versão estendida e melhor adaptada para uma pista de dança). O *cut-up* é o procedimento de corte e colagem mais extremo, em que pequenos trechos de música, sons de filmes ou programas de tv, são montados em uma peça sonora. O *megamix*, ou um *mix*, ou ainda uma *mixtape*, é a gravação da performance do dj, cortando e mixando faixas musicais, fazendo uso de uma variada sorte de manipulações, interferências e efeitos. Para englobar todos esses procedimentos em uma só definição, uma vez que todos eles se baseiam na mesma atividade de cortar e colar, rearranjar e sobrepor, optamos por *cut & paste*.

O *cut & paste* evoluiu de uma técnica de produção a um estilo musical complexo e amplo, pois é justamente nessa transição de técnica para estilo musical, agenciada pelas práticas em estilos como o *dub* e o *hip-hop*, pelas poéticas do estúdio de gravação, que ele surge e se desenvolve, tendo como principal característica o *fazer música a partir de outras músicas*, outras gravações. Os trechos musicais usados vão e voltam, criam dinâmicas de ápice e fuga, a repetição cria padrões, pulsos, texturas e gradações, pedaços de músicas são usados como refrões sobre a base de outras músicas, e ainda podem aparecer aí outras batidas sobrepostas, trechos de locuções de rádio, de falas de filmes ou de anúncios publicitários, de gravações instrucionais militares ou de pronunciamentos políticos, entre outros.

Esses procedimentos composicionais passaram a fazer parte dos trabalhos de artistas tanto na música popular quanto na produção musical de vanguarda e na arte contemporânea. O *cut & paste* aparece evidente nas músicas dos Beatles, no trabalho de artistas e produtores como Brian Eno, na cena alemã da década de 1970, o krautrock, no hip-hop, na prática dos djs, na forma do dub desenvolvido nos estúdios da jamaica no final dos anos 1960, nos remixes para discotecas e pistas de dança, desde a era disco até os dias de hoje, nas produções do funk carioca e do tecnobrega, na região norte do Brasil, e na internet sob diversas formas de produção amadora. Essa prática, que alcançou uma dimensão crítica a ponto de questionar e, talvez, de suplantar a musicalidade tradicional, parece ser a tônica das principais

práticas culturais na atualidade. A própria confecção desse texto acadêmico, nesse momento, pode ser considerado um exemplo para o leitor dessa prática. Afinal, a produção do conhecimento se dá, aqui, pelo estudo e pela citação das idéias de diversos outros autores que, costurados pela escrita, perfazem esse trabalho, construindo uma nova obra.

Como as práticas do *cut & paste*, entendidas no âmbito das mediações, das competências culturais dos sujeitos e dos contextos sócio-políticos, vieram a alterar a estética da música contemporânea? Quais aspectos, ao longo da evolução histórica desse modo de bricolagem musical, nos permitem compreender melhor o cenário musical de hoje que, inserido num ambiente digital de rede, apresenta a remixabilidade não como mais uma de suas características e sim como estética dominante?

Ao mesmo tempo em que notamos a importância de se estudar essas práticas, por meio do *cut & paste*, é preciso dizer que esse trabalho não teve a intenção de julgar ou valorar as formas de produção musical fundadas por ele (o *cut & paste*), em comparação às formas tradicionais. E embora o hip-hop seja uma esfera fundamental para o entendimento das análises apresentadas, também é preciso dizer que esse não é um trabalho sobre hip-hop. É o *cut & paste*, entendido aqui como uma prática que se estendeu para toda a música contemporânea, o que de fato nos interessa, para além de qualquer estilo musical específico.

O objetivo e a motivação desse estudo consistiram justamente em analisar o processo de evolução do *cut & paste* por meio da música, buscando entender melhor as mediações que possibilitam essas significativas transformações que ouvimos na produção musical contemporânea. Neste sentido, foi-se configurando a hipótese de que três mediações principais conformavam nosso objeto de análise: o *cut&paste* em si (englobando as técnicas e as estéticas empenhadas na produção das peças musicais), os meios digitais de gravação, edição e circulação (incluindo a internet) e, por fim, a competência cultural dos sujeitos. Para fundamentar a análise empírica empreendida, buscou-se o desenvolvimento de quatro capítulos, sendo um deles voltado à metodologia, em que cada uma dessas temáticas pôde ser apresentada e discutida.

A nossa questão inicial, a da relação entre estudo de música e produção acadêmica, foi crucial para determinar possíveis caminhos metodológicos para esse

estudo. Optamos por uma estrutura pouco convencional: apresentamos a metodologia no início, no capítulo 1, de modo a explicar e justificar como nosso objeto de análise, o *cut & paste*, foi problematizado e discutido a partir do diálogo entre a experiência do pesquisador no universo musical em que o objeto reside e a conexão com as teorias e com os autores, – apostando na autoetnografia como método. As análises, tanto das peças musicais como das práticas, foram distribuídas ao longo do texto, com a intenção de promover a articulação entre os referenciais teóricos e a empiria. O capítulo 2 apresenta o *cut & paste* propriamente dito, — primeiramente no âmbito de uma perspectiva histórica, das transformações que inaugurou no universo musical e, posteriormente, como objeto de estudo propriamente dito. No capítulo 3, os meios digitais e a internet são discutidos a partir, principalmente, da lógica das mediações. O capítulo 4, por sua vez, destaca a necessidade da análise de qualquer materialidade cultural a partir de um quadro social mais amplo, que conforma e é conformado pela competência cultural dos sujeitos.

## 2. TRANSFORMANDO CONHECIMENTO SOBRE MÚSICA EM TEXTO

O objeto de estudo central neste trabalho, a modalidade musical que definimos como *cut & paste*, apresenta uma disponibilidade arquivológica bastante restrita: trata-se, antes de mais nada, de estruturas dinâmicas, processos, ou táticas – para lançar mão de importante conceito de De Certeau que será posteriormente abordado – e, com isso, não há ainda uma consolidação dos procedimentos de fixação textual desse objeto, que é sonoro, musical. Como, afinal, transformar o conhecimento sobre o processo de composição de uma peça musical de bricolagem em texto? Por onde começar? Pela análise das músicas originais, pelo desenvolvimento dos meios técnicos possibilitadores da bricolagem? Ou pela análise da construção e desenvolvimento de agregados sociais habilitados não só a produzir, mas também a comentar, valorizar hierarquicamente, fruir e aperfeiçoar tais peças? O costumeiro é que os trabalhos de interpretação focalizem uma destas particularidades e a explorem, deixando de lado outras – sendo o principal enfoque adotado o que privilegia as explorações estéticas, por meio dos desenvolvimentos tecnológicos, e seu impacto na música, como nos casos de Katz (2005) e Rodrigues (2005), por exemplo.

Tamanha é a complexidade e a efemeridade de tais objetos que, aparentemente, não há outra solução. Mas é aí que o trabalho de Bruno Latour (1994), à primeira vista sem conexão explícita ou direta com o exame de uma poética musical contemporânea, como a do *cut & paste*, que buscamos examinar, mostra-se potencialmente interessante.

Ainda nos anos 1980, Latour investiga os processos de construção do conhecimento por cientistas, em relação aos quais adotou uma atitude etnográfica, buscando observar e valorizar analiticamente a fatura cotidiana da ciência, sua condução ordinária em uma série multiramificada de pequenos eventos que, em sua trama coletiva, consolidavam o que resumimos, e muitas vezes caricaturamos, como “Ciência”, hipertrofiando uma de suas dimensões (por exemplo, a criativa) em detrimentos de outras (por exemplo, a institucional e burocrática). É por essa via que ele propõe uma distinção que nos parece útil entre “Ciência” e “Pesquisa”, elaborada nos seguintes termos:

Se a Ciência possui certeza, frieza, distanciamento, objetividade, isenção e necessidade, a Pesquisa parece apresentar todas as características opostas: ela é incerta, aberta, às voltas com problemas insignificantes como dinheiro, instrumentos e *know-how* [...]. Se a Ciência prospera agindo como se fosse desvinculada do coletivo, a Pesquisa é antes vista como uma *experimentação coletiva* [...]. (LATOUR, 2001, p. 33-34)

O movimento que Latour apresenta nessa citação nos faz pensar que, ao falarmos de “Pesquisa”, nesse sentido, estamos necessariamente remontando a uma consciência mais refinada, por parte dos pesquisadores, de sua própria situação, sua historicidade, seus envolvimento e interesses. Expandindo as possibilidades de alcance da ideia de “situação”, a proposta aqui parece ser a de que toda produção de conhecimento é uma produção situada, bem como seus agentes, seus objetos e suas audiências. E tanto a pesquisa quanto os pesquisadores só têm lugar a partir da relação entre inúmeros posicionamentos particulares que têm. Isso nos parece interessante e relevante, pois é uma proposta que, sendo “teórica”, envolve atravessar o espaço do “puramente” conceitual e enviar a compreensão dessa produção em direção a seus vínculos com uma série de outras esferas. De maneira análoga aos objetos musicais cuja poética analisamos aqui, o que chama mais a atenção é o caráter de rede, tanto dos objetos como do método de pesquisa que se debruça sobre eles.

Assim, em outro momento bastante oportuno, justamente por oferecer uma descrição alternativa do que geralmente pensamos como “teórico” ou “conceitual”, Latour elabora uma analogia entre sua percepção do funcionamento das práticas de produção de conhecimento científico e a fisiologia humana dizendo que:

Conceitos não são lentes coloridas que distorcem nossa visão das coisas [...], nem são ideais platônicos flutuando distante das demais circulações cíclicas (loops) [da pesquisa], como se, para levar a sério a “dimensão cognitiva da ciência”, devêssemos escapar para um outro mundo. Conceitos são mais semelhantes a um coração pulsante que reoxigena o sangue, bastando para isso que esteja conectado ao resto do sistema circulatório. Sim, os conceitos são o coração da ciência, mas é raro alguém ver um coração que funcione estando amputado do resto do corpo [...]. Quando [os conceitos] são isolados do resto não se tem nada. Quando se tem o resto sem ter os conceitos é como tentar segurar um bolo de lã embolada. Teorias são operadores extremamente práticos, e não constituem um “núcleo interno” da ciência que possa ser extraído de um protoplasma [circundante]. [...] E esta é a grande lição dos estudos da ciência: ninguém pode pular fora das mediações e falar a verdade sobre o mundo exterior. Fazer uma cisão entre a ciência e suas ricas vascularizações é o mesmo que matá-la. (LATOUR, 1997, p.5).

Na visão de Latour, as teorias, ao invés de anteparos que podem obscurecer a transparência dos contatos entre pesquisador e mundo, são trilhas de condução a um mundo que é também construído pelos movimentos do pesquisador em seu engajamento nos processos de investigação. O impulso que associa a qualidade da produção de conhecimento a seu coeficiente de pureza – ou de isenção, de separação, de frieza, de não-envolvimento – tende a ignorar o caráter construído e histórico dos próprios elementos estruturantes de certas polarizações como, no caso da música, seria uma oposição forte entre produtor/receptor, ou entre autor/audiência.

Como fazer essa “pesquisa” no sentido proposto por Latour? Em seus trabalhos ele oferece inúmeros exemplos, e há um elemento constante em suas exposições: um objeto buscando sempre incrementar o número de conexões, revelando uma trama de relações. Há um interesse pronunciado na ideia de “seguir”, de retrazar os caminhos de transformação desses objetos até que eles ganhem a fisionomia com a qual nós os reconhecemos inicialmente.

Em seu texto sobre um grupo de pesquisadores de várias áreas trabalhando em um projeto franco-brasileiro em Roraima, Latour descreve as várias operações de “tradução” da informação até que ela “saia” da selva amazônica e se viabilize como parte da economia contemporânea de produção do conhecimento científico. Esse processo envolve recursos materiais e humanos, medições, articulações entre convenções, conversações – enfim, uma variedade imensa de procedimentos entram em jogo para resultar naquilo que, em sua forma canônica e fria, é apenas um relatório ou um artigo acadêmico como o que o próprio Latour produziu.

O controle intelectual, o domínio erudito, não se exerce diretamente sobre os fenômenos – galáxias, vírus, economia, paisagens – mas sim sobre as inscrições que lhe servem de veículo, sob a condição de circular continuamente, e nos dois sentidos, através de redes de transformações – laboratórios, instrumentos, expedições, coleções (LATOUR, 2000, p.51).

O autor chama de “centros de cálculo” os nós de uma rede onde “circulam não signos, não matérias, e sim matérias tornando-se signos”. Ao analisarmos um fenômeno, partimos sempre de uma periferia (origem) em direção a um centro de cálculo, que “curva o espaço e o tempo ao redor de si, e serve de receptáculo provisório, de *dispatcher*, de transformador e de agulha a fluxos bem concretos que ele movimenta continuamente” (LATOUR, 2000, p.39). Nesta perspectiva, a

informação que se revela não seria, inicialmente, um signo, e sim o “carregar” de matérias em inscrições cada vez mais móveis.

A informação não é um signo, e sim uma *relação* estabelecida entre dois lugares, o primeiro, que se torna uma periferia, e o segundo, que se torna um *centro*, sob a condição de que entre os dois circule um *veículo* que denominamos muitas vezes forma, mas que, para insistir em seu aspecto material, eu chamo de *inscrição* (LATOURE, 2000, p.40).

Mais adiante, neste mesmo texto, em que entende as bibliotecas e as coleções como “redes”, Latour cita o conveniente exemplo do missionário do período colonialista que, a mando da metrópole colonizadora, vai à colônia e retira amostras de plantas, empalha animais, faz desenhos e anotações para que todo esse material sirva de objeto de estudos e produção de conhecimento nas metrópoles. As amostras, então retiradas de seus locais originais e agora acumuladas e organizadas em laboratórios e museus, em muito perderam se comparadas à riqueza de seu contexto original. Mas propiciaram um enorme ganho, uma “ampliação”, no que diz respeito às possibilidades que ofereceram para a pesquisa e para a produção de conhecimento.

Entendemos, pois, que existe uma forte analogia entre esse processo (de produção do conhecimento) e o próprio processo de composição musical do *cut & paste*, que retira trechos de certas músicas e os leva para um “lugar”, de forma a ajuntá-los, ainda, com trechos oriundos de outras músicas a fim de obter uma composição oriunda desse trabalho de amostragem. É crucial ressaltar aqui que esse modelo apresentado por Latour, essa forma de compreender os processos que envolvem a produção de informação e seus usos, orienta nossa metodologia como um todo, bem como toda a análise e compreensão dos produtos de nosso objeto de estudos, ou seja, as músicas e práticas do *cut & paste*.

Pensando assim sobre o processo de produção de conhecimento, uma oportunidade fértil do ponto de vista da estratégia metodológica, partindo de críticas e sugestões propostas pela banca de qualificação desse trabalho<sup>4</sup>, foi o uso, em certa medida, de recursos da autoetnografia. O termo, que já está em circulação desde os anos 1980 pelo menos (MENELEY; YOUNG, 2005; VERSIANI, 2005), busca enfatizar o componente autobiográfico que é condição necessária para a

---

<sup>4</sup> Participaram da banca de qualificação desse trabalho, trazendo valiosas contribuições a este trabalho, os professores Dr. Carlos Falci, Dr. José Márcio de Barros e Dr. André Brasil.

produção de conhecimento sobre a cultura a partir de balizas antropológicas. Uma vez que um instrumento fundamental e incontornável para a produção do saber antropológico é a experiência do pesquisador que, engajado em seu campo, a partir de certas balizas, tenta descrever e analisar algum aspecto de uma determinada cultura. O método autoetnográfico

abre horizontes para uma atitude auto-reflexiva explícita [do autor] com respeito aos pressupostos privilegiados que (...) orientam o seu ângulo de visão e sinalizam a sua sintonia com a investigação científica mais avançada no espaço disciplinar da antropologia e dos estudos de literatura. Nas duas esferas – e não apenas nelas – passou a ser senso comum que os objetos não possuem sentido substancial inerente que se oferece ao olhar sem mediação. Do etnógrafo o princípio da observação participante demanda, neste sentido, a conscientização do próprio lugar ocupado no complexo campo de contingências e possibilidades que articulam a sua vida privada com pertencimentos coletivos e com inserções institucionais e políticas, responsáveis pelo desenho misterioso construído por seu olhar (OLINTO, 2005, p.14).

Acreditamos que há uma oportunidade enriquecedora no aproveitamento da experiência pessoal do pesquisador na produção do discurso acadêmico que seria equivocado desperdiçar: a frequência a um certo tipo de música, a participação em determinados circuitos de convivência, o envolvimento com práticas de fruição e aproveitamento estético particulares, o conjunto de habilidades que são peculiares ao seu próprio trabalho de dj. Como desperdiçar a oportunidade de fazer essa experiência dizer algo no trabalho empreendido, uma vez que é justamente esse universo de experiências que nos trouxe até aqui, em primeiro lugar?

A razoabilidade dessa questão nos levou, portanto, a buscar maneiras de articular a experiência pessoal ao trabalho acadêmico, tendo ciência de que tais instâncias não podem ser automaticamente transformadas em equivalentes. Mesmo assim, perdurava o problema de como articular um estudo sobre os objetos focalizados aqui: os sujeitos envolvidos na produção musical, principalmente no âmbito da música popular “de rua” (como o *cut & paste* do hip-hop ou do funk carioca, por exemplo) muito falam e fazem; mas pouco escrevem e, menos ainda, escrevem para dialogar com os estudos que o saber acadêmico vem produzindo a respeito.

Utilizamos como exemplo e modelo o trabalho do etnomusicólogo norte-americano Edward Herbst (1997) que, em sua investigação sobre a música vocal da Indonésia, lançou mão de estratégias autoetnográficas para descrever as

particularidades da poética local, relatando seu próprio processo de aprendizagem, sua gradual inserção em esquemas de parceria, e o refinamento de suas percepções a respeito das categorias nativas de apreciação musical utilizadas com relação àquele gênero em particular. Herbst conseguiu construir esse mosaico utilizando uma abordagem que valoriza precisamente esse aspecto formal do texto, que é composto em capítulos ordenados, como é próprio de uma tese (o livro foi, originalmente, sua tese de doutorado), mas que traz, internamente aos capítulos, um uso de recursos de diagramação (alteração do tipo, do corpo, da formatação do parágrafo) que nos permitem gradualmente perceber que, em certos momentos, ele está reproduzindo suas notas de campo, em outros está apenas rememorando incidentes que lhe pareceram eloquentes e em outros está assumindo sua *persona* de professor universitário tradicional.

Adaptando esse modo de fazer de Herbst (que ele mesmo diz ter sido inspirado em certas produções textuais de John Cage) à dissertação, esperamos ter conseguido, enfim, fazer a discussão aproximar-se de um entendimento das táticas e processos musicais que buscamos descrever e analisar aqui. Assim, além de não deixar de fora as anotações procedentes da experiência, sem escamotear as curiosidades, as éticas e regulações não formais, o casual, o não-ortodoxo e o eventual que possam vir a esclarecer algo a respeito dos processos musicais que analisamos, optamos também por dispor as análises oportunamente ao longo de todo o texto - tanto de peças musicais quanto das práticas empregadas na composição musical do *cut & paste*. Portanto, não temos um capítulo específico de “análise de dados”. Acreditamos, arriscando ainda mais em nossa proposta metodológica, que essa disposição *orgânica* das análises promove articulações interessantes entre as teorias, os autores, a empiria e experiência na pesquisa.

As análises aparecem entre linhas, apesar da fonte ser a mesma do restante do texto, como forma de tentar destacá-las de maneira clara e, ao mesmo tempo, atender às regras de normalização formal. Esse recurso, ao mesmo tempo em que realça as análises, as mantém fluindo juntamente com o restante do texto. Contribuindo para exemplificar, comparar, retificar, ilustrar, reforçar, argumentar e, também, contrapor, contestar e questionar no momento em que a empiria é convocada. Ainda, reforçando a coerência dessa opção metodológica, vale dizer que a elaboração de critérios específicos e demarcados de análise, bem como a

construção de categorias e o elencamento prévio de músicas para serem analisadas nos parece algo incondizente com a natureza dinâmica e fragmentada de nosso objeto, o *cut & paste*, e, talvez, incondizente com a natureza da música de uma maneira geral.

O que se intenta com tudo isso é, principalmente, trabalhar para exibir mais e melhor os vínculos e articulações que permitiram a esta pesquisa um melhor desenvolvimento e uma análise qualitativa mais apropriada. Imaginamos que o lugar fixado e supostamente “neutro” do pesquisador tradicional possa ser flexibilizado e, nesse caso em particular, plausivelmente substituído por um posicionamento que, ao abdicar de modelos de neutralidade e rigidez, constitui de fato um olhar de pesquisa que perde por ser um pouco instável e impreciso – mas que, por outro lado, ganha por ser ágil e móvel. A aceitação de uma certa literatura especializada, nem sempre de cunho estritamente acadêmico mas, muitas vezes, avançada em sua percepção e elaborações, é um exemplo dessa flexibilização.

Assim, sobrepondo a proposta autoetnográfica com o modelo pensado por Latour, da informação-movimento em direção a “centros de cálculo”, pensamos ter nos aproximado de uma “porta de entrada” metodológica, que nos permitiu transitar melhor nesse processo de produção musical fragmentado e não-linear que nos propusemos analisar.

Para situar historicamente o surgimento e as transformações do *cut & paste* na música, recorreremos a uma pesquisa bibliográfica e também a pesquisa de material registrado em áudio, vídeo e cinema. Além disto, utilizamos técnicas de observação direta e participante (prática de discotecagem, participação em diversos fóruns de discussão e ambientes de compartilhamento on-line de conteúdo musical), adotando como uma das nossas diretrizes metodológicas a proposta de Martín-Barbero (2008), que será adaptada às particularidades de nosso objeto de estudo. A proposta, que nos trabalhos do autor toma como objeto a televisão, aponta três lugares de mediação:

- a) A cotidianidade familiar (tomando a família como unidade básica de audiência e espaço cotidiano no qual a TV se insere marcando, assim, um modo específico de interpelação dos sujeitos – através da criação de

discursos que “familiarizam tudo”, tornam o que é apresentado mais próximo da audiência, mais “familiar” a ela);

b) A temporalidade social (constrangida pelo tempo repetitivo e fragmentado que é organizado pela televisão);

c) A competência cultural (que torna reconhecível os gêneros televisivos, como “uma mediação fundamental entre as lógicas do sistema produtivo e as do sistema de consumo, entre as do formato e a dos modos de ler, dos usos)” (MARTIN-BARBERO, 2008, p. 301).

Assim, partindo das ideias do autor, pudemos estabelecer como dimensões analíticas os seguintes lugares de mediação, em relação ao nosso objeto musical – e que, não por acaso, constituíram-se nos principais eixos temáticos do trabalho:

a) O *cut & paste*: a técnica de *cut & paste* pode ser compreendida a partir da potencialidade de modelagem que inaugura na música. O que está em jogo aqui são novos usos, (re)apropriações, (re)significações de trechos musicais, criando novas músicas, novos quadros de circulação de significados, novas produções de sentido, novas estéticas. Entendemos estar diante, portanto, do próprio movimento de renovação da cultura na atualidade, que se realiza a partir de práticas comunicativas – e que se revelam, no caso desse estudo, na música.

b) Os meios digitais e a internet: o ambiente digital instaura novas formas de produção, interação e troca. À luz dessa consideração, é preciso pensar nas transformações sociais possibilitadas pela apropriação que se faz dos meios tecnológicos e a supressão das noções de tempo e espaço, que até então marcavam essas relações. Deste modo, as características do meio emergem como metáforas para descrição da realidade social (rede) e são vistas como (pelas) marcas que trazem da contemporaneidade. Pôde-se pensar, tanto em termos de espacialidade quanto de usos e apropriações propiciadas pelo meio, na inserção da música no cotidiano das pessoas, a partir das possibilidades de produção, recepção/consumo e circulação musical do ambiente digital.

c) A competência cultural: somente podemos compreender os critérios de valoração de determinadas músicas ou determinados trechos/samples de música, bem como entender técnicas ou práticas musicais específicas, a partir de sua inserção num quadro cultural mais amplo. O contexto cultural fornece-nos dicas de onde vêm as referências utilizadas e o porquê de seu valor, naquele contexto específico - bem como delinea o que não é valorizado e porquê. Neste processo de engendramento dos quadros compartilhados de significados (gostos, preferências, valores, interesses, técnicas), é preciso considerar o *cut & paste* enquanto prática configurada por um quadro sócio-histórico mais amplo - mas que também participa e promove transformações culturais.

### 3. O CUT&PASTE

“Yo, break it down [...]  
I’ll tell you ‘bout a sound we found on the ground  
We pick it up and put it to use [...]”

Cooley High, Rodney O & Joe Cooley

O presente capítulo estrutura-se em cinco partes principais. Nas primeiras partes, pretendemos situar o leitor num percurso histórico da música gravada e suas implicações para a estética musical a partir daí. Gradualmente, vamos transformando essa análise histórica na colocação do *cut & paste* como nosso objeto de estudo.

#### 3.1 Invenção da gravação: reinvenção do som

As vastíssimas possibilidades de manipulação e remixagem do som digital, tanto na internet como fora dela, não deixam dúvida de que estamos vivendo uma revolução nos modos de produzir, ouvir, compartilhar e experimentar a música. No entanto, um olhar ao passado nos mostra que a produção e o consumo da música gravada sempre estiveram inseridos num processo de ligeiras e constantes revoluções desde os eventos que marcaram a invenção da reprodução do som no final do século XIX. Dentre esses eventos, que incluem a primeira conversação telefônica entre Alexander Graham Bell e Thomas Watson em 1876, as transmissões de *telégrafo sem fio*, ou rádio – como conhecemos hoje, em 1895 por Albert Turpain e em 1896 por Guglielmo Marconi, é de especial interesse para este estudo a invenção do cilindro fonográfico, e do fonógrafo<sup>5</sup>, por Thomas Edison, em 1877.

Antes desses eventos, historicamente situados num contexto ocidental da modernidade ainda marcado pelo ritmo da revolução industrial, o som era algo fugaz, algo como um fenômeno da natureza – efêmero, que nunca se repetiria da

---

<sup>5</sup> O cilindro fonográfico, em conjunto com o fonógrafo, foi o primeiro meio para a gravação e reprodução do som e consistia, primeiramente, em uma folha de estanho envolvendo um cilindro metálico. Tanto a gravação quanto a reprodução do som eram feitas, no fonógrafo, pelos movimentos verticais de uma agulha, que por sua vez recebia os pulso sonoros por meio de um captador em forma de cone e imprimia sulcos na superfície externa do cilindro fonográfico que girava em sincronia com todo o mecanismo. Mais tarde foram introduzidos cilindros fonográficos de diversas materias, como cera e plásticos celulóides, que ofereciam uma melhor durabilidade e qualidade de som.

mesma maneira, que não podia ser aprisionado. O som residia apenas no tempo, na memória.

Antes da invenção das tecnologias de reprodução de som, nos foi dito, o som não tinha vida. Ele existia somente enquanto extinguiu sua existência. Depois que telefones, fonógrafos e rádios e povoaram nosso mundo, o som perdeu um pouco do seu caráter efêmero. A voz tornou-se um pouco mais descolada do corpo e os ouvidos das pessoas podem levá-las para o passado ou através de grandes distâncias (STERNE, 2003, p. 1. Trad. livre.)<sup>6</sup>.

Inicialmente, a aplicação pensada por Edison para seu invento, apelidado de *Edison talking machine*, era a de gravar conversas telefônicas e mensagens de *telégrafos sem fio* para que pudessem ser ouvidas depois e arquivadas, ou seja, era uma aplicação de cunho funcional, corporativo e até mesmo científico. De fato, essas aplicações sucederam. Se tem notícia do uso de cilindros, baseados no cilindro de Edison, em máquinas que gravavam mensagens até algum período dos anos 1950. No entanto, a aplicação comercial da reprodução do som como entretenimento foi quase imediata à sua invenção. Já em 1889, um emprego comercial do fonógrafo, chamado *phonograph parlor*, foi inaugurado numa loja em São Francisco, nos Estados Unidos. Por uma moeda, os fregueses se assentavam em frente a um cone de captação, falavam, e, em seguida, ouviam a gravação de sua voz. Também em 1889, Louis Glass e William Arnold montaram um fonógrafo de Edison acoplado a um mecanismo acionado por moedas no Palais Royale Saloon, também em São Francisco. Pouco mais de 10 anos após a revolucionária invenção da reprodução do som, independentemente das perspectivas de usos científicos ou corporativos, estava em prática uma aplicação comercial voltada ao entretenimento e à audiência – estava criada a primeira *jukebox*<sup>7</sup> (STERNE, 2003).

Nos vinte anos que se seguiram após a invenção de Edison, a indústria iniciou a produção em massa dos cilindros e os títulos mais populares chegaram a

---

<sup>6</sup> *Before the invention of sound-reproduction technologies, we are told, sound withered away. It existed only as it went out of existence. Once telephones, phonographs, and radios populated our world, sound had lost a little of its ephemeral character. The voice became a little more unmoored from the body, and people's ears could take them into the past or across vast distances* STERNE, 2003, p. 1).

<sup>7</sup> As *jukeboxes* são máquinas, geralmente acionadas por moedas ou fichas metálicas, que tocam seleções musicais. Ao longo da história da música gravada, vários formatos foram empregados nas *jukeboxes*; desde os cilindros fonográficos, passando pelos discos de *shellac* de 78 rpm, pelos discos de 7 polegadas de 45 rpm, até os CDs e DVDs nos dias atuais. Tendo sido um meio bastante comum ao levar a música para os ambientes de convivência social, como bares, clubes e casas noturnas, a *jukebox* desempenhou um papel marcante – e bastante iconográfico – no período de ascensão e consagração do rock n' roll e da cultura jovem nos Estados Unidos.

vender milhões ao redor do mundo no início dos anos 1900. Os cilindros fonográficos dominaram o mercado durante quase 20 anos, mas em 1910 os discos de *Gramophone*, criados por Emile Berliner em 1889, tomaram a liderança. Funcionavam de maneira similar ao cilindro fonográfico e foram os primeiros representantes do disco de vinil atual.

Os primeiros processos de gravação, ainda estritamente mecânicos, por sua vez, acabaram moldando e, muitas vezes, modificando radicalmente a forma como a música seria executada. A capacidade de registro dos cilindros e discos nesse período ainda eram muito limitada. As frequências médias eram relativamente bem registradas, mas havia uma grande dificuldade de se registrar os sons mais graves (frequências baixas) e os sons mais agudos (frequências altas). Para gravar os sons de violino, várias manobras técnicas precisavam ser postas em prática, como o uso de diversos cones de captação em sequência e, mesmo assim, o violinista precisava aumentar bastante a pressão da vara nas cordas. A mesma coisa acontecia com a voz, os cantores precisam cantar com vigor, de maneira a adaptar sua performance às demandas da gravação.

Muitos embates entre os defensores da música ao vivo, da preservação da efemeridade do som como garantia de sua autenticidade, e os entusiastas das novas tecnologias de reprodução do som surgem nesse período. Mas o fato era que, em função da gravação, a maneira com que a música era executada, produzida e consumida estava mudando. Novos andamentos musicais, novas imposições rítmicas e, portanto, novos estilos estavam sendo criados. “Os aspectos distintivos do som gravado incentivaram novas formas de ouvir música, levou artistas a mudar suas práticas e permitiu que gêneros musicais inteiramente novos viessem a existir” (KATZ, 2005, p. 5. Trad. livre)<sup>8</sup>. De fato, o cantor que entoava melodias sutis com uma voz suave e aveludada, o *crooner*, como Bing Crosby, Frank Sinatra ou Nat King Cole, só viria a aparecer, nos anos 1920, muito em função das possibilidades advindas das melhorias técnicas na captação do som, do surgimento do microfone. Antes disso, era preciso inflar os pulmões com potência para que o canto fosse ouvido ou captado.

---

<sup>8</sup> *The distinctive aspects of recorded sound have encouraged new ways of listening to music, led performers to change their practices, and allowed entirely new musical genres to come into existence* (KATZ, 2005, p. 5).

Em seu livro *Capturing Sound*, Mark Katz (2005) nos conta uma história imaginada que se passa numa residência americana em 1905, em que o anfitrião reproduz um disco para uma platéia de convidados, todos devidamente assentados, em silêncio, olhando para o *Gramophone* como quem aguarda o início de um espetáculo nas cadeiras de um teatro. Enquanto o disco toca, a pequena platéia permanece em silêncio, atenta, compenetrada a ouvir. Assim que a reprodução do disco termina, todos aplaudem e uma criança, movida pela curiosidade, corre para perto da máquina falante e procura dentro dela onde os músicos e cantores estariam escondidos.

Percebemos que, nesse período seminal da história da música gravada, as inovações e as revoluções constantes, tanto no que diz respeito aos avanços tecnológicos e industriais como no que diz respeito às modificações dos hábitos de escuta e consumo da música, não eram menos presentes do que nos dias atuais. De fato, quem viveu ao longo desse período pôde contemplar um choque de hábitos acontecer. A música de grandes orquestras ou de famosas óperas, antes executada somente em teatros e salas de concerto, muitas vezes reservados às elites, agora podia ser ouvida nas casas, nos bares, por não muito dinheiro. A audiência precisou se adaptar a essa nova prática de fruição e de escuta musical.

Nas últimas décadas, a performance da música deixou de ser uma ocasião, exigindo desculpa e traje de gala e, passou a ser conferida, quando encontrada, com uma devoção quase religiosa; a música tornou-se uma profunda influência em nossas vidas e, como a nossa dependência dela aumentou, nossa reverência por ela, em certo sentido, diminuiu. (GOULD, 2004, p. 116. Trad. livre)<sup>9</sup>

Ao longo do século XX, diversas maneiras de ouvir apareceram. As *jukeboxes* se tornaram mais presentes, os discos eram vendidos até em farmácias e mercados e se tornaram um bem de consumo relevante. As rádios passaram a incluir música em sua programação fazendo surgir a atividade do dj, nas festas as pessoas passaram a dançar sem olhar para o local de onde o som vinha. Ouvir música passa a ser, também, um hábito individual e não mais um hábito estritamente coletivo e

---

<sup>9</sup> *Within the last few decades the performance of music has ceased to be an occasion, requiring an excuse and a tuxedo, and accorded, when encountered, an almost religious devotion; music has become a pervasive influence in our lives, and as our dependence upon it has increased, our reverence for it has, in a certain sense, declined* (GOULD, 2004, p. 116).

social. Ouve-se música nos carros, nos quartos, nos fones de ouvido em meio à multidão da cidade.

Essas novas formas de ouvir e fruir música fundadas pela gravação – desde o invento de Thomas Edison, no final do século XIX, até o final do século XX, levando em conta todos esses eventos aqui historicamente colocados, todas as revoluções da tecnologia e dos hábitos de consumo no percurso, como as culturas das paradas de rádio, dos singles de 45 rpm, dos LPs e o início da era digital com os CDs – são estritamente imbricadas com a evolução e consolidação de uma indústria fonográfica, ou indústria musical. Até meados dos anos 1990, vigoravam os padrões e normas elaborados e aprimorados, continuamente definidos e redefinidos por essa indústria, que é entendida aqui como um conjunto de agentes mediadores que atua na cadeia de produção e comercialização de música, sejam eles gravadoras, compositores, fábricas de discos, distribuidoras, empresas de promoção e marketing, consumidores, reguladores legais ou controladores de direitos autorais.

Embora toda essa indústria fonográfica tenha sido erguida e tenha prosperado em função da reprodutibilidade técnica do som e da música, por uma série de processos de mediação, é a ruptura do controle e das normatizações sobre as tecnologias de produção e reprodução musical – e a instituição de novas mediações – que viria a colocá-la numa condição delicada no final dos anos 1990 e no início do século XXI, como veremos mais adiante.

### **3.2 Maleabilidade do som**

Nas primeiras décadas de som gravado, a música era capturada no estúdio praticamente da mesma maneira como era executada numa sala de concertos – ao vivo. Os músicos se reuniam e executavam a composição em questão quantas vezes fossem necessárias até que a gravação fosse tida como satisfatória.

No início dos anos 1940, o guitarrista Les Paul experimentava gravações usando uma técnica conhecida como *overdubbing*, que consiste basicamente na sobreposição de sons. Les Paul gravava um trecho instrumental num disco e, em seguida, reproduzia o disco ao mesmo tempo em que tocava um segundo trecho instrumental, gravando os sons simultâneos num terceiro disco e assim por diante. As tecnologias da gravação em fitas magnéticas ainda estavam em desenvolvimento

quando Les Paul teve acesso a um deles e modificou-o para construir o primeiro gravador multipista. Era possível, então, gravar um som e, posteriormente, gravar outro som monitorando a reprodução do som gravado previamente.

Os processos de gravação penosos, que demandavam manobras técnicas corretivas para que fossem possíveis, chegavam ao fim. Para a indústria fonográfica, uma nova era de produtividade se iniciava. As gravações nos estúdios passaram a desobedecer os critérios do tempo real. Como nas linhas de produção, cada músico poderia gravar sua parte separadamente. O cantor poderia testar diferentes entonações vocais, trechos inadequados poderiam ser corrigidos ou suprimidos, novos trechos poderiam ser adicionados. Um violinista poderia fazer as vezes de uma seção completa de cordas, compasso a compasso. No final, todos os trechos gravados eram misturados, ou mixados, numa peça finalizada, a música pronta.

Nesse cenário, a figura do técnico de gravação, do produtor musical, do engenheiro de som ou de mixagem ganha uma nova importância. Ele, responsável pela disposição final de todos os trechos gravados que formariam uma nova música, passa a atuar também como um compositor. Suas operações agenciam os sons já gravados para uma forma final, a *master tape*. No entanto, tal forma final oriunda de uma mixagem pode ser uma ilusão segundo Toop (1992), quando ele sugere que, a partir do momento em que o estúdio e as técnicas de gravação são usados como um elemento de composição, aquilo que é chamado de *master* serve apenas para ser momentaneamente comercializado e que a música continua viva num estado processual de “*all mix & no master*”. Em outra ocasião, mas ainda no mesmo tema, Toop reforça dizendo que “não há tal coisa como um *mix* (mistura) original, uma vez que a música armazenada em várias faixas de fita, disquete ou disco rígido, é apenas uma coleção de fragmentos” (TOOP, 2004, p. 355. Trad. livre)<sup>10</sup>.

Essas novas formas de utilização do estúdio nos mostram um movimento de retro-alimentação na música gravada. Um processo em que a música passa a ser feita a partir de material gerado em seus próprios processos de gravação. Inspirações musicais passam a surgir no mesmo movimento em que a música é gravada, fruída e regravada. O produtor musical Brian Eno explica melhor quando diz “você não chega ao estúdio com uma concepção da peça acabada. Em vez

---

<sup>10</sup> ... *there is no such thing as an original mix, since music stored on multi-track tape, floppy or hard disk, is just a collection of bits* (TOOP, 2004, p. 355).

disso, na verdade, você vem com um esqueleto vazio da peça, ou talvez com nada” (ENO, 2004, p. 129. Trad. livre)<sup>11</sup>.

Com o estúdio de gravação sendo usado como um instrumento musical aberto, sem forma ou sonoridade pré-definidas, com as técnicas de gravação e edição postas em prática de maneiras cada vez mais ousadas e evidentes, surgem novos cenários musicais a partir do final dos anos 1960 e início dos anos 1970. Nesse período, inovações eletrônicas como o transistor substituindo a válvula de vácuo e os circuitos integrados, contribuindo para diminuir drasticamente o custo das máquinas de gravação e edição de som, a aparelhagem que era possível de ser montada somente nos estúdios das grandes empresas da indústria fonográfica passa a ser acessível a pequenos estúdios e até mesmo a músicos e produtores musicais caseiros. O acesso menos restrito à tecnologia passa a estimular novas práticas e novos usos – nem sempre previstos nos manuais de instrução ou nas normas vigentes para uma *boa gravação* do som. A gravação e a edição passam a impor um caráter próprio nas sonoridades. A poética da bricolagem, do rearranjo constante dos elementos, do cortar daqui para colar ali, do *cut & paste*, prepara o terreno para estilos e cenas musicais totalmente baseados nessas práticas.

### 3.3 Ruído, *plunderfonia* e política

No manifesto futurista *The Art of Noise*<sup>12</sup> (*L'Arte dei Rumori*), em 1913, Luigi Russolo atestava que os instrumentos tradicionais de uma orquestra não eram mais adequados a refletir ou a representar musicalmente o ambiente do homem urbano, industrial – e por que não dizer, visto o período em questão, o ambiente do “homem moderno”. Para Russolo, a natureza é relativamente silenciosa e foi a invenção das máquinas que fez nascer o ruído. “Na vida antiga, tudo era silêncio. Foi no século XIX, com a invenção das máquinas, que o ruído nasceu. Hoje, o ruído é triunfante e

---

<sup>11</sup> ... you no longer come to the studio with a conception of the finished piece. Instead, you come with actually rather a bare skeleton of the piece, or perhaps with nothing at all (ENO, 2004, p.129).

<sup>12</sup> No manifesto, os ruídos eram classificados em seis grupos: 1) *Roars, Thunderings, Explosions, Hissing roars, Bangs, Booms*; 2) *Whistling, Hissing, Puffing*; 3) *Whispers, Murmurs, Mumbling, Muttering, Gurgling*; 4) *Screeching, Creaking, Rustling, Humming, Crackling, Rubbing*; 5) *Noises obtained by beating on metals, woods, skins, stones, pottery, etc*; 6) *Voices of animals and people, Shouts, Screams, Shrieks, Wails, Hoots, Howls, Death rattles, Sobs* (RUSSOLO, 2004, p. 13).

reina soberano sobre a sensibilidade dos homens” (RUSSOLO, 2004, p. 10. Trad. livre)<sup>13</sup>.

Para Russolo, a eletrônica e as novas tecnologias eram o que iria permitir aos músicos criar novas fontes sonoras para transcender os limites de timbre e tom da música produzida até então, e se referia ao ruído (*noise*) como uma fonte não explorada de material sonoro a ser usada musicalmente. Russolo, de fato, construiu instrumentos geradores de ruído, que chamou de *Intonarumori*, e formou uma espécie de orquestra para apresentar suas explorações sonoras, no que ficou conhecido como o *Grand Concerto Futurístico*, em 1917. A reação da platéia, e do público em geral, às ideias musicais de Russolo foi violentamente negativa e desaprovadora.

A vanguarda artística no período do modernismo, no início do século XX, adotou (ou tentou adotar de uma maneira ou de outra) uma atitude de confronto, de ruptura com as tradições. Os diversos movimentos artísticos que impulsionaram o período moderno, como o futurismo, enxergavam essa ruptura como uma espécie de porta de acesso ao “novo”, ao original. Bürger, sobre a arte de vanguarda na modernidade, nos diz que

A dissolução da unidade tradicional da obra pode ser comprovada de maneira bastante formal como característica comum da modernidade. Coerência e independência da obra são conscientemente colocadas em questão ou mesmo programaticamente destruídas. (BÜRGER apud BUBNER, 2008, p. 117)

Percebemos, então, que Russolo tentava se colocar num terreno com outros recursos técnicos e estéticos que possibilitariam horizontes mais largos para a produção de música. Da mesma forma, tentava redefinir, até mesmo, o que é música. Ele encontra no ruído, indesejado tanto na música quanto nas artes plásticas, de acordo os padrões clássicos, uma potência de inovação, de revigoração, de atualidade. Mais ainda, ele permitiu, em suas ideias composicionais, que tudo o que era considerado ruído, gravações de sons da cidade e da indústria e diversos outros sons não tonais ou melódicos, se transformasse em matéria sonora para romper com o encadeamento linear do pensamento musical clássico, do código

---

<sup>13</sup> *Ancient life was all silence. In the 19 century, with the inventions of machines, noise was born. Today, noise is triumphant and reigns sovereign over the sensibility of me* (RUSSOLO, 2004, p.10).

musical rígido em linhas numa pauta musical tal qual o pensamento lógico nas linhas de um texto.

Em seu ensaio *Noise and politics*, Jacques Attali (2004) discute as relação entre estética musical e política. Attali diz que a dinâmica entre som e ruído, na música ou no mundo, é o que rege as relações de poder:

Ouvir música é ouvir todos os ruídos, se dando conta de que sua apropriação e controle é um sinal de poder, isto é essencialmente político. Mais que cores e formas, são os sons e seus arranjos que moldam as sociedades. Com o ruído nasce a desordem e seu oposto: o Mundo. Com a música nasce o poder e seu oposto: subversão. No ruído podemos ler os códigos da vida, as relações entre os homens. (ATTALI, 2004, p. 7) (trad. livre)<sup>14</sup>

Percebemos, segundo Attali, que existe uma relação entre o poder e a manutenção do que é musical, enquanto o ruído, como poética, produz estéticas capazes de subverter e confrontar o *status quo*. De fato, Attali advoga pelo ruído como sendo aquilo que traz a diferença, a mudança, a evolução. Mais adiante, em apontamentos sobre a companhia americana Muzak<sup>15</sup>, empresa americana que oferecia sonorização para empresas e ambientes corporativos, ele critica a supremacia monológica da música “estandardizada” e “estereotipada” como sendo um disfarce para a manutenção do poder dominante.

James Tenney, ainda em 1961, usando técnicas de edição de fita magnética (tape splicing<sup>16</sup>) e recursos propiciados pelo gravadores da época<sup>17</sup> compôs *Collage #1 (Blue Suede)*<sup>18</sup>, a partir da faixa *Blue Suede Shoes*, de Elvis Presley.

<sup>14</sup> *Listening to music is listening to all noise, realizing that its appropriation and control is a reflection of power, that is essentially political. More than colors and forms, it is sounds and their arrangements that fashion societies. With noise is born disorder and its opposite: the World. With music is born power and its opposite: subversion. In noise can be read the codes of life, the relations among men* (ATTALI, 2004, p.7).

<sup>15</sup> A Musak Holdings LCC foi fundada em 1934, pelo Major General George Squier, nos Estados Unidos, e criou um sistema que usava fios ao invés de ondas de rádio para transmitir música ambiente para seus clientes, que eram, em sua grande maioria, lojas de departamentos, empresas e corporações. O termo Musak, análogo ao termo “música de elevador”, ficou associado à música insípida, monótona e inexpressiva.

<sup>16</sup> *Tape splicing* é a técnica de editar a fita magnética fisicamente por meio de lâminas para cortar e o uso de emendas de fita adesiva para juntar os trechos. Esse trabalho artesanal era realizado sobre uma ferramenta chamada de *edit block*, ou bloco de edição.

<sup>17</sup> *Open reel tape recorders* ou *reel-to-reel tape recorders*; os gravadores de rolo. Diferentemente dos cassetes compactos, essas máquinas de gravação e reprodução ofereciam um acesso direto à fita

O que ouvimos em *Collage #1* é um experimento extremo em termos de distorção e manipulação. Tenney, usando apenas sons de Blue Suede Shoes, regravando trechos em variadas velocidades, tocando alguns trechos de trás para frente, fatiando outros trechos e trocando sua ordem em relação à ordem original, compõe o primeiro remix de uma música de que se tem notícia.

De acordo com as estéticas propostas por Russolo, o que Tenney faz em *Collage #1* é explorar a poética de uma máquina, por meio de um uso não necessariamente previsto pelo fabricante, para produzir ruídos. Mas esses ruídos não foram acrescentados; a composição ruidosa, cacofônica e abrasiva, é resultado somente do rearranjo dos mesmos sons presentes no sucesso radiofônico de Elvis Presley, gravado originalmente em 1956. Usando, teoricamente, os mesmo códigos usado por Elvis, porém ordenados por uma técnica diferente, Tenney nos fez questionar a forma como ouvimos música, como nos confirma Oswald (1985):

(...) Tenney pegou uma música comum, do dia a dia, e nos permitiu ouvi-la de uma maneira diferente. Ao mesmo tempo, tudo continuava sendo inerente a Elvis, que radicalmente influenciou a nossa percepção da obra de Jim [Tenney]. (OSWALD, 1985, p.1) (Trad. livre)<sup>19</sup>

---

John Oswald é um artista e estudioso canadense, atuante desde a década de 1970 até os dias de hoje, e talvez seja um dos fundadores e, também, um dos mais importantes artistas a trabalhar com *cut & paste*. Suas peças musicais consistem, na maioria das vezes, em *remixes* radicais para músicas pop de artistas muito conhecidos, como Michael Jackson ou Dolly Parton, ou em edições de uma variada sorte de material radiofônico ou televisivo, como discursos de políticos e comerciais. O grau extremo da colagem e da montagem empregadas por Oswald, da mesma forma que os empregados por Tenney, chegam ao ponto de desfigurar e “mutilar” completamente as músicas originais, produzindo peças que são, na melhor definição de Jacques Attali, altamente subversivas.

---

magnética e um maior controle sobre o transporte da fita de um rolo para o outro. Possibilitavam interferências tais como a alteração das velocidades de gravação, do *pitch*, recursos como o *sound on sound* (*overdubbing*) e efeitos como *eco* e *flanging*.

<sup>18</sup> Ouça a faixa correspondente no blog: SOUZA, 2011.

<sup>19</sup> (...) Tenney took an everyday music and allowed us to hear it differently. At the same time, all that was inherently Elvis radically influenced our perception of Jim's piece (OSWALD, 1985, p.1).

Em seu ensaio de 1985, Oswald cunha o termo *plunderfonia*<sup>20</sup>. O texto apresenta uma curta introdução:

Os instrumentos musicais produzem sons. Compositores produzem música. Instrumentos musicais reproduzem música. Gravadores, rádios, leitores de discos, etc, reproduzem som. Um dispositivo, como uma caixa de música de corda, produz som e reproduz músicas. Um toca-discos nas mãos de um artista de hip hop / scratch (...) produz sons que são únicos e não reproduzidos - o toca-discos se torna um instrumento musical. Um sampler, em sua essência um gravador, instrumento de transformação, é simultaneamente um dispositivo de documentação e um dispositivo de criação, efetivamente reduzindo a distinção expressada pelo direito autoral. (OSWALD, 1985, p.1. Trad. livre)<sup>21</sup>

Ao longo do texto, Oswald discorre sobre questões em torno da autoria e da propriedade intelectual sobre o som gravado. Questões essas que, hoje, estão muito em voga por causa da internet e das facilidades que ela trouxe no que diz respeito ao compartilhamento de conteúdos diversos, bem como no que diz respeito às facilidades ocasionadas pelos recursos digitais de gravação e edição do som. Oswald questiona a diferença de autoria, ou propriedade intelectual, entre as práticas poéticas e as convenções que estipulam o que é ou o que não é da ordem do direito autoral. Ele se pergunta, por exemplo, qual é a diferença entre a criação de um instrumento musical como o piano, a concepção de seu timbre e de seu tempero, e a criação de uma música que usa o piano em sua instrumentação. Uma contradição aparece para Oswald: a composição musical, enquanto “rearranjo” dos sons produzidos pelo piano pode ser registrada como autoral, mas os sons do piano, matéria prima musical em primeira instância, não são entendidos como autorais.

Aqui fica clara a postura de Oswald contra as políticas que regulam a propriedade intelectual. Mas também fica claro seu interesse específico nos processos poéticos que envolvem a recepção/produção musical. Para Oswald, os meios de reprodução de música e o constante crescimento da produção de som conclamam os receptores a serem, ao mesmo tempo, produtores. Para ele, não há

---

<sup>20</sup> *Plunderphonics*, em que *plunder* quer dizer roubar.

<sup>21</sup> *Musical instruments produce sounds. Composers produce music. Musical instruments reproduce music. Tape recorders, radios, disc players, etc., reproduce sound. A device such as a wind-up music box produces sound and reproduces music. A phonograph in the hands of a hip hop/scratch artist (...) produces sounds which are unique and not reproduced - the record player becomes a musical instrument. A sampler, in essence a recording, transforming instrument, is simultaneously a documenting device and a creative device, in effect reducing a distinction manifested by copyright* (OSWALD, 1985, p.1).

como ser um “ouvinte passivo”. Seja frente ao bombardeamento insistente dos hits de rádio; seja frente às capacidades técnicas dos aparelhos a que todos têm acesso, como um gravador de fitas magnéticas. Oswald exemplifica e argumenta a ponto de nos fazer perceber que toda a tecnologia convida a interferir, a participar, a tornar o processo de audição uma atividade de mão dupla, em que a recepção estimula a produção, num ciclo retroalimentado.

---

Esse é o caso da peça *Power*<sup>22</sup>, de 1975, em que Oswald edita o discurso radiofônico de um pastor evangélico, ao som de trechos de guitarras da banda Led Zeppelin, subvertendo a ordem das frases e das palavras a fim de enfatizar a palavra “power” e montar frases que ganham um tom ameaçador.

Em *Dab*<sup>23</sup>, de 1989, Oswald apresenta sua versão de *Bad*, de Michael Jackson que, aos moldes de *Collage #1* de James Tenney, era fruto de múltiplas edições, cortes e reordenamentos. No entanto, bem mais que em *Collage #1*, o hit de Michael Jackson se mostrava muito mais em *Dab*. A capa da composição, que nunca foi lançada comercialmente, também era um cut & paste. Consistia em uma colagem usando a foto original de Michael Jackson na capa do álbum *Bad* e, no lugar de seu corpo, dentro da jaqueta de couro, foi colada a foto do corpo de uma mulher nua. Isso nos dá pistas a respeito da opinião de Oswald a respeito do que pode, ou talvez deva, ser feito com os produtos culturais massivos.

As práticas apresentadas por Oswald em *Power*, ainda na década de 1970, são muito exploradas atualmente nos mashups, uma modalidade de cut & paste que, frequentemente, misturam músicas de estilos muito contrapostos, como *Oops I did it again*, de Britney Spears e *Raining blood*, de Slayer, ou resignificam, por meio da montagem cut & paste de som e/ou imagens, discursos políticos e corporativos, numa intenção hibridamente estética e política.

Um exemplo desse tipo de mashup, que tem sua origem no trabalho de John Oswald, é a composição de *Cassette Boy, I'm Tony Blair Punk*<sup>24</sup>. Nessa composição, vários discursos de Tony Blair, então primeiro ministro da Inglaterra, são editado de

---

<sup>22</sup> Ouça a faixa correspondente no blog: SOUZA, 2011.

<sup>23</sup> Ouça a faixa correspondente no blog: SOUZA, 2011.

<sup>24</sup> Ouça a faixa correspondente no blog: SOUZA, 2011.

maneira a refletir uma visão política. A edição se preocupa com a cadência e ritmo e usa a música sob as palavras de Tony Blair para criar um humor jocoso, irônico e ácido.

---

As propostas estéticas de Russolo, suas relações com o pensamento de uma vanguarda modernista sobre o que viria a ser uma “nova estética musical”, as práticas que destacamos em *Collage #1*, de James Tenney e nas peças de John Oswald, como exemplo, o uso de *tape decks*, toca-discos e outros aparatos como instrumentos musicais, são fundadoras de todas as práticas e poéticas, num sentido ontológico, do *cut & paste* e suas diversas modalidades. Da mesma maneira, o uso e as táticas do ruído, do incômodo, da subversão, por meio do som, foi alavancador para as estéticas musicais em todo o século XX, e parece ter sua potência ampliada no século XXI, como pudemos perceber com a peça de *Cassette Boy*, devido ao crescimento das redes sociotécnicas e dos meios digitais de produção e circulação.

### **3.4 *Remix, cut-up, megamix, dub, scratching, dj mix: cut & paste***

Depois das explanações históricas a respeito da evolução da música gravada, no breve levantamento de aspectos dos processos estéticos, tecnológicos, sociais e políticos que ocasionaram as práticas e táticas de produção musical que estudamos, é chegada a hora de nos atermos ao *cut & paste* quando ele ganha amplitude. Ou seja, quando ele deixa de ser uma prática contida nos circuitos da arte de vanguarda e escapa para o terreno da produção musical mais geral, da música de rádio, da *música de rua* e da *dance music* (sendo que isso não é entendido, aqui, como prejuízo estético ou formal, muito pelo contrário – é entendido como algo enriquecedor e multiplicador).

As técnicas de bricolagem surgem na música, de uma maneira mais contundente, com o advento da gravação multipista, em fitas magnéticas, em meados do século XX, e perdura até os dias de hoje, quando se potencializa com o uso dos recursos digitais de gravação e edição, da lógica do banco de dados da informática e da internet. O *cut & paste* tem como principal matéria prima a própria música gravada. Opera pela apropriação de trechos de músicas e outros materiais

sonoros originando, por múltiplas técnicas de remixagem, *sampling*, colagem e edição, uma nova obra musical. Em sua dimensão estilística, o *cut & paste* conformou (e foi conformado por) diversos estilos musicais no período compreendido entre o final dos anos 1960 e meados dos anos 1970, entre eles destacamos o *dub*, na Jamaica e o *hip-hop*, nos Estados Unidos. A partir dos anos 1980 viriam o *techno* e toda a cultura *acid house* e *rave*, nos Estados Unidos e na Inglaterra, o funk carioca, no Brasil e também as diversas composições musicais operadas por djs e produtores musicais no âmbito da cultura do *remix*, da *dj culture* ou da *club culture*, até os dias de hoje.

### 3.4.1 O *dub* e a redefinição de *remix*

No final dos anos 1960, a técnica dos produtores musicais, dos engenheiros de gravação e mixagem, pelas mãos de nomes como King Tubby e Lee Perry, dá nome a um estilo que surge em meio ao reggae – o *dub*. Utilizando-se de uma infinidade de efeitos criados pela exploração não ortodoxa das máquinas e técnicas de gravação, Tubby e Perry criavam versões totalmente processadas, editadas das músicas. Essas versões *dub* começaram a aparecer nos lados b dos discos produzidos por eles – e muitas vezes a versão fazia mais sucesso do que a música *original* (BREWSTER; BROUGHTON, 2000).

Com o *dub* ressurgem o *remix*, que é uma prática fundamental para toda a produção musical a partir de então e também para entender a estética musical da atualidade. Mas por que o *remix* “ressurge” no *dub*? Ele ressurgiu porque passa a ser imbuído de um novo papel, passa a produzir estéticas próprias. Se antes remixar consistia em, simplesmente, refazer a mixagem das fitas master para finalidades puramente técnicas (como melhorar a qualidade do som estéreo para os novos reprodutores caseiros, recuperar gravações antigas minimizando os ruídos ocasionados pelo tempo e pelo desgaste ou, no máximo, adaptar uma música para ser tocada no rádio ou na pista de dança de um clube), no *dub*, retomando Brian Eno e suas postulações sobre o estúdio de gravação como um instrumento musical aberto, essas possibilidades são usadas para criar novas composições.

O termo *dub* (ou *version*, como também é designado) antes de dar nome ao estilo que surge em simbiose com o *reggae*, podia significar “dar um apelido” ou uma

designação a alguém (*Mrs Thatcher was dubbed "The Iron Lady"*). *To dub a knight* era o ato de uma rainha ou de um rei ao nomearem um cavaleiro, na Inglaterra. *To dub a knight* também significava armar um cavaleiro, vestir-lhe sua cota de malha, em seguida sua armadura e, por sobre, seus bornais, cintos, tirantes, e a bainha de sua espada. Dessa forma, percebemos que dub também podia significar montar algo em camadas. De fato, *to dub a movie* – em português, dublar um filme – é a prática, muito usada na TV, de regravar as falas dos personagens em um determinado idioma por sobre o áudio original de um filme. Nos estúdios de gravação, *overdub* é gravar uma voz ou um instrumento novamente em cima de uma gravação prévia, a fim de conferir mais força e mais presença ao som desejado, duplicando a intensidade de suas frequências ou corrigindo imperfeições indesejadas.

---

Em *Murderous Dub*<sup>25</sup>, de King Tubby, todos os aspectos técnicos do remix estão contemplados. A edição e a remixagem por meio de camadas sonoras cria um caráter composicional. As ações do produtor, Tubby, têm um efeito que vai muito além de, simplesmente, cumprir uma exigência técnica. Elas produzem efeito, que modificavam o andamento, o clima (mood) e todo o caráter da música original. Os efeitos sonoros nesse dub (tais como o baixo marcando mais forte que o normal junto à batida, a síncope dos delays e os pequenos trechos dos vocais da música original, que surgem e se retiram rapidamente, deixando apenas o rastro de seu eco) exercem um poder cativante pela sua inovação. E a adesão do público à estilística do dub foi praticamente imediata, como fica bem ilustrado nas palavras de David Toop:

"A dança durou horas", escreveu Steve Barrow em seu encarte do disco de King Tubby's Special 1973-1976 (Trojan), "com esses quatro Treasure Isle dubplates como única música, mixada ao vivo e de forma diferente a cada vez, com U. Roy, o Sumo Sacerdote, brindando uma nova letra para cada versão." (TOOP, 1992, p.1. Trad. livre)<sup>26</sup>

---

<sup>25</sup> Ouça a faixa correspondente no blog: SOUZA, 2011.

<sup>26</sup> *The dance lasted for hours," wrote Steve Barrow in his sleevenotes to King Tubby's Special 1973-1976 (Trojan), "with those four Treasure Isle dubplates as the only music, dubbed up live and differently ever time and with U. Roy, the High Priest, toasting new lyrics for every version (TOOP, 1992, p.1).*

Ao reinaugurar a prática do *remix*, dando a ela novas dimensões culturais e estéticas, o dub torna efêmera a idéia da *master tape*, aquela que seria definitiva, que seria a gravação-mestre mesmo que dela tenham se derivado versões para singles, para a rádio ou para o LP em estéreo. Como o título do artigo de David Toop para a revista *Wire* diz, em uma síntese muito reveladora, “*all mix no master*” (TOOP, 1992, p.1), o *dub* nos faz vislumbrar uma produção musical por vir, que transita num terreno de remixagens sem fim, abolindo a idéia de início, meio e fim e acontecendo, de fato, no processo. As estéticas fundadas pelo *dub* foram muito influentes para estilos mais contemporâneos como o *techno*, em Detroit, e o *jungle*, na Inglaterra, que já surgem numa era em que o *remix* passa a ser, também, um trabalho do artista. O uso constante de efeitos, uma construção sonora fluida, líquida, muitas vezes hipnótica ou mântica, é uma característica de muitos estilos da música eletrônica hoje que foram inaugurados pelo *dub*.

Existe uma outra característica do cenário musical jamaicano que também contribuiu bastante para a estética da música contemporânea, principalmente para a estética do hip-hop, do sampling e da música *cut & paste* de uma forma geral. Assim como o hip-hop, muito da cultura musical jamaicana tinha a ver com o ato de “tocar discos”. Bem antes das block parties, no Bronx, as festas na jamaica eram produzidas pelos sistemas de som (*sound systems*) e seus djs e mestres de cerimônia (*mcs*). Brewster e Broughton nos contam um pouco mais sobre as origens dos *sound systems*, que eram alimentados por uma produção fonográfica frenética e deveras vultuosa para uma ilha tão pequena e pobre no meio do Caribe.

O sistema de som era produto de uma combinação de fatores sociais peculiares à Jamaica. Em um país com renda baixa, geralmente, as pessoas não eram suscetíveis a gastar muito dinheiro em discos para ouvir em casa mas, como todos, eles queriam ficar juntos e dançar. [...] E quando a Jamaica começou a rápida urbanização do pós-guerra, o seu povo procurou uma trilha sonora mais assertivas para suas novas vidas na cidade. (BREWSTER; BROUGHTON, 1999, p. 111. Trad. livre)<sup>27</sup>

Da mesma forma que nos *sound systems*, que viriam a promover as *block parties* do hip-hop, existia muita rivalidade e disputa entre os precursores *sound*

---

<sup>27</sup> *The sound system was a product of a combination of social factors peculiar to Jamaica. In a country with generally low incomes, people were unlikely to spend much money on records to play at home, yet, like everyone, they wanted to get together and dance. [...] And when Jamaica began its rapid post-war urbanization, its people looked for a more assertive soundtrack for their new city lives* (BREWSTER; BROUGHTON, 1999, p. 111).

*systems* jamaicanos. Vencia essa disputa, ganhava a aprovação popular, o *sound system* que tocava as faixas mais exclusivas e que mais empolgavam o público. Nessa disputa pela atenção popular, o dub desempenhava um papel fundamental: o *sound system* que possuísse os mais exclusivos e poderosos *dubs* ou *versions*, ganharia, certamente, o gosto de todos. Logo, os produtores passaram a gravar faixas instrumentais para que elas fossem remixadas ao vivo pelos *sound systems*, os *riddims* (*rhythms*). Dessa forma, os diversos *djs*, *mcs* e *toasters* colocavam suas vozes, rimas, letras e novos efeitos sonoros sobre um mesmo *riddim*, criando uma produção coletiva em torno da troca constante. O intenso intercâmbio de *riddims*, prontos a receber um novo tratamento, um novo vocal, configura um cenário onde a autoralidade é fluida e onde a prática musical é descentralizada, pulverizada, fragmentada.

A precariedade das leis que regulam direitos autorais no Jamaica, além de estimular essa livre troca musical colaborativa, nos faz notar uma questão interessante: na Jamaica, a apropriação parece nunca ter sido, de fato, um problema, uma vez que toda a música, desde a instância de sua composição, é livre para ser remixada, repartida e “fatiada” da forma que melhor convir, cabendo apenas ao produtor proceder de acordo com uma ética musical inerente ao processo<sup>28</sup>. No hip-hop, esse mesmo processo se dá de uma maneira similar, mas não idêntica: pelo uso de trechos de outras músicas para compor uma nova peça, o *sampling*. Ao contrário das livres apropriações dos *riddims* na Jamaica, a prática do *sampling* veio a ser entendida, pelos sistemas americanos de controle de direitos autorais, como sendo um roubo.

### **3.4.2 Hip-hop, breakbeat e sampling**

Voltando nosso olhar para os Estados Unidos; é no final da década de 1970, recebendo a influência da cena jamaicana dos *sound systems*, por meio de artistas como o DJ Kool Herc, que uma movimentação musical em torno da prática de se ouvir música coletivamente começa a surgir. Nessa época, como nos contam Brewster e Broughton (2000), a familiar figura do dj de rádio, que tocava as músicas

---

<sup>28</sup> Sobre *sampling ethics*, ou as regras explícitas e implícitas do *sampling* configurando uma ética própria, ver: SCHLOSS, 2004.

inteiras em sequência linear – anunciando os títulos das faixas e os nomes dos compositores e intérpretes de bloco em bloco – conviviam com uma derivação. Surgia um tipo de dj que misturava o final de uma música com o início da próxima, de maneira transparente, de forma a criar uma experiência contínua, um fluxo. Já era relevante nessa época a presença dessa nova estirpe de dj nos clubes noturnos cujo principal estilo musical era a *disco music*.

Ainda em meados da década de 70, sob influência dessa cena, e de outras cenas musicais mais fortes anteriormente, como o *soul* e o *funk*, começa a surgir, em Nova Iorque, no Bronx, um estilo musical ainda sem nome e que era praticado em festas e eventos dançantes, as *block parties*, que muitas vezes aconteciam em praças públicas, quadras de escolas ou espaços de organizações comunitárias. Esse estilo viria a ser chamado posteriormente de *hip-hop*.

Os *djs do hip-hop*, utilizando-se de técnicas de manipulação dos discos de vinil, começaram a fazer algo até então novo ao replicarem de maneira rítmica os trechos das músicas que mais causavam respostas eufóricas no público – os *breakbeats*<sup>29</sup>. Para isto, usavam duas cópias do mesmo disco ou misturavam certas batidas sobre outras faixas. De maneira similar ao que ocorria no *dub*, e ao mesmo tempo em sintonia com as poéticas de *plunderfonia* de John Oswald, a apropriação da música gravada por outros artistas dá origem a novas composições e os discos e toca-discos são tomados como instrumentos musicais.

---

Em 1981, o dj Grandmaster Flash, lança a faixa *The Adventures of Grandmaster Flash in the Wheels of Steel*<sup>30</sup>, em que *wheels of steel* é uma referência ao prato de metal do toca-discos. A faixa era, originalmente, uma *mixtape*<sup>31</sup> e consistia na gravação em tempo real da performance de Grandmaster

---

<sup>29</sup> O *breakbeat*, no jargão do *hip-hop*, é o trecho de uma música, geralmente um interlúdio, difícil de ser categorizado com precisão. Pode ser um trecho em que a progressão dos demais instrumentos cessa e ficam somente a batida, ou ainda uma pausa em que o baixo sola uma melodia. Mas, a grosso modo, o *breakbeat* pode ser entendido com a parte de uma música em que algo “diferente” da progressão constante acontecia. Um momento de contraste.

<sup>30</sup> Ouça a faixa correspondente no blog: SOUZA, 2011.

<sup>31</sup> Os djs costumam gravar suas seleções musicais mixadas para demonstração ou entretenimento. Atualmente, essas gravações são feitas por meio de recursos digitais e são disponibilizadas em CD ou pela internet em arquivos mp3. Antes da facilidade dos aparatos digitais, eram, geralmente, gravadas em fitas cassete. Daí o termo *mixtape*.

Flash usando três toca-discos e alguma produção posterior em estúdio. Se tornou tão popular, na febre ainda inicial do hip-hop, se mesclando com a febre da disco music, que teve execução nas rádios e acabou sendo lançada em single de 12 polegadas<sup>32</sup>. Nessa faixa, Flash demonstra suas habilidades com os toca-discos; mixando, editando e “cortando” diversas músicas conhecidas do público frequentador de discotecas e das block parties. Podemos perceber, pelo menos, a presença de trechos de outras nove músicas que, cortados e mixados, constituem essa faixa. A saber:

- Another one Bites the dust, de Queen
- Apache, de Incredible Bongo Band
- Freedom, de Grandmaster Flash & The Furious Five
- Birthday party, de Grandmaster Flash & The Furious Five
- Life history, de The Hellers
- Monster jam, de Spoonie Gee & The Sequence
- Good Times, de Chic
- 8th wonder, de Sugarhill Gang
- Rapture, de Blondie

Fazendo isso, ele criou algo que, ao mesmo tempo em que representava um pouco do que acontecia nas block parties, soava como uma música acabada para muitos ouvidos e era vendida como uma música, nas lojas de discos. Num cenário em que a figura do dj se tornava cada vez mais familiar em função das discotecas e do hip-hop, agora a pretensa mixtape podia ser fruída em casa, no carro, e não mais somente numa pista de dança.

Se as mesmas faixas usadas por Flash para compor a peça em questão fossem tocadas de maneira ortodoxa, mesmo que na mesma sequência, o resultado obtido seria outro. Teríamos aí a criação de uma seleção, é verdade. Mas, em comparação à faixa de Flash, seria apenas uma sequência de músicas, similar à sequência de um programa de rádio ou de uma fita com as músicas preferidas de

---

<sup>32</sup> O formato de 12 polegadas foi o formato padrão adotado pelas gravadoras para o Long Play (LP, introduzido pela Columbia Records, em 1948). Ele trazia uma melhor qualidade de som a 33,3 rpm (rotações por minuto) e seria o suporte ideal para os aluns, com várias faixas de um lado e do outro. Os singles (SP, single play, com uma faixa de cada lado eram prensados no formato 7 polegadas. Esse formato rodava a 45 rpm e foi introduzido pela RCA Victor em 1949. Em meados da década de 70, a pedido dos djs, a fim de ter a facilidade de manipulação dos discos maiores, as gravadoras começaram a prensar os singles também no formato 12 polegadas.

alguém. *The Adventures of Grandmaster Flash in the Wheels of Steel* soava como uma música por causa da dinâmica imposta por Flash ao usar os toca-discos como instrumento musical. As partes do toca-discos, principalmente o prato, a agulha e o controle de rotação, e de outros aparatos, como os botões de controle do pré-amplificador e do amplificador, o fone de ouvidos e o próprio disco, funcionam aqui como o piano e seus pedais, o violino e sua vara, o trompete e sua surdina, ou até mesmo como um conjunto heterogêneo de objetos de percussão.

O som de uma batida na madeira ou da vibração de uma corda tensionada são sons que existem no mundo. Até que alguém transfigure esses sons em instrumentos, como o tambor ou o violino, a fim de um grau maior de controle, e categorize esses sons numa escala – notadamente, o pulso constante e a escala de notas musicais, eles são apenas sons aleatórios do ambiente ao redor. Por mais que ainda possa existir resistência em entender um dj como um criador de música, fica claro que o que Grandmaster Flash fez foi usar trechos e recortes (cut) de música gravada para compor, por meio de instrumentos que possibilitam diversas técnicas de colagem sonora (paste), sua música. Como se eles fossem acordes, frases ou notas musicais.

---

Nesse momento, e para além, o *hip-hop* não é somente um estilo de som mas também a coesão de toda uma cultura de coleções de discos e de veneração aos estilos da música negra americana. O hip-hop, nesse estado embrionário, era uma nova forma de tocar e ouvir os discos. Ele é, ao mesmo tempo uma atividade de produção e de fruição musical. Dessa forma, vários estilos, notadamente o *soul*, o *funk* e o *jazz*, mas também o *rock* e até o *technopop* alemão de Kraftwerk, forneceram *breakbeats* que formariam a base rítmica para o *hip-hop*. Determinada música podia não ser, numa audição pouco atenta, apropriada para a pista de dança, ou melhor, para as pistas de dança das *block parties*. Mas os djs, que haviam se tornado exímios “garimpadores de *breaks*” em faixas obscuras de discos pouco conhecidos, conseguiam isolar e repetir um trecho que, descontextualizado, produzia um efeito diferente sobre o público.

O desenvolvimento de técnicas elaboradas de discotecagem em meados e fim da década de 1970 levou a um maior enfoque intelectual sobre o

"break". Deejays, perfeitamente conscientes da reação do público, agora percebiam que podiam fazer um bom break, mesmo que a canção não viesse a ser considerada digna da energia dos ouvintes. Breaks - interpretado de forma isolada - vieram à tona. Músicas, álbuns, grupos e até mesmo gêneros retrocederam para segundo plano como unidades de significação musical. (SCHLOSS, 2004, p. 32. Trad. livre)<sup>33</sup>

Muito se estuda sobre as origens das práticas e das técnicas que moldaram o hip-hop. Seriam elas ecos das práticas musicais africanas que, ao longo da história da música negra na América (blues, jazz, gospel, soul, funk), acharam seu caminho até chegarem ao hip-hop? De fato, podemos estabelecer algumas ligações. A música tribal, bem como a música ritualística de uma forma geral, possui uma forte característica circular, repetitiva. Talvez a própria fundação da música na história da sociedade tenha acontecido na percepção de um pulso e na repetição dele. O conjunto dos pensamentos europeus, o cartesianismo, o positivismo, o estruturalismo, que iriam construir as bases da "cultura civilizada" dariam extremo valor a uma construção musical progressiva, linear, racional.

De uma maneira diferente, do mesmo modo que nas culturas tribais e orais, o *breakbeat* e o *sampling* remontam uma instância primária da música, quando lançam mão da circularidade e da repetição como forma de construção musical.

A estética da repetição, em especial [...] combinou uma abordagem composicional afro-americana tradicional com novas tecnologias para criar um modo radicalmente novo de fazer música. Como breaks são arrancados de seu contexto original e repetidos, são reconhecidos – tanto pelo intérprete como pelo ouvinte - como circulares, mesmo que o seu propósito original harmônico ou melódico sejam lineares. Em outras palavras, melodias tornaram-se riffs. O fim de uma frase é justaposto com o início de tal forma que o ouvinte começa a antecipar o retorno do começo como o fim que se aproxima. Tema e variações, ao invés de desenvolvimento progressivo, se tornam a ordem do dia. E, embora seja fácil exagerar esse aspecto, há claramente um aspecto político no ato de tomar um disco que foi criado de acordo com as normas musicais européias e, através do ato de discotecagem, fisicamente forçá-lo a obedecer a uma estética composicional afro-americana. (SCHLOSS, 2004, p. 33. Trad. livre)<sup>34</sup>

---

<sup>33</sup> *The development of elaborate deejaying techniques in the middle and late 1970s lead to an increased intellectual focus on "the break". Deejays, who are acutely conscious of audience reaction, now realized that they could play a good break even if the song it came from was not considered worthy of listeners' energy. Breaks – played in isolation – came to the fore. Songs, albums, groups, and even genres receded into the background as units of musical significance (SCHLOSS, 2004, p. 32).*

<sup>34</sup> *The looping aesthetic in particular [...] combined a traditional African American approach to composition with new technology to create a radically new way of making music. As breaks are torn from their original context and repeated, they are reconceived – by performer and listener alike – as circular, even if their original harmonic or melodic purposes were linear. In other words, melodies became riffs. The end of a phrase is juxtaposed with the beginning in such a way that the listener*

---

Em seu mini-documentário, lançado na internet em 2004, chamado The Amen Break, Nate Harrison nos conta a história desse breakbeat, que tem sua origem em uma música do grupo de soul e funk gospel chamado The Winstons, lançada em 1969, chamada Amen, brother<sup>35</sup>. Conforme Harrison procede em sua narrativa, notamos que a música, em si, interessa pouco. O que interessa mais são os seis segundos no meio da música em que a banda pára de tocar e a bateria soa sozinha. Esses seis segundos seriam sampleados pelos produtores de hip-hop e se transformariam em um dos breakbeats mais usados dentre todos os outros<sup>36</sup>. Harrison, além de citar questões ligadas a direitos autorais, que interessam menos a esse estudo, explora a fundo a fascinação pelo Amen Break<sup>37</sup> e como o seu uso foi além do hip-hop, tendo sido usado em outros estilos musicais como o jungle, na Inglaterra, e até em comerciais de carros off-road e documentários de esportes radicais. A prática do sampling e do breakbeat representaram a consolidação da estética própria do hip-hop. Os breaks estão para o hip-hop da mesma forma que os tipos de batuque estão para o samba.

---

Ao longo do desenvolvimento de suas estéticas próprias, o *hip-hop*, nos Estados Unidos, e o *dub*, na Jamaica, apontam uma nova maneira de fazer e de pensar a música que estava intimamente ligada aos discos e às tecnologias de gravação e edição de som. Mas também estavam ligadas a toda a história da cultura musical negra, tanto no Caribe quanto nos Estados Unidos. Muito já foi estudado sobre os aspectos sociais do *hip-hop* e do *reggae*. Apesar de extremamente

---

*begins to anticipate the return of the beginning as the end approaches. Theme and variation, rather than progressive development, become the order of the day. And, although it would be easy to overstate this aspect, there is clearly a political valence to the act of taking a record that was created according to European musical standards and, through the act of deejaying, physically forcing it to conform to an African American compositional aesthetic* (SCHLOSS, 2004, p. 33).

<sup>35</sup> Ouça a faixa correspondente no blog: SOUZA, 2011.

<sup>36</sup> Exemplos de alguns breakbeats famosos e muito usados: *Apache*, *Funky drummer*, *Scorpio*, *Mardi Gras*, *Think*, *Sing Sing* e *Salt of the earth*; retirados, respectivamente, das faixas homônimas de Incredible Bongo Band, James Brown, Dennis Coffey, Bob James, Lyn Collins, Gaz e Soul Searchers.

<sup>37</sup> Ouça a faixa correspondente no blog: SOUZA, 2011.

relevantes para a constituição dos cenários em que essas estéticas musicais emergiram, os estudos sociais em si não se encontram particularmente no foco desse estudo. Exceto por um aspecto: existe algo de detectável no aspecto sociocultural que favoreceu o uso não ortodoxo de novas tecnologias e as práticas do *cut & paste*? É fato que esse uso não ortodoxo da mesa de mixagem dos estúdios, dos efeitos de delay e eco, dos toca-discos e dos discos, foi crucial tanto para a evolução do *cut & paste*. Joseph Schloss, ao contrário daqueles que afirmam que manifestações como o *dub* e o *hip-hop* são fruto de atos de resistência num contexto social opressor, diz que

[...] uma cultura pode existir fora da experiência humana individual. O hip-hop não foi criado pela cultura afro-americana; foi criado pelos povos afro-americanos, cada um dos quais com vontade, criatividade e preferência a respeito de como proceder. Isso se torna evidente quando se lembra que o hip-hop não surgiu completamente formado. Como todos os desenvolvimentos musicais, cresceu através de uma série de pequenas inovações que foram, depois, definidas retroativamente como fundamentais. GrandWizzard Theodore, por exemplo, não foi forçado por seu ambiente opressivo a inventar o scratching quando discotecava em meados da década de 1970; era uma técnica que ele descobriu por acaso, gostou, e optou por incorporar em suas performances. E, se ele não tivesse feito, há poucas razões realistas para supor que alguém poderia tê-lo feito. Apesar do ambiente sociocultural ter fomentado e abraçado sua inovação, não a criou. (SCHLOSS, 2004, p. 27. Trad. livre)<sup>38</sup>

Como observa Schlllos, nos parece um tanto quanto vago dizer que o hip-hop é algo que teria surgido inevitável e somente em função do contexto social opressor da América negra. Mas, ao mesmo tempo, parece frustrante assumir que as técnicas e as práticas que moldaram esteticamente um gênero tenham sido inventadas por acidente ou por simples caminhos e descaminhos de talentos individuais. Claro, em momento algum desmerecemos os talentos individuais de GrandWizzard Theodore ao inventar o *scratch*, por acidente, num uso não ortodoxo do toca-discos. Mas gostaríamos de contra-argumentar que o uso não ortodoxo de instrumentos e

---

<sup>38</sup> [...] *a culture can exist outside individual human experience. Hip-hop was not created by African American culture; it was created by African American people, each of whom had volition, creativity, and choice as to how to proceed. This becomes apparent when one remembers that hip-hop did not emerge fully formed. Like all musical developments, it grew through a series of small innovations that were later retroactively defined as foundational. GrandWizzard Theodore, for example, was not forced by his oppressive enviroment to invent scratching when he deejayed in the mid-1970s; it was a technique that he discovered by accident, liked, and choose to incorporate into his performances. And, if he hadn't, there is little realistic reason to assume that someone else would have. While his sociocultural enviroment nurtured and embraced his innovation, it did not create it* (SCHLOSS, 2004, p. 27).

práticas desviantes daquelas esperadas em determinado contexto social-tecnológico são características marcantes na história da produção musical que não se enquadra nos padrões racionais e progressivos do pensamento musical europeu. Ou seja, na história da música negra e suas inovações estéticas na música popular do século XX, como nos confirma Julio Plaza:

Nenhum artista é independente de predecessores e modelos. Na realidade, a história, mais de que simples sucessão de estados reais, é parte integrante da realidade humana. A ocupação com o passado é também um ocupar-se com o presente. O passado não é apenas lembrança, mas sobrevivência como a realidade inscrita no presente. As realizações artísticas dos antepassados traçam caminhos da arte de hoje e seus descaminhos. (PLAZA, 1987, p. 21)

Com a crescente fama do *hip-hop*, um problema aparece: como transportar essa cultura, essa efervescência da música na rua, para o estúdio de gravação e transformar isso num produto musical? De fato, nos primeiros anos, as primeiras gravadoras a apostarem no *hip-hop* como um produto fonográfico optaram por tentar reproduzir o que acontecia nas block parties usando bandas, instrumentação convencional, ao invés de djs tocando *breakbeats* e cortando as músicas nos toca-discos.

Antes do sampling ser inventado – no final de 1970 e início de 1980 – esta descontextualização apresentou um obstáculo muito específico para a indústria fonográfica: apesar de fazer sentido tocar um disco funk popular em um show de hip-hop, tocar um disco de funk popular em um disco não fazia. Parecia estranho (para não dizer ilegal) lançar gravações que consistiam essencialmente de outros discos. Os primeiros selos de hip-hop, como Sugar Hill, portanto, invocavam bandas ao vivo e máquinas de tambor para reproduzir os sons que se ouviam nos parques do Bronx e centros de recreação do Harlem. (SCHLOSS, 2004, p. 34. Trad. livre)<sup>39</sup>

Dessa forma, os primeiros singles de *hip-hop* lançados em disco consistiam em produções que tentavam simular a realidade do momento fundador das *block parties*, mas que acabavam deixando o papel do dj, do agenciador de discos e *breakbeats*, um pouco de lado em função da instrumentação das bandas ou de uma maior valorização do mc, do mestre de cerimônia, do rap. Usando a palavra falada, a narrativa da vida nas periferias, os mcs trouxeram voz para o *hip-hop* e,

---

<sup>39</sup> *Before sampling was invented – in the late 1970s and early 1980s – this decontextualization presented a very specific hurdle for the record industry: although playing a popular funk record at a hip-hop show made sense, playing a popular funk record on a record did not. It seemed strange (not to mention illegal) to release recordings that consisted primarily of other records. Early hip-hop labels, such as Sugar Hill, therefore, relied on live bands and drum machines to reproduce the sounds that were heard in Bronx parks and Harlem recreation centers (SCHLOSS, 2004, p. 34).*

consequentemente, trouxeram um público disposto a ouvir. O fortalecimento do mc marca o momento em que o *hip-hop* ganha fama mundial como o novo discurso da música negra americana.

No entanto, foi o advento do *sampler* digital que deu novo fôlego ao dj de hip-hop, que agora ganhava o título adicional de produtor e fundava um novo tipo de estúdio de gravação, o digital. O sampler foi uma máquina inventada para trabalhar junto aos sintetizadores e, por sua vez, fornecer a eles novas fontes de som. Esses sons poderiam ser gravados no estúdio para serem sequenciados em seguida. Por exemplo, um produtor poderia gravar sons individuais das peças de sua bateria, a fim de obter maior controle sobre a gravação da bateria e não precisar gravar toda uma sessão novamente quando decidisse adicionar apenas uma batida a mais no que tinha sido gravado anteriormente. Nas mãos dos djs de hip-hop, novos usos não ortodoxos para essa tecnologia surgiram imediatamente.

Outro uso, entretanto, logo começou a surgir. Com o SP-12 em 1986, a E-mu Systems introduziu a "o sampling de bateria eletrônica" (Oppenheimer, 1986: 84). Ao contrário de samplers anteriores, que foram criados para prover os músicos com sons novos para os teclados, o SP-12 foi criado para permitir que um produtor construísse faixas de ritmo a partir de sons individuais de bateria que haviam sido previamente sampleados. Para facilitar esse processo, ele ostentava três funções distintas: a capacidade de gravar digitalmente um som de bateria ao vivo (sampling), a capacidade de manipular o fragmento resultante a partir do gosto dos operadores, e a capacidade de organizar, de modo preciso, muitos samples dentro de um quadro temporal (seqüenciamento). Artistas do hip-hop levaram o processo dois passos adiante. Embora a nova tecnologia se destinasse a mudar a bateria de caixa para sintetizada, sons pré-gravados de bateria mais realistas para sons "ao vivo" mais realísticos, os artistas de hip-hop foram logo usando a máquina não para samplear a sua própria bateria, mas o som dos bateristas de seus discos favoritos, como Clyde Stubblefield da banda de James Brown, ou Zigaboo Modeliste of the Meters. (SCHLOSS, 2004, p. 35. Trad. livre)<sup>40</sup>

Schloss continua sua análise sobre o impacto do *sampler* no hip-hop:

---

<sup>40</sup> *Another use, however, soon began to emerge. With the SP-12 in 1986, E-mu Systems introduced the "sampling drum computer" (Oppenheimer 1986: 84). Unlike earlier samplers, which were intended to provide musicians with novel sounds for their keyboards, the SP-12 was created to allow a producer to build rhythm tracks from individual drum sounds that had been previously sampled. In order to facilitate this process, it boasted three separate functions: the ability to digitally record a live drum sound (sampling), the ability to manipulate the resultant snippet to the operators' liking, and the ability to precisely organize many samples within a temporal framework (sequencing). Hip-hop artists would take the process two steps further. While the new technology was intended to shift the drum machine from synthesized, preloaded drum sounds to more realistic "live" sounds, hip-hop artists were soon using the machine to sample not their own drumming, but the sound of their favorite record drummers, such as Clyde Stubblefield from James Brown's band, or Zigaboo Modeliste of the Meters.*

Passados os anos de 1980, o potencial do sampling digital de ir além da mera reprodução de técnicas de discotecagem levou a uma estética cada vez mais sofisticada para a música hip-hop. Em particular, os produtores fizeram uso da sua capacidade de samplear para tocar numerosos samplers ao mesmo tempo (uma técnica que exigia múltiplos deejays e toca-discos), para recolher samplers muito curtos (o que exigia deejays muito rápidos) e reunir esses samplers em qualquer ordem, com ou sem repetição, como desejado (o que não poderia ser feito por todo DJ). (SCHLOSS, 2004, p. 39. Trad. livre)<sup>41</sup>

O sampler proporcionou uma drástica mudança no que era possível de ser feito dentro do hip-hop e na produção musical de uma maneira ampla. Ele levava o estilo para patamares que eram impossíveis de ser alcançados pelas técnicas dos djs. O sampler foi o principal veículo técnico que viabilizou a incorporação das poéticas produtivas do hip-hop em outros estilos da música pop. Agora, o sampler permitia criar sons e sequências sonoras que só eram possíveis em uma máquina digital. Podemos definir, aqui, o nascimento do *estilo digital* na música.

### 3.5 O *cut & paste* como objeto de estudo

No presente trabalho, o *cut & paste* aparece como um estilo musical que promove transformações estéticas na música contemporânea, fazendo uso de técnicas e táticas que envolvem a bricolagem como metodologia principal, questionando os procedimentos tradicionais de composição e produção musical num processo evolutivo que se inicia pela invenção da música gravada e culmina na produção musical inserida no ambiente digital de rede que temos hoje.

Para clarearmos o que chamamos, aqui, de “procedimentos tradicionais de composição e produção musical”, deve ser dito que se refere à produção musical segundo os preceitos clássicos – mas não somente os preceitos do período clássico da música ocidental europeia, mas também aqueles que são fundados no berço da filosofia ocidental. Para isso, recorreremos a José Miguel Wisnik (1989) quando ele, estudando Platão, percebe que a ideia da harmonia europeia teria nascido na filosofia clássica:

---

<sup>41</sup> *As the 1980s wore on, the potential of digital sampling to go beyond the mere replication of deejaying techniques led to an increasingly sophisticated aesthetic for hip-hop music. In particular, producers made use of samplers' ability to play numerous samples at the same time (a technique wich would have required multiple deejays and turntables), to take very short samples (wich would have required very fast deejays) and to assemble these samples in any order, with or without repetition as desired (wich could not be done by deejays at all)* (SCHLOSS, 2004, p. 35).

A mais completa e sistemática visão do cosmo musical, e da harmonia das esferas, encontra-se no final de A República, de Platão (onde o discurso sobre o equilíbrio da cidade não deixa de convergir, em alegoria, para a harmonia celeste concebida como harmonia musical) (...) pode-se dizer que o modelo da harmonia das esferas aspira para a música uma permanência sem acidentes nem desvios (ou transformações), e supõe que a escala (ideal) seja praticada sob estrita observância, sem deslizamento da norma. (WISNIK, 1989, p. 100-101)

Vemos que a evolução dessas novas formas de produção introduziram transformações determinantes nos processos de criação, fruição e circulação musical, alterando decisivamente o modo como concebemos o que é a própria música.

O *cut & paste* parece ser um objeto privilegiado para análise quando inserido no cenário contemporâneo das mediações – principalmente aquelas instauradas pelos meios digitais e pela internet. Mas, embora suas características sejam mais evidentes em alguns estilos particulares de música, como o *hip-hop*, e embora o terreno desse estudo seja, em grande parte, o das mediações possibilitadas pelo ambiente digital, este trabalho não deve ser entendido como uma análise sobre o *hip-hop* e, da mesma forma, também não se trata de uma análise da internet. Ao tomar o *cut & paste* como uma prática propulsora de mudanças significativas para o universo musical, ampliamos a discussão sobre as transformações estéticas e de produção de sentido instauradas tanto em contextos de produções analógicas quanto digitais. Trata-se, pois, de um esforço no sentido de compreender a reconfiguração da criação musical na contemporaneidade, fenômeno que ganha cada vez mais relevância no terreno da pesquisa brasileira em comunicação, a partir do trabalho de autores como Vianna (1990), Herschmann (2000), Sá (2006) e Janoti Júnior (2008).

Por isso, o *cut & paste* foi percebido como mediação fundamental no processo que envolve a evolução da música, das formas de fazer, muito no que diz respeito à situação da música na transição do analógico para o digital, que é uma questão de relevância nesse estudo. Existem aspectos na música, na natureza da composição musical, que são também aspectos da internet e que remetem a características do próprio cenário contemporâneo, como as noções de fragmentação, fluidez (BAUMAN, 2001), fluxo (BRASIL et al, 2004), hibridização, efêmero (LIPOVETSKY, 1989), instantaneidade e virtualidade (LEVY, 1996). A

técnica da bricolagem – entendida como os modos de apropriação e construção de novos sentidos, a partir da sobreposição de referências anteriores – é também a tônica do *modus operandi* de vários meios, entre a eles a internet e sua natureza remixável, residente na construção dos códigos de seus próprios softwares e sistemas operacionais. Bastos nos mostra que:

Isso acontece tanto nas diversas versões de um mesmo programa quanto no reaproveitamento de partes de código comum na criação de páginas de Internet em que é possível aproveitar parte de um programa e alterar seus parâmetros, para adequá-los às finalidades da nova página criada. (BASTOS, 2004, p. 290)

Flusser (2007), ao pensar a linha e a superfície, nos explica que a escrita, funcionando como linha, é um encadeamento racional que vem perdendo espaço para as superfícies (pinturas, gravuras, telas de TV) como forma de representar o mundo. Se antes as composições musicais eram em linha, encadeando uma nota após a outra, um movimento após o outro, como na escrita, a fim de, no final, apresentar um significado coerente, o uso dos samplers e sequenciadores nas composições nos apresenta uma música não linear, composta de trechos e fragmentos que se configuram como uma colcha de retalhos ou um painel coberto de fotografias, uma superfície. As lógicas lineares de composição, a forma normativa pensada para as notações musicais, a disposição ordenada dos músicos em uma orquestra, todos os paradigmas clássicos começam a dar lugar a uma nova estética musical.

Mas, como sabemos, nada se cria espontaneamente. Não existe um “novo” que surge e ilumina alguém com o dom da novidade. Todo o conhecimento humano, toda a cultura humana é baseada no passado. Toda a produção de conhecimento e todos os processos culturais se dão pelas mesmas prática de *cut & paste* das quais estamos falando aqui. Logo, é fácil imaginar que a música sempre tenha evoluído baseada nessas práticas. Talvez a diferença seja que, antes, elas não estavam em evidência e, agora, enquanto processo, ocupam um lugar central na estética musical.

## 4. OS MEIOS DIGITAIS, A INTERNET E A TECNOLOGIA

“A Internet emerge do e no tecido cultural contemporâneo não apenas como um meio, mas como arena simultânea de produção, difusão e apropriação de informações. Assim, a rede promove arranjos comunicativos singulares, que desestabilizam convicções e fórmulas concebidas no âmbito da cultura de massa”.  
(BRASIL *et al*, 2004, p.8)

### 4.1 Do som analógico para o som digital

Atualmente, é possível gravar, editar e compor música usando um computador pessoal comum. O computador, em si, é uma espécie de estúdio virtual e os softwares instalados nesse computador são tanto os instrumentos que produzem os sons quanto os meios que os processam e os editam. Instrumentos eletro-acústicos externos, analógicos ou digitais, podem eventualmente ser usados num âmbito caseiro e amador, ampliando o estúdio, nesse caso, do computador para o quarto ou a sala onde esse computador está. De fato, muitos artistas da atualidade, que produzem suas músicas no computador, nunca trabalharam num estúdio de gravação tradicional, analógico, nem sequer tiveram que recorrer ao processo institucional das gravadoras para ter seus discos lançados no mercado ou seu nome conhecido pelo público. Na verdade, a música lançada pela grande maioria desses produtores musicais nem é, necessariamente, gravada em suporte físico – “disco”, aqui, é uma expressão remanescente do hábito em lidar com os suportes industriais para a música gravada; os discos de vinil ou os discos óticos, os cds. A peça musical (ou as peças musicais) é constituída por um ou mais arquivos digitais que podem ser distribuídos pela internet, muitas vezes de forma gratuita, para serem ouvidos nos mais diversos meios de reprodução digital, individual ou coletivamente, na rede ou fora dela.

Nos estúdios binários e ultra-conectados, a capacidade de cortar e colar, de lidar com uma quantidade inumerável de “pedaços” de som é, virtualmente, sem fim. A alimentação de áudio em formato digital também é crescente. Tomemos como exemplo o volume acachapante de material sonoro disponível na internet hoje. Esses arquivos de som digital, estejam eles armazenados em um disco rígido local ou em rede, estão potencialmente aglutinados, formando uma massa de dados digitais que é densa e complexa se entendida como som, mas que, ao mesmo

tempo, se revela tabular e elementar se entendida como código binário ou banco de dados. Como nos confirma Lev Manovich:

Muitos novos objetos midiáticos não contam histórias, não têm começo ou fim, na verdade, eles não têm qualquer desenvolvimento, tematicamente, formalmente, ou não, que iria organizar os seus elementos em uma seqüência. Em vez disso, eles são coleções de itens individuais, com cada item possuindo o mesmo significado que qualquer outro (MANOVICH, 2001, p.218 - trad. livre)<sup>42</sup>.

A representação dos sons digitais nos mostra uma integridade aparente, como uma onda sonora ou um ícone de arquivo de som na tela do computador. Mas, da mesma forma que a representação visual, o som também é a representação de bits e bytes, 0 e 1, misturados e espalhados pela rede, ou gravados na superfície magnética de um HD, de forma que possam ser recuperados pelas instruções de um banco de dados. No ambiente digital, o som possui uma característica dúbia: ao mesmo tempo em que pode ser refeito, reproduzido de maneira a estimular eletricamente, por meio de conversores<sup>43</sup>, sistemas de amplificação e de auto-falantes e, assim, chegar aos nossos ouvidos, ele não é diferente de um arquivo de texto ou imagem. É informação binária. A distinção dos atributos do som, daquilo que o torna, por exemplo, diferente da imagem, suas vibrações, sua presença em determinado ambiente, a qualidade de seus estímulos em nosso corpo, pode ser refeita a partir dessas informações binárias. Mas na micromaterialidade dos chips de silício, as representações binárias são indistintas e sem significado.

Quando uma onda sonora é digitalizada, usando o que é chamado de conversor analógico—digital (ADC, analog to digital converter), ela não é reproduzida em sua completude; mas sim alguns trechos da onda são registrados na forma de números binário. Cada um desses números representa a amplitude e a altura da onda em um determinado ponto. Quando um som é reconstruído, um conversor digital—analógico (DAC, digital to analog converter) emite uma voltagem correspondente a cada um desses números binários. Quando essas várias voltagens são emitidas em uma ordem particular, o resultado se aproxima em muito do som original. Essa pode parecer uma curiosa forma de reproduzir o som, quebrando-o

---

<sup>42</sup> *Many new media objects do not tell stories; they do not have a beginning or end; in fact, they do not have any development, thematically, formally, or otherwise that would organize their elements into a sequence. Instead, they are collections of individual items, with every item possessing the same significance as any other* (SCHLOSS, 2004, p. 39).

<sup>43</sup> DAC, Digital—*analog converter*, ou conversor de digital para analógico.

em pedaços e depois emendando-o novamente (...) (KATZ, 2005, p. 138-139)<sup>44</sup>

---

Tomemos como exemplo a música *A Day In The Life*, dos Beatles<sup>45</sup>, conhecida por ser um experimento audacioso para a época de sua gravação (1967). Na produção, foram explorados diversos recursos disponíveis nos estúdios avançados de então, como overdubs, a gravação em múltiplas pistas e a modificação de sons gravados por meio de manipulação das fitas e uso de loops.

Se tivéssemos acesso às fitas-master da gravação de *A Day In The Life*, poderíamos “desmontar” essa música na mesa de mixagem de um estúdio, uma vez que ela foi gravada em “multipista”. Ou seja, cada instrumento, ou voz, era gravado em separado e depois tudo era ajuntado por meio de mixagens para compor a música final. Sendo assim, poderíamos ouvir, em separado, o que foi tocado pelo piano, pela bateria, pelas guitarras, ou cantado pelas vozes de John Lennon e Paul McCartney. Talvez essas frases musicais ou vocais, sozinhas, não façam o mesmo sentido sonoro que fazem quando se encaixam às outras que formam a faixa de que estamos falando. Mas, ainda assim, ouvir somente a voz de John Lennon cantando os primeiros versos da letra ou ouvir somente os acordes de piano da introdução, nos soa como algo musical, no sentido tradicional do termo. O trecho, apesar de descontextualizado, ainda carrega algum(s) sentido(s).

Comparativamente, ao ouvirmos uma gravação digital da mesma faixa, *A Day In The Life*, percebemos algo bem próximo da gravação analógica original. No entanto, ao desconstruímos essa gravação digital, da mesma forma que desconstruímos a gravação analógica, temos nada mais que fragmentos sonoros estranhos – cada um com a marca das ferramentas digitais usadas para essa complexa representação digital da onda sonora. Temos um vislumbre do banco de dados sonoro, uma representação de sua subdivisão, que não necessariamente

---

<sup>44</sup> *When a sound wave is digitized, using what is called an analog-to-digital converter (ADC), it is not reproduced in its entirety; rather, select “samples” of the wave are assigned binary numbers. Each of these numbers represents the amplitude, or height, of the wave at a given point. When a sound is reconstructed, a digital-to-analog converter (DAC) emits voltages corresponding to each of these binary numbers. When all of these various voltages are emitted in a particular order, the result very closely approximates the original. This may seem to be an odd way of reproducing sound—breaking it down and then putting it back together (...)* (KATZ, 2005, p.138-139).

<sup>45</sup> Ouça a faixa correspondente no blog: SOUZA, 2011.

apresenta musicalidade, no sentido tradicional, pois a ordem das informações, que possibilitaria a representação da música *A Day In The Life*, foi rompida. Agora temos algo como “cacos sonoros” ou “dados sonoros”.

---

A linguagem digital pode construir representações do som analógico. Mas quando tentamos entender um pouco mais a edição digital, percebemos que ela opera por meios que ignoram completamente a natureza analógica do som, da onda sonora, uma vez que sua lógica é fundamentalmente binária. Logo, a mesma lógica é usada para compreender e para lidar com qualquer tipo de informação ou registro, seja ele em som, texto ou imagem.

No ambiente digital, a tecnologia parece ter assumido uma importância maior que os conteúdos que agencia, armazena ou transporta, uma vez que todos esses conteúdos são formatados, incondicional e indistintamente, no único alfabeto pelo qual essa nova tecnologia opera. Para não incorreremos numa espécie de “determinismo digital” ao pensar a tecnologia hoje, e buscarmos a coerência com a natureza expressiva de nosso objeto de estudo, o *cut & paste*, é preciso analisar a tecnologia sob o ponto de vista da cultura.

#### **4.2 Para estudar a música como objeto da comunicação**

O estudo da música como objeto da comunicação não é novidade. Se o campo de estudos começa a ser pensado, desde a terceira década do século XX, a partir de uma perspectiva funcionalista norte-americana – pelos esforços da chamada *Mass Communication Research* (MCR) – preocupada em entender, principalmente, os efeitos e as funções dos meios de comunicação na sociedade de massa, a música já aparece como objeto privilegiado de estudos na corrente crítica da *Escola de Frankfurt*, atenta a desvelar o papel ideológico dos meios e produtos da comunicação na perpetuação do sistema capitalista.

A música ocupa lugar de destaque especificamente nas reflexões de Theodor Adorno em sua crítica social, ou seja, o autor defende uma análise da situação social da música na era do capitalismo avançado. Para isto, parte do conceito marxista de fetiche, atribuído ao produto musical enquanto mercadoria, *música de*

massa que se opunha à *música séria* (ADORNO, 1994). Neste sentido, O autor marca diferença entre a música popular, de entretenimento, e a *música séria* (erudita), apontando existir um esforço da indústria cultural aproximar essas duas esferas, com prejuízo para ambas. Segundo Adorno, existe uma diferença estrutural entre a música *ligeira* e a música *séria*: enquanto na primeira as partes ou detalhes da música não estabelecem relação singular com o todo da composição, na segunda cada momento único é determinante para a totalidade da obra.

A produção musical avançada se independentizou do consumo. O resto da música séria é submetido à lei do consumo, pelo preço de seu conteúdo. Ouve-se tal música séria como se consome uma mercadoria adquirida no mercado. Carecem totalmente de significado real as distinções entre a audição da música "clássica" oficial e da música ligeira (ADORNO, 1983, p. 170).

Em suas críticas, Adorno denuncia a regressão da audição, que condena os indivíduos ao papel de *consumidores distraídos* da *música-mercadoria*, enfatizando que a mentalidade da massa se harmoniza com a música fetichizada. Enquanto Benjamin (1983) percebia até mesmo um potencial revolucionário na recepção do produto cultural fruto de meios de reprodução técnica, Adorno condena essa distração como algo totalmente sem sentido e negativo, o que pressupõe um sujeito sem consciência crítica e facilmente manipulável. No geral, para a Escola de Frankfurt, os indivíduos sob a égide da indústria cultural não são capazes de decidir de forma autônoma e aderem acriticamente aos valores dominantes, difundidos pelos meios de comunicação de massa. Neste sentido, Adorno entende os meios como o principal instrumento de dominação ideológica, servindo aos interesses e à perpetuação do sistema capitalista. Uma das características marcantes da *música ligeira* seria a repetição que, ao contrário de propiciar um momento de contemplação do novo, configura-se como reforço à sua própria onipresença que, assim, não produz qualquer estranhamento (que levaria à criação da *aura*, segundo Benjamin) mas, antes, instaura uma ligação de consumo automático e irreflexivo da obra cultural.

Adorno defende que, tal como numa poesia, na música erudita todos os elementos constituintes da obra são organizados numa totalidade única que, somente enquanto tal, adquirem sentido. Para ele, o uso cotidiano da música, em sua materialização evidente nos *hits* da música popular, esvazia o trabalho de

fruição, o *debruçar-se sobre* a totalidade da criação, tornando o processo mecânico: reconhecer a música é compreendê-la como algo pronto e acabado, que não *toca* ou entra em confronto com a subjetividade individual. O reconhecimento é instantâneo e não exige qualquer esforço contemplativo ou conhecimentos anteriores, passando a ser o próprio propósito do processo de escuta (o *easy listening*).

As contribuições de Adorno ao analisar a música no âmbito da indústria cultural são incontestáveis quando embasam estudos sobre as técnicas de produção e promoção – vale lembrar que, para o autor, uma música que obedece a determinados critérios de produção (redundância, uso de fórmulas convencionais) e promoção (amplas e massificadas ações de divulgação) têm seu sucesso garantido. Sabemos que essas táticas foram, e ainda são, largamente empregadas pela indústria fonográfica nos momentos em que o único objetivo é vender. No entanto, as reflexões de Adorno não contemplam, de maneira satisfatória, as articulações pretendidas por esse estudo.

Quando colocamos o nosso objeto de estudo, o *cut & paste*, sob o ponto de vista de Adorno, vemos que aquilo que o autor condena, a aproximação entre as esferas da música popular e da música de vanguarda, vem a ser exatamente a dinâmica de troca que torna possível as práticas de bricolagem na música que, por sua vez, também contribuem para a maior aproximação dessas esferas, fazendo com que a música corriqueira, de rua, ganhe aspectos de uma estética avançada e vice-versa. É nesse processo de envergamento e “embaçamento” das linhas fronteiriças que reside toda a riqueza de nosso objeto de estudos. É justamente aí que o *cut & paste* revela suas potencialidades como porta de acesso para se entender a complexidade da música e das relações sócio-culturais entre os sujeitos que a produzem.

Para continuar nossa análise, abordaremos a questão da tecnologia enquanto uma forma cultural que é, ao mesmo tempo, reflexo de uma realidade social mais ampla e elemento constrangedor e condicionante de outras práticas sociais e produtos culturais.

### **4.3 Tecnologia e cultura**

Este estudo se empenha na análise de um estilo musical profundamente fundado nas tecnologias e seus usos, e também em como a evolução dessas tecnologias afeta a estética da música como um todo. Logo, torna-se crucial definir como entendemos a tecnologia em nossas análises.

Uma referência nos estudos de comunicação, com ênfase nos aparatos tecnológicos, é o trabalho de McLuhan (2003). Na máxima “o meio é a mensagem”, temos uma síntese de suas ideias: o efeito de uma tecnologia – ou seja, suas consequências sociais, as alterações na vida dos indivíduos na sociedade em que tal tecnologia é desenvolvida, é a efetiva mensagem. Para o autor, a sociedade é remodelada mais pela natureza dos meios do que pelo conteúdo que veiculam, de modo que a análise social deveria partir sempre das transformações no próprio meio, e não da mensagem. “Os meios, como extensões do homem”, alteram sua capacidade sensorial e, portanto, seu funcionamento cognitivo e os modos de relacionamento, criando novos ambientes sócio-culturais.

À luz das idéias de McLuhan, podemos enumerar diversas circunstâncias em que a tecnologia promove alterações na estética da música e que, essa, em sua função agregadora de grupos sociais, promove novos comportamentos. Embora já tenhamos analisado diversas situações anteriormente, como o invento do *sampler* digital, talvez a mais relevante seja a invenção da gravação do som e o fato disso ter possibilitado a audição musical fora das salas de concerto ou sem a presença do músico, mudando completamente a relação da sociedade com a experiência musical.

Como forma de caracterizar as mudanças nos meios e seus impactos na sociedade, McLuhan divide a história da humanidade em, basicamente, três momentos distintos<sup>46</sup>: se, num primeiro período, o homem vivia num universo tribal, primitivo, que exigia a co-presença dos indivíduos para que a comunicação acontecesse, a partir da linguagem oral, o surgimento do alfabeto inaugura a segunda grande transformação na estruturação da sociedade: quando a escrita torna-se o principal meio de comunicação, permitindo o surgimento das civilizações e das primeiras entidades territoriais, ela mesmo causa alterações na capacidade

---

<sup>46</sup> Necessário lembrar que a produção intelectual de McLuhan data, principalmente, das décadas de 1960 e 70. O autor faleceu em 1980. Não experimentou, portanto, essa possível quarta era, a digital, que alguns autores atuais adicionam às eras pensadas pelo autor.

sensorial do homem, com o predomínio dos aspectos visuais sobre os demais. O surgimento da tipografia reforça esse movimento, conduzindo as sociedades a um processo de massificação e ao surgimento ou reforço das identidades nacionais. Essa transformação gera impactos profundos no ordenamento da sociedade, que passa a viver de forma mais individualizada e destribalizada, já que os documentos impressos possibilitam ao homem comunicar-se em tempos e espaços distintos – a essa etapa o autor dá o nome de “Galáxia de Gutenberg”. Por fim, a terceira grande transformação advém do surgimento dos meios eletrônicos, que criam uma experiência de comunicação global que retoma a experiência da oralidade e aponta para a possibilidade de integração da humanidade numa *aldeia global* (SOUSA, 2004).

A partir destes entendimentos e ao narrar a história da humanidade a partir da influência dos meios de comunicação nas sociedades, McLuhan configura-se como um dos principais autores resgatados na análise da dimensão tecnológica da internet. Porém, seus críticos advertem para o desmedido poder que ele confere às características técnicas do meio como determinantes das transformações sociais. É preciso considerar a tecnologia sempre articulada com outras dimensões da cultura que também contribuem para a remodelagem social e para a transformação dos próprios meios. Ou seja, se este estudo propõe uma análise sobre produtos musicais concretos que, em grande medida, surgiram, se desenvolveram e se transformaram a partir de certos avanços tecnológicos; por outro, não se pode dizer que eles sofreram influência unicamente destes aspectos tecnológicos. Exemplos disso, localizados no próprio apanhado histórico das práticas do *cut & paste*, podem ser vistos nos processos de trocas sociais, como na cena de riddims do dub ou nas block parties do hip-hop. Esses contextos sociais de agrupamento e interação são fundamentais para movimentar as matérias simbólicas e os valores culturais que são refletidos nas práticas musicais.

A tecnologia, assim, não pode ser entendida como um elemento à parte da vida social, mas como algo que faz parte dela, como uma dimensão cultural (que transforma a sociedade e que por ela é transformada).

Benjamin (1983), já citado, oferece uma visão mais interessante sobre tecnologia ao inseri-la em uma complexidade maior. Suas análises enfatizam a produção dos artigos culturais dentro de um modo de organização social – o

capitalista –, mas considera, com maior flexibilidade, as potencialidades diversas das tecnologias de reprodução, inclusive suas capacidades revolucionárias. Dessa forma, Benjamin chama a atenção para a necessidade de se pensar nos usos e consumos dos produtos criados pelos aparatos tecnológicos. Em outras palavras, considera que o aparato tecnológico abre possibilidades, que são exploradas ou não, apesar de não considerá-los entidades neutras. Diante das técnicas que permitiram a reprodutibilidade das obras de arte, o autor percebe alterações no *medium* perceptivo do homem contemporâneo e reivindica novos conceitos para tratar dos novos produtos culturais derivados dessas técnicas (ele se referia, primordialmente, à fotografia e ao cinema).

Mas é Williams (1975), filiado à corrente dos Estudos Culturais, que apresenta uma noção de tecnologia que parece bem mais apropriada para os propósitos deste estudo. Apesar de sua obra se voltar ao estudo da televisão, a concepção de uma idéia sobre tecnologia e suas relações com a vida social é esclarecedora.

Ao propor a análise de uma tecnologia como forma cultural, o autor diz da necessidade de situar historicamente a evolução do meio a ser analisado. Cultura e tecnologia são, para ele, indissociáveis, já que toda tecnologia é uma questão de prática social e se transforma assim em forma cultural capaz de atender a determinadas demandas de diferentes configurações de sociedades, em períodos históricos distintos. Neste sentido, o autor recupera a noção de intencionalidade que permite pensar *porquê* existem certas tecnologias (pensadas para quais usos) que desenvolvem-se mais que outras, além de apontar os usos desviantes que os indivíduos fazem quando delas se apropriam.

Em suas análises, Williams se preocupa em apresentar o desenvolvimento histórico da tecnologia da televisão, de suas instituições, de suas formas e de seus efeitos. E é para fugir do determinismo das abordagens que versaram sobre a evolução tecnológica das sociedades que o autor sugere a restauração da *intenção* ao processo de pesquisa sobre o desenvolvimento do meio. O pressuposto é o de que nem todas as invenções da humanidade encontraram usos que garantissem o seu desenvolvimento, assim como nem todas as descobertas tiveram as mesmas chances de se efetivarem no que diz respeito a investimentos e incentivos. O estudo da televisão por parte de Williams se revela bastante análogo ao estudo das

tecnologias na música, uma vez que diversas estéticas musicais foram promovidas em função de usos não ortodoxos, não previstos e, muitas vezes, não autorizados, como é o caso do uso de *samples* de músicas gravadas.

Quando há investimentos pesados em um determinado modelo de comunicação social, há uma complexa limitação das instituições financeiras, de expectativas culturais e de evoluções técnicas específicas que, embora possam ser visto, superficialmente, como o efeito de uma tecnologia, é, de fato, um complexo social de um novo e central tipo (WILLIAMS, 1975, p. 31. Trad. livre)<sup>47</sup>

O autor previa, na década de 1970, algumas mudanças culturais que estariam em vias de se concretizar a partir de uma série de tecnologias em desenvolvimento, tentando antecipar os efeitos que deveriam produzir. Suas conclusões apontam para três tecnologias que trariam as principais transformações:

- a) a distribuição por cabo, que remediaria imperfeições gerais na qualidade da transmissão e possibilitaria o crescimento da oferta de canais, bem como a segmentação cada vez mais específica da demanda;
- b) a comunicação via satélite, que teria como maior efeito a diminuição das fronteiras nacionais; e
- c) os vídeo-cassetes.

Essa última, na análise de Williams, fornece uma analogia bem interessante com a natureza do *cut & paste* e da tecnologia do *sampler*. Os vídeo-cassetes seriam lançados no mercado como uma tecnologia para movimentar um mercado de consumo de filmes em casa. Mas, para além disso, acabaram possibilitando outros usos, como a gravação de programas e a edição dessas gravações e o uso de câmeras filmadoras para produções caseiras de conteúdo. Da mesma forma, o *sampler* e outros tipos de gravadores usados criativamente, funcionam, na música, como produtores de conteúdo que trabalham a partir de produtos oferecidos pela própria indústria fonográfica.

---

<sup>47</sup> *When there has been such heavy investment in a particular model of social communications, there is a restraining complex of financial institutions, of cultural expectations and of specific technical developments, which though it can be seen, superficially, as the effect of a technology is in fact a social complex of new and central kind (WILLIAMS, 1975, p.31).*

O modo pelo qual Williams percebia então o futuro da televisão é interessante para nossa análise, uma vez que não negligencia mas articula interesses mercadológicos e governamentais, tensionados pela possibilidade de usos desviantes das tecnologias. Neste ponto, vale ressaltar, a título de exemplo, o que Williams defendia (embora o mesmo não tenha efetivamente realizado análises sobre), um aparato relativamente simples, corriqueiro hoje em dia, mas que parece ter marcado a história não apenas da televisão, mas de todas as outras tecnologias da comunicação: o controle remoto. Esse pequeno recurso possibilitou aos espectadores um domínio muito maior no que diz respeito à seleção daquilo que seria assistido, bem como ocasionou o costume de se assistir a dois programas simultaneamente, alternando entre eles.

De maneira análoga às possibilidades do controle remoto, antes da evolução das atividades do dj, e das tecnologias que ele passa a operar, não era comum a idéia de se ouvir música em trechos cortados e sequenciados de maneira editada. A música ainda era feita para ser ouvida em sua integridade, segundo as intenções do artistas e as imposições dos formatos adotados pela indústria fonográfica. A prática do dj, usando de recursos parecidos com os do controle remoto, selecionava, nas músicas, aqueles trechos específicos que eram interessantes no momento para criar uma sequência própria. “O sampling de hip-hop surgiu da prática dos deejays de repetir breaks até formar um ciclo musical próprio.” (SCHLOSS, 2004. p.40 - Trad. livre)<sup>48</sup>

O que interessa nessa discussão é que ela aponta para um cenário cultural que foi sendo crescentemente dotado de aparatos tecnológicos que diminuía as distâncias e as fronteiras entre técnicas de produção, produtos simbólico-culturais e as pessoas. Para ajudar a compreender este cenário, pode-se, mais uma vez, recuperar Benjamin (1994) na oposição que propõe entre “valor de culto” e “valor de exposição” para dizer, respectivamente, das obras dotadas de aura e das obras reproduzidas tecnicamente. Ambos os “valores” em questão são atribuídos a um produto simbólico na sua relação com um público. Mesmo que no conceito de “valor de exposição” esteja implicada a idéia de um produto consumível, do qual as pessoas podem se apoderar, podemos pressupor ainda uma distância ou, no

---

<sup>48</sup> *Hip-hop sampling grew out of the deejays' practice of repeating breaks until they formed a musical cycle of their own* (SCHLOSS, 2004. p.40).

mínimo, uma alteridade bem demarcada entre produto e público. No cenário tecnológico e cultural do contemporâneo, talvez seja necessário pensar em outros valores que se possa atribuir à relação produto-público. Acreditamos que a exacerbação do “valor de exposição” acabou por gerar um “culto à exposição”. Culto este que o público passou a reivindicar que se voltasse para si também. Estaríamos vendo, assim, se delinear uma espécie de “valor de apropriação” ou “valor de intervenção”, em que produto simbólico e público se misturam pela intervenção, ou mesmo manipulação, que o público faz da linguagem e dos recursos expressivos que geram os produtos simbólicos cuja exposição antes podiam apenas cultuar.

Apesar de não tratar diretamente da tecnologia, ou mesmo da música, De Certeau (1994) é outro autor que traz importantes contribuições para essa maneira de se pensar nos usos que vão sendo dados pelos sujeitos aos produtos. Seu trabalho se distancia das ideias de Adorno, por exemplo, já que leva em conta a criatividade silenciosa de que os indivíduos se utilizam para manejarem seus caminhos a partir daquilo que se lhes é apresentado. O autor parte de interrogações sobre as *operações dos usuários*, com o cuidado de não incorrer no erro do atomismo social, para dizer que os consumidores *fazem*, astuciosamente, alguma coisa com os produtos impostos por uma ordem econômica dominante. O foco de suas análises recai, portanto, sobre o uso, que o autor entende como um “nó de circunstâncias, uma nodosidade inseparável do ‘contexto’, do qual abstratamente se distingue. Indissociável do *instante* presente, de circunstâncias *particulares* e de um *fazer*” (DE CERTEAU, 1994, p.96-7). Esse uso que é feito daquilo que foi produzido e oferecido, se não imposto, é também uma *fabricação* e “supõe que [...] os usuários ‘façam uma bricolagem’ com e na economia cultural dominante, usando inúmeras e infinitesimais metamorfoses da lei (DE CERTEAU, 1994, p.40).”

Para dar conta de entender os processos dessa fabricação ou bricolagem, bem como para marcar a distinção entre produção e consumo (consumo sempre pensado como um tipo de produção), o autor lança mão dos conceitos de estratégias e táticas. Enquanto a estratégia se define pelo momento em que um sujeito de querer e poder (uma empresa, um exército, uma instituição) pode ser isolado de um ambiente e agir sobre ele a partir de um lugar e com algo *próprios*, a tática é a “arte do fraco”, é uma ação calculada que se faz na ausência de um lugar e de materiais próprios. “A tática não tem por lugar senão o do outro (DE CERTEAU, 1994, p.100).”

Assim, o autor entende que “as estratégias são capazes de produzir, mapear e impor, ao passo que as táticas só podem utilizá-los, manipular e alterar (DE CERTEAU, 1994, p.92)”. Tem-se aqui, exposta de maneira clara, uma idéia central para este trabalho: a de que os bens culturais, que são produções moldadas pelo pólo da estratégia, são o repertório com o qual os usuários procedem as operações próprias, o léxico de suas práticas no campo das táticas. Ou seja, a própria música gravada, o produto inventado e protegido pela indústria fonográfica, é o que gera a cultura de discos que, por sua vez, dá origem às práticas (táticas) de usar essa cultura para (re)fazer música por meio dos discos, dos trechos de músicas, da bricolagem.

Para De Certeau, o produto desse *fazer tático* não se deixa notar, por constrangimentos do próprio sistema, com produtos próprios, mas apenas se demonstra em maneiras de empregar o produto oferecido. O autor diz que

A “fabricação” que se quer detectar é uma produção, uma poética – mas escondida, porque ela se dissemina nas regiões definidas e ocupadas pelos sistemas da ‘produção’ [...] e porque a extensão sempre mais totalitária desses sistemas não deixa aos “consumidores” um lugar onde possam marcar o que *fazem* com os produtos.” (DE CERTEAU, 1994, p.39)

Diz ainda que as fabricações são tanto menos visíveis como as redes do enquadramento se fazem mais apertadas, ágeis e totalitárias. O consumidor se encontra, para De Certeau, afastado do produto e excluído das condições de manifestação de sua produção.

Na realidade, diante de uma produção racionalizada, expansionista, centralizada, espetacular e barulhenta, posta-se uma produção de tipo totalmente diverso, qualificada como ‘consumo’, que tem como característica suas astúcias, seu esfarelamento em conformidade com as ocasiões, suas ‘piratarias’, sua clandestinidade, seu murmúrio incansável, em suma, uma quase-invisibilidade, pois ela não se faz notar por produtos próprios (onde teria o seu lugar?) mas por uma arte de utilizar aqueles que lhe são impostos. (DE CERTEAU, 1994, p.94)

No entanto, para esse estudo, é fundamental o questionamento sobre como esse fazer cria, a partir de produtos disponíveis, produtos “novos”, fruto de reapropriações. Para além disso, é importante pensar se as tecnologias atuais, como a internet, por questões inerentes à própria natureza colaborativa de sua construção, de sua programação, não foram crescentemente atendendo a uma demanda de dar cada vez mais visibilidade a esses produtos híbridos, oriundos de

práticas de bricolagem. A rede, por si só, é uma bricolagem de códigos e programações organizadas de maneira colaborativa por indivíduos e organizações ao redor de todo o planeta. Não seria ela a concretização de um ambiente almejado para as produções em bricolagem que, pelo menos no passado, nunca teriam espaço nos ambientes rígidos dos meios de comunicação de massa?

#### 4.4 A tecnologia da internet

A partir do entendimento do que vem a ser tecnologia para esse estudo, a análise proposta volta-se para o estudo da tecnologia da internet. Nosso objetivo é que a interface entre música e tecnologia (mais especificamente, na internet) seja compreendida a partir de um quadro histórico que permita entendê-la enquanto forma cultural de um tempo marcado pelas potencialidades de intervenção nos produtos, nos meios – ou nos dois ao mesmo tempo. Como nos lembra Sterne (2010, p.64), autores das tradições de construção social da tecnologia e da teoria ator-rede, como Bruno Latour, “têm se focado na relação entre atores humanos e não-humanos na construção de tecnologias, mostrando como elas se agrupam com o que poder-se-ia considerar, de outra forma, elementos díspares”. Em suas análises, o autor analisa a tecnologia do mp3<sup>49</sup>, por exemplo, como um objeto colecionável tanto quanto qualquer outro objeto físico. Neste sentido, inscreve o mp3 como objeto cultural que demanda, por isso, a atenção do pesquisador social.

‘Para um colecionador’, escreveu Walter Benjamin, ‘a posse é a mais íntima relação que se pode ter com objetos’ (1968 [1963], p.67). Que alguém possa colecionar mp3s, sugere que eles são tomados pelos usuários como objetos culturais, mesmo que eles não sejam, em um sentido convencional, objetos físicos que podem ser segurados na mão de uma pessoa (STERNE, 2010, p.73).

Se há concordância de que a internet é uma criação cultural, aceita-se que sua análise precisa ser entendida numa perspectiva histórica. Isso significa

---

<sup>49</sup> *MPEG-1 Audio Layer 3*, ou simplesmente mp3. É um formato de codificação de áudio digital baseado na compressão de dados, que foi desenvolvido pelo *Moving Pictures Experts Group*, formado por engenheiros da Fraunhofer Society, na Alemanha, AT&T-Bell Labs, nos Estados Unidos, e muitos outros. A codificação mp3 retira do áudio original as frequências inaudíveis ou imperceptíveis ao ouvido humano, reduzindo, assim, o volume de dados necessários para a representação do áudio. Um arquivo de áudio em mp3, criado usando os parâmetros de compressão de 128 kbps, terá cerca de 1/11 do tamanho do arquivo de som sem compressão.

contextualizar as razões históricas e culturais que culminaram no seu desenvolvimento, como um esforço deliberado de criação de uma tecnologia de comunicação livre.

O que resultou desse projeto não é que sejamos livre finalmente graças à Internet (...) mas que a Internet é uma tecnologia particularmente maleável, suscetível de ser profundamente alterada por sua prática social, e conducente a toda uma série de resultados sociais potenciais – a serem descobertos por experiência, não proclamados de antemão (CASTELLS, 2003, p.10).

Castells situa a origem da Internet na Arpanet, uma rede de computadores montada pela *Advanced Research Projects Agency* (ARPA) em 1969. A ARPA integrava o Departamento de Defesa dos Estados Unidos e tinha como objetivo desenvolver o aparato tecnológico e fazer frente à tecnologia militar soviética, por meio de investimentos em pesquisa que, no caso da Arpanet, concentrava-se no campo da computação interativa. Nesse sentido, a Arpanet constituía uma rede de computadores que integrava os diversos centros de pesquisa, principalmente nas universidades, que podiam compartilhar informações on-line sobre seus projetos.

Posteriormente, em meados de 1973, a conexão da Arpanet com outras redes de computadores (uma *rede de redes*) torna-se possível através do desenvolvimento de protocolos de comunicação padronizados – o *Transmission Control Protocol* (TCP) que, em 1978 viria a ser dividido em duas partes, com o acréscimo de um protocolo intra-rede, o *Internet Protocol* (IP), gerando o padrão TCP/IP utilizado até os dias de hoje. Com estes avanços, a década de 1980 assistiu ao processo de proliferação de outras redes, segmentadas segundo interesses militares (como a *Defense Data Network* e a *MILNET*) ou científicos (como a *National Science Foundation*). Já nos anos 1990, a tecnologia da internet começa a ser explorada comercialmente, com provedores montando suas próprias redes e estabelecendo portas de comunicação próprias, fazendo com que a internet crescesse exponencialmente.

Contudo, Castells alerta que a história da internet passa também por outras experiências relevantes, como a formação de redes de computadores pelos usuários do Unix, um sistema operacional desenvolvido pelos Laboratórios Bell e que foi liberado para as universidades em 1974, inclusive com seu código-fonte e a permissão de alteração desse código. Trata-se de uma experiência tão singular

quanto relevante, uma vez que essa possibilidade de intervenção na fonte permitiu que os próprios usuários se tornassem peritos na configuração do sistema, fazendo surgir redes de comunicação entre computadores fora do *backbone* da Arpanet – a Usenet que constituiu a segunda maior rede de computadores e que foi, posteriormente, integrada à Arpanet, para, por fim, formar a internet.

Outra experiência relacionada à experiência do Unix foi o *Copyleft*, ou movimento da fonte aberta, que consistia numa tentativa de permitir acesso livre a toda informação relativa a sistemas de software. O princípio norteador do *Copyleft* era de que qualquer pessoa que usasse um software gratuito deveria, em contrapartida, disponibilizar na rede o código do software que fosse aperfeiçoado. O Linux, um sistema operacional baseado no Unix, foi desenvolvido sob esses princípios quando, em 1991, foi distribuído gratuitamente na internet com o pedido de que os resultados de seu aperfeiçoamento pelos usuários fossem remetidos de volta ao desenvolvedor. Com essas contribuições, o sistema se fortaleceu e é considerado hoje um dos sistemas mais robustos e avançados do mundo, com o benefício da gratuidade e da colaboração que permite o aperfeiçoamento constante do sistema.

Mas o que permitiu com que a internet assumisse a forma que tem hoje foi o desenvolvimento da *www* (World Wide Web), uma aplicação de compartilhamento de informação desenvolvida em 1990 e que pode ser executada de forma descentralizada em computadores pessoais. Tim Bernes-Lee, um programador inglês que trabalhava no Laboratório Europeu para a Física de Partículas, em Genebra, foi quem definiu e implementou o software que permitiu obter e acrescentar informações de e para qualquer computador conectado à internet.

Assim, em meados da década de 1990, a Internet estava privatizada e dotada de uma arquitetura técnica aberta, que permitia a interconexão de todas as redes de computadores em qualquer lugar do mundo; a *www* podia então funcionar com software adequado, e vários navegadores de uso fácil estavam à disposição do público. Embora a Internet tivesse começado na mente dos cientistas da computação no início da década de 1960, uma rede de comunicações por computador tivesse sido formada em 1969, e comunidades dispersas de computação reunindo cientistas e hackers tivessem brotado desde o final da década de 1970, para a maioria das pessoas, para os empresários e para a sociedade em geral, foi em 1995 que ela nasceu (CASTELLS, 2003, p.19).

De modo a delimitar as principais características da internet, Castells aponta:

- a) sua origem na interseção entre interesses militares, científicos e libertários, no sentido de ser uma rede descentralizada, cujo poder computacional estaria distribuído através de nós e com redundância de funções para diminuir o risco de desconexões – ou seja, tendo como principais características a flexibilidade, a ausência de um centro de comando e máxima autonomia em cada nó da rede;
- b) seu uso em redes comunitárias pioneiras, especialmente balizadas pela cultura da liberdade individual que floresceu no ambiente universitário das décadas de 1960 e 70;
- c) a configuração de uma arquitetura de abertura; e
- d) a modelagem da rede pelo uso.

Sobre o primeiro aspecto, não se pode dizer que o desenvolvimento da Internet é um caso especial de inovação tecnológica nem que ela surgiu de repente, como uma *descoberta* inesperada. Ao contrário, há de se considerar todo o contexto da Guerra Fria, favorecendo seu surgimento – já que tanto centros de pesquisa quanto militares passaram a juntar esforços e a receber amplos investimentos para o desenvolvimento de tecnologias de ponta, principalmente quando o programa espacial soviético tornou-se uma “ameaça à segurança nacional” dos Estados Unidos. Foi uma tecnologia que se desenvolveu, basicamente, em torno de centros universitários e órgãos governamentais e, nos seus primórdios, não apresentava qualquer relação com o mundo dos negócios. Em verdade, representava “uma tecnologia ousada demais, um projeto caro demais, e uma iniciativa arriscada demais para ser assumida por organizações voltadas para o lucro” (CASTELLS, 2003, p. 23).

Já a configuração de redes comunitárias colaborativas e baseadas numa arquitetura de abertura leva à discussão sobre a modelagem da rede pelo uso. Uma vez que os usuários puderam intervir na tecnologia e atuar em rede, por meio de iniciativas como a abertura dos códigos dos softwares, seu desenvolvimento se autonomiza, com uma série de aplicações imprevistas, nunca planejadas, advindas das contribuições compartilhadas entre os usuários.

#### 4.5 A comunicação em rede

A noção de rede tem sido resgatada, com bastante frequência, para compreensão dos processos comunicativos – quer sejam ou não mediados por computador. França (2002), no entanto, nos adverte que, ao adotarmos este conceito, devemos tomar cuidado para não cairmos em modismos que levam a aplicações mecânicas de modelos conceituais. Partindo da defesa de que a rede não deve ser tomada como algo em si – por mais que a realidade empírica pareça apontar para a sua potência explicativa –, a autora diz que a noção de rede será tão mais eficaz em sua capacidade elucidativa à medida em que pudermos extrair a riqueza conceitual da noção.

Relembrando a história da pesquisa em comunicação, a autora demonstra como metáforas são utilizadas na área como modelos de apreensão. No entanto, tais metáforas, mais do que serem óbvias transposições do funcionamento de um meio para o modo de compreender o processo comunicativo por ele engendrado, dizem respeito a um quadro epistemológico maior. Desse modo, a autora exemplifica a maneira quase hegemônica com que a comunicação veio sendo apreendida no século XX, como sendo um vetor, fluxo linear e mecânico de informação entre emissor e receptor no momento em que a realidade empírica dos meios (notadamente o telégrafo e a radiodifusão) parecia ratificar essa forma de compreensão. Porém, ela nos mostra que essa correspondência empiria – modelo conceitual é mais uma construção ligada, entre outros, à tendência positivista nas ciências sociais de então e suas dualidades funcionais.

Com isso, constata que a idéia de rede, embora pautar grande parte dos estudos atuais da comunicação, não é nem mesmo novidade. O que é novo e veio com a *revolução das tecnologias de informação* no final do século XX é o desenho e extensão das redes; a diversidade dos cruzamentos; a quantidade/qualidade dos elementos conectados ou desconectados; e a sua dinâmica espaço-temporal. Todas essas novidades exigem um aparato conceitual sofisticado, que não se restringe à detecção da morfologia de uma rede – o que reincidiria em um “impressionismo” do real, segundo a autora.

Assim, França critica, por exemplo, a posição de Lévy e sua metáfora do hipertexto como objeto principal de uma teoria hermenêutica da comunicação e diz que essa metáfora capta com riqueza o universo da construção do sentidos. Porém, salienta, esta metáfora exclui do processo a figura e a intervenção do homem, obliterando assim a dimensão relacional da comunicação. Em síntese, as críticas a tal modelo são: ênfase excessiva nas vias mediadoras em detrimento dos processos relacionais estabelecidos; autonomia das formas simbólicas com relação aos processos de produção e interpretação; anulação do terreno da experiência; e neutralização da idéia de poder (rede acentrada).

Com as críticas, a autora nos deixa claro não querer invalidar os usos da noção de rede, mas apontar os riscos das aplicações mecânicas, pois vê nessa noção não um enquadramento, mas uma abertura de pistas e possibilidades de leitura. Evocando a contribuição epistemológica mais rica e complexa de Serres (1964), em que ele apresenta um modelo de representação em rede, o autor enumera:

- a. o diagrama em rede indica a pluralidade e a complexidade das vias mediadoras, além de ressaltar o processo de escolha, a intervenção, que junto com o aleatório, é responsável pela mediação;
- b. a possibilidade de distinção da natureza e da força das diferentes conexões permite compreender que cada caminho representa um tipo de ação e relação diferente;
- c. a instabilidade dos posicionamentos dos elementos na rede e a conseqüente possibilidade de avaliação do poder de cada um segundo uma relação de reciprocidade;
- d. a possibilidade de associações locais, momentâneas e particulares (comunidades);
- e. a possibilidade de uma nova articulação entre estrutura e acontecimento (singular/contexto e regras no qual está inserido);
- f. o fato de, em uma rede, origem e recepção são simultaneamente causa e efeito, trazendo a circularidade, a retroação, a reversibilidade que marcam os movimentos do real.

Assim, tomada como rede, a comunicação não tem limites definidos e deve ser buscada na pluralidade de seus elementos e injunções. Mais que isto, para

Serres, o conceito de rede, para além de uma noção de um processo comunicativo, é o fio condutor de uma filosofia da ciência. No entanto, pelo refinamento com que pensa o conceito, nos deixa ganhos que, como nos alertou França, podem ser preciosos para fugirmos de aplicações mecânicas de metáforas enraizadas no empírico.

Na perspectiva do autor, uma rede é formada, num determinado momento, por uma pluralidade de pontos. Estes, por sua vez, articulam-se entre si por múltiplas conexões e, como nenhum ponto é privilegiado em relação a outro, a rede é irregular e possui múltiplas entradas. Assim, a irregularidade das redes constitui-se justamente na gênese de sua regularidade, não havendo um modelo específico de sua análise. Cada rede é marcada pela pluralidade e complexidade das suas articulações e vias mediadoras, não havendo um único percurso analítico lógico a ser percorrido mas, antes, um campo heterogêneo de tensões, caminhos e desvios (envolvendo tempo e espaço) onde a determinação é construída, negociada e ensaiada.

Serres situa a rede não como pura dispersão espacial de elementos nem uma evolução histórico-temporal de acontecimentos. Ao contrário, a rede é entendida como lugar de construção simultânea do espaço e do tempo, que podem ser causa e efeito nas suas tramas, já que seus elementos constituintes exercem mútua interferência entre si.

Alinhado às ideias de Serres – de que as redes têm um caráter não apenas topológico mas também, e sobretudo, ontológico – Latour (1984) trabalha o conceito de redes sociotécnicas considerando-se que, nelas, todos são atores, não apenas os humanos, mas também os não-humanos, não existindo hierarquização entre estes entes, que são produzidos e se produzem a cada momento. Também para este autor, a rede é formada por fluxos, misturas e conexões, tendo sempre múltiplas entradas e saídas. E é no processo de configuração e enredamento que se dá a todo instante que a rede tece sua trama, compondo e decompondo novos territórios – esta é a base conceitual de sua teoria Ator-Rede – *Actor-Network Theory* (ANT) - (LATOUR, 2005), uma matriz paradigmática para pensar a rede de relações que constituem o que compreendemos por sociedade.

Para explicar sua teoria, o autor contrapõe, utilizando-se do método cartográfico, duas perspectivas de análise do mundo, enfatizando que,

tradicionalmente, utiliza-se de modelos lineares, que buscam conexões de causa e efeito entre os elementos. De modo contrário, a perspectiva da rede interessa-se pela análise das articulações entre os elementos, considerando-se toda a sua complexidade e mútua afetação que exercem uns sobre os outros, de modo que cada ponto de mediação revela aspectos dos elementos e relações que constituem toda a rede:

A primeira solução desenha mapas do mundo que são compostos por algumas agências, seguidas por trilhas de consequências que nunca são muito mais que efeitos, expressões ou reflexos de outra coisa. A segunda solução, a preferida pela TAR, retrata um mundo feito de *concatenações de mediadores* onde cada ponto pode dizer da totalidade da rede (LATOURE, 2005, p.59. Grifo do autor. Trad. livre)<sup>50</sup>

Portanto se, para o autor, as redes possuem múltiplas entradas e saídas, e seus elementos não possuem hierarquia entre si, não existe um lugar específico, próprio e privilegiado para se falar das coisas. É preciso então buscar pelos nós (únicos elementos constitutivos da rede) que ligam seus atores, a partir dos seus interesses convergentes em determinados pontos – os agenciamentos, que se produzem nos acontecimentos. Um fato pode ser analisado a partir de múltiplas entradas e perspectivas, produzidas como efeito coletivo de conexões múltiplas e heterogêneas. A rede, assim pensada, não possui centro nem forma pré-definida, já que configura-se e reconfigura-se a partir de movimentos, fluxos e associações entre seus diversos elementos.

Como pode a rede, considerada a partir destas premissas, ser pensada como modelo analítico ou como método? A resposta estaria justamente na possibilidade de apreender os agenciamentos múltiplos, configurando um mapa que está em permanente mudança, através do método cartográfico – que iria trazer uma representação, como uma fotografia, do acontecimento. Neste sentido, mapear significa acompanhar os movimentos, ações e retrações, expansões e desdobramentos dos acontecimentos. E o próprio ato de produzir o mapar nos inscreve no plano da invenção e não mais no da representação.

---

<sup>50</sup> *The first solution draws maps of the world which are composed of a few agencies, followed by trails of consequences which are never much more than effects, expressions, or reflections of something else. The second solution, the one preferred by ANT, pictures a world made of concatenations of mediators where each point can be said to fully act* (LATOURE, 2005, p.59).

#### 4.6 Música e mediações no ambiente digital em rede

O que podemos dizer dos processos de mediação que envolviam a indústria fonográfica, o disco, as lojas de disco, por exemplo, em relação aos novos processos de mediação engendrados na era da internet e da *comunicação em rede*? Teria a internet abolido toda a mediação operada pela indústria fonográfica, pelos discos em si, pelas táticas de produção musical? Como pensar a mediação nesse ambiente que armazena um volume gigantesco de dados e informações que estão exponencialmente à frente de toda a capacidade humana de acessá-los? De fato, as mediações típicas dos meios de comunicação de massa, e também da indústria fonográfica, não se aplicam mais à internet – o que não quer dizer que a internet seja totalmente horizontalizada e livre de mediações.

Principalmente sob a influência de Levy (1996), as discussões sobre o ambiente virtual e suas mediações consideram que a comunicação em rede constitui um novo modelo de relação direta entre produtores e consumidores, através da liberação do pólo da emissão. Seria a comunicação, neste modelo, descentralizada, democrática e sem mediações, ao contrário do tradicional modelo de comunicação de massa, visto como totalizador, linear, autoritário e linear. Seria a passagem da comunicação um para todos para a comunicação todos para todos.

Sob a forte influência de Pierre Lévy, leitura obrigatória nas discussões sobre as novas tecnologias nos anos 90, difundiu-se entre nós o argumento de que a Internet constitui-se como um novo ambiente, que tem dentre as suas principais características a possibilidade de reversão dos jogos de poder ligados à centralização das mídias massivas. A premissa, como sabido, é a de que a comunicação um-todos, típica do modelo implantado pela cultura de massa, deu lugar ao modelo todos-todos que resulta da conexão generalizada em rede, onde emissores e receptores, ou, no caso da produção artística, artista e público se confundem ou alternam papéis. Neste modelo, a estrutura de comunicação em rede é entendida como fundando uma nova forma de relação social intrínseca e potencialmente mais democrática e participativa (SÁ, 2006, p.6).

Mas, segundo Vaz (2004), a internet desabilita um tipo de mediação mas necessariamente cria outros, e a idéia da ausência da mediação na rede é fruto de um determinismo tecnológico:

(...) o determinismo tecnológico, quando pensa a internet, supõe implicitamente que a tecnologia é positiva e constante. No que surgiu uma estrutura descentralizada e interativa de comunicação, teria sido para sempre aberta uma nova fronteira onde os poderes do velho mundo jamais conseguiriam penetrar. (VAZ, 2004, p. 217).

Ainda de acordo com o autor, “o crescimento da rede produz um cenário de excesso de informação que se afigura como um limite às nossas capacidades humanas de percorrê-lo e explorá-lo”. (VAZ, 2004, p. 228). Essa constatação da caótica topologia da distribuição de informações na rede coloca o mediador que filtra, que nos traz aquilo que buscamos, que agencia, num lugar privilegiado.

Orozco Gómez (2006, p. 88) chama a atenção para o entendimento das mediações para além dos meios, como mera extensão de seu alcance. Para ele, as mediações devem ser entendidas como “processos estruturantes que provêm de diversas fontes, incidindo nos processos de comunicação e formando as interações comunicativas dos atores sociais”, o que nos ajuda a entender a dinâmica que hoje se desenrola, especialmente a força da mediação tecnológica sobre as demais. Mais que isso, alerta para novas formas de ordenamento social a partir das alterações trazidas pelas novas mediações.

Se antes as mediações institucionais próprias das diversas instituições sociais, às quais as audiências pertenciam, eram muito importantes na definição e orientação das produções de sentido, como a escola ou o Estado, por exemplo, agora essas instituições típicas da modernidade e do século passado perderam força. Que tenha sido a globalização ou o mercado, ou a etapa específica do capitalismo, não importa tanto neste ponto da discussão, já que o que se desordena é justamente o ordenamento tradicional de mediações. Neste jogo, a mediação tecnológica adquire uma importância talvez desmedida, ao mesmo tempo que outras mediações quase desaparecem, ou se entrincheram em fundamentalismos de onde procuram ter alguma oportunidade de incidência no intercâmbio societário em seu conjunto (OROZCO GOMES, 2006, p.89).

Mas resta o questionamento: será que é em função da análise dessas novas formas de mediação que podemos, de fato, identificar as características de um *estilo digital* no *cut & paste* musical na era da internet? Estamos adentrando uma era onde toda a criatividade nas produções musicais envolve a reutilização de material gravado para se fazer música? Manovich (2004, p. 256-257) afirma que “a World Wide Web redefiniu documento eletrônico como uma mixagem de outros documentos [e deu início à] cultura da remixagem”. É fato que todas as produções baseadas no *cut & paste* encontram, cada vez mais, um universo dado, um terreno

pronto. Uma infinidade de acervo musical se encontra online, os programas de computador para gravar, editar, sequenciar e compor música vêm abarrotados de *presets*, sons prontos, samples pré-gravados, infinidades de timbres, batidas e *loops*, conjuntos de efeitos apropriados a cada estilo musical. O incentivo para simplesmente pegar o que já está pronto e disso fazer alguma outra coisa é sistêmico, como confirma Lev Manovich:

O processo de criação em novas mídias compreende uma seleção a partir da oferta de pacotes de software, bancos de dados com recursos midiáticos etc. Muitas vezes, um usuário sente-se como um verdadeiro artista quando lhe é possível criar, rapidamente, um trabalho de aspecto profissional a partir da seleção em um leque de possibilidades (MANOVICH, 2004, p.251).

Quando comparamos as poéticas do *cut & paste* antes dos meios digitais e da internet com a operação atual do *cut & paste* digital e online, a idéia do *remix* parece não ser mais uma excessão à regra, uma ousadia engendrada por novas e estéticas, e sim a própria regra hoje em dia:

Na crise da criação pós-moderna (“a arte morreu!”) só é possível apropriações sob o signo da recriação. Não há mais autos, original e obra, apenas processos abertos, coletivos e livres. A tecnologia digital vai reforçar essas características da arte do pós-modernismo (...). (LEMOS, 2005, p.54)

Quando começa o compartilhamento *online* de arquivos mp3 no final dos anos 1990 ou, mais precisamente, em 1999 quando Shawn Fanning, então um jovem de 19 anos, cria o Napster<sup>51</sup>, o primeiro programa a usar uma rede p2p<sup>52</sup> para troca de arquivos de música em larga escala, uma nova realidade se apresenta para a indústria fonográfica e todos os atores envolvidos no processo de produção/recepção de música. Agora as músicas, e o som gravado de maneira geral, renderizados em arquivos digitais de tamanho relativamente pequeno através da codificação mp3, podiam ser facilmente distribuídos pela internet – de maneira horizontal e gratuita por usuários anônimos. Isso abre novas possibilidades e

---

<sup>51</sup> Programa de compartilhamento de arquivos mp3 criado por Shawn Fanning quando ele ainda estudava na Northeastern University, em Boston, nos Estados Unidos. O Napster operou livremente entre junho de 1999 e julho de 2001, quando foi fechado por decisão judicial e passou a oferecer apenas arquivos licenciados e serviços de *download* pagos.

<sup>52</sup> *Peer-to-peer*, um tipo de rede de arquitetura distribuída, que se utiliza das capacidades de conexão, processamento e armazenamento dos computadores a ela conectados, sem a necessidade de um servidor central para fins de controle ou monitoramento. É uma rede direta entre os próprios usuários.

potências para o *cut & paste* na música, o que pode ser exemplificado na análise de artistas como Girl Talk.

---

Uma apresentação de Greg Gillis - ou Girl Talk, como é conhecido artisticamente - é algo curioso. No palco, apenas uma mesa e um laptop com um mouse. É tudo o que Gillis precisou para movimentar a massa de espectadores em festivais de música como o Tim Festival, no Rio de Janeiro, 2007, e o Planeta Terra, em São Paulo, 2010.

Em seu album de estréia, *Night Ripper*<sup>53</sup>, Gillis apresenta uma sucessão de megamixes que podem ser entendidos com os megamixes de Grandmaster Flash elevados à décima potência. Samples de mais 5 músicas, ou mais, aparecem mixados num intervalo de apenas 30 segundos. Para se ter uma idéia, cada faixa do album *Night Ripper* é um megamix com mais 80 samples de músicas, em sua maioria hits da música pop dançante de várias épocas e estilos.

Do ponto de vista estético, logo percebemos que as composições de Gillis são possíveis somente porque são produzidas digitalmente em um computador, em primeiro lugar, e porque essa produção se dá no ambiente da internet, em que as músicas que oferecem os samples para a montagem estão disponíveis gratuitamente e em enormes quantidades. Grandmaster Flash, quando produziu seus megamixes, era limitado pelos discos disponíveis e pelas possibilidades bem mais limitadas dos meios analógicos de produção, como o toca-discos, por exemplo.

O documentário *Rip! A remix manifesto*, de Brett Gaylor (2011), articula questões do sampling e da constante luta de artistas remixadores com os órgãos reguladores de direitos autorais e propriedade intelectual tendo como pano de fundo o trabalho de Girl Talk. Num cálculo apresentado no filme, se Girl Talk fosse produzir sua música pagando pelos direitos autorais dos samples, e cumprir todo o processo burocrático para ter o uso desses samples liberados, ele teria que gastar mais 4 milhões de dólares em pagamento de royals e levaria, mais ou menos, 8 anos para conseguir completar suas composições e disponibilizá-las para o público. O absurdo que impossibilita a produção legalizada das peças musicais de Girl Talk só pode ser

---

<sup>53</sup> Ouça a faixa correspondente no blog: SOUZA, 2011.

comparado, em vultuosidade, ao empenho que a indústria do entretenimento, personificada na RIAA (Record Industry Association of America), em combater o download de conteúdo pirateado na internet.

Realmente, a voracidade de artistas como Girl Talk por material remixável é grande. Porém, ao passo que a colagem mais modesta de Grandmaster Flash revela o uso de uma nova poética na efervescência de seu impacto na estética musical, a colagem de Girl Talk parece revelar a poética de maneira exacerbada, apenas. Estaria o remix perdendo a força? Estaria o cut & paste se tornando algo “ordinário”?

---

A polêmica sobre o que é, afinal, pirataria, sobre o que é lícito ou ilícito em termos de cópias digitais, sobre a legitimidade do próprio direito autoral e do *copyright* é real. Nesse período, à luz de eventos como o protagonizado pelo Napster e por outros diversos programas de compartilhamento de músicas e de vários tipos de arquivos, que surgiram na sequência, como Audio Galaxy, SoulSeek, e eMule, era muito presente a ideia de que a internet, diferentemente dos meios de comunicação massivos, como o rádio e a televisão, era um meio totalmente horizontal, quase anárquico, livre de mediações mais intensas ou ostensivas.

Dominique Wolton compartilha desta abordagem determinista ao tentar explicar as razões do crescimento exponencial da internet e das novas tecnologias comunicacionais, ou seja, por que elas agradam tanto as pessoas. Sua perspectiva privilegia a lógica tecnológica dos meios como alavancadora de efeitos na sociedade, deixando de perceber as demais mediações sociais:

Três palavras são necessárias para compreender o sucesso das novas tecnologias: autonomia, domínio e velocidade. Cada um pode agir, sem intermediário, quando bem quiser, sem filtro nem hierarquia e, ainda mais, em tempo real. Eu não espero, eu ajo e o resultado é imediato. Isto gera um sentimento de liberdade absoluta, até mesmo de poder, de onde se justifica muito bem a expressão “surfear na internet” (WOLTON, 2003, p. 85).

Em muitos casos, essa percepção da internet como um meio que simboliza o fim da mediação “deriva de um preconceito teórico, que tem sua consistência e origem nas críticas antes endereçadas aos meios de comunicação de massa” (VAZ, 2004, p. 219). Nos primórdios da popularização da rede, antes do surgimento do

protocolo http<sup>54</sup> e do www<sup>55</sup>, nos tempos das BBS<sup>56</sup> e do IRC<sup>57</sup>, era vívida a impressão de que naquelas interações mediadas pelo computador, pela informática, pelos programas e suas interfaces de comandos de texto (quando a interface gráfica ainda era algo incipiente), não estava presente nenhuma outra forma contundente de mediação, como nos meios massivos. A interação entre os usuários, embora limitada pela lentidão das conexões, pelas limitações dos programas e das próprias interfaces, era percebida como direta, livre, horizontal. As práticas comerciais ainda não haviam chegado à internet ou eram muito incipientes, a discussão sobre se era legal ou ilegal copiar um programa, um arquivo de foto, áudio ou vídeo ainda não havia sido suscitada preocupadamente. Talvez a percepção da comunicação nessas redes da internet antes do www ainda fosse muito parecida com a da comunicação por telefone; só que agora se tratava de uma comunicação que fazia uso das linhas telefônicas acrescidas das possibilidades da informática. As mediações engendradas pelos administradores de rede e pelas próprias interfaces, em termos de *hardware* e *software*, eram desconsideradas.

Além das mediações da interface, do programa, da tecnologia em si, que são reais e sempre atuantes no sentido de moldar e condicionar as práticas, notamos que o crescimento da internet admite, requer e, ao mesmo tempo, constrói novas formas de mediação. O paradoxo que se configura no fato de que a rede cria proximidades ao mesmo tempo em que cria distâncias em função do enorme volume de informações que ela movimenta, dá um status enorme ao agente mediador que consegue encontrar uma informação específica que alguém procura na rede. Esse próprio texto, que aqui se desenrola, trafegou por essa poderosa cadeia de mediações, de agenciamentos, uma vez que o uso de mecanismos de busca foi fundamental para pesquisa, coleta e confirmação de dados.

---

<sup>54</sup> Abreviação para *Hypertext Transfer Protocol*; é um protocolo para o acesso de documentos hipertextuais na internet.

<sup>55</sup> *World Wide Web*; sistema criado para interligar documentos hipertextuais na internet – as páginas que acessamos através dos *browsers* e que, quase sempre, contém www em seu endereço eletrônico.

<sup>56</sup> Abreviação de *Bulletin Board System*; um tipo de programa popular no início dos anos 1990 que permitia a conexão a uma rede específica, geralmente limitada ao sistema de um ou poucos servidores, ou mainframes, através de um terminal, e oferecia serviços como troca de arquivos, correio e quadro de notícias. Uma metáfora dos quadros de avisos presentes em escolas, empresas e diversos tipos de instituições.

<sup>57</sup> Abreviação de *Internet Relay Chat*; uma rede criada para comunicação via mensagens instantâneas enviadas para grupos ou usuários específicos, em tempo real, com a possibilidade da criação de canais e ainda de transferência de dados.

De acordo com certo grau de permissividade do ambiente de redes digitais, os procedimentos de *cut & paste* mais ambiciosos sugam tanta música para si que acabam se transformando em buracos negros, ou centros de cálculo, para retomar o modelo de Bruno Latour, que curvam o espaço (as mediações) à sua volta. Os autores dessa ordem de *cut & paste* nem sempre são djs ou produtores musicais, muitas vezes são sites que organizam bancos de dados sobre a própria cultura do *sampling*, como o *whosampled* (2011). O site apresenta um sem número de cruzamentos entre músicas que usam samples e as músicas de origem desses em profundidade, perfazendo assim, uma grande metáfora do próprio *cut & paste* musical. Quando a música que forneceu determinado sample é, por sua vez, também um *cut & paste*, a complexidade se expande geometricamente.

## 5. A COMPETÊNCIA CULTURAL

O presente capítulo foi dividido em duas partes: num primeiro momento, articulou-se os estudos sobre cultura, comunicação e mediações para, posteriormente, abordar a questão da competência cultural no que tange o universo musical, de modo geral, e da música em ambiente digital, de modo específico.

### 5.1 Cultura, comunicação e mediações

Para análise sobre as mediações encontradas na música em diferentes ambientes tecnológico-culturais, faz-se necessário abordar sua inscrição social. Bauer (2002) nos lembra o potencial da música para *falar* do mundo social, que tanto a produz como a consome. Neste sentido, instiga-nos a buscar por *indicadores culturais* na música capazes de revelar “elementos da vida cultural que refletem nossos valores e nosso mundo vivencial; eles mudam lentamente através de longos períodos e estão sujeitos apenas até certo ponto à manipulação social” (p.366). O interesse do autor consiste em demonstrar o modo como as músicas (e os sons) refletem ou antecipam os contextos sociais, que são sensíveis a eles, mas também como são condicionadas por eles, recebendo suas marcas. Por isso, a música pode ser considerada um meio de representação e um dado social.

Para análise da música como dado social, é necessário perceber uma relação sistemática entre o som e o contexto social em que é gerado e posto em circulação. E é precisamente quando instaura-se este movimento correlacional que uma proposta analítica faz-se método. Com estas preocupações em jogo, a música passa a ser compreendida como uma materialidade que coloca em relação um sistema de produção/recepção e certas trilhas sonoras (a música inserida em seu próprio sistema), e entre estas trilhas e um contexto social maior. As operações que engendram este processo constituem-se, precisamente, no nosso objeto de análise.

Este tipo de análise insere-se numa tradição de estudos conhecida como Estudos Culturais, que ganha força, principalmente no âmbito da América Latina, pelos estudos das mediações. Estas orientações de pesquisa trazem contribuições essenciais para análises que buscam, como no nosso caso, compreender

transformações em produções culturais, a partir dos novos ambientes de mediação e fruição trazidos pelos ambientes tecnológicos digitais, como passamos a apontar.

A raiz do conceito de cultura está ligada à idéia de civilização, surgida na França, no século XVII. O conceito de civilização carrega um acento etnocêntrico, tipicamente iluminista: remetia a um conjunto de “bons modos” e formas de ser típicas das sociedades de corte da França e na Inglaterra. Na Alemanha, em reação ao conceito, surge à idéia de *kultur*, que “intelectualiza” a noção de cultura e a aproxima de referências ligadas à arte filosofia e religião. A partir do fim do sec. XIX, ganha força o conceito antropológico de cultura, que é bastante corrente nos dias de hoje. A cultura é caracterizada aí como um conjunto de normas, valores, crenças e simbologias compartilhadas, ou seja, toda a produção material e intelectual de um povo. A noção de cultura dos Estudos Culturais dialoga com essa última, embora não seja exatamente idêntica a ela: a cultura é um conjunto de significados socialmente forjados e historicamente transformados. É uma lente e é um processo: é um conjunto de referências simbólicas que orienta nossa relação com o outro e com o mundo.

O foco de interesse dos Estudos Culturais recai, portanto, sobre os produtos da cultura contemporânea, entendidos não apenas como expressão de um modo de vida global mas, antes, como espaços de negociação. A cultura, neste sentido, não pode ser totalmente explicada por determinações políticas ou econômicas, mas como um processo global por meio do qual o significado e as definições são socialmente construídos. Considera-se aqui o papel ativo do receptor, que age sobre os produtos, apropriando-se deles, resignificando-os. Ou seja, no consumo dos produtos culturais, o receptor age, produz, confirmando ou modificando o uso para o qual este foi pensado. A cultura é entendida como essa rede de práticas e relações que constituem a vida cotidiana e que é tanto produzida socialmente quanto transformada, renovada, num processo constante.

Segundo aponta Gomes (2010), o deslocamento do conceito de cultura da tradição elitista para as práticas cotidianas foi o que tornou possível o desenvolvimento dos Estudos Culturais, quando entram em questão as práticas cotidianas e os produtos da cultura popular, analisados a partir de enfoques qualitativos. Estes estudos procuram conceber os meios de comunicação como forças sociais e políticas cuja influência é indireta e sutil, já que os receptores não

aceitam passivamente sua ação, mas agem ativamente sobre eles. Assim, os Estudos Culturais procuram compreender os meios de comunicação no interior da sociedade, como constitutivos das práticas sociais: os meios não existem isolados e as pessoas não se expõem a eles isoladamente. Eles fazem parte da prática social tanto na esfera da produção quanto na do consumo.

Kellner (2001) resume esta tradição de estudos como um esforço de delinear o modo como as produções culturais articulam ideologias, valores e representações sociais, e o modo como esses fenômenos se inter relacionam. Uma análise que segue esta perspectiva busca “traçar as articulações pelas quais as sociedades produzem cultura e o modo como a cultura, por sua vez, conforma a sociedade por meio de sua influência sobre indivíduos e grupos” (KELLNER, 2001, p.39).

Assim, a análise musical desse estudo (que entende a música como produto cultural) não toma uma referência musical (por exemplo, um determinado sampler que passa a ser replicado continuamente em outras músicas) como consequência natural e inocente de valorização da habilidade técnica do artista. Existe um contexto cultural que *molda* o que é e o que não é valorizado em cada época, já que o prazer musical é culturalmente aprendido e compartilhado. A tarefa do pesquisador consiste em desvelar essas relações, muitas vezes naturalizadas, entre a música, seu quadro mais amplo de significados e o contexto social.

Na América Latina, os estudos culturais são reposicionados, principalmente, a partir dos estudos das mediações (ou teoria culturalista) de Martín-Barbero (2008) que busca a compreensão da natureza comunicativa da cultura, enfatizando o papel ativo do receptor de produtos culturais como um agente/produtor de sentidos. Para o autor, é preciso compreender a cultura, portanto, a partir “de seu caráter de processo produtor de significações e não de mera circulação de informações, no qual o receptor, portanto, não é um simples decodificador daquilo que o emissor depositou na mensagem, mas também seu produtor” (MARTIN-BARBERO, 2008, p.289).

É preciso ressaltar, no entanto, que os estudos culturais e os da mediação apóiam-se numa perspectiva crítica de análise que busca não apenas apontar relações entre produto cultural <--> contexto social, como apontar os processos de negociação de sentido sempre marcados por disputas ideológicas e condições de desigualdade social. Este tipo de análise escapa aos interesses de nossa pesquisa,

embora ofereça (e é o que se pretende utilizar) promissora referência paradigmática no que tange à busca pela compreensão das invenções tecnológicas não a partir de sua materialidade e dimensão técnica mas, antes, por sua potencialidade socialmente comunicativa.

Neste sentido, a proposta de Martín-Barbero (2008) consiste em deslocar a atenção dos meios tecnológicos em si para o âmbito da circulação de significados e produção de sentidos que produzem, ou seja, de apropriação cultural (e conformação da cultura pela ação dos mesmos). Por esta lógica, as condições de recepção e produção se afetam mutuamente, conformando e sendo conformadas pelo quadro cultural do qual os meios fazem parte.

Por isso, em vez de fazer a pesquisa a partir da análise das lógicas de produção e recepção, para depois procurar as relações de imbricação ou enfrentamento, propomos partir das mediações, isto é, dos lugares dos quais provêm as construções que delimitam e configuram a materialidade social e [sua] expressividade cultural (...). (MARTÍN-BARBERO, 2008, p.284)

O sentido que empregamos sobre o conceito de mediação, já bastante utilizado ao longo do trabalho, pode não ter sido suficientemente explicitado. Isto se deve, em grande parte, ao que Signates (2006) relata em seu trabalho de revisão sobre o uso do termo, especialmente no campo dos estudos da comunicação. Segundo o autor, é recorrente a utilização do termo sem uma definição clara do significado empregado, tornando sua apropriação complicada e requerendo do pesquisador um cuidado especial em sua abordagem, esforço que passamos a empreender.

Os usos mais correntes do termo mediação tomam-no como sinônimo de mera intermediação, filtro ou intervenção no processo comunicativo, sendo estas definições incompletas e equivocadas. Em resgate sobre a origem do termo, Signates (2006) vincula seu uso original a três autores fundamentais, todos vinculados ao campo dos Estudos Culturais: Raymond Williams, Martín-Barbero e Orozco Gomez, sem contudo, desprezar a contribuição pioneira de Benjamin ao “teorizar a mediação fundamental que permite pensar a relação da transformação nas condições de produção com as mudanças no espaço da cultura (transformações do *sensorium* dos modos de percepção, da experiência social) (SIGNATES, 2006, p.57)”.

Com Williams, o termo mediação passa a ser utilizado com mais destaque para análise das relações do tipo sociedade x arte, ou entre infraestrutura x superestrutura. Com o conceito de mediação, o autor enfatiza que as realidades não são refletidas, mas construídas por processos de mediação, no qual o seu conteúdo original é modificado. Mas é com Martín-Barbero, na década de 1980, que o conceito ganha força, embora o conceito seja utilizado por este autor para designar uma multiplicidade de possibilidades, como buscamos resumir no quadro que segue:<sup>58</sup>

**Quadro 1: Conceitos de mediação**

Mediação como constructo ou categoria teórica	Aponta relação entre antinomias ou modo de apropriação que torna possível a relação com o possível ou o radicalmente outro. Temporalidade específica que possibilita a comunicação entre diferentes durações.
Mediação como discursividade específica	Discursividade específica que absorve formas diversas de apresentação, ou que vincula diferentes temporalidades ou socialidades.
Mediação como estruturas, formas e práticas vinculatórias	Prática social vinculatória de estruturas categoricamente diferenciadas. Estruturas, formas ou práticas que vinculam diferentes racionalidades, ou que sustentam diferentes lógicas ou diversas temporalidades, num mesmo processo. Práticas de produção, distribuição e consumo, possibilitando simultaneidade e acordo entre sentidos opostos, ou ainda um deslocamento de modos de produção e suportes, que resulta em formato discursivo específico. Prática cultural que absorve diferentes discursividades. Relação institucional e/ou econômica, cujo modo e periodicidade reorientam a intencionalidade artística de um tipo de produtor cultural.
Mediação como instituição ou local geográfico	Instituição cuja prática relaciona sentidos, modos de vida e instituições. Lugar de vivência de sentidos ambíguos ou sistematizadores. Lugares dos quais provêm as constrições que delimitam e configuram a materialidade social e expressividade cultural de um meio.
Mediação como dispositivo de viabilização e legitimação da hegemonia ou resolução imaginária da luta de classes no âmbito da cultura	Mutação da materialidade técnica em potencialidade socialmente comunicativa. Processo de transformação cultural que viabiliza as modalidades de comunicação, revelado pelas inovações tecnológicas. Processo pelo qual os meios de comunicação adquirem materialidade institucional e espessura cultural. Dispositivo pelo qual a hegemonia transforma, de dentro, o sentido do trabalho e a vida da comunidade.

Fonte: Elaborado pelo autor, a partir de Signates (2006, p.65-66).

<sup>58</sup> Signates destaca que o próprio Martín-Barbero, em sua obra principal “Dos meios às mediações”, apesar de usar o termo largamente no trabalho e até mesmo no título, não o define claramente nem o historia, trazendo confusão conceitual e contribuindo para que o mesmo fosse replicado de formas tão ambíguas, posteriormente. Em trabalho minucioso, Signates contabiliza 37 citações do conceito de mediação na obra de Martín-Barbero sendo que, “dessas citações, em 21 oportunidades o autor o utiliza como categoria vinculante de dicotomias específicas e, em maioria, antinômicas. Nas demais, efetua simples citações, sem um comprometimento explícito com sua definição” (SIGNATES, 2006, p.62).

Percebendo profundas relações de sentido nos modos pelos quais Martín-Barbero utiliza-se do termo mediações (não percebendo contradições, portanto, no uso que se faz, em categorias distintas), referimo-nos ao conceito como:

- a) modo de apropriação que torna possível a relação com o possível ou o radicalmente outro;
- b) discursividade específica que absorve formas diversas de apresentação, ou que vincula diferentes temporalidades ou socialidades;
- c) estruturas, formas ou práticas que vinculam diferentes racionalidades, ou que sustentam diferentes lógicas ou diversas temporalidades, num mesmo processo, ou ainda um deslocamento de modos de produção e suportes, que resulta em formato discursivo específico. Prática cultural que absorve diferentes discursividades;
- d) instituição cuja prática relaciona sentidos, modos de vida e instituições - lugar de vivência de sentidos ambíguos ou sistematizadores dos quais provêm as condições que delimitam e configuram a materialidade social e expressividade cultural de um meio;
- e) processo pelo qual os meios de comunicação adquirem materialidade institucional e espessura cultural.

Como resume Signates, propomos o uso do termo mediação “como aquilo que permite a presença simultânea ou processual de antinomias, como condição de emergência do novo nas mudanças sociais (SIGNATES, 2006, p.77)”.

Já para Orozco Gomes (apud SIGNATES, 2006), mediações são processos de estruturação derivados de ações concretas ou intervenções no processo de recepção que podem ser classificados em quatro tipos: individual (que surge do sujeito, membro de uma cultura), situacional (que tem como fonte a situação da interação), institucional (quando as instituições sociais medeiam a agência do sujeito) e videotecnológica (quando o meio, enquanto instituição social, produz sua própria mediação – não apenas reproduzindo outras mediações institucionais – e utiliza recursos para impô-la sobre a audiência).

Como categoria de análise para os estudos da comunicação, concordamos com Signates, que diz:

O valor epistêmico do olhar sobre as mediações culturais parece repetir esse talvez insuperável deslocamento, que torna a comunicação um objeto oblíquo, apenas Possível de ser vislumbrado – embora jamais visto – de um ponto de vista que parta de uma epistemologia mais consagrada, ora a das ciências matemáticas e físicas, quando a abordagem se prende às conexões da tecnologia, ora a das ciências sociais e da linguagem, sempre que se busca uma compreensão dos modos e processos com os quais os homens se relacionam. Nesse sentido, a perspectiva das mediações desloca o olhar da comunicação para os sentidos que a transcendem, vinculados à cultura e suas matrizes de significação complexa e múltipla (SIGNATES, 2006, p.75).

A música torna-se, com a ajuda destes autores, um processo cultural muito mais complexo e que deve ser analisado no âmbito da vida cotidiana. Numa discussão mais contemporânea, quando pensamos não na música em si, mas na música enquanto prática comunicacional/social, precisamos pensar nas mediações que aí se instauram. Como prática comunicacional, a música experimentada em ambiente digital integra-se a um conjunto de outras práticas sociais, constringindo-as e sofrendo seus constringimentos. Ela inaugura uma série de novas mediações, na medida em que surgem novos contextos e práticas de intervenção por parte dos usuários.

Uma compreensão da música produzida no século XXI só é efetiva quando junto às suas especificidades sonoras, ou seja, além do que reconhecemos como música (um sistema organizado de sons partilhados culturalmente) também levamos em consideração seu entorno comunicacional. Esse entorno engloba desde os artefatos que permitem a produção, gravação, reprodução e circulação da música, até seus aspectos sociais, ou seja, além de ouvir música, conversamos sobre predileções e desgostos musicais, afirmamos identidades e aferimos julgamentos de valor (JANOTTI JÚNIOR; NOGUEIRA, 2010, p.209).

## 5.2 Competência cultural e estilos musicais

Para compreender a questão da competência cultural no que tange ao universo musical, de modo geral, e da música em ambiente digital, de modo específico, é pertinente recorrermos à distinção que Lotman (apud MARTIN-BARBERO, 2008, p.300), apresenta entre cultura *gramaticalizada* (“aquela que remete à inteligência e à fruição de uma obra às regras explícitas da gramática de sua produção”) e cultura *textualizada* (“na qual o sentido e a fruição de um texto remetem sempre a outro texto, e não a uma gramática, como ocorre no folclore, na cultura popular, na cultura de massa”). Esta distinção nos ajuda a compreender que,

tal qual acontece na literatura, no cinema ou na televisão, cuja dinâmica cultural estabelece-se a partir de seus gêneros, também na música percebemos o papel dos estilos musicais como *estratégias de comunicabilidade*, categorias que ativam a competência cultural dos sujeitos para sua inserção no processo que se pretende instaurar. Como aponta Martín-Barbero:

A partir deles [os gêneros, no caso da televisão, ou dos estilos, no caso da música], ela [a dinâmica cultural do meio] ativa a competência cultural e a seu modo dá conta das diferenças sociais que a atravessam. Os gêneros, que articulam narrativamente as serialidades, constituem uma mediação fundamental entre as lógicas do sistema produtivo e as do sistema de consumo, entre a do formato e a dos modos de ler, dos usos (MARTÍN-BARBERO, 2008, p. 300-301).

Como estratégia de entrada na lógica da conformação dos estilos musicais como dinâmica de produção, podemos utilizar do exemplo do próprio autor no que se refere ao ambiente televisivo. Segundo ele, o que importa nessas análises são o que, da estrutura produtiva, deixa vestígios no formato, ou seja, o modo como o sistema produtivo (o musical, no nosso caso) semantiza e recicla as demandas oriundas dos públicos e seus diferentes usos. Como categorias concretas para fomentar essas análises, cita: a competitividade industrial do setor, a competência comunicativa que permite o reconhecimento dos estilos pelos públicos, os níveis e fases de decisão na produção de cada estilo (quem, em cada momento, sob quais critérios, decide o que é produzível), as ideologias profissionais (tensão entre criatividade, inovação e pressão comercial), as rotinas de produção e as estratégias de comercialização (música como produto).

Janotti Junior (2008), trabalhando na perspectiva da música popular massiva, enfatiza o caráter mediador dos gêneros musicais, entendidos como um modo de definir as estratégias de endereçamento das músicas, servindo, assim, a uma função tanto mercadológica como textual. Os gêneros, para o autor, envolvem regras econômicas (direcionamento e apropriações culturais), semióticas (estratégias de produção de sentido inscritas nos produtos musicais), técnicas e formais (que envolvem a produção e a recepção musical em sentido estrito), constituindo-se como

uma espiral que vai dos aspectos ligados ao campo da produção às estratégias de leitura inscritas nos produtos midiáticos em suas interações com os artefatos tecnológicos. A proliferação de rótulos no universo musical parece demarcar diferentes expressões culturais que dão conta de uma trajetória comum ligada às condições de produção e reconhecimento

firmadas ao longo do século XX. Músicos, ouvintes, críticos e produtores desenvolvem modos de escuta que pressupõem grau de competência diferenciados por parte daqueles que transitam por diferentes expressões musicais, ou seja, o consumo em larga escala mediante o emprego das tecnologias é determinante nos circuitos de distribuição, acesso, apropriação dos formatos e até na própria resistência a essas lógicas (JANOTTI JÚNIOR, 2008, p.211).

Por isso, para se pensar as lógicas dos usos, à apropriação que os receptores fazem dos meios, há de se pensar quais diferenças sociais interferem ou não na construção da competência cultural dos sujeitos e afetam a dinâmica dos usos sociais dos meios. Como exemplo de questões levantadas e modos de análise, vale recorrer novamente ao estudo de Martín-Barbero sobre a televisão:

Os *habitus de classe* atravessam os usos da televisão, os modos de ver, e se manifestam – observáveis etnograficamente – na organização do tempo e do espaço cotidianos: de que espaços as pessoas vêem televisão, privados ou públicos, a casa o bar da esquina, o clube do bairro? E que lugar ocupa a televisão na casa, central ou marginal? Preside a sala onde se leva a vida “social” ou se refugia no quarto de dormir, ou se esconde no armário, de onde a retiram apenas para ver algo muito especial? A leitura da topografia possibilita o estabelecimento de uma topologia simbólica configurada pelos usos de classe (MARTÍN-BARBERO, 2008, p.302).

Ao pensarmos a música como produto cultural, precisamos tentar apreendê-la a partir da articulação que promove com certos padrões auditivos, processos criativos mais amplos e específicos do universo artístico e musical, os usos e apropriações das circulações e os processos tecnológicos que abrangem o fazer, o reproduzir e o ouvir música. Este tipo de análise inscreve-se no âmbito dos estudos do que tem sido chamado cibercultura que, no entanto, deve evitar o caminho do determinismo tecnológico para falar do espaço social e suas práticas.

... reitero a sugestão de compreender o estudo da cibercultura não como a exploração de um admirável mundo novo mas sim como um contínuo processo de inovação e reapropriação tecnológica, cujas práticas - ambíguas, múltiplas e plurais - remontam ao diálogo com boa parte da história das tecnologias da informação e da comunicação. Dito de outra forma, meu ponto de partida é a premissa de que o ciberespaço, ao construir-se como espaço comunicativo e engendrar o que chamamos de cibercultura, o faz a partir de apropriações sociais conflitantes e múltiplas que não se explicam por um modelo totalitário ou por leis genéricas. E de que a opção metodológica por abordagens que privilegiem a concretude das práticas ao invés das potencialidades do meio é o caminho mais seguro para se evitar os eventuais tropeços na direção determinista, onde a tecnologia é pensada como produzindo necessariamente certos efeitos, sejam eles positivos ou negativos. (SÁ, 2006, p.8).

No Brasil, um dos fenômenos musicais que tem recebido crescente atenção dos pesquisadores de comunicação e cultura é o funk carioca e o hip hop (VIANNA, 1990; SÁ, 2007; HOLANDA, 2010). Nestas análises, fica clara a preocupação dos autores em adotar uma perspectiva que ultrapasse a visão maniqueísta do fenômeno (música “enlatada”, massificadora e alienante) e o considere como prática, a partir das redes de relações que envolvem seus usos no cotidiano brasileiro.

No caso do hip hop, por exemplo, analisado no contexto brasileiro por Holanda (2010), considera-se que ele tenha adquirido características locais bastante específicas, resultando em novas formas de organização comunitária e intervenção por meio da procura de novos sentidos e efeitos para a produção e para o consumo culturais. O *hip-hop* não é apenas modo de expressão da realidade dos jovens negros moradores das favelas mas, antes também instrumento de luta por seus direitos políticos, sociais e culturais.

Diferenças à parte, o que une e define o hip hop no Brasil é a criação de um conjunto de ações mediadas pela cultura, buscando a transformação de suas comunidades. Essa atitude (como é chamada) é agora experimentada simultaneamente como arte e ativismo. Chama atenção ainda que a jovem cultura negra do hip hop parece agora mais descompromissada com uma cultura focada em suas raízes (ainda que estas sejam um elemento central dessa produção), sendo assim capaz de articular um fórum supranacional de jovens pobres e pretos que levantam a bandeira da resistência. Essas articulações transnacionais tal como vêm sendo realizadas pelo hip hop aumentam sensivelmente a força e o poder para suas demandas específicas, ecoando de alguma forma o tom mais sofisticado dos Fóruns Sociais Mundiais (HOLANDA, 2010, p.2).

Mas, para além disto, o *hip-hop* no Brasil não constitui-se mais como uma música exclusivamente de gueto, de periferia, e circula também em festas e boates de jovens das classes médias e altas, como puro entretenimento, reconfigurando a dinâmica social instaurada por este gênero. Vianna (1990) explica este fenômeno a partir de análises que consideram inclusive o fator geográfico em consideração, já que observa que, no Rio de Janeiro, os b-boys tentaram criar um estilo próprio a partir do que vinha de fora e, em São Paulo, os jovens tentavam seguir o mesmo padrão norte-americano:

Na estação do metrô São Bento, ponto de encontro dos funkeiros de São Paulo, tudo seguia o padrão nova-iorquino: havia a break dance, as roupas dos b-boys e até mesmo o rap em português tratando dos mesmos temas privilegiados pelo hip hop de Nova York, isto é, crise econômica, relações

raciais e elogios de quem canta para quem canta. Isso mostra que existem várias maneiras de um mesmo dado cultural ser apropriado por outras culturas. Os funkeiros do Rio poderiam também ter imitado o modelo novaiorquino, mas a maioria deles (porque nos bailes cariocas também existe uma minoria de b-boys que tenta há anos “catequizar”, sem sucesso, os outros dançarinos) preferiu seguir um outro caminho, criando um estilo próprio a partir daquilo que “vem de fora” (VIANNA, 1990, p.247).

Com este pequeno exemplo, fica evidente que o que está em questão não é se o funk carioca é um sub-produto do hip hop norte-americano (música de pobre, que trata mulher como objeto e incita a violência) ou se determinados grupos, aqui no Brasil, são apenas marionetes que repetem aquilo que vem de fora enquanto outros são mais críticos e inventivos, criando uma dinâmica e estética próprios. Se a lógica fosse esta, teríamos que pensar o sucesso atual do funk carioca no exterior (NATAL, 2008) como um processo em que este perderia suas raízes ao se conectar com outras referências e ser consumido fora do país. No entanto, a história do funk e as recentes apropriações que lhe são feitas precisam ser pensadas inseridas num contexto maior de troca e circularidade cultural onde predomina o hibridismo. Como apontam autores como Canclini (2005), o processo de comunicação entre o popular e o erudito ou entre centro e periferia não tem um vetor definido – de baixo pra cima ou de cima pra baixo – constituindo-se antes por um leva-e-traz de referências que dinamizam a circularidade cultural, a mestiçagem e os movimentos de reapropriação.

Nesta discussão, ressalta-se as noções de desterritorialização (processo de perda da relação ‘natural’ da cultura com os territórios geográficos e sociais) e reterritorialização (certas realocações territoriais, relativas e parciais, das “antigas” produções simbólicas) que indicam a possibilidade de um olhar que perceba a interseção das economias, dos quadros de significado e da construção identitária fragmentada que marca a noção de sujeito no contemporâneo (HALL, 2003). Por isto, a idéia de autenticidade dos fenômenos culturais perde força, enquanto as de hibridização, impureza e mistura tornam-se norma. Neste sentido, um estilo musical pode ser apropriado por distintos grupos que, a partir daí, criam uma linguagem própria e produzem narrativas com outros significados, a partir de suas próprias experiências.

Uma sociedade sem “centro”, fragmentada, não pode ser pensada como uma mônade independente do resto do mundo e com fronteiras precisas separando aquilo que está “dentro” daquilo que está “fora”. Tudo pode ser “nosso” e do “outro” ao mesmo tempo. Nenhum fenômeno social é “puro”. A

preocupação com a autenticidade, com a determinação do que é autêntico e do que não é (que está na base da criação da idéia de cultura popular), deixa de fazer sentido. A separação entre os produtos da indústria cultural, da cultura popular e da “alta cultura” deixam de ter importância. O videoclipe de Madonna rouba idéias visuais dos surrealistas franceses do início do século e acaba influenciando a música cerimonial (elétrica) dos iorubas na Nigéria (VIANNA, 1990, p.252-253).

Pode nos ajudar nesta discussão os estudos da diáspora de Hall (2003) quando descreve determinadas culturas (como a caribenha) como essencialmente impelida por uma estética diaspórica, no sentido antropológico de serem “irremediavelmente impuras”. Com isto, o autor chama a atenção para a importância de se ver

essa perspectiva diaspórica da cultura como uma subversão dos modelos culturais tradicionais orientados para a nação. Como outros processos globalizantes, a globalização cultural é desterritorializante em seus efeitos. Suas compressões espaço-temporais, impulsionadas pelas novas tecnologias, afrouxam os laços entre a cultura e o “lugar”. Disjunturas patentes de tempo e espaço são abruptamente convocadas, sem obliterar seus ritmos e tempos diferenciais. As culturas, é claro, têm seus “locais”. Porém, não é mais tão fácil dizer de onde elas se originam. O que podemos mapear é mais semelhante a um processo de repetição-com-diferença, ou de reciprocidade-sem-começo (HALL, 2003, p.36-37).

No universo da música, o autor trabalha esta perspectiva a partir do exemplo do dancehall. Segundo o autor:

A música *dancehall* é hoje uma forma musical diaspórica incorporada – uma das várias músicas negras que conquistaram os corações de alguns garotos brancos “quero ser” de Londres (isto é, “quero ser negro!”), que falam uma mistura pobre de *patois* de Trench Town, *hip-hop* nova iorquino e inglês do leste de Londres, e para os quais o “estilo negro” é simplesmente o equivalente simbólico de um moderno prestígio” (...) O que hoje se conhece como *jungle music* em Londres é outro cruzamento “original” (houve muitos, desde as versões britânicas de *ska*, da música *soul* negra, do *reggae*, música *two-tone* e de “raízes”) entre o *dub* jamaicano, o *hip-hop* de Atlantic Avenue, o *gangsta rap* e a *white techno* (assim como o *bagra* e o *tabla-and-bass* são cruzamentos entre o *rap*, a *techno* e a tradição clássica indiana) (HALL, 2003, p.37-38).

É neste sentido que Sá (2010) alega que, nas últimas duas décadas, os estudos do som têm se consolidado como perspectiva interdisciplinar (articulando estudos sobre som, música e tecnologias da comunicação) que, ao focar as sonoridades entendidas em contexto, fornecem pistas valiosas para análise das dimensões socioculturais e estético-sensoriais da experiência sonora: o som como objeto de conhecimento. E, embora estes estudos não tenham intenção de

constituírem um campo formalmente institucionalizado de estudos, compartilham de algumas premissas em comum, quais sejam:

A primeira, (...) de que o som tem sido um objeto de estudo negligenciado nas pesquisas acadêmicas, em especial nos estudos que abordam a modernização da percepção, a exemplo de Jonathan Crary (2003) em seus trabalhos sobre a visualidade. A segunda, de que muitas disciplinas acadêmicas são 'visão-orientadas', não só nos materiais e objetos que privilegiam mas também a partir dos modelos teóricos e metáforas que utilizam para interpretar seus objetos, sempre inspiradas pela cultura visual (SMITH, 2003). E a terceira, de que apreender o mundo a partir da experiência sonora é fundamentalmente diferente de apreendê-lo através da visão; e que cabe discutirmos em profundidade a especificidade desta experiência, sem naturalizá-la como universalmente homogênea, mas também sem ignorar os modos específicos como sons e música relacionam-se com a vida social, com a construção de uma narrativa do self (DE NORA, 2000), com a cognição e percepção do mundo, dentre outros aspectos (SÁ, 2010, p.91-92).

Assim, resgatando os estudos de Crary (apud SÁ, 2010), a autora defende que a experiência moderna foi tradicionalmente narrada a partir da dimensão da visualidade (e podemos entender que as ciências assim embasam seus pressupostos), de modo que os estudos do som devem constituir-se como uma perspectiva alternativa para a construção de uma sociologia dos sentidos, marcada por objetos e práticas heterogêneos e nada lineares, que demandam novos paradigmas compreensivos. Sendo assim, visão e audição (ou quaisquer dimensão sensorial tomada como perspectiva analítica) precisam ser tomadas de forma desnaturalizada e inseridas em contextos sócio-culturais mais amplos. Trata-se, em última análise, num esforço de superação do processo de racionalização que autonomiza e isola cada um dos sentidos, limitando qualquer análise que pretenda apreender a complexidade de relações que marcam a experiência do homem no mundo.

## 6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir da análise do *cut & paste* na música, a pesquisa buscou compreender como esta técnica de produção (que se transformou em estilo) musical constitui-se numa intrigante prática cultural, que revela novas dinâmicas relacionais características da contemporaneidade. Na tentativa de apreendê-lo, adotou-se como eixo temático três mediações principais: a competência cultural dos sujeitos, o próprio *cut & paste* e os meios digitais/internet. A metodologia utilizada ancorou-se na autoetnografia, tomando a experiência do pesquisador como privilegiado lugar de fala, articulada com a teoria ator-rede de Bruno Latour. Com isto, pretendeu-se não apenas superar a linearidade que marca o processo tradicional de produção do conhecimento acadêmico, mas também apontar novas possibilidades analíticas para o estudo da comunicação, a partir de objetos sonoros.

Devemos admitir que todo estudo é incompleto e, se por um lado aguça nossa curiosidade e interesse para muitas outras frentes de pesquisa, por outro, encerra-se limitado em outras tantas dimensões não contempladas. Trata-se, portanto, de um processo de escolhas em que se privilegia determinadas abordagens abrindo mão de outras. Em nosso caso, ao falar da música produzida no *cut & paste*, notadamente no ambiente digital, acabamos percebendo que este ambiente, por si só, já é o que a música faz: ou seja, o *cut & paste* obedece às mesmas lógicas da rede e ambos constituem-se como práticas culturais engendradas por um mesmo quadro histórico, sócio-político e cultural. Se estamos falando da internet, então, seria interessante aprofundar nos estudos sobre as várias outras interações e mediações que dizem respeito à música e que não puderam ser contempladas neste estudo, como o entendimento do som digital (e as representações que continuamente criamos para construir sentido sobre ele) e o impacto que envolve os downloads e o consumo de música irrestrito e de graça.

Outra possibilidade futura de análise seria um aprofundamento no entendimento do cenário contemporâneo a partir da dinâmica de embate trazida pela internet enquanto um ambiente descentralizado e as forças de regulação que ainda envolvem o universo da música. A evolução científica e tecnológica dos meios de gravação e reprodução, juntamente com os movimentos políticos, culturais e estéticos, instauraram novas mediações sociais que, dentre as inúmeras esferas da

experiência humana, podem ser percebidas na reconfiguração da produção musical contemporânea. Esta nova produção constitui-se, curiosamente, como contraponto aos aspectos mais institucionalizados do cenário musical, materializados principalmente nas tentativas de controle e comercialização do *produto música* empreendidas pelas grandes gravadoras. Trata-se de uma dinâmica extremamente complexa, envolvendo uma multiplicidade de atores e seus distintos interesses, mas que pode ser facilmente percebida, por exemplo, no fato das gravadoras, por um lado, disponibilizarem os discos no mercado, materializando a música e permitindo sua circulação em massa e, pelo outro, regularem (ou tentarem regular) seus usos e apropriações, através da propriedade intelectual. No entanto, apesar disso, a evolução dos meios aponta para outra direção – a *liberdade da música* – e estimula outra atitude por parte do ouvinte – sua participação cada vez mais ativa. Se é possível a um amante da música escolher e gravar as músicas que mais gosta numa fita-cassete, por que não poderia selecionar seus trechos preferidos e, reconfigurando-os, compor novas peças musicais?

Ainda, o estudo nos instiga a pensar qual seria a estética da música produzida pela lógica da rede, cada vez mais onipresente em nossas vidas: seria a estética do *cut & paste* cada vez mais multiplicada?

O que é possível arriscar é que as produções musicais tendem a ancorar-se cada vez mais em remixagens e colagens. Mas se as potencialidades da internet ainda são desconhecidas, torna-se perigoso arriscar uma resposta. Entrevemos, no entanto, que mesmo uma lógica de repetição e fragmentação deve encontrar seus movimentos estéticos de resistência: quando a bricolagem se torna padrão instituído, o comum, novas mediações devem surgir para reconfigurar a produção e toda experiência musical. Isto não significa apostar na volta do “autor romântico”, no sentido de que ele voltará a ser o *dono de sua obra*, mas talvez na idéia de que novos usos serão empreendidos e que ainda nos escapa recursos (mesmo em termos das tecnologias das quais dispomos hoje) para sequer vislumbrá-los.

Outro ponto em torno do qual advogamos é o de que indústria da música parece pelo fato de não entender mais nem os artistas nem a música que eles produzem. A indústria fonográfica sobrevive de vendas, é verdade. E para isso sempre se valeu de estratégias. Por exemplo, a capacidade de inventar as divisões entre os estilos musicais, as categorizações, os autores e a propriedade intelectual,

a fim de criar um produto (o disco) que possa ser vendido nas prateleiras das lojas. E as vendas de discos diminuíram, é verdade. Mas a indústria não se encontra em crise por causa da queda da venda de discos em função do fácil acesso às músicas por meio de downloads gratuitos. A crise advém do fato de que as novas estéticas musicais proporcionadas pelas práticas do *cut & paste*, nos meios digitais ou fora deles, reconfiguraram a música de tal forma que essa indústria não consegue mais formatá-la como um produto categorizável, nomeável e inteligível do ponto de vista das relações de consumo tradicionais. A indústria fonográfica não consegue mais controlar ou lidar com caótica imbricação dos estilos musicais, que sempre funcionaram como categorias para a organização e distribuição dos produtos, como indicadores para se investir mais ou menos em determinada tendência musical. Trata-se, portanto, de mais uma frente de estudos que se abre a uma análise futura.

## REFERÊNCIAS

ANTOUN, Henrique; PECINI, André Custódio. A Web e a parceria: projetos colaborativos e o problema da mediação na internet. In: **Intexto**, Porto Alegre: UFRGS, v. 1, n. 16, p. 1-17, janeiro/junho 2007.

ADORNO, Theodor. O fetichismo na música e a regressão da audição. In: BENJAMIN, Walter et al. **Textos escolhidos**. 2ª. ed. São Paulo: Abril Cultural, 1983. (Os pensadores).

ADORNO, Theodor. Sobre música popular. In: COHN, Gabriel. (org.). **Theodor Adorno: sociologia**. 2ª. ed. São Paulo: Ática, 1994.

ADORNO, Theodor. **Filosofia da nova música**. São Paulo: Perspectiva, 2004.

ATTALI, Jacques. Noise and Politics. In: COX, Christoph; WARNER, Daniel (ed). **Audio Culture: readings in modern music**. New York: Continuum, 2006, p. 7-9.

BASTOS, Marcus. A cultura da reciclagem. In: BRASIL, André et al (orgs). **Cultura em fluxo**. Belo Horizonte: Ed. PUC Minas, 2004, p. 282-293.

BAUER, Martin W. Análise de ruído e música como dados sociais. In: BAUER, Martin W.; GASKELL, George (orgs). **Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som**. Petrópolis: Vozes, 2002, p.365-389.

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade Líquida**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2001.

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na época de suas técnicas de reprodução. In: BENJAMIN, Walter et al. **Textos escolhidos**. 2ª. ed. São Paulo: Abril Cultural, 1983. (Os Pensadores)

BRAGA, José Luiz. **A sociedade enfrenta sua mídia**. São Paulo: Paulus, 2006.

BRASIL, André et al (orgs). **Cultura em fluxo**. Belo Horizonte: Ed. PUC Minas, 2004.

BREWSTER, Bill; BROUGHTON, Frank. **Last night a dj saved my life: the history of the disc jockey**. New York: Grove Press, 2000.

BURGER, Peter. **Teoria da vanguarda**. São Paulo: Cosac Naify, 2008.

CANCLINI, Nestor Garcia. **Consumidores e cidadãos**. 5ª ed. Rio de Janeiro: Ed. UFRJ, 2005.

CASTELLS, Manuel. **A galáxia da Internet**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.

CRISTOFOLETTI, Rogério; LauX, Ana Paula França. **Confiabilidade, credibilidade e reputação no jornalismo e na blogosfera**. In: 5º Encontro Nacional de Pesquisadores em Jornalismo, novembro 2007, Aracaju – SE.

DE CERTEAU, Michel. **A invenção do cotidiano: 1. artes de fazer**. Petrópolis: Vozes, 1994.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Felix. **A Thousand Plateaus**. Minneapolis: University of Minnesota, 1986.

DETRICK, Ben. Supply & Demand. In: **Scratch Magazine**. Nova Iorque, nov/dez 2007, volume 3, edição 20, p.64-68.

ENO, Brian. The studio as compositional tool. In: COX, Christoph; WARNER, Daniel (ed). **Audio Culture: readings in modern music**. New York: Continuum, 2006, p.127-130.

ESCOSTEGUY, Ana Carolina. Estudos culturais: uma introdução. In: JOHNSON, Richard; ESCOSTEGUY, Ana Carolina; SCHULMAN, Norma. **O que é, afinal, Estudos Culturais?** 3ª Ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2006, p.133-166.

ESSINGER, Silvio. **Batidão: uma história do funk**. Rio de Janeiro: Record, 2005.

FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

FRANÇA, Vera. Do telégrafo à rede: o trabalho dos modelos e a apreensão da comunicação. In PRADO, José Luiz Aidar (org.). **Crítica das práticas midiáticas: da sociedade de massa às ciberculturas**. São Paulo: Hacker Editores, 2002, p. 57-76.

FRICKE, Jim; AHEARN, Charlie. **Yes Yes Y'all - The experience music project. Oral history of hip-hop's first decade**. Cambridge: Da Capo Press, 2002.

GAYLOR, Brett. **Rip! A remix manifesto**. Disponível em <http://ripremix.com/home/>. Acessado em 20/1/2011.

GOMES, Itânia Maria Mota. A atividade do receptor, um modo de se conceber as relações entre comunicação e poder. In: **Revista Intercom**, n 37, s/d. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers>. Acesso em 15/12/2010.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. 8ª ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2003.

HALL, Stuart. **Da diáspora: identidades e mediações culturais**. Belo Horizonte: UFMG, 2003.

HARISON, Nate. **The Amen Break**. Disponível em <http://www.youtube.com/watch?v=5SaFTm2bcac>. Acesso em 18/10/2010.

HERBST, Edward. **Voices in Bali**: Energies and perceptions in vocal music and dance theater. Series Music/ Culture. Hanover: Wesleyan University Press, 1997.

HERSCHMANN, Micael. **O funk e o hip hop invadem a cena**. Rio de Janeiro: UFRJ, 2000.

HOLANDA, Heloísa Buarque. **A política do hip-hop nas favelas brasileiras**. Brasília: Instituto de Estudos Sócio-Econômicos, INESC. Disponível em: [www.inesc.org.br/.../Le%20monde%20-%20%20Heloisa%20Buarque.pdf](http://www.inesc.org.br/.../Le%20monde%20-%20%20Heloisa%20Buarque.pdf). Acesso em 14/12/2010.

JANOTTI JÚNIOR, Jeder. Gêneros musicais e comunicação: proposição de um modelo de análise midiática da música popular massiva. In: DUARTE, Elizabeth Bastos e CASTRO, Maria Lília Dias de. **Em torno das mídias**: práticas e ambiências. Porto Alegre: Sulina, 2008, p. 205-222.

JANOTTI JÚNIOR, Jeder; NOGUEIRA, Bruno Pedrosa. Um museu de grandes novidades: crítica e jornalismo musical em tempos de internet. In: SÁ, Simone Pereira de (org.). **Rumos da cultura da música**: negócios, estéticas, linguagens e audibilidades. Porto Alegre: Sulina, 2010, p.209-226.

KATZ, Mark. **Capturing sound**: how technology has changed music. Los Angeles: University of California Press, 2005.

KELLNER, Douglas. **A cultura da mídia**. Bauru: EDUSC, 2001.

GOULD, Glenn. The prospects of recording. In: COX, Christoph; WARNER, Daniel (ed). **Audio Culture**: readings in modern music. New York: Continuum, 2006, p.115-126.

LATOUR, Bruno. **Jamais fomos modernos**. São Paulo: Editora 34, 1994.

LATOUR, Bruno. A Well-Articulated Primatology: Reflexions of a fellow traveller. In: STRUM, S. & FEDIGAN, L. (Eds.) **Primate Encounters**. Chicago: University of Chicago Press, 1997.

LATOUR, Bruno. Redes que a razão desconhece: laboratórios, bibliotecas, coleções. In: BARATIN, Marc; JACOB, Christian. **O poder das bibliotecas**: a memória dos livros no ocidente. Rio de Janeiro: Ed. UFRJ, 2000, p.39-63.

LATOUR, Bruno. **A Esperança de Pandora**: Ensaios sobre a realidade dos estudos científicos. São Paulo: EDUSC, 2001.

LATOUR, Bruno. **The Force and Reason of Experiment**. Disponível em: <http://www.bruno-latour.fr/articles/article/41-HOMER-LEGRAND.pdf>. Acesso em 22/12/2010.

LATOUR, Bruno. **Por uma Antropologia do Centro**. *Mana* 10(2):397-414, 2004.

LATOURE, Bruno. **Reassembling the social: an introduction to Actor-Network Theory**. Oxford: Oxford University Press, 2005.

LEMOS, André. Ciber-Cultura Remix. In: ARAUJO, Denize Correa (org). **Imagem (Ir)Realidade: comunicação e cibermídia**. Porto Alegre, Sulina, 2006, p.52-65.

LÉVY, Pierre. **O que é o virtual?** São Paulo: Editora 34, 1996.

LEWIECKI-WILSON, Cynthia. **Reflecting on the (Re-?)Turn to Story: Personal narratives and Pedagogy**. CCC 51.1, p.96-109, September 1999.

LIPOVETSKY, Gilles. **O império do efêmero: a moda e seu destino nas sociedades moderna**. São Paulo: Companhia das Letras, 1989.

MAFFESOLI, Michel. **No fundo das aparências**. Petrópolis: Vozes, 1996.

MANOVICH, Lev. Quem é o autor? Sampleamento/remixagem/código aberto. In: BRASIL, André et al (orgs). **Cultura em fluxo**. Belo Horizonte, Ed. PUC Minas, 2004, p.248-263.

MANOVICH, LEV. **The Language of new media**. Cambridge: Massachusetts Institute of Technology, 2001.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. **Dos meios às mediações**. 5ª ed. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2008.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo: Cultrix, 2003.

MENELEY, Anne & YOUNG, Donna J. (Eds.) **Auto-ethnographies: The anthropology of academic practices**. Peterborough: Broadview Press, 2005.

MILLER, Paul D. Algorithms: erasures and the art of memory. In: COX, Christoph; WARNER, Daniel (ed). **Audio Culture: readings in modern music**. New York: Continuum, 2006, p.348-354.

NATAL, Bruno. **Sany Pitbull leva funk carioca para templo da eletrônica em Londres**. Rio de Janeiro: Jornal G1, 11/03/2010. Disponível em: <http://g1.globo.com/Noticias/Musica/0,,MUL345743-7085,00-SANY+PITBULL+LEVA+FUNK+CARIOCA+PARA+TEMPLO+DA+ELETRONICA+EM+LONDRES.html>. Acesso em: 01/11/2010.

OLINTO, Heidrun Krieger. Arte autoetnográfica. In: VERSIANI, Daniela Becaccia. **Autoetnografias: Conceitos alternativos em construção**. Rio de Janeiro: 7 Letras, 2005, p.13-14.

OROZCO GÓMES, Guillermo. Comunicação social e mudança tecnológica: um cenário de múltiplos desordenamentos. In: **Sociedade Midiática**. Rio de Janeiro: Mauad, 2006, p.81-98.

OSWALD, John. **Plunderphonics**. Canadá: 1985. Disponível em: <http://www.plunderphonics.com>. Acesso em 10/01/2011.

PLAZA, Julio. **Tradução Intersemiótica**. São Paulo: Perspectiva, 1987. (Coleção Estudos, n. 93).

RODRIGUES, Rodrigo Fonseca e. **Musica eletrônica: a textura da máquina**. Belo Horizonte: FUMEC, 2005.

RUSSOLO, Luigi. **The art of noise: futurism manifesto**. In: COX, Christoph; WARNER, Daniel (ed). *Audio Culture: readings in modern music*. New York: Continuum, 2006, p 10-14.

SÁ, Simone Pereira de. **Quem media a cultura do shuffle?** *Cibercultura, mídias e cenas musicais*. Porto Alegre: FAMECOS nº15, Julho de 2006, p.5-11.

SÁ, Simone Pereira de. **Funk carioca: música eletrônica popular brasileira?!** *E-Compós (Brasília)*, v. 10, p. 3, 2007.

SÁ, Simone Pereira de. A trilha sonora de uma história silenciosa: som, música, audibilidades e tecnologias na perspectiva dos Estudos de Som. In: SÁ, Simone Pereira de (org.). **Rumos da cultura da música: negócios, estéticas, linguagens e audibilidades**. Porto Alegre: Sulina, 2010, p.91-109.

SCHLOSS, Joseph G. **Making beats: the art of sample-based hip-hop**. Connecticut: Wesleyan University Press, 2004.

SERRES, Michel. **A comunicação**. Lisboa: Rés Editora, 1964.

SIGNATES, Luiz. Estudo sobre o conceito de mediação e sua validade como categoria de análise para os estudos de comunicação. In: SOUSA, Mauro Wilton de (org.). **Recepção mediática e espaço público**. São Paulo: Paulinas, 2006, p.55-79.

SOUSA, Jorge Pedro. Escolas e autores do pensamento comunicacional contemporâneo. In: SOUSA, Jorge Pedro. **Elementos de teoria e pesquisa da comunicação e da mídia**. Florianópolis: Letras Contemporâneas, 2004, p.227-286.

SOUZA, Danilo Queiroz de. **Estudando o cut & paste**. Blog desenvolvido para a dissertação *Cut & paste: música, rede e mediações*. Disponível em: <http://estudando-cut-and-paste.tumblr.com>. Belo Horizonte, 2011.

STERNE, Jonathan. **The audible past: cultural origins of sound reproduction**. London: Duke University Press, 2003.

STERNE, Jonathan. O mp3 como um artefato cultural. In: SÁ, Simone Pereira de (org.). **Rumos da cultura da música: negócios, estéticas, linguagens e audibilidades**. Porto Alegre: Sulina, 2010, p.63-89.

TOOP, David. All Mix & No Master. In: **WIRE**: Adventures in Modern Music. Issue 103, sep 1992. Disponível em: <http://www.thewire.co.uk/articles/41>. Acesso em: 02/10/2009.

TOOP, David. Replicant: On dub. In: COX, Christoph; WARNER, Daniel (ed). **Audio Culture**: readings in modern music. New York: Continuum, 2006, p.355-357.

VAZ, Paulo. **O determinismo tecnológico e o conceito de Interatividade**. In: Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação do XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação - INTERCOM - Salvador/BA - 1 a 5 Set 2002. Mimeo.

VAZ, Paulo. Mediação e tecnologia. In: MARTINS, Francisco M.; SILVA, Juremir M. **A genealogia do virtual**. Porto Alegre: Sulina, 2004, p.216-238.

VERSIANI, Daniela Becaccia. **Autoetnografias**: Conceitos alternativos em construção. Rio de Janeiro: 7 Letras, 2005.

VIANNA, Hermano. Funk e cultura popular carioca. In: **Estudos Históricos**, Rio de Janeiro, vol. 3, n. 6, 1990, p. 244-253.

WHOSAMPLED. Disponível em: <http://www.whosampled.com>. Acessado em 23/02/2011.

WILLIAMS, Raymond. **Television**: technology and cultural form. New York: Schocken Books, 1975.

WISNIK, José Miguel. **O som e o sentido**: uma outra história das músicas. São Paulo: Companhia das Letras, 1989.

WOLTON, Dominique. **Internet, e depois?** Uma teoria crítica das novas mídias. Porto Alegre: Sulina, 2003.