



CATOLICA
ESCOLA DAS ARTES

PORTO

Perfeita Repetição

Relatório de Projeto Final para
obtenção de grau de Mestre em Som e Imagem

Miguel Catumbela Lopes

Porto, Julho de 2023



CATÓLICA
ESCOLA DAS ARTES

PORTO

Perfeita Repetição

Relatório de Projeto Final para
obtenção de grau de Mestre em Som e Imagem

- Especialização em -
Design de Som

Miguel Catumbela Lopes

Trabalho efetuado sob a orientação de

Prof. Doutor José Alberto Gomes

Porto, Julho de 2023



Resumo

Este projeto reflete sobre a técnica de *sampling*, abordando algumas matérias relativas a aspetos éticos, legais, técnicos e artísticos que lhe estão associados, bem como géneros e instrumentos musicais que a caracterizam.

Serão abordados os antagonismos entre a inspiração e a apropriação artísticas, bem como as incompatibilidades entre a industrialização da música e a liberdade criativa. Por outro lado, o documento faz um levantamento de alguns marcos históricos do *sampling* na música, como a sua importância para o movimento Plunderphonics, ou a sua influência na cultura hip-hop, particularmente na música rap.

Para além disso, é feita uma análise crítica do álbum *Madvillainy*, com a técnica de *sampling* como eixo central de comentário.

Por fim, a sustentar toda a base teórica, o projeto é complementado por um álbum musical “Perfeita Repetição”, que dá nome ao mesmo, e que consiste em composições desenvolvidas pelo autor, maioritariamente, com recurso à manipulação de *samples*.

Palavras-chave: Criatividade, recontextualização, amostragem, *sampling*.



Abstract

This project reflects on the sampling technique, addressing some issues related to ethical, legal, technical and artistic aspects that are associated with it, as well as musical genres and instruments that characterize it.

The antagonisms between artistic inspiration and appropriation will be addressed, as well as the incompatibilities between the industrialization of music and creative freedom. On the other hand, the document surveys some historical milestones of sampling in music, such as its importance for the Plunderphonics movement, or its influence on hip-hop culture, particularly in rap music.

Furthermore, a critical analysis of the album *Madvilainy* is made, with the sampling technique as the central axis of commentary.

Finally, to support all the theoretical basis, the project is complemented by a musical album “Perfect Repetition”, which gives the project its name, and consists of compositions developed by the author, mainly, with recourse to the manipulation of samples.

Keywords: Creativity, recontextualisation, sample, sampling.



Agradecimentos

Gostaria de aproveitar este momento para expressar a minha gratidão e apreço a todos aqueles que contribuíram para a realização deste projeto de mestrado. O seu apoio, orientação e encorajamento foram inestimáveis ao longo deste percurso.

Em primeiro lugar, quero agradecer ao meu orientador Prof. Doutor José Alberto Gomes, pelo seu apoio e orientação. Os seus conhecimentos e ideias foram muito importantes para moldar a direção e qualidade deste trabalho.

Estendo o meu apreço ao Diogo Gomes, pela sua importante contribuição no desenvolvimento da capa do álbum, pelo seu compromisso com a excelência e o seu empenho e paciência a lidar com os meus pedidos de alterações.

O meu sincero agradecimento vai também para os meus amigos que me apoiaram incondicionalmente ao longo desta jornada. A sua crença nas minhas capacidades e sua disponibilidade para me ouvirem nos momentos de dúvida foram uma fonte de força e motivação.

Estou em dívida com a minha família pelo seu amor incondicional, pela sua compreensão e apoio constante. Têm sido uma fonte de força e coragem para as minhas realizações. Estou profundamente grato por todos os sacrifícios e por estarem sempre ao meu lado, proporcionando-me a estabilidade que me permitiu alcançar os meus objetivos académicos.

Sinto-me humilde e grato por todas as contribuições e todo o apoio que recebi. A todas as pessoas que desempenharam um papel, por mais pequeno que fosse, na realização deste projeto, o meu sincero obrigado.



Índice

1. Introdução	1
2. Imitação, Apropriação, Citação e Inspiração	1
3. Impactos dos direitos de propriedade intelectual na criação	3
4. O sampling na música	4
4.1. Musique Concrète	4
4.2. Chamberlin	5
4.3. Mellotron	5
4.4. MPC	6
4.5. Hip-hop	6
4.6. Plunderphonics	8
5. Madvillainy	9
6. “Perfeita Repetição”	10
6.1. Metodologia	10
6.2. O álbum	12
6.3 Diário de produção	20
7. Conclusões e trabalhos futuros	22
Bibliografia	24
Glossário	26
Anexos	28

1. Introdução

O *sampling* é uma prática composicional que consiste na reutilização de uma porção de uma gravação sonora pré-existente (*sample*) e posterior incorporação num novo objeto musical. Esta é uma prática bastante difundida no mundo da música, mas também controversa já que levanta algumas questões legais, éticas e artísticas em relação à proteção dos direitos de propriedade intelectual, bem como do papel da criatividade e inovação no processo de criação musical (McLeod & DiCola, 2011).

Embora a discussão dos limites éticos e legais do *sampling* não seja nova, continua relevante nos dias de hoje, numa altura em que a prática cresce em certos estilos musicais como o *hip-hop*, ou a música eletrónica. Será o *sampling* uma forma de roubo e transgressão de direitos autorais, ou um método alternativo de expressão criativa? Citando o escritor e professor de direito Lawrence Lessig, “As leis de direitos autorais lidam com a externalidade (efeito que o comportamento de um indivíduo(a) tem sobre outro(s)) positiva produzida pela natureza do trabalho criativo (...) os economistas justificam os direitos autorais como uma forma de lidar com o “problema de externalidades positivas.” Mas porque são as “externalidades positivas” um problema? Porque é que não é algo desejável que a expressão “possa espalhar-se livremente, por todo o globo, para a instrução mútua e moral do Homem e melhoria da sua condição?”” (Lessig, 2009).

Este projeto almeja colocar em evidência que esta prática pode resultar em produtos novos e originais, com um valor artístico que não deve ser desvalorizado. O álbum “Perfeita Repetição” aspira ser mais uma evidência desse mesmo valor artístico. Um álbum impulsionado pela visão ambiciosa de uma realidade onde o *sample* é reconhecido por aquilo que é, uma ferramenta documental e um instrumento criativo.

Nos capítulos seguintes abordamos: capítulo 2, a importância da imitação na evolução do ser humano ao nível comportamental e cultural, fazendo um paralelismo entre os conceitos de apropriação, citação e inspiração, e de que forma estes conceitos estão relacionados com a técnica de *sampling*; capítulo 3, a importância dos direitos de propriedade intelectual e a forma como as leis sobre estes direitos podem impactar a criação artística, nomeadamente, a criação musical com recurso a amostragens; capítulo 4, a evolução histórica do *sample* no mundo da música, mais concretamente em alguns estilos, instrumentos musicais e *workstations* que revolucionaram tanto a música como a técnica de *sampling*; capítulo 5, o álbum *Madvillainy* de Madvillain, lançado em 2004, produzido por Madlib em colaboração com MF DOOM, fazendo uma análise crítica com foco especial sobre o *sampling*; por fim no capítulo 6, o álbum “Perfeita Repetição”, desenvolvido para este projeto e disponível no [Bandcamp](#), ou [SoundCloud](#), com uma análise das metodologias adoptadas na sua produção, das composições e de toda a jornada de criação.

2. Imitação, Apropriação, Citação e Inspiração

A imitação é um aspeto fundamental do comportamento humano que tem desempenhado um papel crucial na evolução e desenvolvimento da nossa espécie. A capacidade de imitar e assimilar, abriu-nos a possibilidade de adquirir novas habilidades, conhecimentos e comportamentos (Ellen, 1993). Um dos principais exemplos de imitação na história humana é o advento do uso de ferramentas. Os nossos antepassados foram capazes de observar e imitar os comportamentos de outros



animais, o que os levou a desenvolverem os seus próprios utensílios e formas de uso. Isto levou ao surgimento de armas e dispositivos cada vez mais sofisticados, que lhes permitiram caçar, construir e colher com maior facilidade (Whiten et al., 2009).

A imitação desempenhou também um papel crucial na difusão de ideias e de tradições culturais ao longo do tempo, bem como no estabelecimento de normas e comportamentos sociais (Garrels, 2011). Desde os primórdios da comunicação oral até à proliferação dos meios de comunicação modernos, os seres humanos usaram a imitação para a transmissão de conhecimentos, crenças e valores entre as diferentes gerações. Citando o antropólogo Roy Ellen, “a imitação é essencial para o desenvolvimento de cultura, permitindo a transmissão de práticas culturais complexas e tradições de uma geração para a seguinte” (Ellen, 1993). Por outro lado, a imitação teve também um papel crucial no desenvolvimento da arte, literatura, e outras formas de expressão criativa. Muitos artistas, escritores e músicos basearam os seus trabalhos nas obras daqueles que vieram antes deles, recorrendo à imitação como um meio de prestar homenagem aos que os precederam e de dar continuidade ao seu legado artístico. “A imitação é o meio pelo qual grandes escritores aprenderam com os que os precederam e desenvolveram as suas próprias vozes” (Blomm, 1997).

Por outro lado, a apropriação envolve o uso não reconhecido, ou não autorizado, de obras já existentes, na grande maioria das vezes, sem qualquer intenção transformadora ou crítica. A apropriação suscita preocupações éticas, tais como o potencial de deturpação cultural e violação dos direitos de propriedade intelectual, levantando questões em relação à originalidade artística (Young, 2010). Embora a apropriação e a citação partilhem algumas características, as suas intenções diferem significativamente, já que no caso da citação existe uma intenção transformadora do objeto artístico, através da reinterpretação e recontextualização do material original, sendo ainda feita referência explícita da fonte (Kot, 2010). Em contrapartida, a inspiração opera de forma mais subtil. Os artistas absorvem e reinterpretem várias influências, muitas vezes fundindo-as no seu processo criativo. A inspiração é uma exteriorização por parte dos artistas de tradições ou ideias musicais existentes, sem que haja uma referência direta à origem (Kleon, 2012).

Desta forma, o *sampling* pode ser um método de citação e inspiração, ou um meio de apropriação. Ao reutilizar porções de gravações sonoras já existentes em novas composições, os criadores estão, de certa forma, a copiar o objeto original, porém este processo permite aos músicos inspirarem-se nas ideias e técnicas musicais de outros artistas, incorporando-as no seu trabalho, com um intuito transformador. Como escreveu o musicólogo David Gracyk, “o *sampling* é uma forma de citação musical, permitindo aos músicos referenciar o trabalho de outros nas suas próprias composições” (Gracyk, 2015), além disso, “o *sampling* permitiu aos músicos criarem novas formas e estilos musicais, pela reinterpretação e reaproveitamento do material musical existente” (Butler, 2015). Por outro lado, a técnica *sampling* não transporta qualquer valor ético ou moral, é antes a intenção criativa do artista que a utiliza que poderá ser suspeita de imoralidade ou transgressões legais.



3. Impactos dos direitos de propriedade intelectual na criação

Os direitos de propriedade intelectual desempenham um papel crucial na proteção dos artistas, garantindo-lhes o reconhecimento do seu trabalho, bem como os benefícios e recompensas associados. Estes direitos concedem aos artistas a exclusividade de distribuição e exibição pública das suas obras, permitindo-lhes assumir o controlo sobre a forma como as suas criações são utilizadas, divulgadas e comercializadas. Esta proteção da propriedade intelectual e garantia de benefícios, nomeadamente recompensas financeiras, pode também incentivar a inovação e a criação artísticas (Vaidhyanathan, 2017).

Porém, segundo o etnólogo e historiador Geoffrey Hull “por norma, os direitos de propriedade intelectual de composições musicais pertencem às editoras, que os compram aos compositores através de transferências de propriedade intelectual. Os direitos pertencem inicialmente à pessoa que cria a obra (o autor), e emergem no momento em que a obra é memorizada num meio de expressão tangível” (Hull, 2004). Desta forma, em muitos casos, os interesses defendidos pelas leis de propriedade intelectual passam a ser os das editoras em vez dos criadores das obras originais.

Da facto, o capitalismo e a industrialização da música transformaram a indústria musical, em certos contextos, num mercado demasiado orientado para o lucro. A busca por ganhos económicos e a consolidação do poder das grandes gravadoras e editoras levaram a um sistema que prioriza o sucesso comercial sobre a experimentação artística e a diversidade (Netanel, 2010). Esta mudança tem sido alimentada por fatores como a produção em massa, as estratégias de marketing e a mercantilização da música (Hesmondhalgh, 2019).

Isto leva a que, em certos contextos de criação musical, como é o caso da produção com recurso à técnica de *sampling*, os direitos de propriedade intelectual agressivos, reforçados por leis de direitos autorais e acordos de licenciamento, acabem por criar um clima que favorece as entidades estabelecidas e restringe a liberdade criativa de novos artistas (Sinnreich, 2013). Embora a proteção da propriedade intelectual seja importante, nestes contextos artísticos, a sua aplicação excessiva pode conduzir à asfixia da expressão artística (Netanel, 2010). Os criadores emergentes são capazes de encontrar dificuldades em navegar na complexa teia de restrições legais e taxas de licenciamento, podendo levar à inibição da sua capacidade de explorar e construir livremente sobre as ideias musicais existentes (McLeod & DiCola, 2011).

Estes obstáculos são especialmente impactantes para músicos que recorram ao *sampling* no processo composicional, uma vez que a densa teia de restrições legais, taxas de licenciamento e procedimentos de legalização de amostragens, acaba, muitas vezes, por dissuadir os artistas, em consequência dos encargos financeiros, incertezas jurídicas e complexidades burocráticas associadas ao processo. Consequentemente, alguns destes músicos acabam confinados a bibliotecas de *sampling* limitadas e pré-autorizadas, ou a abandonar as suas ideias criativas (Netanel, 2010).



4. O *sampling* na música

Esta é uma abordagem histórica sobre a evolução do *sample* no mundo da música, passando por pontos chave como: o Musique Concrète, o Chamberlin, o Mellotron, o MPC, o hip-hop e o Plunderphonics.

4.1. Musique Concrète

Musique Concrète é um género musical inovador que surgiu no século 20. Este estilo revolucionou as noções tradicionais de música, ultrapassando os limites da expressão sonora, ao incorporar sons derivados de objetos do quotidiano e manipulando-os através de diferentes técnicas. O termo “Musique Concrète” foi cunhado por Pierre Schaeffer, compositor e engenheiro de rádio francês, que é amplamente considerado como o pai deste género (Chion, 1983). No Musique Concrète, a ênfase é colocada na manipulação e transformação de gravações sonoras ao invés de elementos musicais tradicionais, como a melodia e harmonia. Os sons são gravados, editados e rearranjados para criar objetos sonoros que desafiam as estruturas musicais convencionais. Esta abordagem permitiu aos compositores explorar novos domínios de expressão musical e esbater as fronteiras entre música e ruído (Chion, 1983).

Uma das técnicas fundamentais utilizadas neste género musical, é a manipulação do som através de vários processos de edição, que incluem técnicas como *tape-splicing*, onde diferentes secções de sons gravados em fita são cortadas e remontadas para criar novas estruturas sonoras. Outra técnica usada é o *looping*, em que um segmento de som é repetido para criar padrões rítmicos ou texturas (Roads, 1996).

O advento do Musique Concrète teve uma profunda influência no desenvolvimento da música eletrónica. Ele lançou as bases para géneros subsequentes, como a eletronic art music, a música eletroacústica, ou mesmo géneros populares como o techno e a house music. Compositores como Karlheinz Stockhausen, Hannis Xenakis e Pierre Henry abraçaram os conceitos do Musique Concrète e expandindo ainda mais as suas possibilidades nas suas obras (Roads, 1996).

Este género musical teve ainda um impacto no campo do design sonoro, nomeadamente no mundo cinematográfico. Os cineastas começaram a experimentar a incorporação de técnicas Musique Concrète para criar paisagens sonoras inovadoras e imersivas. O uso de sons manipulados em filmes tornou-se uma forma de potencializar elementos narrativos e emocionais, como exemplificaram alguns trabalhos de diretores como Michel Chion, ou David Lynch (Chion, 1994; Lynch, 1977).



4.2. Chamberlin

O Chamberlin, inventado por Harry Chamberlin na década de quarenta do século vinte, foi um instrumento musical pioneiro que, à semelhança do *Musique Concrète*, teve um papel importante no desenvolvimento da música eletrónica. Ele revolucionou a produção musical ao introduzir o uso de sons pré-gravados (*samples*) num teclado eletrónico. O primeiro protótipo do Chamberlin foi concluído em 1949 (Samagaio, 2002). Harry Chamberlin fundou, em 1956, a Chamberlin Music Company para fabricar e comercializar estes instrumentos.

O teclado apresentava uma série de *loops* de fita individuais para cada nota, permitindo que os músicos acionassem sons pré-gravados. Cada *loop* de fita continha amostras (*samples*) de sons de instrumentos reais, como cordas, metais e sopros. Este design conferiu-lhe a capacidade de reproduzir sons realistas de instrumentos de forma polifónica (Katz, 2010).

O Chamberlin teve um impacto significativo na indústria musical e influenciou numerosos músicos e bandas. Entre os mais notáveis, os Beatles usaram teclados Chamberlin nas suas composições, como por exemplo na música “Strawberry Fields Forever”, o que contribuiu para o reconhecimento e popularidade do instrumento. Por outro lado, o Chamberlin inspirou o desenvolvimento de outros teclados eletrónicos, incluindo o Mellotron, que se tornou o precursor do *sampler* digital moderno (Anderson, n.d.).

4.3. Mellotron

O Mellotron é um teclado eletromecânico desenvolvido por Leslie Bradley e os seus irmãos Frank e Norman, que ganhou popularidade no final da década de 1960 e início da década de 1970. O seu som característico é gerado, tal como o Chamberlin, pela reprodução de *loops* de fita de várias recolhas sonoras de instrumentos musicais pré-gravados (Samagaio, 2002). O Mellotron tem feito contribuições significativas para a indústria da música e continua a ser usado em gravações de estúdio e performances ao vivo.

A cada tecla do Mellotron está associado um *loop* de fita específico, que contém uma gravação de uma única nota ou som de um determinado instrumento. Quando uma tecla é pressionada, uma cabeça de reprodução entra em contacto com a fita correspondente, fazendo a leitura e reprodução do som que lhe está associado (Samagaio, 2002). Ele tornou-se bastante popular entre bandas de rock progressivo como Beatles, The Moody Blues e Genesis que incorporaram o mellotron nas suas composições, adicionando uma qualidade distinta e etérea à sua música. A capacidade de replicar sons de instrumentos orquestrais, fez do mellotron uma escolha atraente para muitos músicos (Awde, 2008).

Mas não é apenas no rock do século 20 em que a presença do Mellotron se pode observar nas composições musicais. Para além de bandas como Oasis, Led Zeppelin, ou The Zombies, conjuntos mais modernos como Radiohead, Arcade Fire, ou



Tame Impala, também incorporaram o teclado em algumas das suas obras, sendo que este instrumento *retro* continua a moldar a música moderna.

4.4. MPC

O Akai MPC (“MIDI Production Center”) é um aparelho electrónico de produção musical, que teve um impacto significativo na indústria musical, mais concretamente no hip-hop e na música eletrónica. O seu primeiro lançamento ocorreu em 1988, com a introdução do modelo MPC60 (Marc, 2019). Ele rapidamente ganhou popularidade entre os produtores de hip-hop devido à sua interface intuitiva, capacidades de amostragem robustas e possibilidades de sequenciação dinâmicas (Aciman, 2018). O MPC permitiu que os músicos amostrassem e manipulassem sons de várias fontes, dando-lhes a possibilidade de criar padrões rítmicos programando batidas, melodias e harmonias (Katz, 2010).

Ao longo dos anos, a Akai foi lançando diferentes modelos que ofereceram novos recursos e melhorias ao MPC. O MPC2000, lançado em 1997, introduziu um design compacto e capacidade de memória expandida (Marc, 2019). Modelos subsequentes, como o MPC2500, MPC5000 e MPC Renaissance, incorporaram avanços na tecnologia, incluindo conectividade USB e integração de software (Marc, 2019).

A influência do MPC na produção musical é inegável, a sua introdução no universo musical ajudou a reformar a ideia do que é um músico, já que o produtor e o músico tinham agora a capacidade de se tornar um (Aciman, 2018). Ao mesmo tempo que os artistas experienciavam toda liberdade criativa que o aparelho oferecia, passavam também a lidar com as exigências técnicas da música moderna. Esta nova dinâmica introduziu um novo tipo de virtuoso - parte intérprete, parte produtor, parte compositor e parte orquestrador, que possuía noções rítmicas, que sabia escolher os elementos da composição, que podia cortar, esticar e colar *samples* conforme necessário (Aciman, 2018). O MPC tornou-se uma ferramenta essencial na produção de hip-hop e música eletrónica, fornecendo aos artistas uma nova forma de composição inovadora (Katz, 2010).

Além disso, o impacto do MPC estendeu-se para além do trabalho em estúdio. A sua portabilidade e construção tornaram-no adequado para atuações ao vivo, permitindo aos artistas recriar as suas produções em palco. A influência do MPC é bastante observável em artistas como: J Dilla, DJ Premier, Kanye West, entre outros (Boardway & Laughton, 2021).

4.5. Hip-hop

O hip-hop é um movimento cultural e musical que surgiu em Bronx, Nova York, durante a década de 1970. É uma cultura com história e com profunda importância na sociedade contemporânea. Enraizado em comunidades afro-americanas e afro-



caribenhas, o hip-hop evoluiu para um fenómeno global, abrangendo várias formas artísticas e influenciando múltiplos aspetos da cultura popular (Rose, 2008).

As suas origens remontam a festas de bloco e reuniões comunitárias no sul de Bronx, onde DJs como Kool Herc e Grandmaster Flash foram pioneiros em técnicas como: o *breakbeating* em que eram manipuladas gravações de forma a reorganizar padrões de bateria, especialmente os *breaks* ou batidas, isolando-as dos restantes elementos melódicos; e o *scratching* em que é feita a manipulação de discos de vinil recorrendo ao uso de uma *turntable* (gira-discos), produzindo um som ritmado e percussivo. O surgimento destas técnicas lançou as bases para o que viria a ser a música hip-hop (Chang, 2005).

A importância deste movimento reside na capacidade de servir como uma voz poderosa para comunidades marginalizadas, com as letras a refletirem as realidades sociais e económicas enfrentadas pelos afro-americanos e outros grupos minoritários, abordando questões como pobreza, discriminação racial e brutalidade policial. Artistas como Public Enemy, N.W.A, The Furious Five, entre outros, usaram a sua música para evidenciar algumas injustiças sistémicas, gerando debate e inspirando ativismo (Rose, 2008).

Por outro lado, o hip-hop trouxe também novas formas de expressão artística e transformou o panorama musical. Um elemento que desempenhou um papel significativo no desenvolvimento do género foi a amostragem (*sample*), que não só moldou a sonoridade do hip-hop, mas também teve profundas implicações para a criatividade e preservação cultural (Patrin, 2020). Artistas, DJs e produtores de hip-hop, procuraram criar novos sons através do *sampling* como forma de recontextualizar elementos musicais existentes. O advento de *samplers* e *drum machines* acessíveis forneceu as ferramentas para a manipulação e reorganização de amostras de áudio, permitindo um infundo de possibilidades criativas, com amostragens de várias épocas e estilos a estarem presentes numa única composição. Para os MCs (*Master of Ceremonies*, ou *rapper*), o *sampling* serviu de inspiração às suas rimas dando-lhes a possibilidade de fluir a sua poesia sobre os *loops* e batidas *sampladas* (Said, 2015). Esta fusão do antigo com o novo conferiu ao hip-hop uma identidade muito própria e permitiu aos artistas homenagear as suas influências musicais ao mesmo tempo que ultrapassavam os limites da criatividade (Patrin, 2020).

Para além disso, o *sampling* no hip-hop facilitou a preservação cultural e serviu como uma forma de arqueologia musical. Ao samplar discos de diferentes épocas e géneros, foram “desenterradas” algumas jóias esquecidas pelo tempo. Este processo permitiu aos ouvintes redescobrir e apreciar música que pode ter sido marginalizada ou negligenciada. Em muitos casos, a amostragem introduziu os mais jovens a artistas e géneros de gerações anteriores, promovendo uma compreensão e apreciação mais profunda da história musical (Patrin, 2020).

Por outro lado, é também no hip-hop que o *sampling* começa a levantar questões legais em torno dos direitos de autor e da propriedade intelectual. O uso não creditado de amostras sonoras levantou preocupações sobre os direitos dos artistas dos originais e detentores de direitos autorais. Batalhas legais sobre autorização de *samples* moldaram a abordagem da indústria musical ao *sampling*, com diretrizes complexas e processos de licenciamento em vigor atualmente (Said, 2015). Porém o *sampling* continua a ser parte integrante do hip-hop, tornou-se uma forma de expressão



artística, abrindo caminho para a ascensão dos produtores como artistas por direito próprio, celebrados pelas suas técnicas de *samplagem* e capacidade de criar composições inteiramente novas a partir de elementos emprestados.

4.6. Plunderphonics

Plunderphonics (pilhagem sonora) é um movimento musical que surgiu no final do século 20, caracterizado pelo uso extensivo de amostragens sonoras e recontextualização de gravações musicais pré-existentes. Cunhada pelo compositor canadense John Oswald no início da década de 1980, o movimento tornou-se um género musical significativo dentro da música experimental, desafiando as noções convencionais de autoria, direitos autorais e processo criativo (Evans, n.d.).

As raízes da pilhagem remontam a formas anteriores de música que empregavam técnicas de amostragem e apropriação. A prática de manipulação de sons pré-gravados é observável na obra de pioneiros da *Musique Concrète* como Pierre Schaeffer e Pierre Henry, nas décadas de 1940 e 1950 (Chion, 1983). Esta pilhagem caracteriza-se pelo foco na utilização de gravações áudio existentes tais como canções populares, composições clássicas, ou *field recordings* (gravações de exterior), como matéria prima para manipulação criativa. Os artistas usam técnicas como corte, *looping* (repetição sequenciada de uma amostra), *stretching* (alongamento temporal de um ficheiro áudio), *pitch-shifting* (alteração da afinação de uma amostragem sonora), e *layering* (junção de camadas) para transformar o material original em algo inteiramente novo (Katz, 2010).

Foram vários os artistas que contribuíram para o desenvolvimento e popularização do movimento. Uma das figuras mais notáveis é John Oswald, que não só cunhou o termo, como também produziu obras influentes tais como o álbum “Plunderphonics” de 1988, obra em que Oswald samplou e manipulou várias canções pop facilmente identificáveis (Gans, 1995). Outro coletivo de destaque dentro do movimento é Negativland, um grupo norte-americano conhecido pelo uso subversivo de *samples* e por uma posição crítica à cultura mediática. Com o lançamento de “U2” em 1991, que recorreu ao uso de amostras não autorizadas da banda de rock irlandesa U2, os Negativland acabaram processados pela banda irlandesa, num dos processos de violação de direitos autorais mais conhecidos na história da indústria musical (Brawley, 2016).

A pilhagem teve um impacto profundo na música contemporânea, ultrapassando os limites do que é considerado aceitável e inovador no que à manipulação sonora diz respeito. Ao desafiar as noções tradicionais de autoria, o movimento desencadeou debates sobre propriedade artística, sobre o uso justo e ética da apropriação. Também abriu novos caminhos para a experimentação e criatividade, incentivando os artistas a explorar o potencial dos sons encontrados e gravações existentes como matérias-primas para a composição (Cox & Warner, 2004). Por outro lado, o movimento Plunderphonics influenciou vários géneros e artistas musicais desde a música eletrónica, ao hip-hop, a estilos *avant-garde*. Os seus princípios e técnicas



podem ser observados nas obras de artistas como The Avalanches, Girl Talk, DJ Shadow, entre outros que adotaram estas práticas nos seus trabalhos (Evans, n.d.).

5. Madvillainy

A escolha para esta análise crítica recaiu sobre este álbum por ser uma obra inovadora no mundo do hip-hop, por muitos considerado um dos melhores álbuns de sempre do género (nr.18 na lista de melhores álbuns de hip-hop da Rolling Stone), com abordagens composicionais pouco comuns, nomeadamente, no que toca à escolha de *samples*.

Em Madvillainy Madlib aventura-se para lá do âmbito da amostragem convencional, com o produtor a exibir uma capacidade incomparável de encontrar fontes obscuras para a sua inspiração composicional. A sua destreza em *crate-digging* (prática de produção que consiste em “desenterrar” álbuns raros em lojas de discos) brilha à medida que desvenda pérolas esquecidas pelo tempo e as reaproveita de formas que desafiam não só as expectativas dos ouvintes, mas também a própria identidade do género musical. O álbum baseia-se numa ampla variedade de géneros musicais, misturando elementos de jazz, soul, rock psicodélico, avant-garde e não musicais, para criar uma paisagem sonora única. Uma das características que definem Madvillainy é a manipulação e transformação dos *samples*. As técnicas de manipulação de amostragens que Madlib apresenta, são bastante comuns no mundo do *sampling*, como o *stretching*, o corte, o *looping*, ou o *layering*, porém, são os resultados sonoros que alcança que marcam pela diferença e fornecem o inesperado, transportando os ouvintes para um ambiente, simultaneamente, familiar e desconcertante.

Na música Accordion, segunda *track* do álbum, Madlib utiliza *samples* de Experience do produtor de música eletrónica norte americano Daedelus, recorrendo a uma “repetição hipnotizante que estabelece o tom sinistro e convidativo do álbum” (Hagle, 2023). Em Experience Daedelus utiliza o órgão Magnus 391, um instrumento harmónico, elétrico, que imite som através de um sistema ventilador, semelhante a um acordeão (Hagle, 2023). Mas o ambiente sonoro de Experience não é um que se consiga imaginar como parte do vocabulário de hip-hop, pelo contrário, o som de acordeão está muito longe das sonoridades mais típicas do género, como o soul ou o jazz, no entanto, Madlib e MF DOOM foram capazes de redefinir a própria ideia de *beat*. Daedelus também reconhece o mérito a Madlib, assumindo que “é uma recontextualização ligeira adicionar uma batida e linha de baixo, mas uma enorme reforma” e acrescenta “Acordeão não é o que imaginas fazer parte do léxico hip-hop de batidas, rimas e vida. Não se encaixa exatamente. MF DOOM poderia fazer qualquer coisa caber no seu mundo” (Hagle, 2023).

Por outro lado, em Meat Grinder, terceira *track* de Madvillainy, Madlib recorre a uma sonoridade mais familiar no universo hip-hop, utilizando *samples* de Hula Rock de Lew Howard And The All Stars. A amostragem utilizada contém uma melodia de baixo, com uma guitarra dissonante que vai aparecendo, conferindo uma atmosfera desconcertante e algo agressiva, que combina na perfeição com o timbre escuro de MF DOOM. Contudo, se “desenterrar” um LP (*Long Play*, ou disco de longa duração) de



1975 não é mérito suficiente, Madlib vai mais longe, introduzindo Meta Grinder com um *sample* de *Sleeping in a Jar*, do álbum *Uncle Meat*, lançado em 1969 por The Mothers of Invention, uma banda *avant-garde* norte-americana encabeçada pelo grande Frank Zappa. Esta amostragem entra em colisão com o *sample* de *Hula Rock*, uma vez que não há uma ligação harmónica, melódica, ou mesmo rítmica entre ambas. No entanto, com a recontextualização de *Sleeping in a Jar*, Madlib confere uma camada adicional à composição de *Meat Grinder*, abrindo as portas ao desconhecido, num enlace entre o familiar e o estranho, que origina um novo objeto artístico, único e inovador.

Para além disto, em *Madvillainy* podemos encontrar diversos elementos não musicais presentes na composição, como diálogo, ou efeitos sonoros. Em *Bistro*, por exemplo, quarta *track* do álbum, encontramos parte de um diálogo entre duas personagens da série televisiva norte-americana *McMillan & Wife*, sendo até possível escutar os passos de um dos figurante da cena. Por outro lado, em *Hardcore Hustle*, décima quinta *track*, Madlib utiliza *samples* de *More Death & Horror* um álbum experimental, lançado em 1978 pela BBC Records and Tapes, que consiste numa série de gravações de Mike Harding e Peter Harwood, que mais facilmente se incluem no universo dos efeitos sonoros do que no musical.

Estes são alguns exemplos do que é uma constante em *Madvillainy*, mais concretamente na produção de Madlib, em que qualquer som tem potencial para uma jornada de reconstrução e recontextualização. É como se para ele os sons fossem sementes na escuridão da terra aguardando pacientemente a sua descoberta para serem nutridos e renascerem com um novo carácter e identidade, transcendendo aquilo que eram para se manifestarem naquilo que agora são.

6. “Perfeita Repetição”

“Perfeita Repetição” é um disco produzido por D4Mat, que procura explorar a técnica de *sampling* e o seu poder transformador, através da recontextualização de trechos sonoros, em novos ambientes musicais. O álbum surge pelo fascínio do autor pela arte de *sampling* e todas as possibilidades criativas que proporciona. É um disco que ambiciona ser uma jornada de descoberta de músicas desconhecidas, ou esquecidas pelo tempo, retiradas de um conjunto de diversos estilos musicais e épocas culturais. O álbum funde elementos de hip-hop, jazz, música eletrónica e *avant-garde*, com técnicas de composição experimentais que pretendem desafiar a forma de canção tradicional.

6.1. Metodologia

Seleção de Samples

A seleção e pesquisa de amostragens desempenhou um papel vital na produção deste álbum, já que são elas os elementos que tornam possível a criação e



que compõem a música. A metodologia de seleção adoptada pode ser dividida nos seguintes pontos:

1. Inicialmente, estabeleceram-se limitações em relação aos estilos musicais a ser procurados, que melhor servissem a estética geral do álbum, neste caso em concreto os estilos escolhidos foram o jazz, o rock, o hip-hop e o avant-garde;

2. De seguida, determinaram-se os tipos de amostras necessárias para a criação. Isto incluiu: *loops* e *one-shots* de bateria; *samples* de instrumentais, ou instrumentos isolados; trechos vocais; e efeitos sonoros. Ou seja, nesta fase foram pensados todos os elementos sónicos que deram forma aos diferentes temas e se alinharam com a atmosfera desejada;

3. Posteriormente, exploraram-se diferentes fontes para a identificação e aquisição de amostras, as principais fontes utilizadas foram o site discogs.com, o site whosampled.com, o site tracklib.com, o site citizen-dj.labs.loc.gov e a biblioteca de *samples* da plataforma de criação musical Splice;

4. Seguidamente, escutaram-se as potenciais amostras e analisaram-se as suas características, tendo em conta fatores como a qualidade do som, as propriedades tonais, os tipos de textura, a musicalidade, o ambiente sonoro geral e a dimensão conceptual que poderiam aportar;

5. Simultaneamente, enquanto a pesquisa e recolha das amostras foi sendo feita, criaram-se bibliotecas para a sua organização, devidamente etiquetadas e com ligações diretas à DAW (Digital Audio Workstation) utilizada, de forma a permitir um acesso rápido e eficaz às amostras necessárias durante o processo de criação;

5. Por fim, experimentaram-se as amostras seleccionadas em contexto de composição, explorando diferentes combinações e técnicas, que levaram a uma triagem final dos *samples* a serem usados.

Capa

O processo de idealização e desenvolvimento da capa do álbum necessitou de cooperação artística e de uma profunda compreensão da essência do projeto. Foi um esforço colaborativo entre o compositor e o designer Diogo Gomes, para encontrar uma imagem que encapsulasse a essência do álbum e ressoasse com o público.

Após várias sessões de *brainstorming*, inspiradas pelas músicas e pelos temas abordados, o designer explorou várias alternativas visuais, limitando-se a um estilo urbano, mais característico do universo hip-hop. Esta fase envolveu a pesquisa de referências artísticas, bem como a experimentação de diferentes cores, tipografias, simbolismos e imagens.

Com base nas ideias que foram surgindo da experimentação, iniciou-se o esboço de potenciais designs e a criação de maquetas (Foto 1, Foto 2 e Foto 3, em anexo) que foram sendo aperfeiçoadas, ou abandonadas, em função das preferências do compositor, até chegar ao resultado final (Foto 4, em anexo), que poderá garantir a coerência entre a parte visual e a parte conceptual e auditiva.



Principais Equipamentos e Softwares

Este projeto foi executado recorrendo à DAW (Digital Audio Workstation) Ableton Live, num computador, tendo como principal sistema de escuta um par de monitores Rokit 6.

6.2. O álbum

Em “Perfeita Repetição” desenvolve-se a narrativa de que, por vezes, as pessoas esquecem o propósito e o sentido da vida, abandonando os seus sonhos e as suas vontades em detrimento do fácil, ou expectável. O álbum relembra a importância de não ter medo da divergência, não temer o desconforto, nem as consequências da transformação. Enaltece o valor do inconformismo, da desobediência, da inflexibilidade, da teimosia e a importância da reação ao incómodo.

O álbum pretende conduzir o ouvinte numa exploração sónica, a diferentes texturas, diferentes ambientes sonoros e estados de espírito. Convida à reflexão sobre a interligação artística e o fluxo de ideias, com elementos não musicais, como a poesia, a serem integrados na paisagem sonora, simultaneamente, como componentes de comunicação verbal e como suporte musical.

Em “Perfeita Repetição” revisita-se o passado, num exercício nostálgico de articulação entre música, cultura e memória, onde cada faixa pode ser uma oportunidade de descoberta ou redescoberta. É um álbum que procura criar uma experiência auditiva que desencoraja expectativas e se aconchega no invulgar, evidenciando o poder transformador do *sampling*.

Faixa 1 “Afinal”

Estrutura: A A1 B B1 A1 C Final.

Fontes sampladas: (<https://drive.google.com/drive/u/1/folders/10XS3GtUsPW17-s3q8fuJux6Es7qV45IK>)

Poema: Cântico Negro
Escritor: José Régio
Data de publicação: 1925
Editora: Quasi Edições
Interpretação: Pedro Lmares

Música: Dancing in The Future
Álbum: Don't Get Me Wrong
Artista: Dazion
Data de lançamento: 2017



Editora: Second Circle

Música: Eruption
Álbum: Best of Volume 1
Artista: Van Halen
Data de lançamento: 1996
Editora: Warner Records Inc.

Música: Find It In Your Eyes
Álbum: The System EP
Artista: The System
Data de lançamento: 2016
Editora: Music From Memory

Música: Full Moon (Death Classic)
Álbum: Full Moon (Death Classic)
Artista: Death Grips
Data de lançamento: 2011
Editora: Third Worlds

Poema: Pastelaria
Escritor: Mario Cesariny
Data de publicação: 1991
Editora: Assírio & Alvim
Interpretação: Sir Scratch

Música: Rainwalker
Álbum: have you been the night?
Artista: Jarrett Purdy, Lex Leto
Data de lançamento: 2023
Editora: Jarrett Purdy

Música: The Invisible Landscape
Álbum: Hidden Gem
Artista: The Zenmenn
Data de lançamento: 2022
Editora: Music From Memory

Evento: The UK Guitar Show
Momento: Guitarist of The Year
Artista: Abigail Zachko
Data: 2018

Música: Watching You
Álbum: Cleo
Artista: Charlotte Dos Santos



Data de lançamento: 2017

Editora: Fresh Selects

Descrição

“Afinal” é uma introdução para a narrativa explorada no álbum. A música faz uma chamada de atenção para a importância do destemor e da firmeza de espírito na abordagem aos obstáculos da vida. Sugere a aceitação do desconhecido e do invulgar, como parte da harmonia que compõe a existência. Esta ideia reflete-se na fusão de elementos dissonantes no equilíbrio harmónico geral da música. Um exemplo disso é a introdução de *samples* de Eruption, Find It In Your Eyes, ou Full Moon ([Links - Eruption1](#), [FiiYE1](#), [FiiYE2](#), [FM1](#), [FM2](#)).

Por outro lado, a adição dos vocais, oferece uma textura adicional ao tema e ajuda a clarificar a base conceptual em que ele assenta ([Links - Pastel1](#), [CN1](#)). O “não ter medo” de traçar um caminho único, ainda que fora da norma, sem “vem por aqui”, ou “vou por aí”, sem rejeição de vontade própria por um conformismo qualquer.

A música explora a fusão de diferentes géneros musicais, do rock ao r&b, passando pelo jazz e pelo hip-hop, com várias amostragens a assumirem um papel principal, de maior suporte estrutural ao tema: 1) na parte A os *samples* de Invisible Landscape ([Links - IL1](#), [IL2](#), [IL3](#), [IL4](#), [IL5](#), [IL6](#), [IL7](#)) servem de base harmónica e rítmica, tendo sido modificados numa primeira fase através de *stretching* e *pitch-shifting* e, posteriormente, foram cortados trechos mais relevantes e sequenciados com técnicas de *looping* e *layering*; 2) na parte B os *samples* de Watching You ([Links - WY1](#), [WY2](#), [WY3](#)), fornecem a melodia e definem a sonoridade geral do segmento, sendo complementados com uma secção rítmica de bateria e baixo, e por uma textura adicional de guitarra com amostragens da *performance* de Abigail Zachko ([Links - AZ1](#), [AZ2](#), [AZ3](#), [AZ4](#), [AZ5](#), [AZ6](#), [AZ7](#)); 3) a parte C é composta por amostragens de Rainwalker ([Link - Rain1](#)), que foram modificadas para condizer com o ritmo e a tonalidade do tema, estas transformações envolveram processos de *time-stretching* e de *pitch-shifting*, respetivamente, sendo, posteriormente, selecionados os trechos desejados e sequenciados com *looping*. Estas amostragens são complementadas com *samples* de Invisible Landscape ([Links - IL6](#), [IL8](#), [IL9](#), [IL10](#)) e por uma secção rítmica.

Interlúdio 1

Fontes sampladas: (<https://drive.google.com/drive/u/1/folders/13nUAdxZKIBLQb9Gue1-kEQ2ERSu1Qkqp>)

Música: 4:00A.M.

Álbum: Mignonne

Artista: Taeko Onuki



Data de lançamento: 1978
Editora: Sony Music Labels Inc.

Descrição

“Interlúdio 1” é uma peça curta que faz a transição entre as duas primeiras faixas do álbum. Ela é composta por uma sequência de *samples* de 4:00A.M. ([Link - 400AM1](#)), modificados ao nível da afinação e do ritmo. A sonoridade jazz, que a caracteriza, é recorrente em “Perfeita Repetição” e muito comum no hip-hop clássico.

Faixa 2 “Acostumada”

Estrutura: A A1 B A1 A2.

Fontes sampladas: (https://drive.google.com/drive/u/1/folders/1JOMJb8YRBOL-ImHdQxG7iKLVV_TfBPq0)

Música: King of hearts
Álbum: Cleo
Artista: Charlotte dos Santos
Data de lançamento: 2017
Editora: Fresh Selects

Poema: Eu sei, mas não devia
Escritora: Marina Colasanti
Data de publicação: 1997
Editora: Rocco
Interpretação: Antônio Abujamra

Música: Onde Martenot (Performance)
Artista: Thomas Bloch
Data da performance: 2011

Descrição

“Acostumada” inicia com uma sonoridade sinistra. Essa estranheza é causada pelos *samples* de King of Hearts ([Link - KoH1, KoH2](#)) e as dissonâncias introduzidas pelas amostragens de Onde Martenot ([Link - OM1](#)). As amostragens de King of Hearts foram modificadas recorrendo a varias técnicas: numa primeira fase com recurso a *time-streaching*, para adaptar ao ritmo do tema, e diferentes tratamentos da afinação através de *pitch-shifting*; posteriormente foram cortados os excertos pretendidos e sequenciados através de técnicas de *looping* e *layering*. O vocal de Antônio Abujamra é um poema, de Marina Colasanti, que reflete sobre a forma como,



por vezes, não reconhecemos o sentido da vida, ou a sua finalidade. Talvez, por nos faltar a vontade de ir contra o esperado e recusar o fácil, acolhemos o desconforto, por a transformação ser custosa. Em “Acostumada” as amostragens de “King of Hearts” aparecem constantemente para introduzir esse incómodo a que possivelmente o ouvinte se “acostuma”. A música destaca-se ainda pelo uso da declamação enquanto recurso musical.

Interlúdio 2

Fontes sampladas: (https://drive.google.com/drive/u/1/folders/1iRS_BHiAv8lPEow4UclCrJZN_095A9Y)

Música: Weak for Your Love
Álbum: Thee Sacred Souls
Artista: Thee Sacred Souls
Data de lançamento: 2022
Editora: Daptone Records

Descrição

“Interlúdio 2” utiliza amostragens de Weak for Your Love ([Link - WFYL1](#)), com alterações de afinação e de ritmo, articuladas com uma secção de bateria. A faixa funciona como um momento de transição e repouso, pelo afastamento temporário do tema principal do álbum, e pelo contraste sonoro entre as faixas onde se insere.

Faixas 3 e 4 “Revolta” Prt.1 e Prt.2

Estrutura Prt.1: A B B1; **Estrutura Prt.2:** A A1 A.

Fontes sampladas: (https://drive.google.com/drive/u/1/folders/12UA6qXgW00AzFy_h3AaRtUJftOufkR5B)

Música: Clean
Álbum: Jade
Artista: Pan Daijing
Data de lançamento: 2021
Editora: PAN

Peça: Comunicação da Ocupação da RTP
Estação: Rádio Televisão Portuguesa



Locutor: Luís Filipe Costa
Data de emissão: 1974

Música: Grândola, Vila Morena
Álbum: Grândola, Vila Morena
Artista: Zeca Afonso
Data de lançamento: 1971
Editora: Mais 5

Discurso: The Revolution Will Not Be Televised
Orador: Gill Scott Heron
Data: (n.d.)

Música: The Revolution Will Not Be Televised
Álbum: Pieces of a Man
Artista: Gill Scott Heron
Data de lançamento: 1971
Editora: Ace Records

Descrição

“Revolta” inicia com uma gravação, de 1974, da estação de rádio Rádio Clube Português ([Link - RCP1](#)). A música desafia o ouvinte a mergulhar numa desarmonia incomodativa, causada pelos sons sinistros de Clean ([Link - Clean1](#)) em conflito com a amostragem de Grândola, Vila Morena ([Link - GVM1](#)) de Zeca Afonso. Esta inquietação sonora acentuada, perfaz a ideia iniciada em “Acostumada”, sugerindo que no desconforto deve nascer a mudança. Este incómodo sonoro vai-se dissipando, à medida que se elevam as “vozes da revolta” ([Link - GVM2](#)). O tema evolui, na parte 2, para uma sonoridade mais agressiva, representativa da insurreição, que usa *samples* de The Revolution Will Not Be Televised ([Link - GSH1](#)) como principal elemento estrutural. Esta amostragem repete-se ao longo da música, com variações nos elementos percussivos e a introdução de vocais de Gil Scott Heron ([Link - GSH2](#)).

A transformação das amostragens envolveu métodos de alteração de ritmo e afinação, tendo sido, posteriormente, cortados os excertos relevantes e sobrepostos em diferentes camadas. Para além disso, o processamento de sinal nas amostragens de Clean e Grândola, Vila Morena é elevado, com doses de reverberação e distorção bastante destrutivas, que favorecem o ambiente sonoro pretendido e o resultado criativo.

Faixa 5 “Renascida”

Estrutura: Intro A A1 B Final.



Fontes sampladas: (https://drive.google.com/drive/u/1/folders/12SUoIOvGYXFI0M9skpaAQnOO_laxMhZz)

Música: A New World
Álbum: Murder of the Universe
Artista: King Gizzard & The Lizard Wizard
Data de lançamento: 2017
Editora: Heavenly Recordings

Música: Floe
Álbum: Glassworks
Artista: Phillip Glass
Data de lançamento: 1982
Editora: Sony BMG Music Entertainment

Música: Image
Álbum: Kpm 1000 Series: Image
Artista: Brian Bennett
Data de lançamento: 1974
Editora: KPM Music Ltd

Discurso: JFK
Orador: John F. Kennedy
Data: (n.d.)

Descrição

“Renascida” conclui a jornada iniciada em “Acostumada”. A oposição aos temas anteriores é marcada pelo ambiente mais harmonioso e consonante. “Renascida” apresenta a resolução do desconforto e a consequência da metamorfose. Um novo compasso, para uma nova realidade, de um novo mundo. O tema recorre constantemente ao uso de amostragens de Image, com diferentes cortes, *loops* e *layerings*, que lhe conferem movimento e ajudam a criar o ambiente geral ([Links - Image2](#), [Image3](#), [Image4](#), [Image5](#), [Image6](#)). As amostragens de Floe ([Links - Floe1](#), [Floe2](#), [Floe3](#)) conferem uma textura adicional e casam bem com os sons de Image ([Links - Image&Floe1](#), [Image&Floe2](#)). Neste tema é explorada a fusão de diferentes estilos musicais, com amostras de rock ([Link - ANW1](#)) e de jazz ([Link - Image1](#)), articuladas por uma batida de hip-hop e elementos não musicais. O vocal retirado de um discurso de JFK ([Link - JFK1](#)), funciona como um elemento diegético e reforça a noção de recomeço explorada no tema.

Os samples de Image foram processados com técnicas de corte, *looping* e *layering*, mas também por um processo de *warping*, função do Ableton Live (DAW - Digital Audio Workstation), que analisa um ficheiro áudio e insere marcadores em pontos chave, como transientes, ou por contagem de compassos. Estes marcadores foram, posteriormente, associados a um instrumento virtual que, por sua vez, respondia a



comandos de um teclado MIDI. Neste processo foi “criado” um novo instrumento musical, de teclado mecânico, cujos sons correspondiam aos diferentes excertos captados no processo de *warping* e que resultou numa criação, com *samples*, mais orgânica.

Faixa 6 “Capital”

Estrutura: Intro A B A Bridge A1 Final.

Fontes sampladas: (<https://drive.google.com/drive/u/1/folders/1F7mCglucxs6dwx7Q88MhJ-ido5VI3dx9>)

Peça: Anúncio da marca de tabaco Camel
Data de lançamento: 1950's

Música: Aquarium
Álbum: Views/Octopus EP
Artista: Nosaj Thing
Data de lançamento: 2006
Editora: Nosaj Thing

Música: Be Ever Wonderful
Álbum: Be Ever Wonderful
Artista: Ted Taylor
Data de lançamento: 1963
Editora: Paula Records

Música: Mr. Magic
Álbum: Feel Like Makin' Love
Artista: Roberta Flack
Data de lançamento: 1975
Editora: Atlantic Recording Corporation

Descrição

“Capital” é a faixa de encerramento do álbum, onde é exposto o “desconforto” pessoal do compositor. O tema inicia com um *sample* de um antigo anúncio da marca de tabaco Camel ([Link - Camel1](#)), em que o narrador explica como os médicos “gostam de fumar cigarros Camel”. Esta propaganda, que hoje em dia seria ilegal, espelha, de certo modo, o mundo moderno. Um mundo civilizado, minado pela “Indústria Cultural” (Adorno & Horkheimer, 1944), ocupado por uma sociedade adoecida por um consumismo exacerbado, orientado para o supérfluo. “Capital” é uma crítica às políticas de lucro e conveniência, tantas vezes prenes de hipocrisia e imoralidade. É



uma necessidade de reprovação à priorização de vantagens financeiras em detrimento de pessoas. É o reagir do compositor ao seu desconforto.

O tema tem como principal elemento composicional os vários *samples* de Mr. Magic ([Links - MrMagic1](#), [MrMagic2](#), [MrMagic3](#), [MrMagic4](#), [MrMagic5](#)) que conferem movimento e estabelecem o ambiente sonoro da música. Estes *samples* foram adaptados ao ritmo e tonalidade de “Capital”, através de técnicas de alteração de tempo e afinação, tendo sido, posteriormente, cortados e sequenciados os excertos escolhidos para a composição do tema, e articulados com uma secção rítmica de bateria e baixo.

6.3. Diário de produção

Timeline

- [16 nov - 10 dez] - *Brainstorming* inicial; idealização do projeto; definição de objetivos
- [12 dez] - Elaboração do cronograma
- [12 jan - 16 jan] - Escrita da “Proposta de Projeto Final”
- [22 fev - 31 mar] - Início da pesquisa e seleção de *samples*; testagem de técnicas; idealização da *artwork*; primeiros arranjos
- [4 Abr - 15 Abr] - Produção da primeira música, que acabou por não entrar no álbum
- [17 Abr - 1 Maio] - Produção do tema “Acostumada”
- [8 Maio - 18 Maio] - Produção dos temas “Revolta” Prt.1 e “Revolta” Prt.2
- [20 Maio - 10 junho] - Produção do segundo tema descartado
- [5 junho - 20 junho] - Produção dos temas “Renascida”
- [22 junho - 30 junho] - Produção do tema “Capital”
- [10 junho - 4 julho] - Produção do tema “Afinal”
- [30 junho - 5 julho] - Mistura Final
- [5 julho - 6 julho] - Masterização



Desafios

A produção deste álbum foi desafiante, não só de um ponto de vista técnico, mas também pela gestão de tempo e expectativas. A principal dificuldade na execução do projeto foi encontrar a linha condutora que ligasse os diferentes temas e oferecesse, ao álbum, coesão e coerência. Na pesquisa de *samples* as possibilidades que vão surgindo são infindáveis e podem influenciar negativamente o processo inventivo ao gerar bloqueios criativos. Desta forma, acabei por descartar algumas ideias musicais, incluindo dois temas completos, não pela sua qualidade, mas por não terem um seguimento lógico, ou fio condutor.

A solução para este problema passou pela mudança de método. Em vez de mergulhar em sites como o Discogs, em busca de sons inspiradores que despertassem ideias, passei a visualizar de forma, mais ou menos, concreta cada tema que estivesse a ser trabalhado, para depois ir em busca das amostragens que materializassem as ideias. Uma inversão do processo adotado inicialmente.

Marcos e Realizações

1. Conclusão da Faixa “Acostumada”: este foi um marco importante já que foi o primeiro passo para encontrar o equilíbrio nas amostragens a ser usadas e definir a direção criativa para as restantes faixas. Ofereceu uma visão mais concreta da estética a ser adoptada, para além de estabelecer a narrativa em que o álbum se baseia.

2. Conclusão dos primeiros cinco capítulos do documento escrito: este foi um grande passo no caminho para a conclusão do projeto, uma vez que a parte escrita foi, possivelmente, o maior desafio na execução do mesmo.

3. Conclusão da Faixa “Renascida”: momento em que começa a reta final dos trabalhos e se torna claro o fio condutor dos diferentes temas, fazendo o álbum ganhar forma. Foi também uma das faixas mais desafiantes do ponto de vista composicional, pela conjugação de diferentes géneros musicais, diferentes estruturas rítmicas e múltiplas amostragens usadas.

4. *Feedback* positivo: à medida que os meses foram passando, os *inputs* de colegas de confiança e amigos reforçaram o potencial artístico do projeto, proporcionando segurança e motivação para continuar o trabalho.



7. Conclusões e trabalhos futuros

O desfecho deste trabalho marca o fim de uma jornada onde se abordaram questões sobre os direitos de autor e algumas das implicações comerciais inerentes à prática da amostragem. O projeto realçou os desafios legais e éticos que os criadores podem enfrentar ao trabalhar com a técnica de *sampling*, sublinhando a necessidade de encontrar um equilíbrio entre a proteção de originais e a promoção da criatividade.

Além disso, ao estudar o impacto da técnica no hip-hop, verificou-se que o *sampling* pode ser um método de representação cultural, que reconhece as suas origens e as celebra, homenageando o passado e operando como um documento histórico para as novas gerações, sobre músicas que, por uma razão, ou por outra, se esbateram do conhecimento público. Também por isto, é importante que os criadores abordem o *sampling* de forma respeitosa, enquanto veículo de intercâmbio cultural, que promove a compreensão e apreciação de diferentes eras e estilos musicais, evitando a perpetuação de estereótipos nocivos. Este projeto evidenciou que o *sampling* não é uma mera técnica ou abordagem musical, é antes, um *Zeitgeist* cultural, um reflexo da arte e dos tempos. É uma forma artística que permite a reflexão sobre originalidade, autoria e criatividade, uma técnica que leva a ponderação sobre as formas de expressão cultural, de propriedade intelectual e de inovação artística.

Por outro lado a execução do álbum “Perfeita Repetição” permitiu perceber a importância do estabelecimento de limitações no processo criativo, uma vez que, as possibilidades infundáveis de *sampling* podem levar a momentos de frustração e incerteza, com demasiados caminhos disponíveis para saber qual escolher. A introdução de limitações e constrangimentos ponderados, não são um obstáculo à criação, mas, antes, um catalisador de ideias.

Do mesmo modo, o aperfeiçoamento por cooperação é parte essencial do processo criativo. Ao receber o *feedback* de profissionais da área, ou pessoas interessadas, aumentam-se as perspectivas e mais facilmente se identificam os aspetos a melhorar. Aceitar a crítica boa, ou má, como uma ferramenta valiosa do processo criativo, facilita o crescimento e aperfeiçoamento da personalidade artística e da obra de arte.

Por fim, é importante encontrar o equilíbrio entre inovação e exequibilidade. A experimentação é importante, o rasgar de convenções é tentador, mas é necessário manter um certo nível de acessibilidade. A familiaridade é bem vinda numa obra de arte, com o equilíbrio entre a inovação e o conhecido a resultarem numa experiência musical mais relacionável e cativante.

Este projeto é um apelo à acção, para que artistas, académicos, decisores políticos e profissionais da indústria possam estar mais receptivos ao *sampling* e contribuir para a evolução da técnica. Através do diálogo e da colaboração multidisciplinar, poder-se-á promover um ecossistema próspero que reconhece o *sampling* como um meio de expressão artística legítimo, assegurando a criatividade e a justiça.



Trabalhos futuros

A compreensão do *sampling* e das suas implicações não se encerra neste projeto. Antes, este trabalho é mais um passo na investigação e experimentação criativa, que contribui para a continua exploração e reestruturação dos limites a que a técnica está sujeita. De seguida enumeram-se algumas áreas onde poderá ser relevante dar continuidade à pesquisa:

1. Colaborações interdisciplinares entre artistas, investigadores e juristas, que proporcionem uma investigação mais precisa em matérias culturais, tecnológicas e jurídicas sobre o *sampling*;

2. Investigação da opinião pública em relação à música de amostragem, que procure clarificar o impacto cultural desta forma de arte, explorando a forma como os diferentes grupos demográficos recebem e interpretam este tipo de música;

3. Desenvolvimento de planos educativos e currículos com técnicas de *sampling* incorporadas, que facilitem a emersão de novos artistas, novas metodologias e abordagens de amostragem, e uma sensibilidade mais apurada em relação às considerações éticas e legais;

4. Abordar o *sampling* como um fenómeno global e analisar as suas manifestações em diferentes tradições e culturas, poderá revelar abordagens e filosofias únicas e contribuir para uma compreensão mais inclusiva e informada desta forma de arte.



Bibliografia

Aciman, A. (2018). Meet the Unassuming Drum Machine that Changed Music Forever. Retirado de <https://www.vox.com/culture/2018/4/16/16615352/akai-mpc-music-history-impact>

Adorno, T., & Horkheimer, M. (1944). *The Culture Industry: Enlightenment as Mass Deception*. (n.p.)

Anderson, D. (n.d.). *Electronic Music I and II. Chamberlin and Mellotron*. Retirado de <https://daelectronicmusic.wordpress.com/history/chamberlin-and-mellotron/>

Awde, N. (2008). *Mellotron: The Machine and the Musicians that Revolutionized Rock*. Desert hearts.

Bloom, H. (1997). *The Anxiety of Influence: A Theory of Poetry*. Oxford University Press.

Boardway, C. & Laughton, J. (2021). *A Brief History of the Akai MPC*. Retirado de <https://reverb.com/news/a-brief-history-of-the-akai-mpc>

Brawley, E. (2016). That Time Negativland Trolled U2 Into Suing Them. Retirado de <https://www.vulture.com/2016/07/that-time-negativland-trolled-u2-into-suing-them.html>

Butler, M.J. (2015). *Playing with something that runs: Technology, improvisation, and composition in DJ and laptop performance*. Oxford University Press.

Chang, J. (2005). *Can't Stop Won't Stop: A History of the Hip-Hop Generation*. Picador.

Chion, M. (1983). *Guide des objets sonores: Pierre Schaeffer et la recherche musicale*. Buchet/Chastel.

Chion, M. (1994). *Audio-Vision: Sound on Screen*. Columbia University Press.

Cox, C. & Warner, D. (2004). *Audio Culture: Readings in Modern Music*. Continuum.

Ellen, R. (1993). *The Cultural Relations of Classification: An Analysis of Nuauulu Animal Categories from Central Seram*. Cambridge University Press.

Evans, N. (n.d.). *Take a Byte Out: DJ Shadow, The Avalanches and The History of Plunderphonics*. Retirado de <https://www.keymag.co.uk/features/take-a-byte-out-dj-shadow-the-avalanches-and-the-history-of-plunderphonics>

Gans, D. (1995). *The Man Who Stole Michael Jackson's Face*. Retirado de <https://www.wired.com/1995/02/oswald/>

Garrels, S. R. (2011). *Mimesis and Science: Empirical Research on Imitation and the Mimetic Theory of Culture and Religion*. Michigan State University Press.

Gracyk, T. (2015). *Listening to popular music: Or, how I learned to stop worrying and love Led Zeppelin*. University of Michigan Press.



Hagle, W. (2023, Abril 10). How Madlib and MF DOOM Captured Lightning in a Bottle With 'Accordion'. Retirado de <https://www.rollingstone.com/music/music-features/madlib-mf-doom-madvillainy-accordion-sample-1234709391/>

Hesmondhalgh, D. (2019). The Cultural Industries. SAGE Publications.

Hull, G. (2004). The Recording Industry. Routledge.

Katz, M. (2010). Capturing Sound: How Technology Has Changed Music. University of California Press.

Kleon, A. (2012). Steal Like an Artist: 10 Things Nobody Told You About Being Creative. Workman Publishing Company.

Kot, G. (2010). Ripped: How the Wired Generation Revolutionized Music. (n.p.).

Lessig, L. (2009). Remix: Making Art and Commerce Thrive in the Hybrid Economy. Penguin Books.

Lynch, D. (1977). Eraserheard [Film].

Mark. (2019). The Historical Timeline of the Akai MPC. Retirado de <https://www.millennialmind.co/the-historical-timeline-of-the-akai-mpc/>

McLeod, K., & DiCola, P. (2011). Creative License: The Law and Culture of Digital Sampling. (n.p.).

Netanel, N. W. (2010). Copyright's Paradox. Oxford University Press.

Patrin, N. (2020). Bring That Beat Back: How Sampling Built Hip-Hop. University of Minnesota Press.

Roads, C. (1996). The Computer Music Tutorial. MIT Press.

Rose, T. (2008). The Hip Hop Wars: What we talk about when we talk about Hip Hop. Civitas Books.

Said, A. (2015). The Art of Sampling: The Sampling Tradition of Hip Hop/Rap Music and Copyright Law. Superchamp Books.

Samagaio, F. (2002). The Mellotron Book. ArtistPro.

Sinnreich, A. (2013). The Piracy Crusade: How the Music Industry's War on Sharing Destroys Markets and Erodes Civil Liberties. University of Massachusetts Press.

Vaidhyathan, S. (2017). Intellectual Property: A Very Short Introduction. Oxford University Press.

Whiten, A., Goodall, J., McGrew, W.C., Nishida, T., Reynolds, V., Sugiyama, Y., Tutin, C.E., Wrangham, R.W., Boesch, C. (2009). Cultures in chimpanzees. Nature, 399(6737), 682-685.

Young, J. O. (2010). Cultural Appropriation and the Arts. Wiley-Blackwell.



Glossário

Amostragem - a gravação de trecho ou fragmento de canção, composição musical ou de um qualquer outro registo sonoro, que é utilizada, integrando-se numa peça musical por meio de edição digital.

Apropriação - ato de tornar (algo) propriedade sua; apoderamento.

Chamberlin - instrumento musical de teclado eletromecânico, que utiliza fita magnética com sons gravados para a produção de som.

Citação - referência a uma obra ou fragmento de uma obra ou a um(a) artista; ato ou efeito de citar.

Criatividade - capacidade de produção do artista, do descobrir e do inventor que se manifesta pela originalidade inventiva.

Hip-hop - forma de cultura popular nas áreas da música, dança e arte, surgida em Bronx na década de 1980, que inclui música rap, *breakdance* e grafitos.

Imitação - ato ou efeito de imitar, de fazer à semelhança de; reprodução o mais exata possível de um modelo.

Inspiração - acção de inspirar algo a alguém; influência; faculdade criadora.

Layering - técnica de manipulação áudio, que consiste na sobreposição por camadas, de várias amostragens sonoras.

Looping - técnica de manipulação de áudio, que permite a repetição sequenciada de uma, ou mais amostras sonoras.

Mellotron - instrumento musical de teclado eletromecânico polifónico, que utiliza fita magnética com sons gravados para a produção de som.

MPC - aparelho electrónico de produção musical que combina funções de *sampling* e sequenciamento de sons, permitindo a gravação, manipulação e reprodução de áudio.

Musique Concrète - tipo de composição musical que utiliza sons gravados como matéria prima, manipulando-os através de processamento de sinal áudio e técnicas de manipulação de fita magnética.

Pitch-shifting - técnica de manipulação de áudio, que permite a alteração da afinação de uma, ou mais amostras sonoras.



Plunderphonics - género musical no qual as faixas são construídas por amostragens de obras musicais reconhecíveis.

Recontextualização - ato ou efeito de recontextualizar, de integrar (algo) num novo contexto.

Samplar - integrar trecho de som previamente gravado noutra canção ou composição sonora numa nova peça musical; usar *sample* como parte de uma nova composição.

Sample - a gravação de trecho ou fragmento de canção, composição musical ou de um qualquer outro registo sonoro, que é utilizada, integrando-se numa peça musical por meio de edição digital.

Sampling - integrar trecho de som previamente gravado noutra canção ou composição sonora numa nova peça musical; usar *sample* como parte de uma nova composição.

Time-stretching - técnica de manipulação de áudio, que permite o alongamento, ou encolhimento temporal de uma, ou mais amostras sonoras.



Anexos

Links para os suportes digitais

Álbum “Perfeita Repetição”

- Bandcamp - <https://d4mat.bandcamp.com/album/perfeita-repeti-o>
- Soundcloud - <https://soundcloud.com/d4mat-553645834>

Fontes Sampladas

- Tema “Afinal” - <https://drive.google.com/drive/u/1/folders/10XS3GtUsPW17-s3q8fuJux6Es7qV45IK>
- Interlúdio 1 - <https://drive.google.com/drive/u/1/folders/13nUAdxZKIBLQb9Gue1-kEQ2ERsu1Qkqp>
- Tema “Acostumada” - <https://drive.google.com/drive/u/1/folders/1JOMJb8YRBOL-lmHdQxG7iKLVV TfBPq0>
- Interlúdio 2 - <https://drive.google.com/drive/u/1/folders/1iRS BHiAv8IPEow4UclCrRJZN 095A9Y>
- Tema “Revolta” Prt.1 e Prt.2 - <https://drive.google.com/drive/u/1/folders/12UA6qXgW00AzFy h3AaRtUJftOufkR5B>
- Tema “Renascida” - <https://drive.google.com/drive/u/1/folders/12SUoIovGYXFI0M9skpaAQnOQ laxMhZz>
- Tema “Capital” - <https://drive.google.com/drive/u/1/folders/1F7mCglucxs6dwx7Q88MhJ-ido5Vl3dx9>

Samples destacados

- Tema “Afinal” - <https://drive.google.com/drive/u/1/folders/1JXRdCQgTrTE7shuUrakHW5wnDoc4zeib>
- Interlúdio 1 - <https://drive.google.com/drive/u/1/folders/169p8R7ELhuvxYqFy5tRG1HpkQIV2PegG>



CATÓLICA

ESCOLA DAS ARTES

PORTO

- Tema “Acostumada” - https://drive.google.com/drive/u/1/folders/1-mX7WtGccN7y5f6kD79_KJIFsWfR8MsE
- Interlúdio 2 - <https://drive.google.com/drive/u/1/folders/1yhs8yRk86ekTMq5MOKe516T5Qfyepcvu>
- Tema “Revolta” Prt.1 e Prt.2 - <https://drive.google.com/drive/u/1/folders/1fyH8fNCXnJTvef11eiVSEI2P5CfY--EY>
- Tema “Renascida” - https://drive.google.com/drive/u/1/folders/1YrU3fcmWMyxpBmTCQ1_Aa0o3SJe4SX25
- Tema “Capital” - <https://drive.google.com/drive/u/1/folders/1zEVn6--q8TvuNRil97AirilsrpAVHwa0>



Anexo I



Foto 1 - Primeira maqueta de capa para o álbum “Perfeita Repetição”



CATOLICA
ESCOLA DAS ARTES

PORTO



Foto 2 - Segunda maqueta de capa para o álbum “Perfeita Repetição”



CATÓLICA
ESCOLA DAS ARTES

PORTO



Foto 3 - Terceira maqueta de capa para o álbum “Perfeita Repetição”



CATÓLICA
ESCOLA DAS ARTES

PORTO



Foto 4 - Capa do álbum “Perfeita Repetição”